

# ZEITPLAN

## Samstag, 28. November 2020

10:00 Uhr	Tagungsbeginn, Begrüßung
10:30 Uhr	Workshopphase 1
13:00 Uhr	Pause
14:00 Uhr	Workshopphase 2
16:30 Uhr	Pause
19:00 Uhr	Vorführung „Youth Unstoppable“
21:00 Uhr	Filmgespräch „Youth Unstoppable“

## Sonntag, 29. November 2020

10:00 Uhr	Livestream „Eyes on Games – Regeln brechen“
12:00 Uhr	Zoom-Brunch
14:00 Uhr	Abschlussrunde



### 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 20.- € / erm. 15.- €

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



### 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



# WIRKLICHKEITEN GESTALTEN

## REGELN BRECHEN

28. - 29. NOVEMBER 2020

ONLINE

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 28. und 29. November 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.

Die Tagung findet als Onlineveranstaltung über Zoom statt.

## DIE WORKSHOPS

### AUGMENTED REALITY ALS FENSTER ZUR WIRKLICHKEIT

Im Workshop wird der „Raumshift Rekorder“ vorgestellt, eine Anwendung zur bewussten Erfahrung und Wandlung urbaner Räume. Er basiert auf dem Prinzip des situationistischen „Umherschweifens“ und soll Anwender\*innen motivieren, urbane Räume subjektiv zu erkunden und zu gestalten. Dabei sollen nicht nur neue Raumstrukturen, sondern auch neue Denkmuster erfahren werden. Dieses konkrete Beispiel soll das Potenzial von Augmented Reality-Anwendungen darstellen, mit denen sich virtuelle und physische Raumebenen persistent verknüpfen lassen. Neben weiteren aktuellen Beispielen und einer bildhistorischen Definition der Augmented Reality



kann das Prinzip gemeinsam auf eine Problemstellung der Jugend-Medien-Arbeit übertragen werden.

### 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 Einsetzbarkeit für Medienprojekte: Von virtuellen Rundgängen in realen und surrealen Räumen über immersive Videos, in denen die Perspektive 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.



### DANIEL WOLFF

Daniel Wolff, Hannover, Gründer von Rabot Rummel, produziert visuelle, audiovisuelle und interaktive Präsentationsformen für digitale Medien und virtuelle Raumkonzepte. Zu seinen Projekten zählen neben interaktiven Installationen für Museen, Projektionen und Videoarbeiten am Theater, auch Arbeiten für gemeinnützige Vereine und Wirtschaftsunternehmen.



### 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 Freelancer 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.

