

7. NOVEMBER 2024 // JUGENDZENTRUM JOO! WAREN (MÜRITZ)

# MEDIEN ZUM ANFASSEN – ANDERS LERNEN

FACHTAG für Pädagog\*innen der schulischen und außerschulischen Kinder- und Jugendbildung



## DARUM GEHT'S

„Wer sein Denken nicht ändert, wird immer das Gleiche erleben.“  
– Vera F. Birkenbihl

Durch die immergleichen Methoden der Wissensvermittlung kann die Freude am Lernen verloren gehen. Es zeigt sich viel mehr, dass nachhaltigeres Lernen von gemeinsamem Austausch, Ausprobieren und Erleben geprägt ist.

In Mecklenburg-Vorpommern sind in den letzten Jahren vielfältige Bildungsmaterialien entstanden, die auf dem Fachtag vorgestellt werden.

Diese verbinden Medienbildung mit wichtigen Themen wie:

- Gaming erleben & Rechtsextremismus erkennen
- Digitale Erinnerungswerkstätten & lokale Geschichtserforschung
- Diskriminierungssensibilisierung anhand von Kurzfilmen
- Lernen anders denken
- Erstellen eigener Open Resources Materialien
- Filmproduktion in der Praxis

Ganz nach dem Motto des Tages werden die vorgestellten Methoden und Inhalte selbst erlebt und ausprobiert, sodass der selbstbewussten Umsetzung des Erfahrenen in pädagogischen Kontexten nichts im Wege steht.



ANMELDUNG BIS ZUM 27. OKTOBER 2024:

[WWW.RAA-MV.DE/TERMIN/FACHTAG-MEDIEN-ZUM-ANFASSEN-ANDERS-LERNEN](http://WWW.RAA-MV.DE/TERMIN/FACHTAG-MEDIEN-ZUM-ANFASSEN-ANDERS-LERNEN)

## ABLAUF

**8.30** EMPFANG

**9.00** BEGRÜßUNG // NETZWERK MEDIENPLATTE

Moderation: Anja Schmidt und Dawid Mohr · (RAA M-V)

**9.15** VORTRAG // WIE DAS GEHIRN LERNT UND WAS DAS FÜR UNSERE PÄDAGOGISCHE PRAXIS BEDEUTET

Dorota Trynks · Lernen durch Engagement (RAA M-V)

**9.50** WORKSHOPS // EINFÜHRUNG

Vorstellung der Workshops

**10.00** PAUSE

**10.15** WORKSHOP 1 // RADIKALISIERUNG IM NETZ – MIT HIDDEN CODES RECHTSEXTREMISMUS THEMATISIEREN

Radikalisierung geschieht heute vor allem online. In Chats, Live-Videos und Storys zirkulieren politische Codes und Verschwörungsmymthen, die oft nicht zu erkennen sind, vor allem für Jugendliche. Das Mobile Game Hidden Codes setzt hier an und vermittelt spielerisch die Mechanismen. Um Jugendliche abzuholen, ist das Game wie eine Social-Media-App aufgebaut. Als Spieler\*in interagiert man in einer Peergroup mit fiktiven Charakteren, die innerhalb der Spielwelt simuliert werden.

Die App befähigt junge Menschen, problematische Inhalte im Netz zu erkennen und kompetent zu reagieren. Im Fokus stehen daher folgende Fragen: Wie nutzen radikale Gruppen digitale Medien, um für ihre Zwecke zu mobilisieren? Welche politischen Codes und Verschwörungsmymthen werden im Netz verbreitet? Was kann man tun, wenn sich jemand im eigenen Umfeld radikalisiert? Neben Erläuterungen und Übungen zu einzelnen Spielepisoden erhalten die Teilnehmenden Begleitmaterialien zum Thema Radikalisierung. Für den pädagogischen Einsatz in Gruppen ist eine Freischaltung der App nötig, die nach Besuch der begleitenden Fortbildung gewährt wird.

Sinem Kiyici · Bildungsstätte Anne Frank

**WORKSHOP 2 // SENSIBEL FÜR DISKRIMINIERUNG MIT DER HANDREICHUNG VON KLAPPE AUF!**

Filme sind ein geeignetes Medium, um mit Kindern und Jugendlichen über ihre Wertevorstellungen ins Gespräch zu kommen und ihre Lebenswelt zu reflektieren. Dabei zeigt sich in der Arbeit des Projekts *Klappe auf!*, dass auch Diskriminierungssensibilisierung in diese Praxis gut eingebunden werden kann. Um den Zugang für pädagogische Fachkräfte zu erleichtern, wird im Workshop die Handreichung „Sensibel für Diskriminierung: Rassismus und queere Lebenswelten im Schulunterricht aufgreifen“ vorgestellt.

Neben thematischem Input zu Rassismus und Queerfeindlichkeit werden den Teilnehmenden praktische Methoden für die eigene Bildungsarbeit präsentiert, die vor Ort gemeinsam ausprobiert und diskutiert werden.

Dawid Mohr und Marieke Schürgut · *Klappe auf!* (RAA M-V)

**WORKSHOP 3 // LOKALE SPURENSUCHE & DIGITALE ERINNERUNGSWERKSTÄTTEN**

Das eigenständige Recherchieren und Kombinieren von Quellen im digitalen Raum ermöglicht neue Zugänge der Spurensuche an historischen Orten und somit ein Nachdenken über biografische Verfolgungswege in Verbindung zur eigenen Lebenswelt. Im Workshop erproben die Teilnehmenden mediale Zugänge in der historisch-politischen Bildungsarbeit. Ansätze der aktiven Medienarbeit ermöglichen eine vertiefende thematische Auseinandersetzung durch einen kreativen Gestaltungsprozess. Der Workshop richtet sich an Menschen, die Lust haben, neue Methoden der Geschichtsvermittlung verbunden mit aktiver Medienarbeit kennenzulernen und somit Geschichte(n) multimedial eine Sprache zu geben.

Dr. Constanze Jaiser, Angi Meyer und Anja Schmidt · überLEBENSWEGE (RAA M-V)

**WORKSHOP 4 // ERSTE SCHRITTE MIT OER – OFFENE BILDUNGSMATERIALIEN SELBST MACHEN!**

Was sind Open Educational Resources? Wo findet man sie? Wie und womit erstellt man sie selbst? Im Workshop erkunden die Teilnehmenden die Welt der offenen Bildungsmaterialien, die kollaborative und kreative Formen der Auseinandersetzung mit Bildungsmaterialien ermöglicht und fördert. Nach einer Einführung in das Thema und die vielfältigen Nutzungsszenarien stehen das Ausprobieren und Experimentieren im Mittelpunkt. Es werden mit Open Source Tools eigene Bildungsmaterialien erstellt, bestehendes Material angepasst sowie verändert und im Sinne einer Kultur des Teilens mit einer offenen Lizenz anderen Menschen zur Verfügung gestellt.

Anton Zscherpe · RAAbatz Medienwerkstatt Mecklenburgische Seenplatte (RAA M-V)

**WORKSHOP 5 // MIT FREUDE LERNEN**

Der Workshop ist eine Einladung, über die nicht-kognitiven Faktoren für den Lernerfolg eines Kindes nachzudenken. Gemeinsam wird der Frage nachgegangen, was Lernen bedeuten kann, wenn man als Lernbegleitung auf das setzt, was wirklich zählt: Wertschätzung, Beziehung, Partizipation, Verantwortung und Sinn. Daher werden der Mechanismus der Motivation, die Erkenntnisse aus der Salutogenese und die Ergebnisse aus der Forschungsarbeit von Carol Dweck unter die Lupe genommen.

Dorota Trynks · Lernen durch Engagement (RAA M-V)

**WORKSHOP 6 // UND ACTION! – FILMPRODUKTION IN DER PRAXIS**

Im Workshop gehen die Teilnehmenden in praktischen Einheiten alle Schritte einer Filmproduktion durch. Anhand der Broschüre „Cut & Mix“ (SEELAND Medienkooperative e. V.) werden Möglichkeiten der gemeinsamen Filmherstellung mit Smartphone und Tablet ausprobiert – von der Ideenfindung über Storyboard zu Dreharbeiten, Schnitt und Präsentation. Aktive Filmarbeit wird als Methode vorgestellt, eigene Anliegen niedrigschwellig sichtbar zu machen.

Thomas Knapp · SEELAND Medienkooperative e. V.

**13.00** MITTAGSPAUSE

**13.45** PRÄSENTATION DER WORKSHOP-ERGEBNISSE UND AUSTAUSCH

Im Anschluss gibt es die Möglichkeit, sich über Erfahrungen auszutauschen, sich gegenseitig zu inspirieren, das Wissen aus den Workshops in den Arbeitsalltag zu integrieren oder Kooperationen mit den Workshop-leiter\*innen zu planen.

Moderation: Anja Schmidt · RAAbatz Medienwerkstatt (RAA M-V) und Dawid Mohr · *Klappe auf!* (RAA M-V)

**14.45** FEEDBACK & DANKSAGUNG

**15.00** ENDE

## FACHTAG MEDIEN ZUM ANFASSEN – ANDERS LERNEN

**7. November 2024**  
9.00 Uhr bis 15.00 Uhr  
(Empfang ab 8.30 Uhr)

**Jugendzentrum JOO!**  
Zum Amtsbrink 16  
17192 Waren (Müritz)

ANSPRECHPARTNER\*INNEN  
**Anja Schmidt** (RAAbatz Medienwerkstatt)  
MAIL [Anja.Schmidt@raa-mv.de](mailto:Anja.Schmidt@raa-mv.de)  
TEL 03991-669622

**Dawid Mohr** (*Klappe auf!*)  
MAIL [Dawid.Mohr@raa-mv.de](mailto:Dawid.Mohr@raa-mv.de)  
TEL 0381-37575010



[www.raa-mv.de](http://www.raa-mv.de)

ANMELDUNG BIS ZUM 27.10.2024:

[WWW.RAA-MV.DE/TERMIN/FACHTAG-MEDIEN-ZUM-ANFASSEN-ANDERS-LERNEN](http://WWW.RAA-MV.DE/TERMIN/FACHTAG-MEDIEN-ZUM-ANFASSEN-ANDERS-LERNEN)

Der Fachtag ist eine Veranstaltung der RAA M-V e. V. im Rahmen der Projekte *Klappe auf!* und *RAAbatz Medienwerkstatt Mecklenburgische Seenplatte* in Zusammenarbeit mit dem Netzwerk Medienplatte (AG Medien Mecklenburgische Seenplatte). Mitglieder des Netzwerkes Medienplatte sind: *RAAbatz Medienwerkstatt Mecklenburgische Seenplatte* (RAA M-V), *Klappe auf!* (RAA M-V), *Latücht – Film und Medien e. V.*, *Mediatop Neubrandenburg*, *Medienwerkstatt im Kunsthaus Neustrelitz e. V.*, *SEELAND Medienkooperative e. V.*, *Jugendkunstschule Junge Künste Neubrandenburg e. V.* sowie die Regionalbeauftragte für Medienbildung Neubrandenburg.



Finanziert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ sowie durch das Land Mecklenburg-Vorpommern aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds Plus (ESF+) der Europäischen Union.

Gefördert vom im Rahmen des Bundesprogramms

