

# ZEITPLAN

## Mittwoch, 18. März 2020

14:00 Uhr	Anreise
15:00 Uhr	Begrüßung und Einstiegsrunde
15:30 Uhr	Workshop-Phase 1
18:30 Uhr	Abendessen
19:30 Uhr	Vorführung „Systemsprenger“ und Filmgespräch
22:00 Uhr	Hands On Games!

## Donnerstag, 19. März 2020

08:00 Uhr	Frühstück
09:00 Uhr	Workshop-Phase 2
12:00 Uhr	Projektwerkstatt
13:00 Uhr	Mittagessen
14:00 Uhr	Ergebnispräsentation & Abschlussrunde
15:00 Uhr	Veranstaltungsende



### ANMELDUNG/KOSTEN

Die Veranstaltung richtet sich an Fachkräfte der Jugendmedienarbeit, Pädagog\*innen aller Fachrichtungen, Studierende, Akteur\*innen aus kultureller, politischer und gesellschaftlicher Bildung, Multiplikator\*innen und sonstige Interessierte.

Bitte melden Sie sich über die Seite der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel an: <https://www.bundesakademie.de/programm/details/kurs/dk20-27/> Die Veranstaltungsnummer lautet dk20-27

Die Teilnahmegebühr beträgt 120.- € / erm. 96.- € (inkl.Ü/VP)

Mehr Informationen auch unter: [www.lag-jugend-und-film.de](http://www.lag-jugend-und-film.de)

### VERANSTALTER

**LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V.**  
Reinhäuser Landstraße 92 | 37088 Göttingen  
[www.lag-jugend-und-film.de](http://www.lag-jugend-und-film.de)  
[info@lag-jugend-und-film.de](mailto:info@lag-jugend-und-film.de)



### IN KOOPERATION MIT:

ba · Wolfenbüttel



MACHINA EX

### GEFÖRDERT DURCH:



**Niedersächsisches Ministerium  
für Wissenschaft und Kultur**

Gestaltung: [www.bbsmedien.de](http://www.bbsmedien.de)  
Titelbild: © grundhaerte - photocase.com  
stock.adobe.com wittayayut, igor borodin

**LAG**  
**JUGEND & FILM**  
Niedersachsen e.V.

# WIRKLICHKEITEN GESTALTEN

## REGELN BRECHEN

18. - 19. MÄRZ 2020

BUNDESAKADEMIE WOLFENBÜTTEL

EINE FACHTAGUNG DER

**LAG JUGEND & FILM NIEDERSACHSEN E.V.**

## CROSSMEDIALE GRENZGÄNGE UND NEUE MISCHFORMATE FÜR DIE JUGEND-MEDIEN-ARBEIT

»Wirklichkeiten gestalten«, die Fachtreffen-Reihe der LAG Jugend & Film Niedersachsen, widmet sich dem Experimentieren mit neuen medialen Formaten in der kulturellen Jugendbildung. Die vierte Ausgabe am 18. und 19. März bleibt diesem Motto treu.

Es wird um das Brechen der gewohnten Regeln gehen – darum, wie man jenseits etablierter Genre- und Mediengrenzen spannende Jugendmedienprojekte verwirklichen kann, die Medientypen, Methoden und Herangehensweisen wild mischen und dadurch zusätzliche Gestaltungsebenen und Erzählperspektiven schaffen: mit bewegten und bewegenden Bildern. Crossmedial, aber nicht egal. Vielseitig, aber nicht beliebig.

Bei der Tagung wird dazu einerseits in Workshops das relevante Handwerkszeug vermittelt, also neue konkrete Methoden und Werkzeuge für innovative Jugend(Medien)Arbeit mit Kamera, Gaming-Software und Co. Andererseits geht es um den Austausch untereinander und das gemeinsame Spinnen neuer Crossover-Projektideen jenseits bekannter Grenzen und Systeme.

## DIE WORKSHOPS

### THEATER KNUTSCHT COMPUTERSPIEL: DAS LIVE-ACTION-REMOTE-GAME

Im Praxisworkshop „Theater knutscht Computerspiel“ erproben wir ein einfaches technisches Setup, das die Durchführung eines Live-Computerspiels mit den Mitteln des Theaters ermöglicht. In einem Crash-Kurs springen wir ins kalte Wasser, entwickeln szenische Spiele und Testen sie im Anschluss. Im Fokus stehen eine interaktive Dramaturgie, Grundzüge des

Gamedesigns im Theater, sowie die Gestaltung von theatralen Kommunikationssituationen.

### STORYTELLING MIT APPS & SOCIAL MEDIA

In Zeiten, in denen die Aufmerksamkeitsspanne vieler Menschen unter der von Goldfischen liegt (Hallo? Lesen Sie noch?), soll es darum gehen, wie man in kurzen Formaten stereotype Darstellungen des vermeintlich perfekten Lebens durchbrechen und damit Verfremdungseffekte und interessante Erzählansätze erreichen kann. Neben Einblicken in aktuelle Apps wie TikTok und gelungene Fallbeispiele werden wir auch aktiv den schönen Schein durchbrechen und hinterfragen.



### EIN MAKERSPACE FÜR KINDER – EINBLICKE IN DAS KONZEPT DER „MAKER DAYS FOR KIDS“

Im Workshop wird das Konzept der „Maker Days for Kids“, einer offenen, temporären, digitalen Werkstatt für Kinder, anhand einer Kennenlern-Miniaturausstellung sicht- und im wahrsten Sinne begreifbar – u.A. mit Holzarbeiten, Podcasts, Trickfilmen, Produkten aus Lasercuttern oder Robotern. Und es geht es um die Übertragung und Anpassung des Konzepts mit zahlreichen Ideen, Tipps und Anlaufstellen – verbunden mit dem Ziel, mehr von diesen Möglichkeiten zu schaffen, in denen Kinder, mit unserer Unterstützung, Neues kennenlernen, mit anderen gemeinsam einfach etwas machen und ihre Kreativität anregen können.

### RÄUME GESTALTEN MIT DER 360-GRAD-KAMERA

Wir befassen uns mit den Möglichkeiten und Grenzen von 360 Grad Kameras und mit ihrer Einsatzbarkeit für Medienprojekte: Von virtuellen Rundgängen in realen und surrealen Räumen über immersive Videos, in denen die Hauptrolle spielt, bis hin zu digitalen Escape Rooms gibt es viel zu entdecken. Ein Workshop der sich den ungewöhnlichen Anforderungen des Mediums widmet und zum Experimentieren einlädt...

### KRISTIN NARR

Kristin Narr ist Medienpädagogin und beschäftigt sich besonders gerne mit Fragen der Offenheit von und durch Bildung sowie partizipativen und kreativen Instrumenten und Formaten. Kristin ist Herausgeberin des Handbuchs „Making-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen“ (2016), Mitglied des Vorstands der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK) und Teil des Redaktionsteams des Medienpädagogik Praxisblogs.



### YVES REGENASS

Yves Regenass, Lausen (Schweiz), Grundschullehrer, Theatermacher, Performer im Berliner Medientheaterkollektiv machina eX.



### SEBASTIAN BALLER

Tätig im Bereich Werbung und Marketing als Geschäftsführer und Art Director von bbsMEDIEN. Neben der Tätigkeit bei bbsMEDIEN auch als Dozent und Workshopleiter deutschlandweit unterwegs.



### STEFAN HESTERMEYER

Stefan Hestermeyer entwickelt als Freiberufler technische Lösungen für Medienkünstler und Institutionen, die moderne Medien zur Kunstvermittlung einsetzen. Im Auftrag unterschiedlicher kultureller Träger bietet er für Jugendliche Workshops an, in denen verschiedene Medien experimentell zur kreativen Arbeit genutzt werden. Er ist im Vorstand des Medienlabors „werk.statt e.V.“ tätig.

