

FORT- BILDUNGS- KATALOG MEDIEN- BILDUNG



Seminare, Fachtage und Fort-
bildungen rund um Medien für
alle Freiwilligen deutschlandweit

netzwaerts.org

2021
–
2022

L O A D I N G



80%





|netzwärts

Das Update für deinen Frei- willigendienst

*Entscheide selbst,
was du lernen willst!*

Seit 2015 bieten wir für alle Freiwilligen bundesweit Seminarwochen und Fortbildungsangebote zu verschiedensten Medienthemmen an. Auch 2021/2022 haben wir wieder einiges für euch vorbereitet. Wir haben zwei viertägige **PRÄSENZSEMINARE** im Angebot, die an die gegebenen Hygienevorschriften angepasst werden. Jeweils 40 Freiwillige aus ganz Deutschland können sich auf die Workshops mit unseren Expert*innen freuen.



Außerdem haben wir zwei Fachtage für euch vorbereitet (**netzwärts SOCIAL MEDIA DAY** und **netzwärts GAMING LAB**), in denen ihr Workshops besuchen könnt und euch nachmittags mit Expert*innen zu den Themen austauschen könnt. Zwei weitere Online-Bildungstage und der dreitägige Präsenzworkshop **DIGITAL DETOX** runden das Angebot ab. Alle unsere Angebote könnt ihr als freie Bildungstage nutzen.

Anmelden könnt ihr euch ab dem 15. September 2021 auf unserer Homepage:

www.netzwaerts.org

Viel Spaß beim Lesen, was wir für euch vorbereitet haben. Wenn du Fragen hast, melde dich gern bei uns.

Wir freuen uns auf deine Teilnahme!

Di. – Fr. 23.11. – 26.11.21

Junker Jörg, Eisenach

SEMINARWOCHE 1

WS1 Making

WS2 Film Lab

WS3 Posten oder
Nichtposten, das ist
hier die Frage – Einstieg
in die Medienpädagogik

WS4 Capture the News

Alle Informationen zu den
Workshops findet ihr unter:

www.netzwaerts.org

Julien & Danja
Maker*innen

WS1 Making

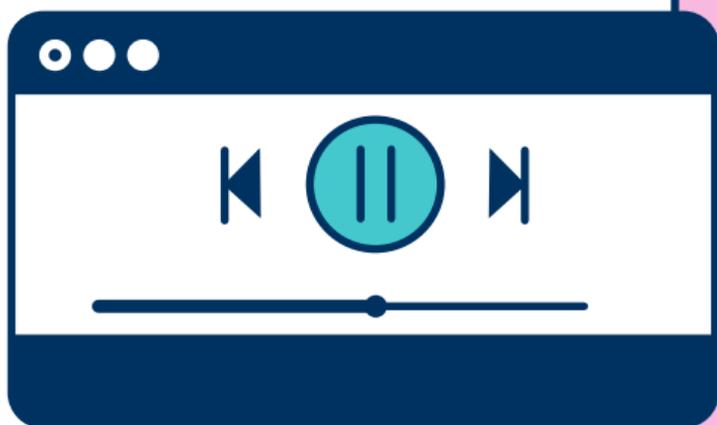
Die Hände kribbeln, du hast Lust zu Basteln und magst eine kleine Herausforderung? Dann lass uns gemeinsam eine automatische Pflanzenbewässerung bauen! Dabei geben wir dir zunächst das nötige Wissen mit an die Hand und werden anschließend schrauben, löten und programmieren. Am Ende kannst du beruhigt in den Urlaub fahren, deine Pflanzen von der Ferne monitoren und dich entspannt zurücklehnen.

Marcel Albers

Creative Director WRKSTA | Film und Grafik

WS2 Film Lab

Klappe, wir drehen! Du möchtest wissen, wie eine Produktion abläuft? Was grundsätzlich nötig ist, um effektiv durchzustarten? Dann nehme gerne am Film-Workshop teil. In einem knappen Theorieteil stelle ich dir die wichtigsten Bausteine vor und zeige dir ein paar Einblicke in den Dreh und die Postproduktion. Wir werden uns an einem eigenen Storyboard probieren und je einen Film in einer Kleingruppe umsetzen.



Benjamin Heinemann
Medienpädagoge

WS3 Posten oder Nichtposten, das ist hier die Frage – Einstieg in die Medienpädagogik

Die sozialen Medien sind noch ziemlich jung. Viele Kunst- & Kulturschaffende hätten sich vermutlich niemals erträumen lassen, was heute alles möglich ist und wie schnell digitale Inhalte geteilt werden können. Umso spannender die Frage: Wie hätten sich diese Personen heute im weltweiten Netz inszeniert? Wie sähen die Bilder aus? Wie sähe die Sprache aus? Oder: wie viel Swag hätte der Teufel von Faust? Lasst es uns in diesem Workshop herausfinden, einen Kanal gründen & gemeinsam die Neudefinition von Kultur & Geschichte entdecken.

Johannes Karstens
Medienpädagoge

WS4 Capture the News – Wer hat den erfolgreichsten Sender?

Ihr bestimmt, was im Radio läuft. Es wird spannend, denn wie in jeder Radiosendung muss vor dem Mikro moderiert und hinter den Kulissen organisiert werden. Thema der Show? Social Media, Games, Streaming & Fake News – 3 Gruppen konkurrieren um die meisten Likes und lernen Fakes von News zu unterscheiden. Wie müssen Musik, News und Moderation ausgesucht werden? Wie entlarvt man FakeNews und Social Bots und beschafft sich Nachrichten-Inhalte fundiert und schnell? Zusätzlich muss der Instagram-Kanal bedient werden, denn die Zuhörer:innen wollen multimedial versorgt werden!

Di. – Fr. 1.2. – 4.2.22

Jugendakademie Walberberg

SEMINARWOCHE 2

WS1 Mit Games Filme drehen – die Kunst von Machinima

WS2 Streaming

WS3 Das Digitale Ich – Fotografie, Selbstinszenierung und Soziale Medien

WS4 Hate Speech und Fake News

Alle Informationen zu den Workshops findet ihr unter:

www.netzwaerts.org

Benjamin Heinemann
Medienpädagoge

WS1 Mit Games Filme drehen – die Kunst von Machinima

Computerspiele mal anders benutzen – aus Spiel wird Film! Diese Art des Filmemachens nennt man Machinima. Das Wort setzt sich zusammen aus machine, cinema und animation. Eine alte Medienkunst, welche wir gemeinsam wieder zum Leben erwecken werden. In diesem Workshop werden wir gemeinsam einen Einblick in dieses Thema wagen. Dabei lernt ihr unter anderem Computerspiele anders zu nutzen (Creative Gaming), Inhalte von Filmtheorie wie Storyboards, Heldenreisen und etwas über das Filmedrehen bzw. den Videoschnitt.

Marcel Albers**Creative Director WRKSTA | Film und Grafik**

WS2 Streaming

Im Workshop geht es um die Produktion von Streaming-Angeboten. Welche Arten und Plattformen gibt es? Wir experimentieren mit den Streaming-Möglichkeiten, schauen welcher Aufwand und Umfang dahintersteckt und klären die Vor- und Nachteile. Nach der Theorie folgt die Praxis. Wir gestalten unseren eigenen Stream per Youtube in Kombination mit der Streamingsoftware OBS.

Hannes Woidich
Fotograf

WS3 Das Digitale Ich – Fotografie, Selbstinszenierung und Soziale Medien

In unserem Fotografiemark werden wir uns mit allem rund um die Themen Fotografie, Selbstportraits und Soziale Plattformen beschäftigen. Im praktischen Teil werden wir inszenieren, experimentieren und spielerisch die vielen Formen des Mediums ausloten. Darüberhinaus werfen wir einen Blick auf die Abläufe in Sozialen Medien. Wie werden scheinbar beiläufige oder private Bilder von Stars und Influencer*innen inszeniert? Welche Mechanismen und Interessen stehen dahinter?

Es gibt viel zu entdecken. Ich freue mich auf eure Teilnahme!

Heiko Wolf
Medienpädagoge

WS4 Hate Speech und Fake News

Soziale Netzwerke & Messenger werden immer öfter für Mobbing, Diffamierungen, Hate Speech & Fake News missbraucht. Sogenannte *Trolle* oder *besorgte Bürger*innen* verbreiten rassistische Hetze, Beleidigungen und Unwahrheiten. In Zeiten von Pandemien oder anderen (Natur-)Katastrophen wird es zunehmend wichtiger, Fake News zu erkennen, diese nicht zu teilen sondern zu melden. Vieles wird nicht gemeldet, Hassreden nicht zur Anzeige gebracht – häufig weil eine schweigende Zuschauermenge sich nicht traut, etwas entgegenzusetzen bzw. zu widersprechen.

Inhalt dieser Fortbildung ist es, wie man sich in Communities organisieren kann, Fake News enttarnt und wo eine Meldung oder Anzeige sinnvoll sein kann.

Mi. – Fr.
8.6. – 10.6.22

Burak Ates
Medienpädagoge
Marten Gerdnun

Eifel

Leitung Servicestelle netzwärts

DIGITAL DETOX

Ich bin dann mal offline

Wie oft hast du heute schon auf dein Handy gestarrt? Denkst du, dass du überdurchschnittlich viel Zeit damit verbringst? Was würde passieren, wenn du mal 24h nicht mehr erreichbar bist? Keine Chats oder Snaps, kein Internet zum Googlen. Komplette auf dich allein gestellt mit einer Gruppe von Menschen, irgendwo in der Natur. Nur mit dem Geringsten, was du zum glücklich sein brauchst. Frische Luft, statt WLAN. Wenn du aus all dem Daten-Dschungel mal für einen kurzen Moment entfliehen willst, ist hier deine Chance. Komm mit uns auf eine dreitägige Reise an einen Ort, ohne Programm aber mit viel Zeit, selbstbestimmt die Tage zu gestalten.

Mo. 24.1.22

10 – 16 Uhr

Johanna Steiner

Online

Hörspielmacherin/Podcasterin

Audio Design

Kreation und Produktion von Audioinhalten

Egal, ob man einen Podcast, einen Audioguide oder eine Hör-collage mit Interviewschnipseln plant – das zugrundeliegende Handwerkszeug ist dasselbe. Neben einer guten, durchdachten und realisierbaren Idee braucht man verschiedene Ressourcen und Skills, von dramaturgischen Grundlagen über Technik und Softwares bis hin zu Tipps fürs Sprechen und Sprechen-Lassen. In dieser Online-Fortbildung wollen wir all diese Themen rund um die Kreation und Produktion von Audioformaten kurz antippen, um Euch für derartige Herausforderungen vorzubereiten.

Mo. 21.3.22

10 – 16 Uhr

Maximilian Voigt

Online

Open Knowledge Foundation e.V.

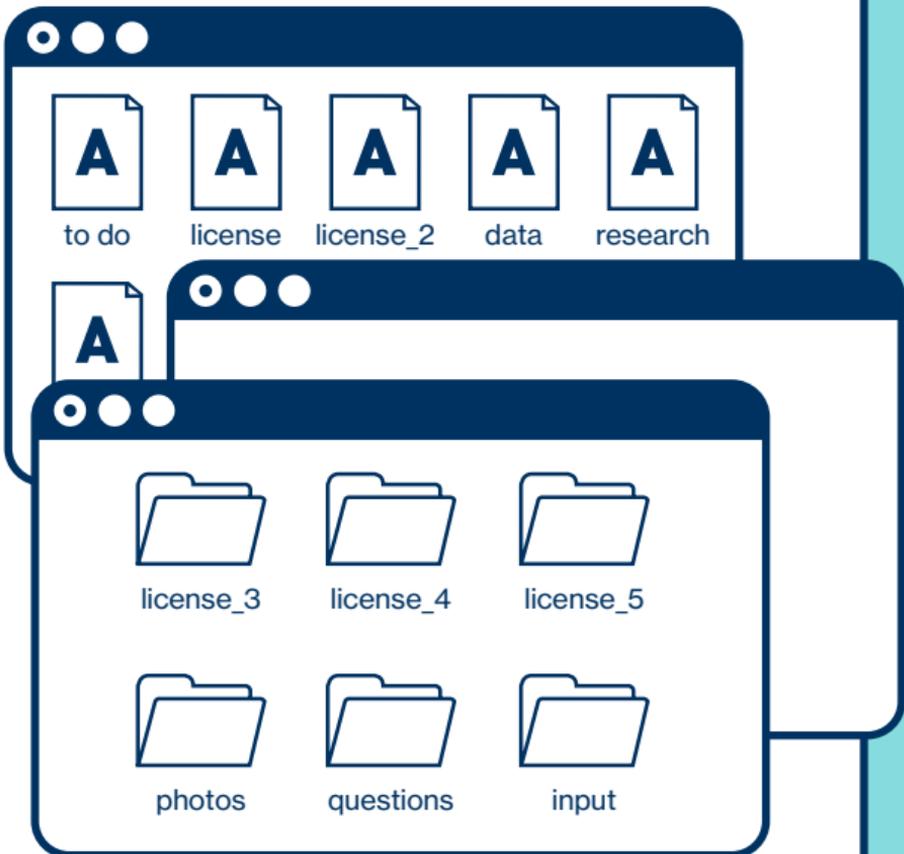
Die Macht der Daten

Einführung in die Streamingsoftware OBS

In einer zunehmend digitalen Welt werden die Kompetenzen, mit Daten umzugehen, immer wichtiger. Fundierte Datenkenntnisse erlauben es, Informationen kritisch zu hinterfragen und sich an öffentlichen Debatten faktenbasiert zu beteiligen. Das Grundrecht auf Informationsfreiheit ermöglicht es, Einsicht in öffentliche Dokumente und Akten zu bekommen. Ämter und Behörden können z.B. verpflichtet werden, ihre Akten und Vorgänge zu veröffentlichen und für Bürger*innen zugäng-



lich zu gestalten. In unserem Workshop erfährst du, wie du an für dich relevante Informationen kommst, wie du sie be- bzw. verarbeiten und präsentieren kannst. Mit Hilfe von Daten wollen wir soziale und politische Fragestellungen neu betrachten, eigene Projekte entwickeln und vorantreiben, um gemeinsam mit anderen den gesellschaftlichen Wandel positiv zu gestalten.



Do. 28.4.22**09 – 17 Uhr****Online**

netzwärts SOCIAL MEDIA DAY (nSMD)

Der netzwärts Social Media Day (nSMD) widmet sich dem Phänomen Youtube. Vormittags habt ihr die Möglichkeit, einen von vier Workshops zu besuchen. Die Themen sind Social Media Marketing, Medienrecht, How to Influence und Videos produzieren.

Nachmittags kommen wir alle zusammen, teilen unsere Erfahrungen und diskutieren mit Expert*innen über das Medium Social Media.

Content

WS1 Digitale Kampagne entwickeln – Von der Planung bis zur kreativen Umsetzung

WS2 How to Stream

WS3 Medienrecht
– Videoprojekte ohne

WS4 How to Influence

Christine Lentz
Journalistin / Social Media Marketing

WS1 Digitale Kampagnen entwickeln – Von der Planung bis zur kreativen Umsetzung

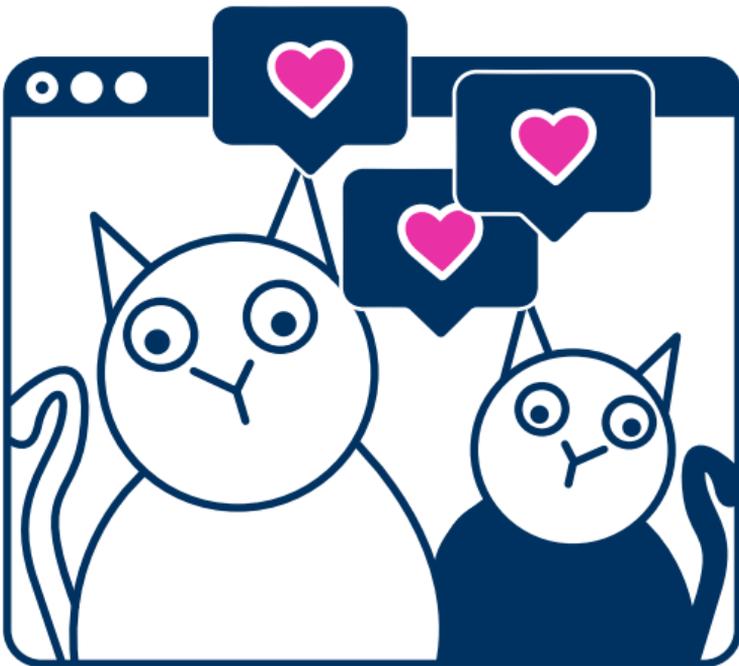
Was braucht es alles, um für ein Thema, eine Veranstaltung oder ein Crowdfunding-Projekt die richtige Zielgruppe zu aktivieren?

Oft planen mehrere Beteiligte dafür im Vorfeld eine Kampagne, also eine zeitlich befristete Aktion mit einem definierten Ziel und einem koordinierten Zusammenwirken. Digitale Kampagnen laufen über Social Media Kanäle, Newsletter, Streaming, Mailings und und und. Der Workshop vermittelt, wie





man eine Digitale Kampagne plant, die Funktionen von Social Media optimal nutzt, Storytelling entwickelt und seine Zielgruppe zum Mitmachen anregt. Wir schauen uns gemeinsam an, wie man einzelne Kampagneninstrumente optimal nutzt, kreativ selbst gestaltet und was im Vorfeld und bei der Durchführung zu beachten ist.



Marcel Albers**Creative Director WRKSTA | Film und Grafik**

WS2 How to Stream

Im Workshop geht es um die Produktion von Streaming-Angeboten. Welche Arten und Plattformen gibt es? Wir experimentieren mit den Streaming-Möglichkeiten, schauen welcher Aufwand und Umfang dahintersteckt und klären die Vor- und Nachteile. Nach der Theorie folgt die Praxis. Wir gestalten unseren eigenen Stream per Youtube in Kombination mit der Streamingsoftware OBS.

Christian Korte
Rechtsanwalt für Medienrecht

WS3 Medienrecht

- Videoprojekte ohne Reue

In diesem Workshop schauen wir uns die rechtlichen Anforderungen genauer an: Was gilt es urheberrechtlich zu beachten? Wie gehe ich mit Persönlichkeitsrechten um? Welche Einwilligungen brauche ich von wem? Was ist mit Impressum und Datenschutzerklärung? Wann brauche ich eine Sendelizenz? Eigene Fragen sind sehr willkommen.

Franz Dubberke
Medienpädagoge

WS4 How to Influence

Wer sind eigentlich diese Influencer*innen, von denen in sogenannten sozialen Medien seit Jahren die Rede ist? Der Lösung dieser Frage kommen wir näher, indem wir uns die Geschichte der Werbung ansehen. Denn wie bei der Frage um die Henne und das Ei bedingen sich Werbung und ihre Präsentator*innen. Worin unterscheiden sich klassische Werbestructuren und Influencing? Sind Influencer*innen längst Jugendkultur?

In diesem Workshop klären wir diese und weitere Fragen. Wenn du dich fragst, warum ist das so erfolgreich, wie wird damit Geld verdient und was ist möglicherweise riskant, dann freuen wir uns auf deine Anmeldung.

Do. 14.6.22

09 – 17 Uhr

Online

netzwärts GAMING LAB (nGL)

Das netzwärts Gaming Lab (nGL) widmet sich einen vollen Tag dem Medium Games. Zunächst habt ihr die Möglichkeit, einen von vier Workshops zu besuchen.

Am Ende des Fachtages kommen wir alle nochmal zusammen, teilen unsere Erfahrungen und diskutieren mit Expert*innen über das Medium Games. Für den nachmittäglichen Talk (16-17 Uhr) konnten wir das Videospielunternehmen Ubisoft gewinnen, die sich euren Fragen stellen.

Content

**WS1 Storygames mit
Minetest**

WS2 Gaming History

**WS3 Game Design
leichtgemacht!**

**WS4 Let's Play - Games
Streamen**

Benjamin Heinemann
Medienpädagoge

WS1 Storygames mit Minetest

Schon mal versucht, eine Geschichte, Legende oder ein Mythos durch ein Spiel erfahrbar zu machen? Genau das werden wir in diesem Workshop herausfinden! Als Unterstützung nehmen wir das Open-Source Spiel Minetest, in welchem wir unsere eigenen Kulissen bauen, Inhalte kreieren & Geschichten erlebbar machen.

Johannes Karstens
Medienpädagoge

WS2 Gaming History

Wir blicken gemeinsam auf die Geschichte der Videospiele. Wie schaffen es Games, uns seit Jahrzehnten zu fesseln? Welche Veränderungen haben Videospiele bereits hinter sich? Mit praktischen Einblicken und Beispielen schauen wir zurück auf Klassiker wie DOOM, Space Invaders, Super Mario Bros. und wagen einen Blick in die Zukunft der Videospieleindustrie: Was kommt nach Virtual Reality, Augmented Reality und Mobile Gaming?

In dem Workshop wird sich inhaltlich und technisch mit der Historie der Spiele auseinandergesetzt: Wie haben sich Spielfiguren an den Puls der Zeit angepasst? Welche Probleme gibt es heute noch und was können wir lernen von einem Blick zurück?

Heiko Wolf
Medienpädagoge

WS3 Game Design leichtgemacht!

Spiele spielen, Regeln brechen und damit eigene neue Spiele entwickeln - mit kreativen Ideen und geeigneten Tools geht das ganz einfach. Im Workshop werden Methoden und Tools für Game Design vorgestellt und ausprobiert. Wir spielen zunächst online mit- bzw. gegeneinander und in Kleingruppen werden dann ganz neue eigene Games entwickelt.

Für den Workshop benötigt ihr: Schere, Stein, Papier sowie Stifte, einen Würfel und ein zweites digitales Gerät (Tablet oder Smartphone) zusätzlich zu eurem Gerät, mit dem ihr an der Fortbildung teilnehmt.

Franz Dubberke
Medienpädagoge

WS4 Let's Play - Games Streamen

Knapp die Hälfte aller 12 - 19 Jährigen in Deutschland schaut mehrmals die Woche Let's Play-Videos (kommentierte Videospiel-aufzeichnungen), Live Streams noch nicht mit eingerechnet. Was macht die Faszination aus? Wie kann man das Format kreativ nutzen und welche Technik brauche ich für mich allein oder auch in einer Einrichtung als Let's Play-Projekt?

Nach einem allgemeinen Input mit Fragerunde und Erfahrungsaustausch starten wir unsere eigenen Produktionen und probieren live Streams und Let's Plays mit der kostenlosen Software OBS-Studio aus. Berühmt werden wir damit wohl nicht, aber Spaß macht's in jedem Fall!

Die bundesweite Servicestelle für Medienbildung im Freiwilligendienst

Entstanden aus den Erfahrungen des Modellprojekts FSJ digital (2015-2018), bietet die Servicestelle netzwärts seit 2019 bundesweit Fortbildungen mit medienpädagogischem Kontext an. Darüber hinaus bieten wir Unterstützung, Anregungen und Vorschläge für die Umsetzung medialer und digitaler Projekte in Euren Einsatzstellen an.

Auch für deine Kolleg*innen aus den Einsatzstellen und Trägern organisiert netzwärts 2021/2022 bundesweit insgesamt 13 Fortbildungen. Gebt die Infos gern an Eure Einsatzstellen und Träger weiter. Alle Infos dazu findet ihr unter

www.netzwaerts.org

oder persönlich unter der untenstehenden Telefonnummer



Teilnahmebedingungen

Unsere Fortbildungen sind für alle Freiwillige bundesweit geöffnet, egal welchen Freiwilligendienst (FSJ, BFD oder FÖJ) Ihr macht. Du hast Interesse? Sprich dich mit deiner Einsatzstelle und deinem Träger ab und melde dich an!

Die Online-Fortbildungen werden über Zoom oder vergleichbare Konferenztools durchgeführt. Bitte haltet am Tag der Online-Fortbildung einen Computer mit Webcam und stabiler Internetverbindung bereit.

Fortbildungskosten

Die viertägigen Präsenzseminare kosten den FSJ-/BFD- oder FÖJ-Träger insgesamt 50€. Die eintägigen Online-Fortbildungen kosten den Träger 20€. Das Präsenz-Seminar *DIGITAL DETOX* kostet 30€. Im Preis sind alle Seminarkosten inbegriffen (Übernachtungen, Verpflegungen und Referenten).



Fahrtkosten zum Seminar übernimmt je nach Freiwilligenvertrag Deine Einsatzstelle oder Dein Träger.

Ausführlichere Informationen zu den Fortbildungen, über Kosten, Zeiten und Stornierungsfristen findet ihr unter:

www.netzwaerts.org

Anmeldung

Anmelden kannst du dich über das Onlineformular auf unserer Webseite, per Mail oder telefonisch. Die Anmeldung zu allen Angeboten wird am 15. September 2021 freigeschaltet.



Kontakt/Veranstalter

Kulturbüro Rheinland-Pfalz
der LAG Soziokultur und Kulturpädagogik e.V.

C.-S.-Schmidt-Straße 9
56112 Lahnstein

Tel.: 02621 / 62 31 5-26 (Marten Duck)

duck@kulturbuero-rlp.de
www.kulturbuero-rlp.de

www.netzwaerts.org



KULTURBÜRO
Rheinland-Pfalz



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend



Bundesvereinigung
Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e.V.