Internet – das Lebensnetz: Bildung. Identität. Politik.

Programm und Abstracts des
15. Gautinger Internettreffens
am 25. - 26. März 2014

#git14

institutgauting.de

youthpart.info

watchyourweb.de

sin-net.de

Internet – das Lebensnetz:
Bildung. Identität. Politik.

- PROGRAMMABLAUF -

DIENSTAG, 25. MÄRZ 2014

11:00 **Begrüßung und Einführung**
Albert Fußmann, Institut für Jugendarbeit Gauting
Björn Friedrich, SIN - Studio im Netz e.V.
Jürgen Ertelt, youthpart / IJAB e.V.

11:15 **Das Neue Spiel - Nach dem Kontrollverlust**
Michael Seemann, @mspro, Blogger und Kulturwissenschaftler

12:30 Mittagspause

14:00 **Praxisimpulse I**

Social-Media-Guidelines für die Jugendarbeit Ingrid Zorn und Renato Burget, KJR München-Stadt und Marcus Fink, KJR München-Land	**Erkerzimmer (EG)**
Die neue partizipative Politik – wen erreichen wir da eigentlich? Yannick Haan, Autor und Netzpolitik-Aktivist	**Bibliothek (1. OG)**
Mobile Games gestalten mit Placity Christian Kleinhanss, medien+bildung.com, und Niels Münzenberger, Kaiserdom App Project	**Multimedia-werkstatt (Keller)**
Kabel statt Kleister: Rasperry Pi, Makey Makey & Co. Thomas Grashei, Ronnie Seidl – pomki.de, und Benjamin Jentsch, Constantin Rapp – SIN - Studio im Netz	**Seminarraum (1. OG)**

15:00 **Medienprojekte konkret**
Vorstellung der Kooperationsprojekte „Neue Medien und Internet in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen“ (Förderprogramm des Stadtjugendamts München in Zusammenarbeit mit der AG Interaktiv, Herbstausschreibung 2013)

15:30 **Vertiefende Vorstellung der Medienprojekte in Kleingruppen:**

• **Arts Education: “Banlieus d’Europe”** Tom Biburger, Institut für Angewandte Kulturelle Bildung • **Alles Spielaffe oder was?** Michaela Pfanzelt, Kinder- & Jugendtreff "Tasso33" Milbertshofen • **Schuften, anpacken und sich selbst versorgen - und das soll Spaß machen?** Elke Hardegger, Integrative Montessorri Volksschule Balanstraße	**Seminarraum (1. OG)**
• **Wir 2.0 - ein interaktives E-Book** Katja Knoblauch, Münchner Stadtbibliothek, Stadtteilbibliothek Milbertshofen • **Aufklärung, nur ein Mausklick entfernt?!** Claudia Porpaczy und Yvonne Hotz, Unfugtheater für Kinder	**Erkerzimmer (EG)**
• **iz art Tutorials - Kinder erklären Kindern: digital vernetzt - real in Szene gesetzt!** Michael Dietrich, Pädagogische Aktion/SPIELkultur .V. • **DZMZ - Deine Zeit, meine Zeit: Generationen im Dialog** Vera Lohmüller (VL-Medienprojekte) und Sophie Stroedel	**Bibliothek (1. OG)**

16:30 Kaffeepause

17:00 **Medienpädagogik in Zeiten entgrenzter Überwachung**
Jürgen Ertelt, youthpart / IJAB e.V.

18:15 Abendpause

19:30 **Abendprogramm:**

- ✓ **Showroom: Das Lebensnetz**
  gestaltet durch Teilnehmende

- ✓ **Beyond Resolution - seriality in electronic media**
  Mona Menkman, Media Artist & Theorist

MITTWOCH, 26. MÄRZ 2014

09:00 **Gehst Du Schule oder Facebook? Wo Jugendliche sich im Netz rumtreiben**
Thomas Pfeiffer, Diplom-Pädagoge und Programmierer

10:15 **Mit dem Aneignungskonzept die neuen Räume der Jugendlichen verstehen: Vom Aneignungskonzept zur Activity Theory**
Prof. Dr. Ulrich Deinet, Fachhochschule Düsseldorf

11:30 Kaffeepause

11:45 **Praxisimpulse II**

Methoden zur Analyse der Räume Prof. Dr. Ulrich Deinet, Fachhochschule Düsseldorf	**Saal (EG)**
Jugend hackt - Nachwuchsförderung für Programmiertalente Maria Schröder, Open Knowledge Foundation Deutschland e.V.	**Seminarraum (1. OG)**
Augsburger Medienscouts Anna Vahl, Kommunale Jugendarbeit Augsburg und Medienscouts vom Gymnasium bei St. Anna, Augsburg	**Erkerzimmer (EG)**
Freifunk – Ein freies WLAN in Bürgerhand Christian Steinherr, Freifunk Augsburg	**Bibliothek (1. OG)**

12:45 Mittagspause

14:00 Interaktiv-Mediensalon:
Wo geht's hier bitte ins #Neuland?
Wie das Internet unsere Gesellschaft auf den Kopf stellt
Richard Gutjahr, Journalist und Blogger

15:45 **Tagungsausklang**

16:00 Ende

GMK-Fachgruppen- Treffen:

GMK Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur

Fachgruppe Multimedia
am Dienstag, 25.03., 19.00 Uhr
im Erkerzimmer (EG)

Fachgruppe Fast Forward
am Dienstag, 25.03., 21.30 Uhr
im Erkerzimmer (EG)

Vortrag | Dienstag, 25.03.2014 | 11.15 – 12.30 Uhr

Michael Seemann

Das Neue Spiel - Nach dem Kontrollverlust

Als die US-Regierung 2010 die Kontrolle über Daten ihrer Botschaft und ihrer Streitkräfte verlor, waren wir voller Hohn. Als der Bundesminister Freiherr zu Guttenberg über eine im Netz organisierte Auswertung seiner Doktorarbeit stolperte, waren wir schadenfroh. Doch seit Snowden wissen wir, dass auch wir voll betroffen sind. Der Kontrollverlust macht keinen Unterschied zwischen Minister, Weltmacht und Privatperson. Er ist das Paradigma dieses Jahrzehnts.

Der Kontrollverlust ist das Scheitern an falschen Erwartungen. Unser Handeln basiert immer noch auf der Erwartung einer Kontrolle, die es längst nicht mehr gibt. Daten, von denen wir nicht wussten, dass es sie gibt, finden Wege, die wir nicht für möglich hielten und sagen Dinge aus, auf die wir nie gekommen wären. Mit anderen Worten: Wir wurden in ein neues Spiel geworfen und niemand hat uns die Regeln verraten.

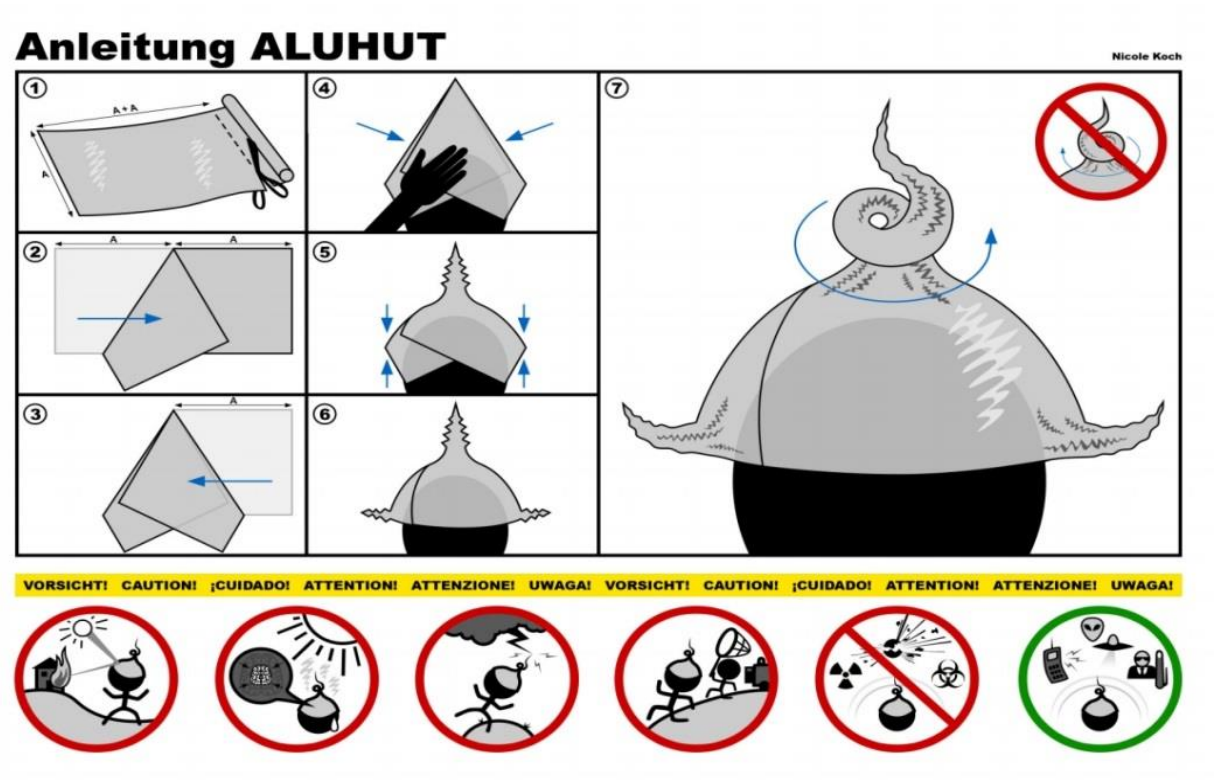
Michael Seemann
geboren 1977, studierte Angewandte Kulturwissenschaft in Lüneburg. Seit 2005 ist er mit verschiedenen Projekten im Internet aktiv. Er gründete twitkrit.de und die Twitterlesung, organisierte verschiedene Veranstaltungen und betreibt den populären Podcast wir.muessenreden.de. Anfang 2010 begann er das Blog CTRL-Verlust zuerst bei der FAZ, seit September auf eigene Faust, in dem er über den Verlust der Kontrolle über die Daten im Internet schreibt. Normal bloggt er unter mspr0.de und schreibt unregelmäßig für verschiedene Medien wie RollingStone, ZEIT Online, SPEX, SPIEGEL Online, c't und das DU Magazin. Er hält Vorträge an Universitäten und wissenschaftlichen Konferenzen zu seinen Themen "Kontrollverlust" im Internet, "Plattformneutralität" und der "Queryology".

Vortrag | Dienstag, 25.03.2014 | 17:00 – 18:15 Uhr

Jürgen Ertelt

Medienpädagogik in Zeiten entgrenzter Überwachung

Medienpädagogik muss politischer werden. Nach dem Überwachungsschock braucht es ein Aufwachen zum Handeln. Welche Anforderungen an Bildung müssen beantwortet werden um mit der Überwachung nicht ohnmächtig leben zu müssen? Die didaktische Agenda ist neu aufzustellen um Kinder und Jugendliche im besten Sinne widerstandsfähig pädagogisch zu begleiten. Auf den Plan gehören neue Angebote jenseits von selbstgebauten Aluhüten zum Kompetenz-Update im Spektrum von Hacken, Coden, Artwork, Selbstverteidigung und Protest. Eine Jugend orientierte Netzpolitik müssen wir gemeinsam diskutieren.



Quelle: http://www.hoaxilla.com/page/wp-content/uploads/2013/03/aluhuete.pdf

Jürgen Ertelt
*1957, Sozial- und Medienpädagoge, arbeitet als Koordinator im Projekt „youthpart - Jugendbeteiligung in der digitalen Gesellschaft“ bei IJAB e.V., Fachstelle für internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland, in Bonn. Dort ist er u.a. für die Modellentwicklung von Partizipationsmöglichkeiten mittels Internetangebote verantwortlich. Dabei stehen Beteiligungsmöglichkeiten Jugendlicher in (e)Government-Angeboten im Fokus. Als Webarchitekt realisiert er Konzepte für die pädagogische Arbeit mit vernetzten digitalen Medien. Jürgen Ertelt ist seit mehr als 30 Jahren medienpädagogisch aktiv. Politisch engagiert er sich zu Herausforderungen des Internets mit Blick auf Demokratie, Staat und Gesellschaft.

Vortrag | Mittwoch, 26.03.2014 | 9:00 – 10:15 Uhr

Thomas Pfeiffer

Gehst Du Schule oder Facebook? Wo Jugendliche sich im Netz rumtreiben

Der erste Trend geht von der Selbstdarstellung hin zur direkten Kommunikation
Je mehr Eltern und Erwachsene sich bei Facebook anmelden, umso „unkuhler" wird das Soziale Netzwerk für den Nachwuchs. Dieser Trend wird zum Beispiel am rasanten Wachstum von WhatsApp deutlich. Und es gibt noch einen zweiten Grund für die Beliebtheit von WhatsApp: Anders als bei Facebook legt man hier kein umfangreiches Profil über sich an. Man macht keine Angabe zu Hobbies, nicht zu Lieblingsfilmen und lädt auch kein großes Titelbild hoch. WhatsApp ist reine Kommunikation, keine unmittelbare Selbstdarstellung. Natürlich stellt man sich mit jeder Botschaft, die man aussendet, auch selbst dar. Aber der Unterschied zu Facebook ist riesig: Dort muss man sich nämlich in einer Art Schaufenster präsentieren, bei WhatsApp nicht. Facebook hat das erkannt und den Dienst kurzerhand aufgekauft. Aus pädagogischer Sicht wird dadurch die Aufgabe kleiner, weil einige Datenschutz- bzw. Privatsphärenaspekte wegfallen: wer sich nicht einer (unüberschaubaren) Öffentlichkeit präsentiert, kann auch nichts falsch machen. Aber gesellschaftlich wird es umso spannender: Die unterschiedlichen Dienste von WhatsApp über Threema und Facebook-Messenger bis Telegram sind untereinander nicht kompatibel. Anders als bei SMS, Telefon oder E-Mail muss man beim selben Anbieter sein, wenn man kommunizieren möchte – mit allen Vor- aber vor allem auch allen Nachteilen.

Trend: Internet der Dinge – Lernt Programmieren!
Unter „Internet der Dinge" versteht man zum Beispiel den Kühlschrank, der die Milch selbstständig nachbestellt und die Heizung, die man mit dem Smartphone steuern kann. Die Technologie wird immer kleiner und billiger und sie durchdringt immer mehr unseren Alltag. Und auch wer kein Smartphone oder Computer benutzt, hat tagtäglich mit Hunderten von Computern zu tun: Die Anzeige an der Haltestelle, wann der nächste Bus fährt, die Wettervorhersage in der Zeitung oder der Kaffee aus dem Automaten – überall sorgen Computer für einen – hoffentlich – reibungslosen Ablauf. Unsere moderne Welt wird von Algorithmen und Computern beeinflusst und deswegen ist es wichtig, beides zu verstehen.
Die Einprozentregel ist eine Faustregel der Netzkultur, nach der 90% der Nutzerinnen und Nutzer einen Dienst nur passiv konsumieren, 9% sich sehr selten beteiligen und nur einer von Hundert aktiv seine Umgebung mitgestaltet. Aus pädagogischer, aber auch aus gesellschaftlicher Sicht, ist das nicht wünschenswert: „Lernt programmieren!" fordert Thomas Pfeiffer.

Trend: Das Internet wird mobil – das Smartphone wird zum Statussymbol
Drei Dinge nimmt ein heutiger Mensch mit, wenn er oder sie aus dem Haus geht: Haustürschlüssel, Geldbeutel und Handy (wäre es nicht schön, mit dem Handy bald auch die Wohnungstür öffnen zu können?). Durch das Smartphone ist das Internet ständiger Begleiter – und das auch in der Wohnung: auf der Toilette, an der Kaffeemaschine oder auf der Couch als sogenannter Second Screen, wo man den #Tatort kommentiert und bei #DSDS mitfiebert.
Mit heutigen Smartphone nimmt man Filme in HD-Qualität auf, kann sie unmittelbar bearbeiten und gleich online stellen. Smartphones werden geschmückt und in mehr oder weniger hübsche Hüllen gepackt. Das Smartphone ist zum neuen Statussymbol geworden.
Das ist aus pädagogischer Sicher weder gut noch schlecht. Wir dürfen aber nicht vergessen: ein Smartphone ist lediglich ein Werkzeug und es liegt an jedem persönlich, es sinnvoll einzusetzen.

Thomas Pfeiffer

Thomas Pfeiffer, 37, ist Pädagoge, Programmierer und Politiker aus München. Er arbeitet als freier Programmierer und entwickelt WordPress-Blogs und Facebook-Gewinnspiele. Das Programmieren bringt er seit vielen Jahren auch anderen Menschen bei – u.a. mit Videotutorials bei video2brain.
Seine politischen Schwerpunkte sind Medien- und Netzpolitik. Er ist Sprecher des gleichnamigen Landesarbeitskreises und Mitglied des Münchner Vorstands von Bündnis 90/Die Grünen. 2013 kandidierte er fast erfolgreich für den Bayerischen Landtag.
Thomas Pfeiffer hat zwei Bücher geschrieben, zuletzt den Elternratgeber „Mein Kind ist bei Facebook. Tipps für Eltern“, der 2014 in der dritte Auflage neu erscheint. Zudem arbeitet er als freier Referent für die Stiftung Medienpädagogik der Bayrischen Landesanstalt für Neue Medien (BLM), hält Elternabende zur Medienaneignung von Kindern und Jugendlichen und schreibt über die Auswirkungen des digitalen Wandels, u.a. für die Bundeszentrale für politische Bildung.
Mehr zu ihm unter http://thomas-pfeiffer.de bzw. ab Sommer http://tomro.se.

Vortrag | Mittwoch, 26.03.2014 | 10.15 – 11.30 Uhr

Prof. Dr. Ulrich Deinet

Mit dem Aneignungskonzept die neuen Räume der Jugendlichen verstehen: Vom Aneignungskonzept zur Activity Theory

Das Aneignungskonzept ist eine Entwicklungstheorie, die neben den klassischen Ansätzen von Piaget und Ericson keine so große Verbreitung gefunden hat, auch weil sie aus der kritischen Psychologie kommt. Das tätigkeitsorientierte Aneignungskonzept, das die subjektive Entwicklung als tätige Auseinandersetzung mit der Umwelt und der Erschließung der in Werkzeugen, Räumen, Symbolen etc. kumulierten gesellschaftlichen Erfahrungen versteht, ist sehr gut geeignet, Jugendliche Verhaltensweisen in ihren neuen Räumen verständlich zu machen. In der englischsprachigen Literatur und Wissenschaftscommunity heißt dieses Konzept heute Activity Theory und kann auch für die Praxis der Sozialen Arbeit interessante Anstöße sowohl für die Analyse als auch für die pädagogische Arbeit leisten.

Mit den Dimensionen von Aneignung als Spaceing, als Veränderung von Situationen und Arrangements, als Erweiterung des Handlungsraumes, als Verknüpfung von Räumen ist auch eine Bezugnahme zum Bildungsdiskurs möglich, weil Bildung hier als subjektive Aneignung von Welt verstanden wird. Methoden der Sozialraum- und Lebensweltanalyse richten den Fokus auf Aneignungsräume und Spuren von Jugendlichen, deren Analyse auch die Grundlage für einen Konzeptionierung der Kinder- und Jugendarbeit ist.

Prof. Dr. Ulrich Deinet
ist seit 2006 Professor für Didaktik und methodisches Handeln /Verwaltung und Organisation an der FH Düsseldorf.
Zuvor arbeitete er als Vetretungsprofessor für Didaktik/Methodik der Sozialpädagogik an der FH Düsseldorf, als Referent in der Fachberatung Jugendarbeit im Landesjugendamt beim Landschaftsverband Westfalen Lippe in Münster und als Jugendreferent beim Jugendreferat des Kirchenkreisverbandes Düsseldorf.
1992 promovierte er berufsbegleitend zum Doktor der Sozialwissenschaften an der Eberhard Karls Universität Tübingen.

Vortrag | Mittwoch, 26.03.2014 | 14.00 – 15.30 Uhr

Richard Gutjahr

Wo geht's hier bitte ins #Neuland?
Wie das Internet unsere Gesellschaft auf den Kopf stellt

Das Internet ist mehr als Google, Facebook und Amazon. Es verändert unsere Kommunikation, unser Denken, unser Handeln. Wie bei jeder großen technologischen Errungenschaft stehen die eigentlichen gesellschaftlichen Veränderungsprozesse noch bevor, so wie Renaissance und Reformation erst Jahrzehnte nach Erfindung des Buchdrucks eingesetzt haben. Shitstorms, Arabischer Frühling und Edward Snowden sind nur ein kleiner Vorgeschmack für das, was uns und die Generationen nach uns erwartet.

Begleiten Sie mich als Ihren Reiseleiter auf eine Expedition ins #Neuland. Gemeinsam werden wir eine Reihe düsterer, verheißungsvoller aber auch kurioser Orte betreten. Aber: Don't panic! ...ich glaube, ich kenne den Weg.

*Dieser Vortrag findet als Mediensalon in Kooperation mit der Münchner Arbeitsgemeinschaft **Interaktiv** statt.*

Weitere Informationen:
www.interaktiv-muc.de

Richard Gutjahr
ist Absolvent der Deutschen Journalistenschule in München und hat an der Ludwig-Maximilians-Universität Politik- und Kommunikations-Wissenschaften studiert. Sein Studium führte ihn u.a. nach Frankreich und in die USA, erste Praxiserfahrung sammelte er u.a. bei Live aus dem Alabama des BR, bei der Süddeutschen Zeitung in München sowie im Washington-Büro von CNN. Heute arbeitet er als freier Mitarbeiter für die ARD, moderiert die Spätausgabe der BR-Rundschau und bloggt unter www.gutjahr.biz. Daneben schreibt er regelmäßig als Kolumnist für die Münchner Abendzeitung und den Berliner Tagesspiegel.
Für seine Reportage-Reihe zu den Hartz-Reformen wurde Gutjahr 2006 mit dem Ernst-Schneider-Preis für herausragenden Wirtschafts-Journalismus ausgezeichnet. Zeit Online kürte ihn 2011 zum Netzjournalist des Jahres. Im gleichen Jahr erklärte ihn das Medium Magazin in der Kategorie Newcomer zum Journalist des Jahres. Das Grimme-Institut hat 2013 mit der Nominierung von Richard Gutjahr zum ersten Mal in der Geschichte des Grimme Online Awards die persönliche Leistung einer Einzelperson gewürdigt.

Abendprogramm | Dienstag, 25.03.2014 | 20.15 – 21.00 Uhr

Rosa Menkman

Beyond Resolution - seriality in electronic media

Even though media have never existed on their own, until recently they were not as 'black boxed' as they seem today; I could, with some dedication, unpack the analogue photographic process and re-build it. However, todays digital photo cameras are so complex that they have moved beyond a fold. The digital photo camera is a mundane object, but experimenting with what was once known as the photographic 'material' seems impossible. Photography now takes place within a highly obscure and impenetrable technological assemblage. Universal standards such as ISO, or light sensitivity value, have become a hard to fathom emulations.

This complexity is the result of digital technologies' manifold of resolutions. Technically, a resolution is the way a system resolves (detail in) the object that is being rendered. The rules and protocols inside electronic media that handle data and transform it into information that can be stored, shown, moved or connected between technologies, such as for instance the CCD chip (image sensor that translates the light into data) and image compressions (that translates the image data into information) are there to make the digital photographic process run smooth and easy. But these resolutions form not only solutions to usability; they also form compromises between multiple underlying media properties, such as dimensions and languages.

The cost of all of these media protocols is that we have gradually become unaware of the resolutions and their inherent choices /* --determinations-- */ (&& of course the inherent lost possibilities). My aim is to explore what lies beyond the (digital) resolution and where I can expand the photographic processes.
The underlying question is: have we become bad at constructing our own resolutions, or have we just become oblivious to resolutions and their inherent compromises?

Rosa Menkman (http://rosa-menkman.blogspot.de)
Every technology possesses its own inherent accidents.
I am a Dutch artist and theorist who likes to focus on visual artifacts created by accidents in both analogue and digital media. The visuals I make are the result of glitches, compressions, feedback and other forms of noise. Although many people perceive these accidents as negative experiences, I emphasize their positive consequences: I believe that these artifacts facilitate an important insight into the otherwise obscure world of media resolutions. By combining both my practical as well as my academic background, I intend to merge my practice into a grand theory artifacts (a study of glitch ecologies).
Since 2007 I have been narrowing down my focus on both performances and static work, such as "Vernacular of File Formats" and my "Acousmatic Videoscapes", in which I connect both sound and video artifacts conceptually, technically and narratively. Right now I am interested in considering alternative ways for performative lecturing.
In 2011 Rosa Menkman wrote the Glitch Moment/um, a book on the exploitation and popularization of glitch artifacts (published by the Institute of Network Cultures), co-facilitated the GLI.TC/H festivals in both Chicago and Amsterdam and curated the Aesthetics symposium of Transmediale 2012. Since 2012 she has been curating exhibitions that intend to illuminate the different ecologies of glitch. She is also pursuing a PhD at Goldsmiths, London under the supervision of Matthew Fuller and Geert Lovink.

Praxisimpuls | Dienstag, 25.03.2014 | 14.00 – 15.00 Uhr

Ingrid Zorn, Renato Burget und Marcus Fink

Social Media Guidelines für die Jugendarbeit

Social Media Guidelines beschreiben für Beschäftigte in Unternehmen wichtige Rahmenbedingungen, mithilfe derer sie sich sicher in Sozialen Netzwerken bewegen können. Der Kreisjugendring München-Land und der Kreisjugendring München-Stadt haben unabhängig voneinander für ihre jeweiligen Organisationen Social Media Guidelines ausgearbeitet und diese für ihre Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter veröffentlicht. Dieses Vorgehen barg im Prozess viele komplexe Aufgabenstellungen und Herausforderungen, die gelöst werden mussten. Zudem mussten verschiedene Personen und Gruppen in den Institutionen in den Prozess einbezogen werden. Wir möchten gerne mit den Teilnehmenden aktiv die Schnittstellen und Abgrenzungen zur pädagogischen Arbeit von Social Media Guidelines bearbeiten und diskutieren. Dabei möchten wir unsere Vorgehensweisen aufzeigen und die beiden Resultate den Teilnehmenden präsentieren.

Ingrid Zorn
ist seit 12 Jahren als Pressereferentin beim Kreisjugendring München-Stadt (KJR) beschäftigt. Ihre Schwerpunkte sind die Internetaktivitäten des KJR und die Öffentlichkeitsarbeit im Internet (Homepage, Soziale Netzwerke …).
Zusammen mit Renato Burget hat sie die Arbeitsgruppe zur Erstellung der Social Media Guidelines koordiniert.

Renato Burget
studierte in Basel Sozialpädagogik. Während des Studiums arbeitete er mit Jugendlichen im stationären Bereich. Nach dem Studium wechselte er in die Offene Jugendarbeit und engagierte sich unter anderem in Jugendeinrichtungen und als Streetworker. Bevor er 2010 nach München in den Kreisjugendring München-Stadt (KJR) als Abteilungsleiter OKJA Nord/Ost wechselte, baute er die Jugendfachstelle in Rothrist in der Schweiz auf. Im KJR widmet er sich intensiv dem Fachthema Neue Medien, für das er auch pädagogisch zuständig ist. 2011 schloss er den Masterstudiengang im Sozialmanagement ab.

Marcus Fink
leitete 12 Jahre eine Jugendkultureinrichtung und ein Jugendmedienzentrum in Kehl am Rhein. Seit 2006 ist er u.a. als Referent für neue Medien tätig.
Als Lehrbeauftragter der Katholischen Stiftungsfachhochschule in München führt er das Seminar "Social Media in sozialen Einrichtungen" durch.
2009 wechselte er zum Kreisjugendring München-Land und ist dort seit 2013 zweiter Geschäftsführer.

Praxisimpuls | Dienstag, 25.03.2014 | 14.00 – 15.00 Uhr

Yannick Haan

Die neue partizipative Politik – wen erreichen wir da eigentlich?

Seit einigen Jahren wird, vor allem von unserer Seite immer wieder die Forderung nach mehr Online-Partizipation an die Politik gestellt. Und alles könnte so einfach sein wenn diese Politik endlich nur ein wenig von ihrer Macht an die Bürgerinnen und Bürger zurück geben würde und verstehen würde wie wir an der Politik partizipieren wollen! Diese Politik wäre doch viel transparenter und partizipativer wenn nur alle Wikis, Pads, Liquid Feedback und Mailinglisten benutzen würden.

Doch wir sollten uns fragen welche Konsequenzen eine stärkere Online-Partizipation hat. Die Online-Partizipation ist noch viel stärker als die repräsentative Demokratie oder die klassische Partizipation an technisches Wissen, Herkunft und Alter gebunden. Ohne es zu wollen schließen wir durch Online-Partizipation immer mehr Menschen vom politischen Prozess aus! Darunter vor allem auch Jugendliche, die wir doch eigentlich durch die Online-Partizipation ansprechen wollten. Es wird Zeit uns selber kritisch zu hinterfragen.

Yannick Haan

Yannick Haan engagiert sich seit mehreren Jahren politisch im Bereich Netzpolitik. Er ist unter anderem Sprecher des Forum Netzpolitik der Berliner SPD und Netzaktivist. Im April diesen Jahres veröffentlichte er zusammen mit Jonas Westphal das Buch “Gesellschaft im digitalen Wandel" bei der Friedrich-Ebert-Stiftung. Ansonsten ist er auch noch kommunalpolitisch aktiv und setzt sich auf vielen Ebenen für eine höhere Bürgerbeteiligung, sowie Open Data, Open Educational Ressources, Open Access oder einer Modernisierung des Urheberrechts ein. Zudem setzt er sich intensiv für partizipativere Parteien und eine liquide Demokratie ein. Auf spd-netzpolitik.de und yannickhaan.de bloggt er über Netzpolitik und die SPD. Außerdem ist er Mitglied der Stiftung für die Rechte zukünftiger Generationen.
Vor kurzem hat er an der Europa-Universität Viadrina seinen Master in Intercultural Communication Studies erfolgreich abgeschlossen. Momentan arbeitet für eine Kampagne, die Jung- und Erstwähler motivieren soll, bei der Europawahl von ihrem Wahlrecht auch wirklich Gebrauch zu machen.

Praxisimpuls | Dienstag, 25.03.2014 | 14:00 – 15:00 Uhr

Christian Kleinhanß und Niels Münzenberger

Mobile Games gestalten mit Placity

Mit der App „Placity“ und dem dazugehörigen „QuestionEditor“, ist es möglich, eigene Spielideen als App umzusetzen. Ein Klassiker wäre die digitale Schnitzeljagd, bei der man von Station zu Station geschickt wird um vor Ort Rätsel zu lösen. Der Baukasten stellt die nötigen Fragetypen zur Verfügung, um diese Spielidee als App umzusetzen. Genauso kann man mit dem Tool aber auch Führungen, Lernpfade, Audioguides und vieles mehr umsetzen.
Placity wurde von einem fünfköpfigen Schülerteam des Gymnasiums am Kaiserdom entwickelt und steht Bildungsinstitutionen kostenlos zur Verfügung. Für die einen sind die 17- bis 19-jährigen geschickte Programmierer, für die anderen sind sie phantasievolle Geschichtenerzähler und Gamedesigner, und für ihren Schulleiter sind sie vor allem souveräne Projektmanager und Kommunikatoren. Tatsächlich sind sie alles zusammen, und darüber hinaus Grafiker, Schauspieler und Videoproduzenten und Vieles mehr.
Die Vorlage zu der heute vorliegenden App „Placity“ bildtete ein medienpädagogisches Projekt unter der Leitung von medien+bildung.com. Hier wurde mit dem Google App Inventor gearbeitet, der den Einstieg in die Programmierung von Android Apps erleitern soll.
Für die Weiterentwicklung ihres Konzepts gewann die Gruppe 2012/2013 den Status als gefördertes Projekt des Bundesministeriums für Familie, Frauen und Jugend im Rahmen von "Peer³". Es folgten weitere Auszeichnungen wie der 1. Preis für "Frische Tourismus-Ideen" der Metropolregion Rhein-Neckar, der Sonderpreis "Creative Mobile" des Deutschen Multimediapreises mb21, eine „Besondere Anerkennung“ des Dieter-Baacke-Preises 2012 und schließlich der „Förderpreis Medienpädagogik“ der Stiftung MedienKompetenzForum Südwest. Die Speyerer Oberstufenschüler sahen den „Medaillenregen“ als weiteren Ansporn, ihr Konzept mit Hilfe von medien+bildung.com in andere Städte und andere Inhaltsbereiche zu transferieren.
Nun liegt die von Grund auf neu programmierte App „Placity“ vor, die im Google Play Store kostenlos zu bekommen ist: https://play.google.com/store/apps/details?id=de.kap.base.placity&hl=de
Die Software (der sogenannte Question Editor), mit der die eigenen „Games“ erstellt werden, steht als Online-Tool unter http://www.placity.de/ zur Verfügung. In einer Praxishandreichung für Pädagog/innen wird erklärt, wie einfach es ist, eigene Bilder, Grafiken, Fotos, Filme und „Töne“ in das „Game“ einzubinden. Außerdem hilft eine Drehbuch-Kopiervorlage dabei, die Arbeitsschritte zu planen und die App-Inhalte zu strukturieren, ein Exkurs durchs Urheber- und Medienrecht ist ebenso nachzulesen.

Niels Münzenberger
bei Kaiserdom APP Project zuständig für Marketing und Öffentlichkeitsarbeit
www.placity.de - niels.muenzenberger@kaiserdom-app.de

Christian Kleinhanß
Pädagogischer Leiter bei medien+bildung.com
www.medienundbildung.com - kleinhanss@medienundbildung.com

Praxisimpuls | Dienstag, 25.03.2014 | 14:00 – 15:00 Uhr

Thomas Grashei, Benjamin Jentsch, Constantin Rapp:

Kabel statt Kleister: Rasperry Pi, MaKey MaKey & Co.

Gemäß dem Motto "Kabel statt Kleister" zeigen wir in unserem Workshop ein paar Beispiele, wie sich der Basteltisch mit der Computerecke verbinden lässt:

Rasperry Pi
ist ein Mini-Computer in Größe einer Kreditkarte, auf dem ein Linux-Ableger läuft. Das Betriebssystem ist – ebenso wie die Hard- und Software des Pi – frei zugänglich und veränderbar, was die Funktionsweise eines Computers verständlich darstellen lässt. Mit etwas Fachwissen oder mithilfe von Online-Tutorials lassen sich zudem verschiedene Projekte realisieren, z.B. kann der Pi als günstiger Webserver oder eigener Cloud-Server 24 Stunden am Tag laufen.

MaKey MaKey
Bezeichnet einen kleinen elektronischen Baukasten, mit dem sich kinderleicht Alltagsobjekte in Steuerungsgeräte verwandeln lassen. Mit ein bisschen Kreativität und Bastelei wird ein Obstkorb zur Tastatur, ein Glas Milch zum Joystick und die Kellertreppe zum E-Piano. Aufgrund der einfachen Handhabung lässt sich MaKey MaKey auch im Bildungsbereich gut einsetzen – wir zeigen einige Anwendungsmöglichkeiten.

Build with Chrome
ermöglicht es, mit virtuellen Legosteinen 2D- und 3D-Welten zu erschaffen. Einfache Muster oder simple Häuschen lassen sich damit schnell errichten. Sind die ersten Grundsteine gelegt, kann sich daraus aber auch leicht ein ganzes Universum konstruieren lassen, Zeit und Geduld vorausgesetzt. Natürlich kann man sich auch erstmal von anderen Baumeistern inspirieren lassen, und es besteht die Möglichkeit, die eigenen Werke auf einer großen Online-Maß zu veröffentlichen.

Thomas Grashei
hat nach der Ausbildung zum Erzieher an der Hochschule München Soziale Arbeit mit dem Schwerpunkt Kultur, Medien und Bildung studiert. Seit 2013 arbeitet er bei www.pomki.de, dem offiziellen Kinderportal der Landeshauptstadt München, und ist als freier Mitarbeiter im SIN - Studio im Netz tätig.

Benjamin Jentsch
studiert Wirtschaftsinformatik an der Hochschule München und ist seit 2004 im SIN – Studio im Netz als freier Mitarbeiter tätig. Dort kümmert er sich um das Wohlergehen des Jugendcomputerclubs und das der zahlreich vorhandenen Technik.

Constantin Rapp
schloss 2013 die Realschule in München ab, absolviert derzeit ein Freiwilliges Soziales Jahr im SIN – Studio im Netz (www.sin-net.de) und wird danach einen Ausbildungsplatz als Mediengestalter antreten.

Praxisimpuls | Mittwoch, 26.03.2014 | 11.45 – 12.45 Uhr

Maria Schröder

Jugend hackt – Nachwuchsförderung für Programmiertalente

Wettbewerbe wie „Jugend forscht“ und „Jugend musiziert“ sind staatlich geförderte Initiativen, in denen begabte Jugendliche bereits früh gefördert werden und Möglichkeiten zur Vernetzung und Weiterbildung bekommen. Die Nachwuchsförderung für Talente in eher neuen Fachbereichen wie IT und Software-Entwicklung ist hingegen deutlich unterrepräsentiert. Entsprechend eignen sich die meisten Jugendlichen die Fähigkeit zur Computerprogrammierung noch immer allein im Kinderzimmer an. Um dies zu ändern, hat die Open Knowledge Foundation Deutschland „Jugend hackt” ins Leben gerufen, ein Programm für technikbegeisterte Kinder und Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren. Die erste Veranstaltung mit 63 jungen Programmierer/innen fand im September 2013 statt.

Im Rahmen der Praxisimpulse soll Jugend hackt vorgestellt werden und unter anderem folgende Fragen erörtert werden: Wie sind die Jugendlichen auf die Veranstaltung aufmerksam geworden? Welche Anreize zur Teilnahme wurden geschaffen? Und was sind die Herausforderungen für die nächsten Jahre?

Maria Schröder
ist Politikwissenschaftlerin und arbeitet seit 2012 für die Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. 2013 war sie Jurysprecherin des Deutschen Multimediapreises für Kinder und Jugendliche. Sie interessiert sich für die Bedingungen politischen Wandels in der deutschen Schulpolitik und ist im Führungskreis der Anti-Korruptionsorganisation Transparency Deutschland aktiv.

Praxisimpuls | Mittwoch, 26.03.2014 | 11.45 – 12.45 Uhr

Anna Vahl und Medienscouts vom Gymnasium bei St. Anna in Augsburg

Augsburger Medienscouts

Da das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen sich in den vergangenen Jahren grundlegend gewandelt hat und die Schulen im Thema Medienkompetenz immer stärker gefordert werden, entstand die Ideek, Kinder und Jugendliche aktiver bei der Vermittlung der Kompetenzen einzusetzen. So entstand im Rahmen der Kooperation zwischen dem Gymnasium bei St. Anna in Augsburg (Referenzschule für Medien) und der Kommunalen Jugendarbeit die Idee, an der Schule sog. Medienscouts auszubilden.

Die Pilotphase des Projekts soll drei Jahre dauern und soll jedes Schuljahr ausgebaut werden. Man möchte alle interessierten Schulen erreichen und somit die Medienkompetenz an mehreren Schulen und den Erfahrungsaustausch unter den Augsburger SchülerInnen stärken. Wobei das Projekt auf die jeweiligen Schulen (Wissensstand der SchülerInnen und Rahmenbedingungen) individuell angepasst werden soll. Damit ergeben sich sehr unterschiedliche Konzepte im Bereich der Ausbildung der Medienscouts, die grob in eine unterrichtliche Einbindung (z.B. Wahlpflichtkurs) und in Form eines außerunterrichtlichen Angebots (z.B. AG Angebot) unterteilt werden.

Bei der Ausbildung zum Medienscout sollen SchülerInnen ihre eigene Medienkompetenz erweitern und entsprechendes Wissen, Handlungsmöglichkeiten sowie Reflektionsvermögen für einen sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Medienumgang aufbauen. Durch die Vermittlung dieser Aspekte an gleichaltrige und jüngere MitschülerInnen soll zudem die Sozialkompetenz der Medienscouts gefördert werden.

Medienscouts sollen zukünftig ein entsprechendes Beratungs- und Informationssystem für MitschülerInnen aufbauen und als AnsprechpartnerInnen für den richtigen Umgang mit den Medien in der Schule zur Verfügung stehen. Denkbar ist zudem eine gemeinsame Planung von Aktivitäten inner- und außerhalb des Unterrichts.

Kooperationspartner des Projekts sind GamePäd – Professional Edutainment, SIN – Studio im Netz und die Kriminalpolizeiliche Beratungsstelle Augsburg.

Anna Vahl
arbeitet bei der Kommunalen Jugendarbeit der Stadt Augsburg und koordiniert das Projekt „Medienscouts“.

SchülerInnen des Gymnasiums bei St. Anna in Augsburg, die bereits die Ausbildung zu Medienscouts durchlaufen haben, stellen das Projekt in Gauting vor.

Praxisimpuls | Mittwoch, 26.03.2014 | 11.45 – 12.45 Uhr

Christian Steinherr

Freifunk – Ein freies WLAN in Bürgerhand

Ein freies Funknetz: Offen für jede und jeden, ohne Anmeldung, ohne Kosten, dezentral organisiert und jede_r kann mit machen? Was wie eine Utopie klingt, wird in vielen Städten von Freifunk-Communities schon heute Wirklichkeit. Sie bauen mittels gewöhnlicher WLAN-Router und OpenSource-Software ein freies Funknetzwerk auf, so dass unabhängig von Einkommen oder sozialer Situation ein Zugang zum Internet ermöglicht wird.

Wie die Digitale Spaltung (engl. digial divide) überwinden?
Das Internet als Teil der Daseinsvorsorge!
Teilhabe und Teilnahme am Aufbau und Betrieb von Freifunk?
Der OpenSource als Teil von Bildungsgerechtigkeit!
Technische Funktion und juristische Fallstricke!
Freifunk als Ausgangspunkt für die Diskussion um Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen!

Christian Steinherr,
33, Diplominformatiker (FH),
seit 2009 aktiv bei Freifunk, davor im Arbeitskreis Vorratsdatenspeicherung.
Betreibt in Augsburg derzeit acht Freifunk-Knoten,
will Freifunk im Innenstadtbereich von Augsburg ausbauen.
http://augsburg.freifunk.net/

Medienprojekte | Dienstag, 25.03.2014 | 15.00 – 16.30 Uhr

Vorstellung der Kooperationsprojekte
"Neue Medien und Internet in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen"

Förderprogramm des Stadtjugendamts München
in Zusammenarbeit mit der AG Interaktiv,
Herbstausschreibung 2013

Das Stadtjugendamt München fördert seit dem Jahr 2000 Kooperationsprojekte im Bereich "Neue Medien und Internet". Dieses Förderprogramm wird halbjährlich ausgeschrieben, wodurch eine große Projektvielfalt und eine flexible Abstimmung auf aktuelle Themen gewährleistet ist.

Die Fördermittel werden seit 2008 durch die beiden Organisationsstellen des Netzwerks AG Interaktiv vergeben, das Medienzentrum München des JFF (Frühjahrsausschreibungen) und das SIN – Studio im Netz (Herbstausschreibungen).

Im Rahmen der Herbstauschreibung 2013 wurden folgende Projekte gefördert:

- **Arts Education: "Banlieus d'Europe"**
  Tom Biburger, Institut für Angewandte Kulturelle Bildung

- **Alles Spielaffe oder was?**
  Michaela Pfanzelt, Kinder- & Jugendtreff "Tasso33" Milbertshofen

- **Schuften, anpacken und sich selbst versorgen - und das soll Spaß machen?**
  Elke Hardegger, Integrative Montessorri Volksschule Balanstraße

- **Wir 2.0 - ein interaktives E-Book**
  Katja Knoblauch, Münchner Stadtbibliothek, Stadtteilbibliothek Milbertshofen

- **Aufklärung, nur ein Mausklick entfernt?!**
  Claudia Porpaczy und Yvonne Hotz, Unfugtheater für Kinder

- **iz art Tutorials - Kinder erklären Kindern: digital vernetzt - real in Szene gesetzt!**
  Michael Dietrich, Pädagogische Aktion/SPIELkultur .V.

- **DZMZ - Deine Zeit, meine Zeit: Generationen im Dialog**
  Vera Lohmüller (VL-Medienprojekte) und Sophie Stroedel

Eine Dokumentation aller bisher geförderten Projekte mit ausführlicher Beschreibung der pädagogischen Konzeption und der Durchführung ist im Projekte-Blog zu finden:
www.kooperationsprojekte-muc.de.

SAVE THE DATE:

16. Gautinger Internettreffen

am 17. – 18. März 2015

Aktuelle Infos zum 16. Internettreffen:

www.gautinger-internettreffen.de

www.facebook.com/internettreffen

www.twitter.com/internettreffen