

Einladung zum dritten Plenum des Mediennetzes Hannover  
am **Mittwoch, 6.6. 2018** von 15 bis 17 Uhr  
Lernoase im Freizeitheim Vahrenwald (Untergeschoss)  
Vahrenwalder Straße 92  
30165 Hannover



## **Digital kreativ in der pädagogischen Praxis (Teil 2)** **Stop Motion | BuchBlockBau | MakerSpace | Augmented and Virtual Reality**

Wie lassen sich digitale Medien für die Entwicklung von Kreativität oder auch von ganz praktischen Fertigkeiten für den Alltag in der analogen Welt nutzen? Welche PartnerInnen gibt es dafür in Hannover – und was kann ich vielleicht auch mit überschaubarem Aufwand selbst umsetzen?

Im dritten Plenum des Mediennetzes wiederholen wir auf Wunsch der Teilnehmenden des 2. Plenums **drei der Ansätze und greifen eine neue Anregung** auf. Wir laden erneut zur Diskussion ein, wie sich solche Aktionen und Projekte in Ihren pädagogischen Alltag einbauen lassen. Folgende Workshops werden parallel angeboten:

- 1. Stop Motion** (Zielgruppe: 5-13 Jahre)  
Geschichten erzählen, Zusammenhänge erklären – per Film und ganz ohne großes Fernsehstudio. Der Verein Politik zum Anfassen e. V. zeigt, wie's geht – und erstellt mit den Workshop-TeilnehmerInnen eine erste Mini-Filmsequenz. Und... Action!  
Kurzeinführung auf youtube: <https://youtu.be/AfbV4AeMZsQ>
- 2. Buch-Block-Bau** (Zielgruppe: 7-13 Jahre)  
Von der Phantasiewelt zur ausgebauten Landschaft: In Minetest (freie Version von Minecraft) können Kinder, ähnlich wie beim Spielen mit Lego, aus verschiedenen virtuellen Materialien Häuser, Landschaften und Welten erschaffen. Die Begeisterung für dieses Spiel ist so groß, dass sich die Kinder über Minetest selbst mit geschichtlichen Ereignissen gern auseinandersetzen. Bei Buch-Block-Bau von der Stadtbibliothek Hannover bauen Mädchen und Jungen Welten und Schauplätze aus ihren Lieblingsbüchern nach. Sei es Hogwarts aus Harry Potter, oder das Haus des Sams´. Und was in der Leseförderung funktioniert, lässt sich auch auf zahlreiche andere Bildungsbereiche übertragen.
- 3. Augmented und Virtual Reality** ((Zielgruppe: Kinder, Jugendliche, Familien)  
Virtuelle Brillen oder augmented Reality (bekanntestes Beispiel Pokemon go) erweitern und ergänzen die Realitäten um eine weitere dritte Dimension. Besonders interessant sind diese in den Spielwelten vieler Jungen und Mädchen. Computer, Brillen und Smartphones ermöglichen diesen faszinierenden Zeitvertreib. Der medienpädagogische Umgang damit ist in der Jugendarbeit aber auch in der Bildungsarbeit eine Herausforderung. **Philipp Dubberke** von der Landesstelle Jugendschutz führt durch die neuen und fantastischen Dimensionen und lädt zur Auseinandersetzung ein.
- 4. Makerspace** (Zielgruppe: Kinder, Jugendliche, Eltern, Senioren)  
Materialerfahrung und Konstruktion als wichtige Elemente von Bildungsprozessen: Was in der Reformpädagogik seinen Anfang nahm, gewinnt durch digitale Werkzeuge eine ganz neue Dynamik. Heiko Idensen von der Lernoase Vahrenwald stellt die Idee und einige praktische Beispiele vor und nennt PartnerInnen fürs Lernen im digitalen MakerSpace: <http://bit.ly/MakerLernoase>  
Eindrücke, Links und Material zum Downloaden: <http://bit.ly/lernoase-kreativ-gaming>

Es werden keine vertieften Technikenkenntnisse vorausgesetzt, die **Teilnahme ist kostenlos**.

**Um Anmeldung** per E-Mail an [mediennetz@hannover-stadt.de](mailto:mediennetz@hannover-stadt.de) bis zum 31. Mai 2018 – gern schon unter Angabe Ihres Wunsch-Workshops - **wird gebeten**, da die Workshops jeweils auf 15 TeilnehmerInnen begrenzt sind.