

DIE BETEILIGTEN AKTEURE:

LAG JUGEND & FILM NIEDERSACHSEN e.V.

Die LAG Jugend & Film Niedersachsen e. V. vertritt die Interessen von rund 100 Mitgliedsvereinen und Einzelmitgliedern und ist Mitglied im Bundesverband Jugend und Film (BJF).

Wir vermitteln Know-how und initiieren Veranstaltungen zur aktiven und rezeptiven Jugendmedienarbeit. Dabei wenden wir uns sowohl an Jugendliche, als auch an Fachkräfte. Einen weiteren Schwerpunkt bilden neue Medienformaten und ihre filmische Nutzung.

www.lag-jugend-und-film.de

INITIATIVE CREATIVE GAMING e.V.

Creative Gaming heißt: Mit Spielen spielen! Indem wir sie zum Spielzeug machen, Regeln brechen, Spiele als Werkzeug nutzen, sie ganz neu denken oder Digitales analog werden lassen. Immer an der Schnittstelle zwischen Medienpädagogik und Medienkunst.

Seit 2007 macht sich die Initiative für einen kreativen, kompetenten und kritischen Umgang mit digitalen Spielen stark. Creative Gaming ist ein unabhängiger Zusammenschluss von Menschen mit unterschiedlichsten Hintergründen. Sie alle verbindet die Begeisterung, mit Spielen zu spielen und diesen Ansatz weiterzutragen.

www.creative-gaming.eu

BUNDESAKADEMIE WOLFENBÜTTEL

Die Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel ist eine der bedeutendsten Anbieterinnen für praxisnahe berufliche Fort- und Weiterbildung im Bereich Kulturelle Bildung in Deutschland – der Ort für Kunst, Kultur und ihre VermittlerInnen.

Hier lehren SpezialistInnen, QuerdenkerInnen und TrendsetterInnen der Kulturellen Bildung. Die Bundesakademie steht in Praxis, Theorie und Forschung für Qualität, Inspiration und Nachhaltigkeit.

www.bundesakademie.de

ANMELDUNG:

Die Tagung richtet sich an Fachkräfte der Jugend(medien)arbeit, PädagogInnen aller Fachrichtungen, LehrerInnen, Studierende, MultiplikatorInnen und sonstige Interessierte.

Bitte melden Sie sich über die Seite der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel an:

WWW.BUNDESAKADEMIE.DE

Sie finden die Tagung im Programmbereich Darstellende Künste. Die Veranstaltungsnummer lautet dk10-17.

Teilnahmegebühr: 120,- € / erm. 95,- € (inkl. Ü/VP)

Mehr Informationen auch unter www.letsplaygermany.de

LET'S PLAY GERMANY IST EIN PROJEKT DER:



Lohstraße 45a | 49074 Osnabrück
info@lag-jugend-und-film.de | www.lag-jugend-und-film.de

IN KOOPERATION MIT:



GEFÖRDERT DURCH:



Niedersächsisches Ministerium
für Wissenschaft und Kultur

LET'S PLAY GERMANY

WIRKLICHKEITEN GESTALTEN II

MEDIENPÄDAGOGISCHE FACHTAGUNG

31.3. BIS 1.4.2017

BA FÜR KULTURELLE BILDUNG WOLFENBÜTTEL

ZEITPLAN

FREITAG, 31.03.2017

10:00	Anreise
10:45	Begrüßung
11:00	Eröffnungsvortrag Prof. Dr. Linda Breitlauch, Hochschule Trier
12:00	Mittagessen
13:00	erste Workshop-Phase Workshop 1: LET'S PLAY GERMANY Workshop 2: Map the Gap Workshop 3: Mit Bananen Katzen steuern
15:30	Kaffeepause
16:00	zweite Workshop-Phase Workshop 3: Mit Bananen Katzen steuern Workshop 4: Prison Break, Teil 1 Workshop 5: Newsgames
18:30	Abendessen
19:30	Abendvortrag Dr. Matthias Mertens, Universität zu Köln
ab 20:30	Hands On (Serious) Games

SAMSTAG, 01.04.2017

08:00	Frühstück
09:00	dritte Workshop-Phase Workshop 1: LET'S PLAY GERMANY Workshop 4: Prison Break, Teil 2 Workshop 5: Newsgames
11:30	Kaffeepause
12:00	Präsentation der Tagungsergebnisse, Diskussionsrunde „Games in der Bildungsarbeit“
13:00	Abschlussrunde
14:00	Stehlunch, Abreise

WORKSHOPS

Workshop 1: LET'S PLAY GERMANY – MEDIENPRAXIS ZWISCHEN FILM UND GAMES

Thomas Kirchberg & Stefan Berendes, LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V.

Im Projekt LET'S PLAY GERMANY stellen sich Jugendliche Deutschland und seine Gesellschaft als Spiel vor und visualisieren das, was sie bewegt, als Medienbeiträge im Spannungsverhältnis zwischen Film und Games. Im Workshop erproben die TeilnehmerInnen die medienpraktischen Methoden, die im Projekt zum Einsatz kommen.

Workshop 2: MAP THE GAP

Katherine Arp, ARUG-ZDB & Steffen Stubenrauch-Kämpfe, Landesjugendring Niedersachsen

Jugendliche setzen sich bei map the gap mit Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit (GMF) in ihrer Umwelt auseinander und erstellen eigene Routen, die andere Menschen per GPS-App entdecken können. Informationen und Quizfragen erlauben eine Auseinandersetzung mit dem Thema GMF auf spielerischer Basis. TeilnehmerInnen des Workshops lernen, wie mit dem Programm Actionbound themenbezogene Touren erstellt werden können.

Workshop 3: PRISON BREAK – INTERAKTIVES (HI)STORY-TELLING

Marcus Munzlinger, Kulturzentrum Pavillon, Hannover

Die Geschichten hinter der Geschichte des „Gerichts- und Zellengefängnis Hannover“ erzählt das Projekt „Prison Break“ in Games-Form, wobei kreatives Schreiben, Storytelling, Inszenierung, Ton & Bild zum Einsatz

kommen. Anstatt einer linearen Erzählung müssen die Spielenden selbst Entscheidungen für den Fortgang der Geschichte treffen – sie tauchen selbst in die Erzählung ein. Das Spiel „Pavillon Prison Break“ wird ab August 2017 im und um den Pavillon per Smartphone & Tablet spielbar sein.

Workshop 4: MIT BANANEN KATZEN STEuern – GAME DESIGN MIT SCRATCH UND MAKEY MAKEY

Christiane Schwinge & Andreas Hedrich, Initiative Creative Gaming

Games erzählen heute Geschichten mit einer immer größeren Bandbreite und teilweise auch zu tagesaktuellen politischen Inhalten. Dennoch sind in ihnen viele Bevölkerungsgruppen immer noch nicht oder kaum repräsentiert. Im Workshop werfen wir einen Blick darauf, wie man Games mit eigenen Heldinnen und Helden bauen kann. Wir setzen eine eigene Geschichte mit der visuellen Programmiersoftware Scratch als Minigame um und bauen eigene Game-Controller aus ungewöhnlichen Materialien für noch ungewöhnlichere Steuerungsmodi.

WORKSHOP 5: NEWSGAMES – JOURNALISTISCHE COMPUTERSPIELE UND IHR EINSATZ IN DER BILDUNGSARBEIT

Eric Jannot, waza! Games

Das Ziel von Newsgames ist es, Nachrichten erlebbar zu machen. Spielmechaniken zu nutzen, um soziale oder politische Themen als komplexe Systeme nachvollziehbar zu machen, ist ein herausragendes Merkmal des Genres.

Der Workshop geht auf die Entstehung, Merkmale sowie Best Practice Beispiele von Newsgames ein und gibt einen Einblick darin, wie man mit einfachen Mitteln ein solches Spiel im Rahmen der Bildungsarbeit gemeinsam mit Jugendlichen entwickeln kann.

Detaillierte Informationen zu Workshops & ReferentInnen finden Sie unter www.letsplaygermany.de

