

bar.camp: Medien.Kunst.Pädagogik. Eine interdisziplinäre Zukunft?

Hier könnt ihr die Ergebnisse eurer Diskussionsgruppe festhalten.

CONCEPTOPIA NRW 24. OKTOBER 2023, 13:54 UHR UTC

Session 1

Grüner Raum: Intersektional ausgerichtete kulturelle Kinder- und Jugendbildung

Haltung: Wissen & Sensibilität für Verschränkungspunkte von verschiedenen Macht- und Diskriminierungsdimensionen, die sich kontextabhängig und situativ äußern, aber Vorsicht vor Zuschreibungswissen & Vorannahmen in der Arbeit mit den jeweiligen Jugendlichen

Vorschlag Bezeichnung der Zielgruppe: marginalisierte Menschen; Menschen, die in marginalisierten Lebenslagen leben (Fokus weg von Individuum, hin zu strukturellen, von außen auferlegter Situation)

Praxisbeispiele:

iJuLa Köln: <https://www.rrcgn.de/projekte/ijula/>

Theater X Berlin Moabit: <https://www.theater-x.com/>

Ratschlag für Praxis:

- o Als Pädagog. Fachkraft eigene Konzepte reflektieren & überarbeiten, indem Menschen, die Perspektive um gewisse Diskriminierungserfahrungen teilen, hinzugezogen werden
- o Reflektion von Machtprozessen + Strukturen: 5 Fragen für die Projektkonzeption wurden von Joanna vorgestellt

- o "Take-Over", eigene Position & Sichtbarkeit bewusst an marginalisierte Menschen übergeben
- o Intersektionale Ausrichtung = Höhere Sensibilität für Perspektive & Bedürfnisse der ZG und Bereitschaft diese einzubringen = wichtig für partizipative Projekte! bsp: Jugendbeirat als Grundlage für Projekt
- o Vorsicht vor "Profilierung" eines Projekts indem Menschen mit gewissen Diskriminierungserfahrungen aufgedressen in den Fokus gesetzt werden
- o Sucht in Eurem eigenen lokalen Umfeld eine oder mehrere diskriminierungskritisch tätige Selbst-/Organisationen- am besten an der Schnittstelle Kulturelle Bildung:
 - Wie weit weg sind sie von Euch in Metern?
 - Wie weit weg sind sie von Eurem Alltag?
 - Wie weit weg von Eurer eigenen (intersektionalen) Position?
 - Wie könntet Ihr diesen Organisationen zeigen, dass Ihr es wichtig findet, dass es sie gibt?
 - Wie könnt ihr machtkritisch und wertschätzend aufzeigen, dass ihr mit ihnen kooperieren wollt?
- o Kooperationen eingehen mit Selbstorganisationen von Jugendlichen (queere Jugendliche, Jugendvereine von behinderten Jugendlichen, Migrantenselbstorganisationen...) und für eine Zusammenarbeit gewinnen, bspw. im Rahmen eines Jugendkuratoriums in der Einrichtung.
- o Machtverhältnisse übertragen sich in den digitalen Raum, der diese ungefiltert sogar verstärken kann.

Daher benötigt es Strategien, Konzepte und Angebote, die das im Digitalen mitdenken.

iJuLa - Intersektionale JugendLabore im Veedel ★ ROOTS & ROUTES

Das iJuLa-Projekt öffnet Räume, in denen künstlerisch an intersektionalen und an queeren Themen gearbeitet werden kann. Wir laden junge Künstler*innen ein, diese Räume mit uns zu gestalten und sie mit Leben und Ideen zu füllen.

ROOTS & ROUTES



Machtverhältnisse übertragen sich in den digitalen Raum, der diese ungefiltert sogar verstärken kann. Daher benötigt es Strategien, Konzepte und Angebote, die das im Digitalen mitdenken.

– ANONYM

Kooperationen eingehen mit Selbstorganisationen von Jugendlichen (queere Jugendliche, Jugendvereine von behinderten Jugendlichen, Migrantenselbstorganisationen...) und für eine Zusammenarbeit gewinnen, bspw. im Rahmen eines Jugendkuratorium in der Einrichtung.

– ANONYM

Sucht in Eurem eigenen lokalen Umfeld eine oder mehrere diskriminierungskritisch tätige Selbst-/Organisationen- am besten an der Schnittstelle Kulturelle Bildung: •Wie weit weg sind sie von Euch in Metern?•Wie weit weg sind sie von Eurem Alltag?•Wie weit weg von Eurer eigenen (intersektionalen) Position?•Wie könntet Ihr diesen Organisationen zeigen, dass Ihr es wichtig findet, dass es sie gibt?•Wie könnt ihr machtkritisch und wertschätzend aufzeigen, dass ihr mit ihnen kooperieren wollt? – ANONYM

KI in der Medienbildung / Vermittlung

- Wie kann ich KI als Tool & kreatives Medium nutzen?
- Alltagsrelevanz herstellen & Verständnis erzeugen
- Wie funktioniert die Technologie dahinter? (Komplexität, Vermenschlichung / Emotionen, etc.)
- Welche Vorsichtsmaßnahmen (Stichwort "Datenschutz") sind richtig / wichtig?
- Wie umgehen mit der biased KI? (weiß, westlich / amerikanisch, ... > Welche Welt wird reproduziert?)
- Inhalte bewerten lernen! (Wahrheitsgehalt prüfen)
- (Wie) Haltung einnehmen / vermitteln!?

- Wie grenzt sich das eigene Kunstschaffen ab (von z.B. ChatGPT)? Muss / soll / kann es das zukünftig?

- Was ist mit der zeitlichen Komponente / Tempo der Entwicklungen? Mitmachen oder Innehalten? >> (zu) schnelle Innovationszyklen
- Was geben wir in die Maschine hinein? Wer hat die Kontrolle? Was ist (noch) charmant, was überfordert?
- Welche Daten gebe ich rein? Welche Tools nutze ich? ("Herr / Frau der eigenen Daten bleiben")
- Wie eignen wir uns Wissen / Fähigkeiten an?
- Wer tut das? (Wissenslücken / -scheren werden größer)

- Sorgen & Ängsten ODER Potenzialen & Möglichkeiten?

"Künstliche Intelligenz (KI) ist ein Teilgebiet der Informatik. Sie imitiert menschliche kognitive Fähigkeiten, indem sie Informationen aus Eingabedaten erkennt und sortiert. Diese Intelligenz kann auf programmierten Abläufen basieren oder durch maschinelles Lernen erzeugt werden." >> [https://www.iks.fraunhofer.de/de/themen/kuenstliche-intelligenz.html#:~:text=K%C3%BCnstliche%20Intelligenz%20\(KI\)%20ist%20ein,durch%20maschinelles%20Lernen%20erzeugt%20werden](https://www.iks.fraunhofer.de/de/themen/kuenstliche-intelligenz.html#:~:text=K%C3%BCnstliche%20Intelligenz%20(KI)%20ist%20ein,durch%20maschinelles%20Lernen%20erzeugt%20werden).

<https://www.ki-campus.org/>

<https://www.kunstforum.de/artikel/kann-ki-kunst/>

<https://participart.net/2023/08/17/kuenstliche-intelligenz-und-kunst-eine-innovative-kombination-2/>

Künstliche Intelligenz (KI) und maschinelles Lernen - Fraunhofer IKS

Informationen zur Forschung des Fraunhofer IKS in den Bereichen Künstliche Intelligenz und Machine Learning

FRAUNHOFER-INSTITUT FÜR KOGNITIVE SYSTEME IKS



Trickfilm mit Tagtool

Vorstellung des Tagtool-Projektes "Von Brake in die Welt" (wird noch als OER veröffentlicht)

- Voraussetzung: 8 Workshop-iPads mit der App Tagtool (in der Basisversion) + 8 Apple Pencils + 1 iPad mit Pro-Version (Workshopleitung) + Beamer + Stromversorgung (ggfs. bei mobiler Verwendung Generator)
- 4 Termine á 3 Stunden, 7 TN von 10-14
- Nutzung von Tagtool für die Erstellung eines Trickfilms mit anschließender Projektion
- Workbook "Tagtool" ist in Planung, bei Interesse E-Mail an Birgit Hedemann, textkritik@ewetel.net



Session 2

Wir bauen Beats: Musik mit DAW

Projektvorstellung Wir bauen Beats - Musik selber produzieren - Methodischer Zugang für Kinder und Jugendliche <https://participart.net/2023/03/21/wir-bauen-beats/>

- DAW = digital audio workstation, Profisoftware
- Voraussetzung für 5 Workstations: 5 Laptops + Software (Lizenzen) + Midi Controller + Kopfhörer + USB-Audiointerface
- Betreuung durch zwei Mitarbeiter und einen Experten aus dem Musik-Bereich
- 1 Workstation für 2 TN, maximal 10 TN ab 10 Jahren
- langfristiges Projekt, offenes Angebot über ein halbes Jahr
- Kids, die mehr wollten, konnten auch außerhalb der Workshopzeiten an den Workstations arbeiten

- o Nachteile: sehr aufwändig, viele Jugendliche hatten zu wenig Voraussetzungen für digitales Arbeiten am Laptop
- o Alternative: iPads mit der App Launch Pad ausstatten. Mit der App sind auch Sessions möglich.

<https://padlet.com/artsubstrat1/experience-sprungbrett-oumhb9gwill8zqu78>

Studio Michelle Adolfs - Kunst/ Medien/ Konzepte

Ideen für Innovation und Kulturelle Bildung: Co-Creation, Workshop, Medienlabor mit XR. Projekte entwickeln, Beteiligung gestalten, Lösungen finden!

STUDIO MICHELLE ADOLFS



Session 3

Michelle Adolfs AR /XR

„Kunst bietet die Möglichkeit einer alternativen Wissensproduktion: Neue Sichtweisen erproben, freie Abstraktion suchen, Komplexität wahrnehmen und Reduktion bearbeiten, Menschen berühren, Kommunikation anregen...“

das cosplaydings

- o Projekt über 6 Monate mit Jugendlichen von 12-17 Jahren
- o Nähen, Accessoires bauen (Schaumstoff, 3D,...)
- o Foto-Session
- o Abschließender Besuch der GamesCon
- o Das Nähen war sehr zeitaufwendig technisch anspruchsvoll
- o Besuch der Gamescon und Fotos war ein echter Schub für das Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl der Teilnehmenden

Themen, die in der Session aufkamen:

Zentrale Themen der Kinder- und Jugendkultur werden oft nicht gesehen (Games, Cosplay, Comic, Musik, TikTok) oder als nicht "wertvoll genug" wahrgenommen

Fachpersonal hat oft zu wenig Zeit, sich in neue Technik einzuarbeiten

Projekt "Unbeschwert" // Beteiligung von Jugendlichen

Unbeschwert - uzwei (aufderuzwei.de)

Nachfolgeprojekt:

- Jugendliche beteiligen ist immer Beziehungsarbeit
- Raum für Austausch und Alltag lassen
- Jugendliche stärken zB auch in Öffentlichkeitsarbeit, Jugendkultur besser positionieren
- Möglichkeiten für Praktika schaffen, darüber Netzwerke ausbauen
- Jugendlichen das Sprachrohr übertragen

Beispiele für gelungene Projekte:

- staycation Festival

[Staycation e.V. – Staycation e.V. \(staycation-festival.de\)](http://www.staycation-festival.de)

- Ibbenbüren - Zusammenarbeit zwischen Jugendzentrum und Jugendkunstschule

Themenhefte zum Thema Partizipation

https://www.kulturellebildung-nrw.de/fileadmin/uploads/PDF_Themenhefte/2023_03_Themenheft_Partizipation_Screen.pdf

--> 2. Edition wird derzeit erstellt

--> Nächstes Jahr gibt es eine Präsentation

Unbeschwert - uzwei

Elf Monate lang haben elf kreative Köpfe konzipiert, konstruiert, entschieden, verworfen, neu gedacht und sich weiterentwickelt. Um herauszufinden, wie und mit welchen Mitteln sie welche Gefühle der Leichtigkeit erzählen wollen, haben sie sich auf diverse Kreativtechniken, Workshops, Austauschrunden und Beispielen aus der Kunstwelt eingelassen.

UZWEI


