

Programmbegleitende Qualitätsentwicklung (PROQUA) „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“

ONLINE-FACHKONFERENZ

„Digitalisierung als Chance: Milieuübergreifende Bildungskonzepte für kulturelle Teilhabe“

13. Januar 2021

Workshop_2

Tina Jankulovski

Kultur-und Medienpädagogin

24 Stunden geöffnet



analog-digitale Strategien zur Erweiterung der
Jugendkulturarbeit

Stiftung Digitale Chancen mit dem Projekt *Kultur trifft Digital*



Die Stiftung Digitale Chancen ist Programmpartner (Initiative) im Förderprogramm "Kultur macht stark: Bündnisse für Bildung" und ist für die Gesamtkoordination und Umsetzung des Projektes zuständig.

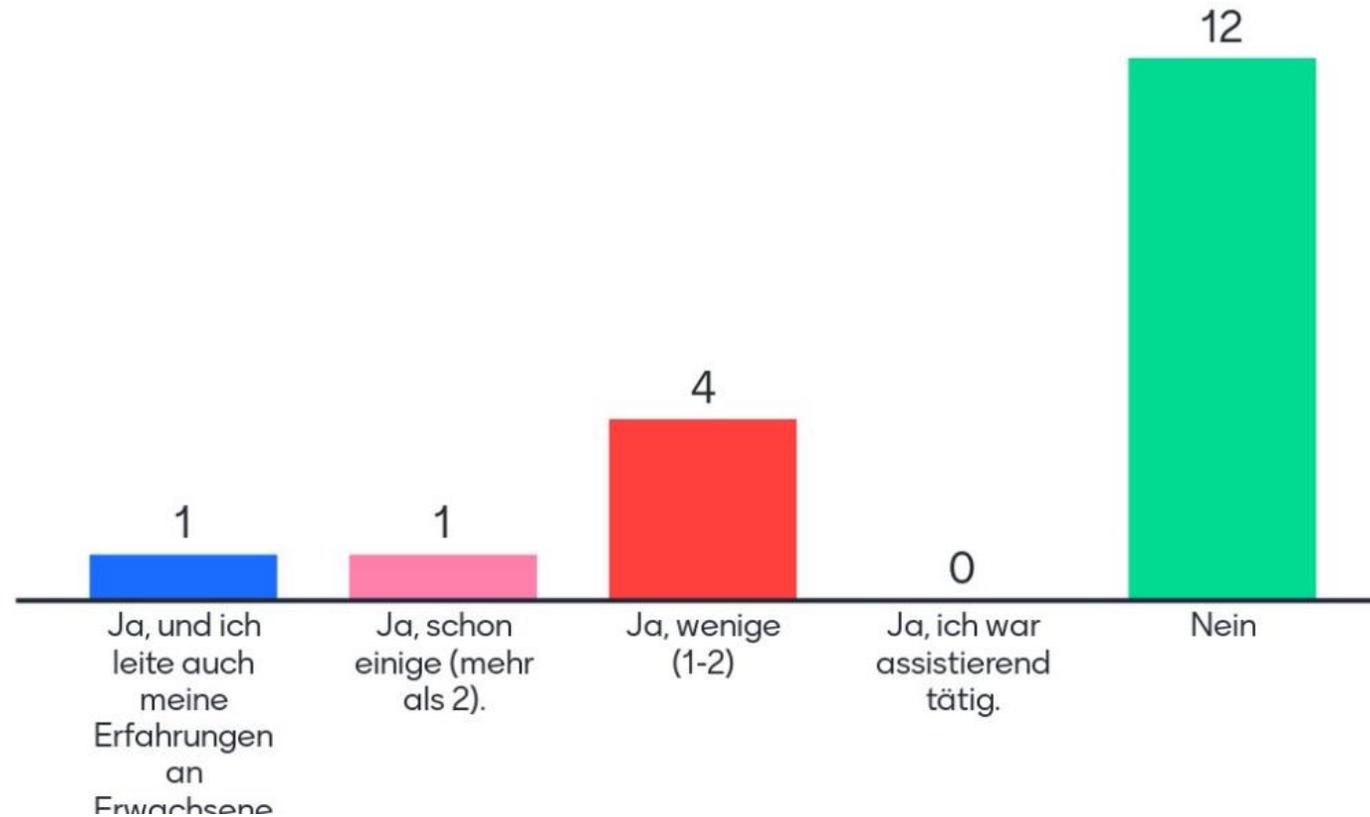
Kultur trifft Digital

eintägiger Orientierungsparcour: daraus folgt ein zwei-oder fünftägiger Medienpraktischer Workshop
Bei einem fünftägigen Workshop können zwei Sparten gewählt werden (Crossmedialer Workshop)

In welchem Bereich der kulturellen Bildung sind Sie tätig?

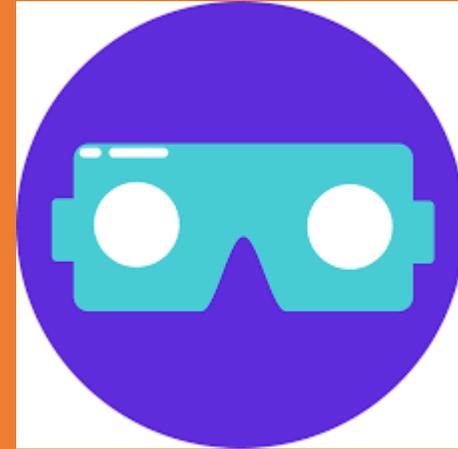


Haben Sie schon digitale Workshops durchgeführt?

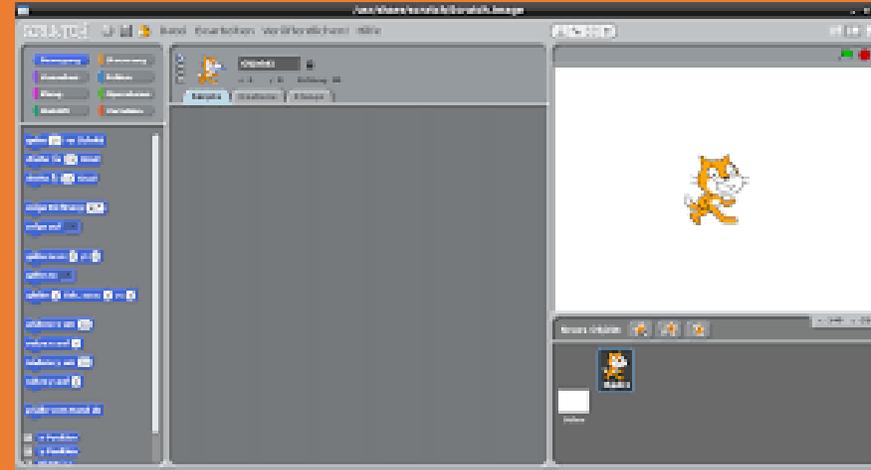
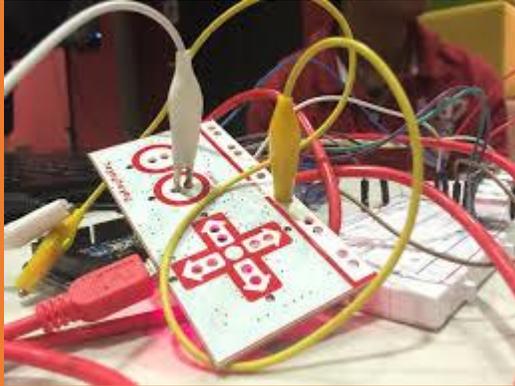


Themen:

.Digitale Realität: Film/Trickfilm/Greenscreen VR/AR



.Digitale Technik: MakeyMakey in Verbindung mit Sprache/tüfteln experimentieren



.Digitale Sprache: Erstes Programmieren und erweitern mit Calliope/Scratch/Arduino/Robotik/RaspberryPi



.Digitaler Sound/erstellen eigener Musik mit diversen Apps in Zusammenhang mit den o.g. Möglichkeiten



Kleine Aufgabe über das Tool oncoo / Kartenabfrage

Welche Vor- bzw. auch Nachteile/kritische Punkte sehen Sie in der Digitalisierung der Kinder- und Jugendkulturarbeit?

Was ist zu beachten und zu antizipieren?

Wo könnten Probleme auftreten?

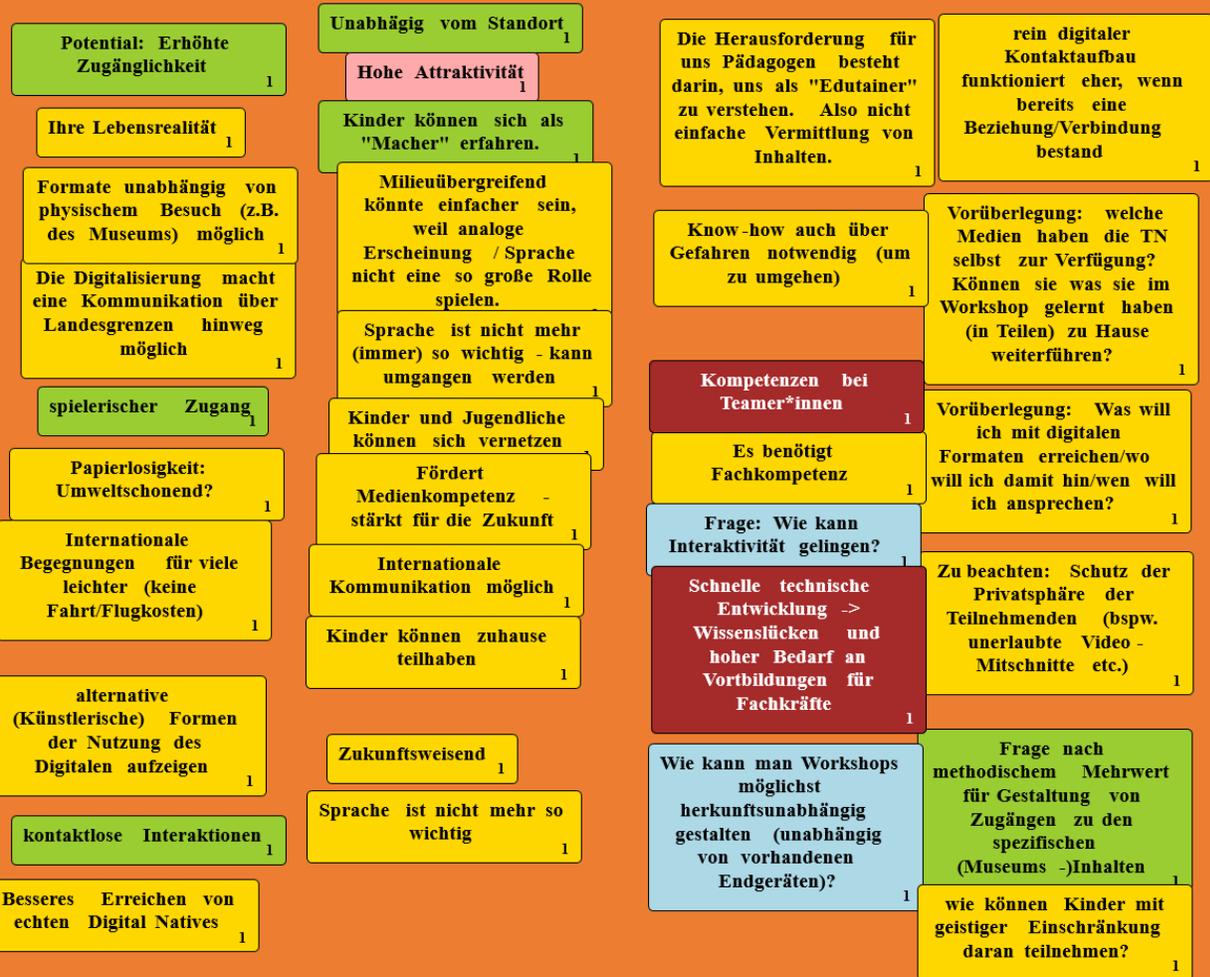
Im Chat sehen Sie einen Link der Sie zu dem Tool www.oncoo.de führt. Dort haben Sie digitale Post-Its in unterschiedlichen Farben. Diese können Sie mit der Rakete an die digitale Pinnwand anheften.



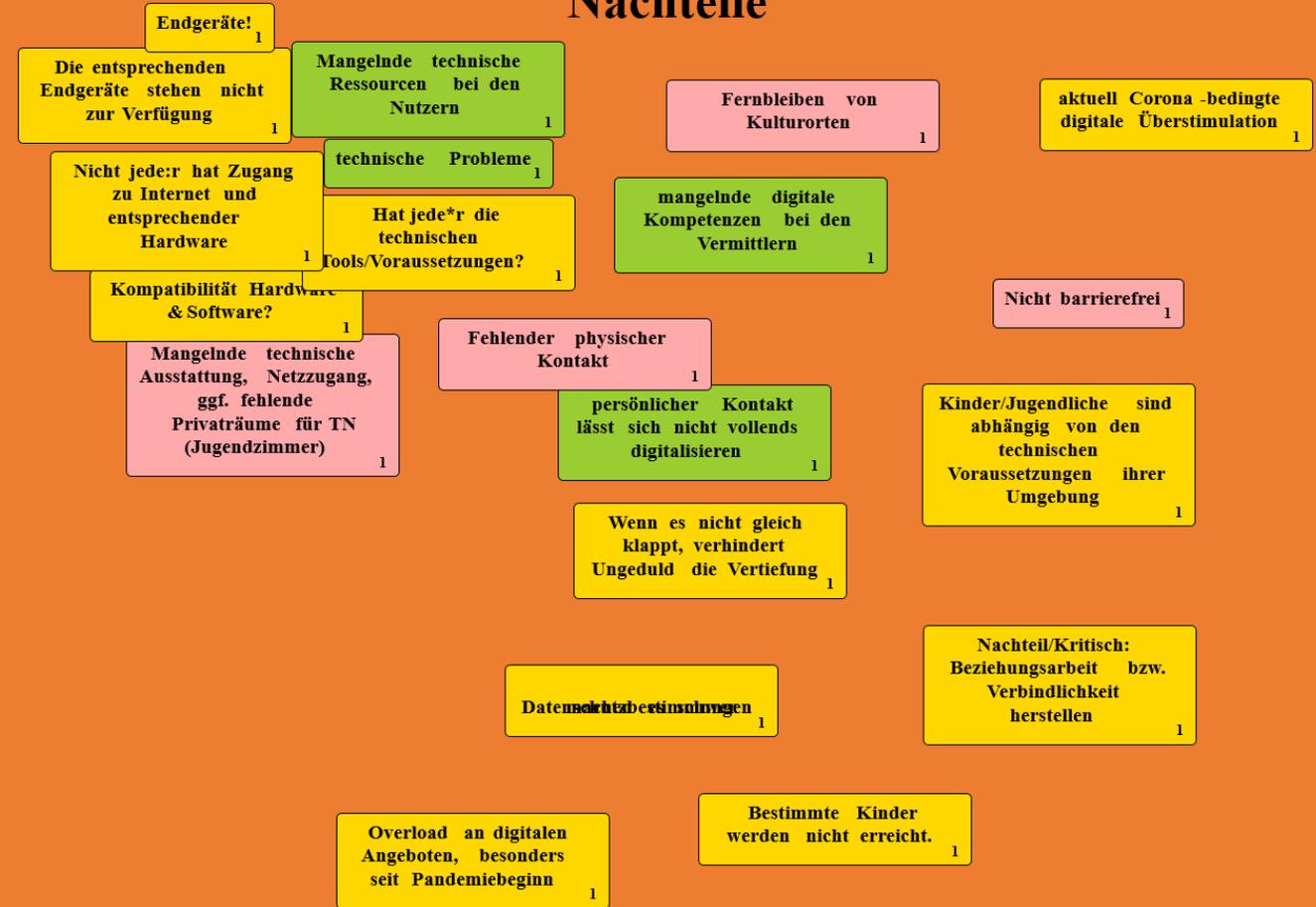
Bitte kommen Sie nach ihren Eingaben wieder zurück in den Zoombereich

Welche Vor- bzw. auch Nachteile/kritische Punkte sehen Sie in der Digitalisierung der Kinder- und Jugendkulturarbeit? Was ist zu beachten und zu antizipieren?

Vorteile



Nachteile

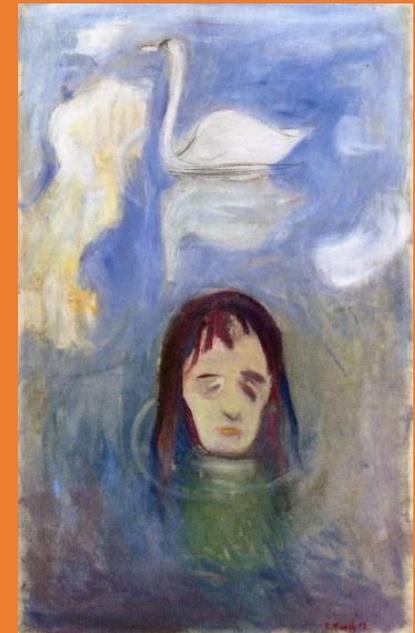


Leitfragen Kinder-und Jugendkulturarbeit/ Kulturarbeit zu digitalisieren

aus: Der digitale Kulturbetrieb. Pöllmann Lorenz, Hermann Clara. Springer Gabler 2019

Vision

- Wie wollen wir den digitalen Wandel aktiv mitgestalten?
- Woran glauben wir?
- Warum tun wir das?
- Wo stehen wir in der Zukunft?



Positionierung

- Für welche Werte stehen wir? Welche Affinität haben wir hinsichtlich technischer Innovation?
 - Wo beschränken wir uns explizit auf analog/offline?
 - Steht das Team hinter dem digitalen Konzept?
 - Wie digital wollen wir sein?
-
- Können wir vorhandene analoge Angebote digital umsetzen?



Besucher

- Wie ist das Mediennutzungsverhalten unserer Besucher? Welche technischen Geräte nutzen sie hauptsächlich und welche Geräte stehen ihnen zur Verfügung?
- Was erwartet unsere Zielgruppe von uns? Wie sind die Bedarfe?
- Wie können alle Teilnehmer online partizipieren?
- Wie können wir eine breite Zielgruppe während des Lockdowns und während eingeschränkter Corona Zeit erreichen?



Datenschutz und Datennutzung

- Welche Daten werden wo verarbeitet?
- Wie schützen wir unsere Daten?
- Welche rechtlichen Bestimmungen müssen berücksichtigt werden (DSGVO, neues EU-Leistungsschutzgesetz)?



- Wie kann die Datensouveränität der Besucher gewahrt werden?
- Welche Apps können die Teilnehmer nutzen? Wie kommen wir an die Einverständniserklärungen der Eltern?

Digitale Infrastruktur

- Über welche digitale Infrastruktur (Software, Hardware, weitere technische Gerätschaften wie Stative, Konsolen etc.) verfügen wir?
- Welches Budget steht für Investitionen in digitale Instrumente zur Verfügung?
- Welche Kooperationspartner kommen infrage, um die digitale Ausstattung zu erweitern?
- Kooperationsstruktur von Kultur macht stark beinhaltet mind. 3 unterschiedliche Bündnispartner



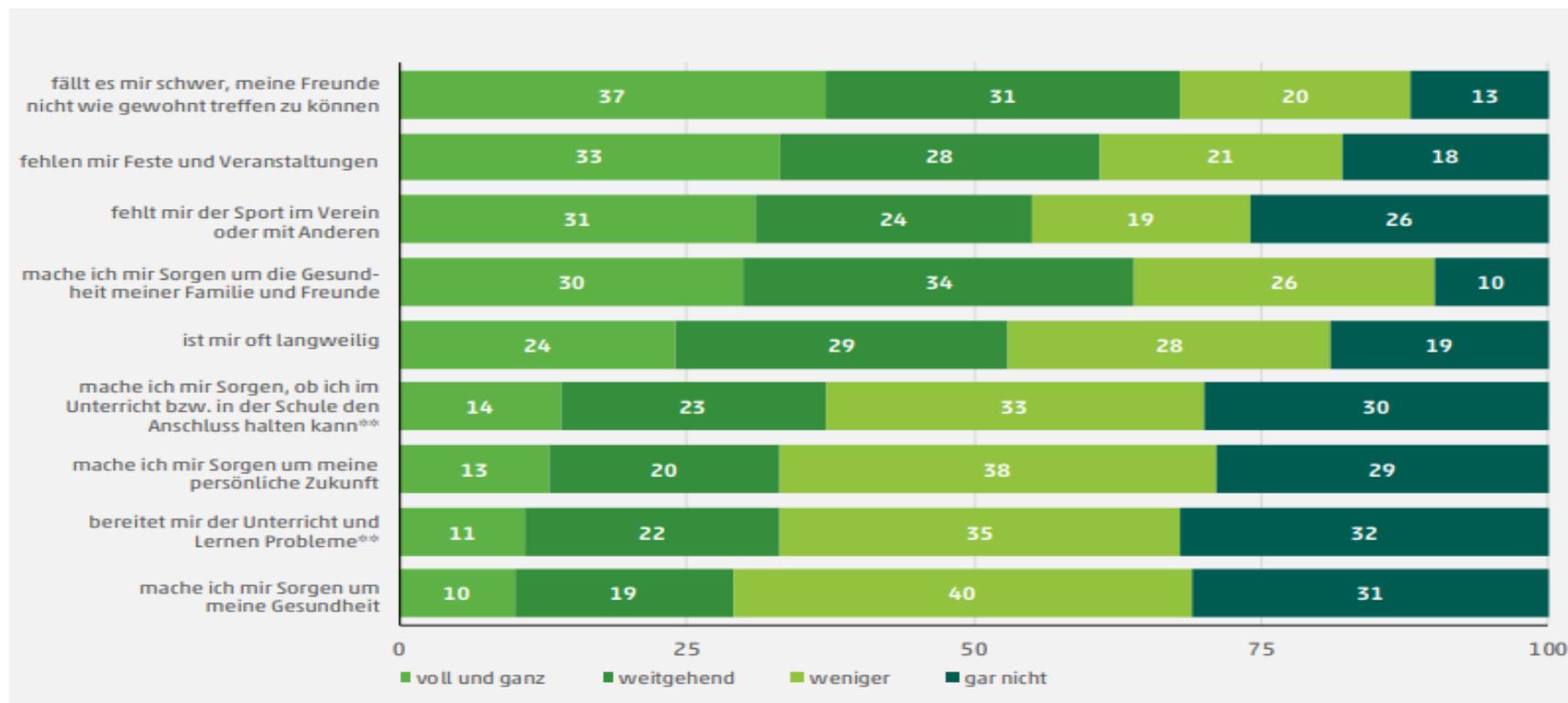
Digitale Arbeitskultur

- Welche Prozesse müssen verändert werden?
 - Wo lassen sich digitale Anwendungen sinnvoll integrieren?
 - Wie fördern wir Innovationskultur in unserem Kulturbetrieb?
-
- Welchen Angebote können wir nachhaltig implementieren? Welche Angebote können regelmäßig stattfinden?
 - Was brauchen wir an Vorbereitung ? Wie können wir das umsetzen?
 - Fehlerfreundlichkeit bei der Reflexion: Was hat gut geklappt, was müssen wir anders gestalten?





Aussagen im Zusammenhang mit Corona



Quelle: JIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Schüler*innen, Studierende, Auszubildende n=1.132, **Basis: Schüler*innen n=923

Sommerfest in der Wolderney Dortmund

August 2020



Offline Wasserspiele, die gefilmt und auf *flipgrid* hochgeladen wurden. Die online Teilnehmer haben von Tutoren eine Spielanleitung bekommen (telefonisch, via SMS, WhatsApp, Telegram) sowie den Code für *flipgrid*. Sie haben die gleichen Spiele an ihren Orten nachgespielt und auf *flipgrid* hochgeladen.

Interviews mit Greenscreen Effekten

Tutoren haben auf dem Sommerfest Beteiligte interviewt und deren Gesichter per Greenscreen unkenntlich gemacht.

Ideal zum Posten auf dem hauseigenen YouTube Kanal ohne erkannt zu werden ;)



Analoger und hybrider Filmworkshop in Dortmund Holzen

Idee: „ Holzen Tag&Nacht angelehnt an die Serie Berlin Tag&Nacht



Gefilmt wurde im Jugendclub sowie auf ausgeliehenen Tablets und Stativen.

Das Storyboard und Informationen haben sich die Teilnehmer:innen von dem Werkzeug padlet entnehmen können.

Den Film konnten sie über die App flipgrid hochladen und auf die Plattform setzen. Somit konnten alle Beteiligten die Szenenplanung sowie den Szenendreh von den anderen mitverfolgen.

Was am Anfang noch abstrakt erschien, wurde mit der Fülle der Szenen und des Zusammenschnitts des Filmteams im Jugendclub immer anschaulicher und motivierender.

Literatur/URL

- Pöllman, Lorenz; Hermann Clara: Der digitale Kulturbetrieb. Strategien, Handlungsfelder und Best Practices des digitalen Kulturmanagements.SpringerGabler.2019
- Kulturmachtstark
<https://www.buendnisse-fuer-bildung.de/>
- Stiftung Digitale Chancen Berlin/Projekt Kultur trifft Digital
<https://www.kultur-trifft-digital.de/>
- Jim Studie 2020/JimPlusStudie2020
<https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2020/>

Apps und Software

- flipgrid/browserorientierte Software und App
<https://www.digitale-schule.net/apps/flipgrid>
- padlet
<https://de.padlet.com/>
- mentimeter
<https://www.mentimeter.com/>
- oncoo/browserorientierte Software
<https://www.oncoo.de/>
- EduCospaces (VR/AR)
<https://edu.cospaces.io/>
- skribbl.io
<https://skribbl.io/>

Weitere digitale online Tools und Seiten

- miro lite (Digitale Pinnwand und mehr)
<https://miro.com/>
- Kahoot (Online Quiz)
<https://kahoot.com/>
- Trixmix (Trickfilm)
www.trixmix.tv
- LearningApps.org (Apps für viele Bildungsrichtungen)
<https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=>
- discord
<https://discord.com/>
- canva (Gestaltung, Poster etc.)
<https://www.canva.com/de>
- Etherpad (Schreibtool)
<https://etherpad.org/>
- tweedback.de (Partizipation, Umfrage etc.)
<https://tweedback.de/#inaction>
- Tanz (engl.)
<https://www.artsednj.org/dance-resources/>
- Theater (englisch)
<https://www.artsednj.org/theatre-resources/>
- Kunst (engl.)
<https://www.artsednj.org/visual-arts-resources/>

Tina Jankulovski

tinajankulovski@gmail.com