



# INHALTS- VERZEICHNIS

Der Mauszeiger weist auf Verlinkungen hin: Ein Klick auf den Text führt direkt zum jeweiligen Abschnitt.

<b>WAS IST EIN BARCAMP?</b> .....	3
<b>SESSIONÜBERSICHT</b> .....	4
<b>1</b> Raus aus dem Museum - rein ins Game (cross.over-Projekt).....	5
<b>2</b> Virtual Reality in der Theaterpädagogik – ohne Programmieren.....	8
<b>3</b> No Return / Probenprozesse in postdigitalen Produktionen.....	11
<b>4</b> Impulse und Fachgespräche	
<b>4.1</b> Bauhaus-machen.de – Architektur und Design vermitteln.....	13
<b>4.2</b> Der Satzbau-Bausatz im Wortspiel-Spiel.....	15
<b>5</b> Particip.ART – Interdisziplinäres Projekt an der Schnittstelle von Medien- und Kulturpädagogik zu Digitalität.....	17
<b>6</b> NEWSEAXLAND – Partizipatives Bildungsprojekt zu Sexualität, Konsens, Zärtlichkeit (cross.over-Projekt).....	20
<b>7</b> Didaktik medienpädagogischer Frühkonzepte im Rahmen einer Digital Art Ausstellung.....	23
<b>8</b> #digitheater/Improtheater in virtuellen Spielwelten.....	25
<b>9</b> Nachlese zum Vortrag von Martina Leeker.....	28
<b>ÜBERSICHT TOOLS</b> .....	30
<b>WEB-VERWEISE</b> .....	31
<b>ZWISCHENERGEBNISSE</b> .....	32
<b>IMPRESSUM</b> .....	33

# WAS IST EIN BARCAMP?

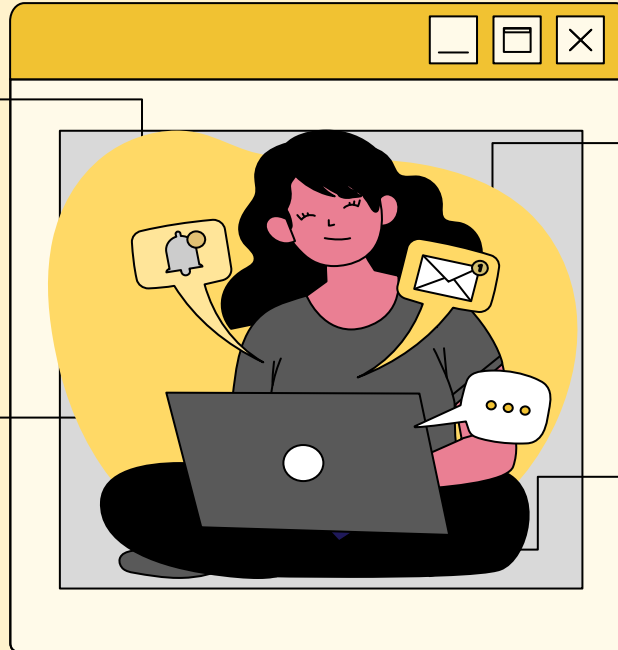
## UNKONFERENZ

Ein Barcamp ist ein offenes Format, das von den Teilnehmer\*innen aktiv mitgestaltet wird.

## OFFENER AUSGANG

Im Fokus: inhaltlicher Austausch und Diskussionen

! Konkrete Ergebnisse sind kein Muss, der Prozess steht im Vordergrund



## PARTIZIPATIV UND SPONTAN

• Alle Teilnehmer\*innen können Themen vorschlagen und eine eigene Session gestalten.

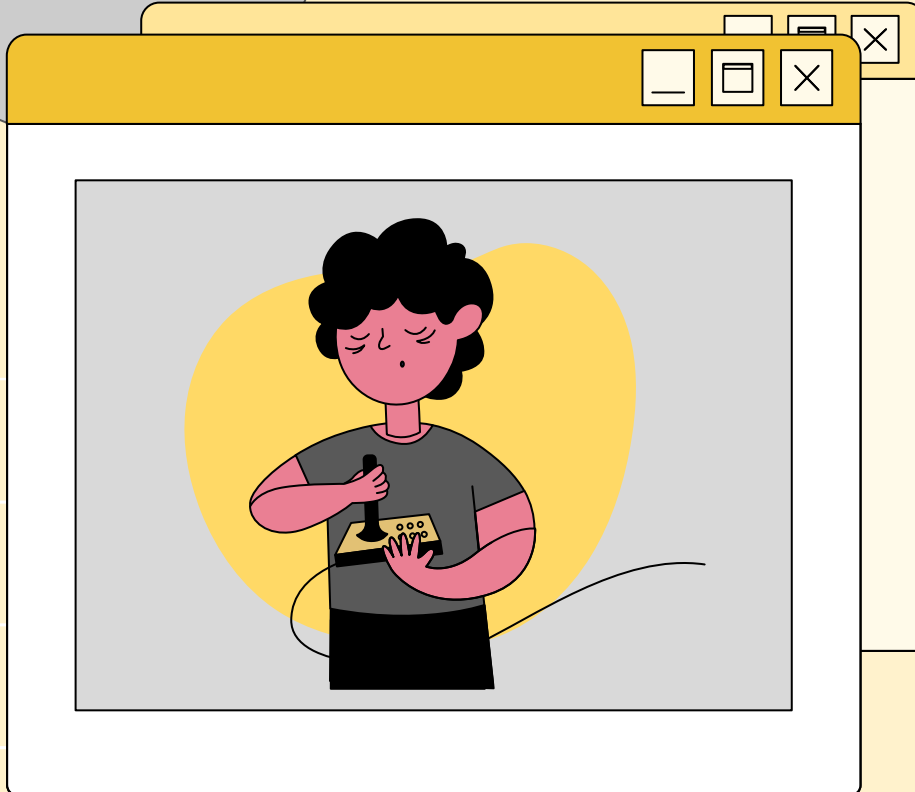
## SESSIONS

Werden jeweils von den Teilnehmer\*innen vorgeschlagen, moderiert und dokumentiert. Mögliche Formate: Vortrag, Workshop, Diskussionsrunde etc. Zeitumfang im klassischen Barcamp: 45 Minuten.

# SESSIONÜBERSICHT

UHRZEIT	RAUM 1	RAUM 2	RAUM 3
11.00 – 11.45 Uhr	<b>Session 1:</b> Raus aus dem Museum – rein ins Game! (cross-over-Projekt)	<b>Session 2:</b> Virtual Reality in der Theaterpädagogik (ohne Programmieren) (offene Session)	<b>Session 3:</b> No Return / Probenprozesse in postdigitalen Produktionen (offene Session)
12.00 – 12.45 Uhr	<b>Session 4:</b> Impulse und Fachgespräche  4.1 bauhaus-machen.de – Architektur und Design vermitteln 4.2 Der Satzbau-Bausatz im Wortspiel		
13.45 - 14.30 Uhr	<b>Session 5</b> particip.ART: Interdisziplinäres Projekt an der Schnittstelle von Medien- und Kulturpädagogik	<b>Session 6</b> Newsexland – partizipatives Bildungsprojekt zu Sexualität, Konsens, Zärtlichkeit (cross.over-Projekt)	<b>Session 7</b> Didaktik medienpädagogischer Frühkonzepte im Rahmen einer DigitalArt-Ausstellung
14.45 – 15.30 Uhr	<b>Session 8</b> #digitheater / Improtheater in virtuellen Spielwelten (offene Session)	<b>Session 9</b> Nachlese zum Vortrag von Martina Leeker (offene Session)	

*Abweichend zu einem klassischen Barcamp waren einige Angebote festgelegt.  
Die offenen Sessions wurden von den Teilnehmer\*innen gestaltet.*



## **RAUS AUS DEM MUSEUM - REIN INS GAME**

(cross.over-Projekt)

Caroline Zimmermann,  
digitalgeladen

## LEITFRAGEN

- Wie lässt sich Kultur mit spielerischen Ansätzen vermitteln?
- Welche Möglichkeiten bietet das im Projekt verwendete Tool H5P?
- Wie lassen sich frei zugängliche Bildungsmaterialien nutzen und weiterentwickeln?
- Welche Erfahrungen haben die Teilnehmer\*innen bereits mit OER gemacht?

Hier geht's zu den Web-Verweisen

## ÜBER DAS PROJEKT

- partizipatives Projekt
  - Ziel: Museen für vor allem junge Menschen attraktiv machen, indem aktiv gestaltet wird
  - Ausgangspunkt: Digitalisierung zwar auch *in* Museen erkennbar (zum Beispiel durch Videos), darüber *hinaus* jedoch kaum aktive Nutzung
  - Vorgehen: Museumsexponate auf spielerische Weise erforschen, sie aus dem (stadthistorischen) Museums-Kontext herausholen und somit für Zugänglichkeit sorgen
- => Methode: partizipative Entwicklung analoger und digitaler Spiele (/Games)



## 1. RAUS AUS DEM MUSEUM - REIN INS GAME

### PRAXISBEISPIEL

(Themengerichtet, digital und analog variierbar)

- Memory und Kartenspiele, Such- und Fehlerbilder aus abfotografierten Museumsobjekten
- Rallye durch Würfelspiel: Anhand festgelegter Kategorien erwürfeln, *wie* sich durchs Museum bewegt wird

### ZIELGRUPPE

Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren zur Umsetzung, Fachpersonal verschiedenster Disziplinen für Entwicklung

### FOKUS: OPEN EDUCATIONAL RESOURCES

= OER: Bildungsmaterialien jeglicher Art, die veränderbar, teilbar und vielfältig sind  
=> Konzepte lassen sich umsetzen, anpassen und weiterentwickeln

## AUSPROBIEREN

Aufgabe für die Teilnehmer\*innen:  
zwei Objekte aus eigener Umgebung  
fotografieren und aus ihrer Alltäglichkeit  
heraus holen

- mit Hilfe von H5P wird aus den eingeschickten Bildern ein Memory erstellt
- Erkenntnis: In kürzester Zeit wurde durch aktive Mitarbeit ein ganzes Spiel generiert

## WEITERFÜHRENDE FRAGEN

- Wie kann die Bekanntheit des Bildungskonzepts OER im Arbeitsfeld der Kulturellen Bildung verbessert werden?
- Wie kann die Zielgruppe von Fachpersonal für die Potenziale von OER sensibilisiert und zur Nutzung motiviert werden?
- Inwiefern kann problemlos mit verschiedenen Tools umgegangen werden, auch ohne über spezifisch-technisches Wissen zu verfügen?

## TOOLS



### H5P

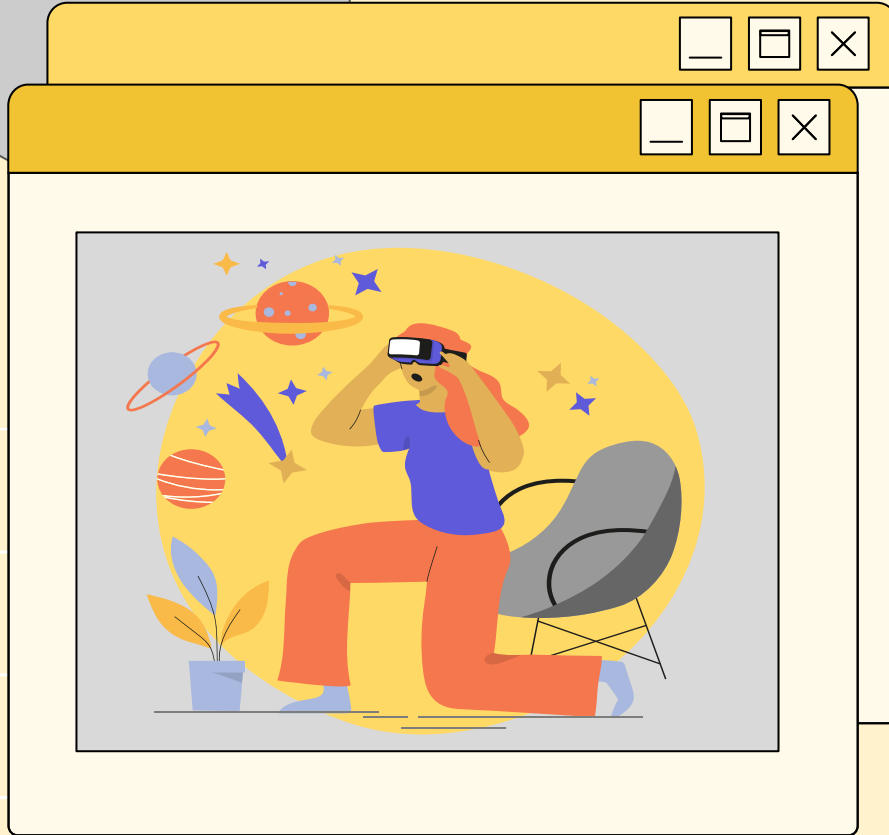
Freie und quelloffene Software zum Erstellen von interaktiven Inhalten für das Web

# 1. RAUS AUS DEM MUSEUM - REIN INS GAME

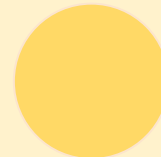
## TRANSDISZIPLINÄRE ANSÄTZE

- Partizipative Entwicklung von Bildungskonzepten in Form von Spielen
- Übertragung visueller und inhaltlicher Impulse des Tools H5P auf die eigene Arbeit
- Ermutigung zum Teilen eigener Bildungskonzepte als OER (Arbeitsblätter, Spiele, Anleitungen etc.)
- Produktiver Austausch zwischen unterschiedlichen Disziplinen, wechselseitiges Nutzen und Weiterentwickeln von Material
- Ausblick: mehr Aufklärung und aktive Nutzung von OER in der Kulturvermittlung

## SESSION 2



# VIRTUAL REALITY IN DER THEATER- PÄDAGOGIK - OHNE PROGRAMMIEREN



Offene Session

## AUSPROBIEREN

- Entwickeln und Übertragen theaterpädagogischer Übungen in eine virtuelle Welt
- Vorgestellte Übung: *Anweisungschoreo*
- anleitende Person trägt VR-Brille und begibt sich in eine virtuelle Welt
- über einen Bildschirm wird die virtuelle Welt für alle Teilnehmer\*innen sichtbar gemacht
- eine Person gibt Anweisungen, was anleitende Person in virtueller Welt malen soll
- die anderen Teilnehmer\*innen imitieren die Bewegungen der malenden Person
- Wechsel der Rollen: Anweiser\*in – Imitator\*in
- Weitere Übungen: Standbilder, Raumlauf

## 2. VIRTUAL REALITY

## PRAXISBEISPIEL

- Raumlauf 1 (virtueller Raumlauf/virtuell begehbare Installation)
- Besucher\*innen befinden sich in einem leeren Bühnenraum und bekommen VR-Brillen aufgesetzt
- Alle Teilnehmer\*innen können sich einen fiktiven Avatar erstellen und als dieser durch den virtuellen Raum laufen, dabei sind alle anderen Teilnehmer\*innen sichtbar
- Die Gruppe wird dazu aufgefordert, sich zu bestimmten Anweisungen im Raum zu bewegen
- Anschließend sollen die Teilnehmer\*innen auf unterschiedliche Arten in Interaktion treten (nähere Details siehe Web-Verweise)

## ZIELGRUPPE

Jugendliche,  
Erwachsene

## LEITFRAGEN

- Was bedeutet Raum?
- Wie beeinflussen sich physischer und virtueller Raum bzw. Körper gegenseitig?
- Welche neuen Körperästhetiken können dabei entstehen?
- Welche Spuren hinterlassen unsere Körper in Räumen?
- Was bedeutet es, Räume zu teilen?
- Wie können neue digitale Aufführungsformate entwickelt werden, die die alltäglichen Lebenswelten von Menschen mit einbeziehen?

## KRITISCHE ASPEKTE

- Je nach Übung besteht eine erhöhte Unfallgefahr
- Der Raum, in dem die Übung stattfindet, muss sicher ausgestattet sein (= keine großen/spitzen Gegenstände, weiter Bewegungsradius, ausreichend Abstand zu anderen Teilnehmer\*innen)
- Entstehung einer erhöhten physischen und mentalen Belastung (regelmäßige Pausen von VR-Brille sind dringend notwendig)

## WEITERFÜHRENDE FRAGEN

- Können VR-Interaktionen physische Interaktionen ersetzen?
- Wie können Techniken zum Erstellen von virtuellen Räumen im Hinblick auf theaterpädagogische Arbeit für ALLE zugänglich werden?
- Wie sicher ist das Umfeld einer VR für Jugendliche?
- Wie kann physischen und mentalen Belastungen durch VR-Brillen vorgebeugt werden?

## TOOLS



### Oculus Quest Multibrush

VR-Anwendung zum virtuellen Zeichnen im Multiplayer-Modus

### Meta Quest- VR-Chat

Videospiel, das für virtuelle Realität optimiert ist und die Interaktion mit Spieler\*innen weltweit ermöglicht.

## 2. VIRTUAL REALITY

## TRANSDISZIPLINÄRE ANSÄTZE

- Entwicklung eines digitalen Theaterformats ohne Programmierung, mit dem Teilnehmer\*innen selbstständig arbeiten können
- Erforschung von Körperästhetiken in virtuellen Welten
- Herstellung eines sicheren geschützten Raums (Eignung für Vertrauensarbeit und Teambuilding)
- VR als einfach zugängliche Arbeitsweise in Theaterpädagogik verbreiten



## **NO RETURN / PROBENPROZESSE IN POSTDIGITALEN PRODUKTIONEN**



Offene Session

## ÜBER DAS PROJEKT

- Im Rahmen des Projekts "No Return" des Deutschen Theaters Berlin haben 12 Jugendliche mit Hilfe einer App einen Multimedia-Walk entwickelt
- Zu Recherche herangezogene Personengruppen: Expert\*innen für Tod und Suizid, Bestatter\*innen, Trauerredne\*innen)
- Fokus: vordergründig die Expert\*innensicht und Begegnungen mit Betroffenen und nicht die persönlichen Erfahrungen
- Bewerbung für Teilnahme am Jugendclub notwendig
- Dokufilm über das Projekt  
Premiere in Friedhofskapelle + Nachgespräch

## LEITFRAGEN

- Wie lässt sich postdigitale Theaterarbeit verändern?
- Inwieweit ist hybride Theaterarbeit Segen und Fluch zugleich?
- Wie lässt sich der Interessenkonflikt (neue Formate = „kein richtiges Theater“ vs. Begeisterung für postdigitale Formate) der Teilnehmer\*innen zusammenbringen?
- Wie sieht der Probenprozess und die Planung bei einem postdigitalen Theaterprojekt aus (z. B. Heranführen an unbekannte Tools)?

## 3. NO RETURN

## WEITERFÜHRENDE FRAGEN

- Was sind die Auswirkungen von (internationalen) postdigitalen Theaterarbeiten?

Hier geht's zu den Web-Verweisen

## ZIELGRUPPE

Jugendliche zwischen 16 und 22 Jahren

## TOOL

TotoGo-App

Anwendung zum Spielen von Online-Schnitzeljagden

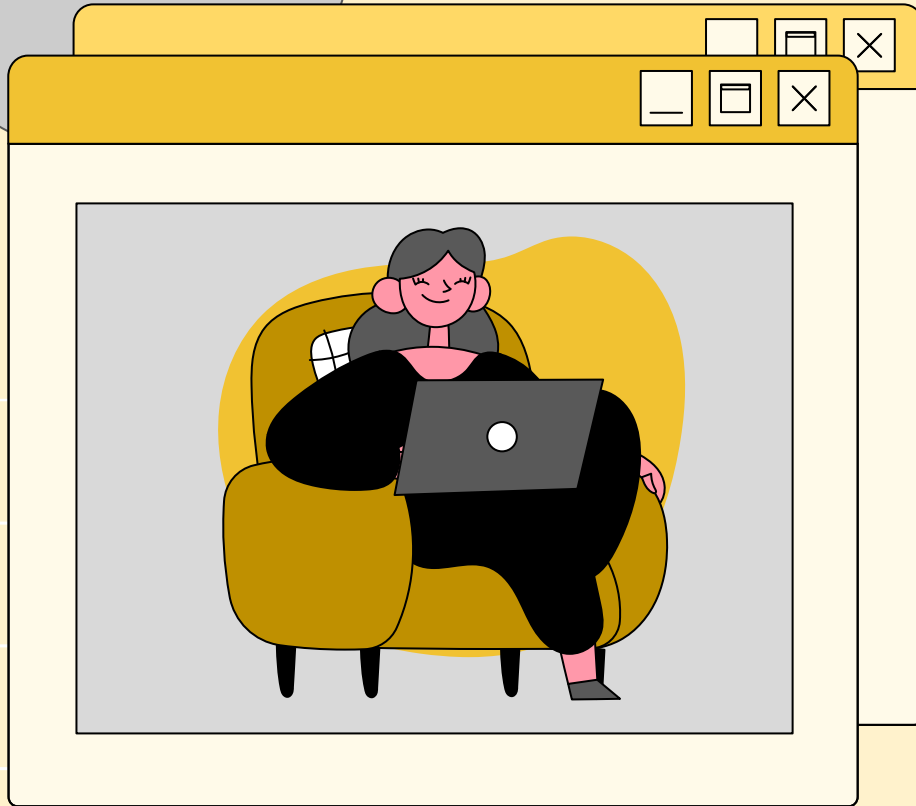
## TRANSDISZIPLINÄRE ANSÄTZE

- Zuerst das Format/Tool auswählen und dann das Thema über das Tool erkunden und vom Tool aus denken, nicht das Thema an die Voraussetzungen des Tools anpassen
- Hybrides Format einerseits mit Themenerkundung per Endgerät in der Umwelt, aber auch angeleiteter Spaziergang durch Performer\*innen mit Bucketlist zum Mitnehmen

# SESSION 4

## IMPULSE UND FACHGESPRÄCHE:

### 4.1 BAUHAUS-MACHEN.DE ARCHITEKTUR UND DESIGN VERMITTELN



Valerie Stephani,  
Klassik Stiftung Weimar

## ÜBER DAS PROJEKT

- Ziel: Entortung - Jedem Menschen soll ermöglicht werden, *einfach* zum Bauhaus arbeiten können
- experimentelle Ansätze zur kulturellen und ästhetischen Bildung auf einer Website assoziativ gebündelt
- Zum Beispiel verschiedene Impulse zum ‚Weiterdenken‘, funktionierende Projektbeispiele zur Umsetzung und Gegenwartsbezüge zum historischen Narrativ

## WEITERFÜHRENDE FRAGEN

- Wie kann eine Website (oder ein Projekt) nachhaltig gestaltet werden, sodass auch nach (Finanzierungs-)Ende ein lebendiger Austausch stattfinden kann?
- Geht etwas verloren, wenn analoge historische Objekte ins Digitale übertragen werden?

## LEITFRAGEN

- Wie lässt sich eine Website zur aktiven kulturellen Bildung gestalten?
- Wie können Schüler\*innen an der Entwicklung von Bildungsmaterialien teilhaben?
- Welche Potenziale für die kulturelle Bildung erwachsen aus einer Entortung?

## 4.1 BAUHAUS- MACHEN.DE



**ZIELGRUPPE**  
Fachpersonal,  
Lehrkräfte

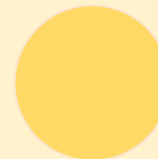
## TRANSDISZIPLINÄRE ANSÄTZE

- Kulturelle Bildung mit der Digitalisierung weiterdenken
- Kulturelle Bildung *entorten*: Standortunabhängig zum Gegenstand arbeiten können => Zugänglichkeit
- Erfahrungen aus Workshops mit Kooperationsschulen in die Museumsarbeit übertragen
- Schneller Zugang zu methodischem Arbeiten für zum Beispiel Lehrkräfte, ohne sich zuvor umfassend Fachwissen aneignen zu müssen

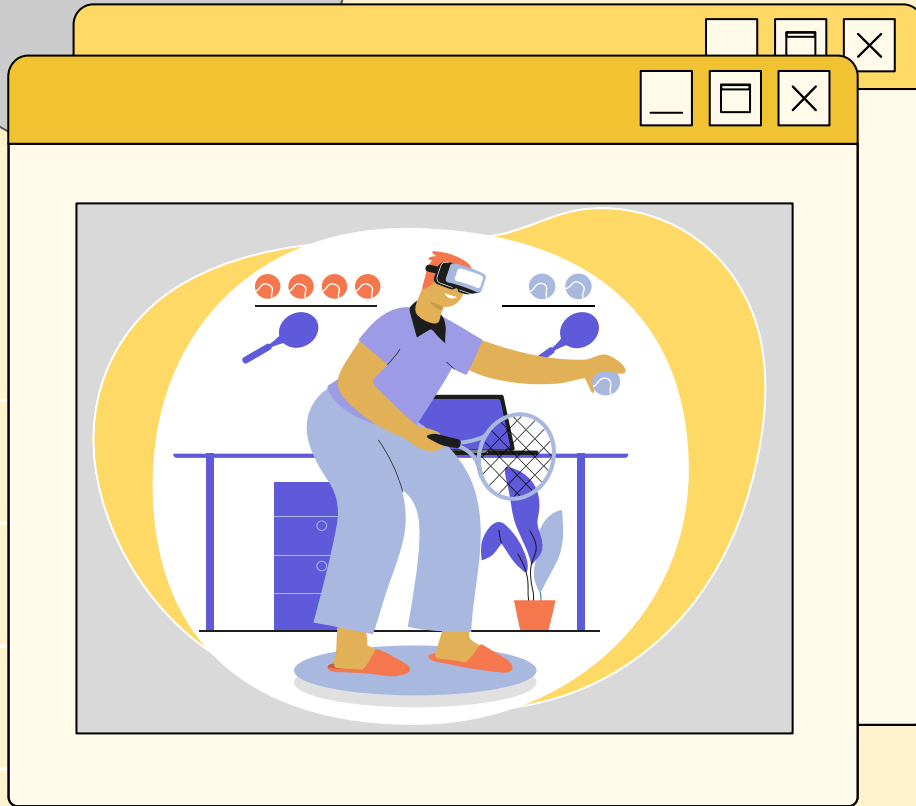
# SESSION 4

## IMPULSE UND FACHGESPRÄCHE:

### 4.2 DER SATZBAU-BAUSATZ IM WORTSPIEL-SPIEL



Bas Böttcher,  
Bundesverband der  
Friedrich-Bödecker-Kreise



## LEITFRAGEN

- Welche Potenziale erwachsen aus dem Spiel mit Worten auf verschiedensten Ebenen?
- Wie lassen sich Schreibaufträge gestalten, ohne (zu) ähnliche Ergebnisse zu implizieren?
- Wie können Workshops für kreatives Schreiben interaktiv und digital gestaltet werden?

## ÜBER DAS PROJEKT

- Ziel: *Poetisches Universum* spielerisch erforschen  
These: Das Ernsthafte entsteht aus dem Spielerischen
- Niedrigschwellige und anspruchsvolle Impulse zum kreativen Schreiben assoziativ auf einer Website strukturiert (individuell nutzbar):
- Zum Beispiel Impulse von Autor\*innen sowie 'Generatoren' für Plots, Rhythmus, Klang- und Wortspiele

## TOOLS

[Wortsport.org](https://www.wortsport.org)

Auf der Seite finden sich verschiedene Tools, die zum kreativen Schreiben anregen

## 4.2 SATZBAU- BAUSATZ IM WORTSPIEL- SPIEL

## WEITERFÜHRENDE FRAGEN

- Inwiefern lassen sich die wortsport-Tools für kreative Impulse in anderen Disziplinen wie zum Beispiel der Malerei nutzen?

## ZIELGRUPPE

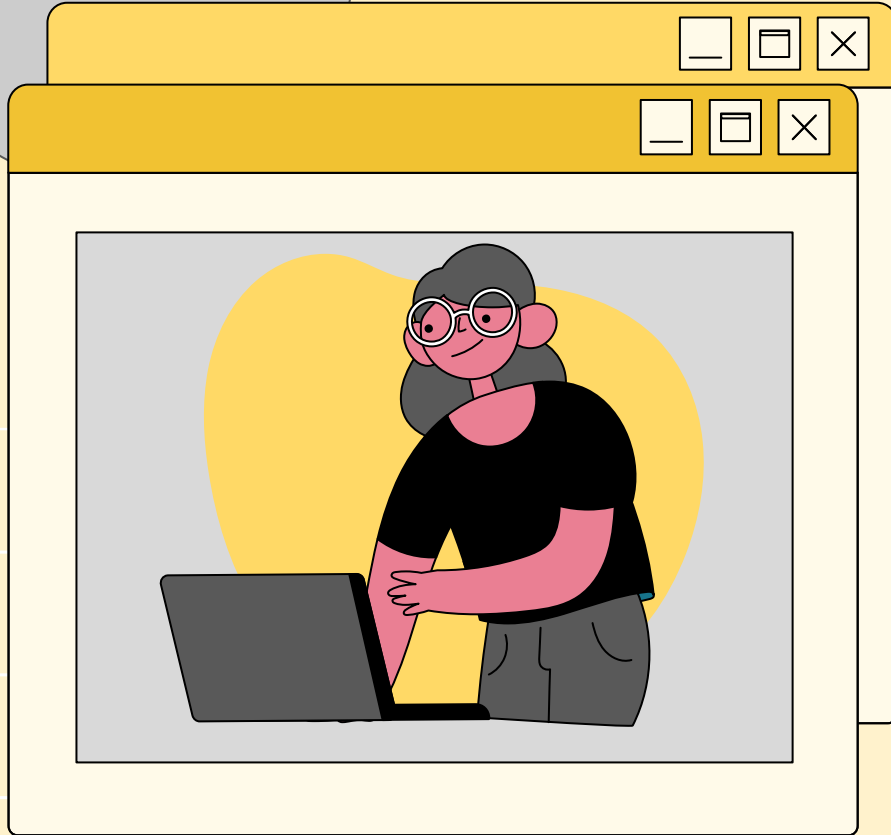
Workshopgeber\*innen  
Autor\*innen aller Art  
(v.A. Kinder und Jugendliche)

Hier geht's zu den Web-Verweisen

## TRANSDISZIPLINÄRE ANSÄTZE

- Etablierte Medien und Künste in neuer Form zusammenführen
- Den Monitor als Möglichkeit der Präsentation und Interaktion nutzen (Entortung)
- Mediale Gegebenheiten bzw. Rahmenbedingungen in Frage stellen und erweitern:  
zum Beispiel Soundbox mit Kopfhörern für Poetry Slams auf Buchmesse

# SESSION 5



## **PARTICIP.ART INTERDISZIPLINÄRES PROJEKT AN DER SCHNITTSTELLE VON MEDIEN- UND KULTUR- PÄDAGOGIK ZUR DIGITALITÄT**

Karolina Kaczmarczyk und  
Lena Morgenstern,  
Fachstelle für Jugendmedienkultur  
NRW

## LEITFRAGEN

- Was bedeutet Trans- und Interdisziplinarität für die Teilnehmer\*innen?
- Ist Interdisziplinarität der Weg zur Transdisziplinarität?
- Welche Rolle spielt die Medienpädagogik für Interdisziplinarität in der kulturellen Bildung?

## ZIELGRUPPE

Fachkräfte aus Kunst,  
Kultur und Pädagogik

## ÜBER DAS PROJEKT

- Medienpädagogischer Ansatz mit Fokus auf Interdisziplinarität
- Ort für fachlichen Austausch (bundesweit)
- Dazu: Partizipative Bildungs-, Erprobungs- und Vernetzungsformate (Methodenentwicklung gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen, Fortbildungsreihen, Netzwerkbildung u. v. m.)
- Zum Projektende: Online-Ausstellung mit allen Ergebnissen, Plattform für Austausch über Projektende hinaus

## 5. PARTICIP. ART

## FOKUS: CHANCEN DER ZUSAMMENARBEIT

von Medienpädagogik und kultureller Bildung

- Medienkompetenzförderung
- Medien als Werkzeuge, um Kunst- und Kulturangebote zu schaffen
- Mehr Teilhabe und Partizipation
- Zugänge zu Kunst und Kultur werden erweitert
- Medien werden als kreative Möglichkeit und Kulturgut begriffen u. v. m.



## TOOLS

Strange.garden

Kollaborativer Collage-Generator

## AUSPROBIEREN

mit strange.garden

- Aufgabe: Dinge aus der eigenen Umgebung fotografieren, die für Interdisziplinarität stehen
- Tool schneidet sie aus und erstellt Collage  
=> Beobachtung der Teilnehmer\*innen: Fokus auf Vertrauen und Augenhöhe und dem Finden einer gemeinsamen Sprache

## 5. PARTICIP. ART

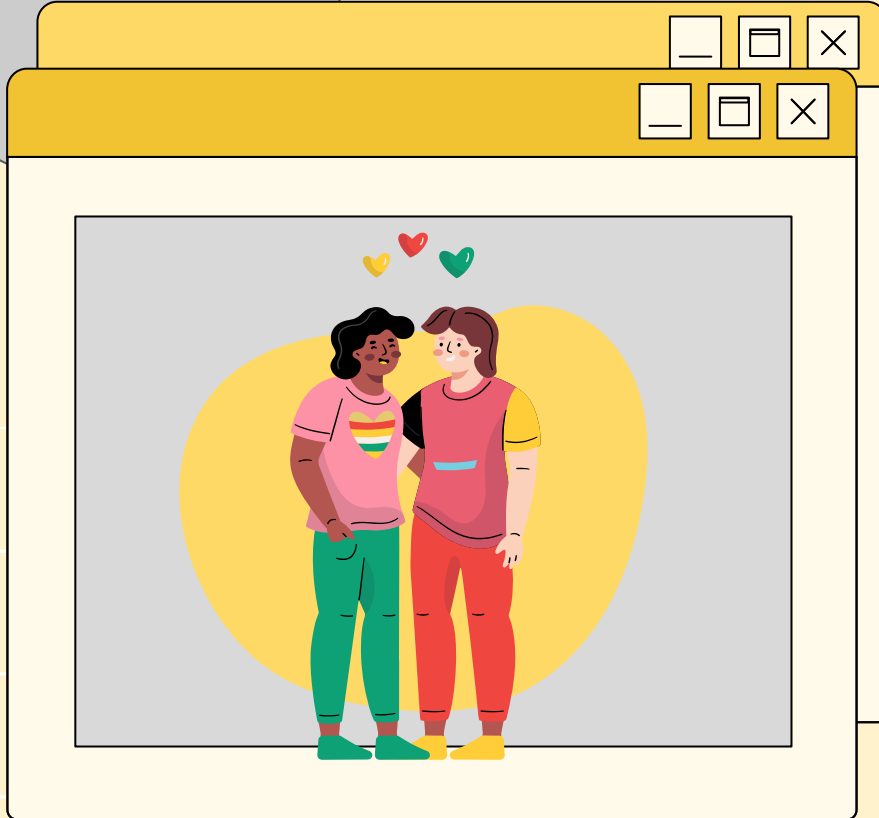
## WEITERFÜHRENDE FRAGEN

- Braucht es mehr Aufklärung zu eher unbekanntem Tools und Plattformen?
- Wie können weitere Projekte einen nachhaltigen Austausch ermöglichen?
- Werden die Möglichkeiten des digitalen Raums in der kulturellen Bildung nur gehemmt genutzt?
- Warum werden etablierte Plattformen (wie zum Beispiel Zoom oder Padlet) häufiger genutzt (aufgrund von Einheitlichkeit), auch wenn spezifische Tools oft perfekt zugeschnitten wären?

## TRANSDISZIPLINÄRE ANSÄTZE

- Zusammenarbeit zwischen Medienpädagogik und kultureller Bildung stärken
- Ganzheitliche Teilhabe durch gemeinsames Arbeiten ermöglichen
- Chancen sowie Risiken von Medien beachten und mit Themen, die die Gesellschaft beschäftigt, verbinden
- Jugendliche als aktiv gestaltende Mediennutzer\*innen stärken
- Fachkräfte aus unterschiedlichen Bereichen auf einen Stand bringen (Besonderheiten der Disziplinen gehen nicht verloren, sondern werden betont)  
=> Schaffen nachhaltiger Angebote

# SESSION 6



## **NEWSEXLAND - PARTIZIPATIVES BILDUNGSPROJEKT ZU SEXUALITÄT, KONSENS, ZÄRTLICHKEIT**

(cross.over-projekt)

Lara Füssel und Maik Pevestorff,  
Freie Bühne Jena

## ÜBER DAS PROJEKT

Insgesamt vier Teilprojekte:

1. Erarbeitung einer transmedial erzählten Film-Collage jugendlicher Lebensrealitäten mit fiktiven Charakteren zum Thema Sexualität/Identität (= filmisches Storytelling in Verbindung mit Beiträgen auf Social Media Accounts sowie interaktive Elemente für die Zuschauer\*innen)
2. Workshops in Schulen, Austausch- und Diskussionsformate
3. Kreativlabor (= Entwicklung eines szenisch-künstlerischen Produkts, das die vorherigen Arbeiten repräsentiert und reflektiert)
4. Präsentation des Endprodukts

## ZIELGRUPPE

Jugendliche,  
Schulklassen

Hier geht's zu den  
Web-Verweisen



## LEITFRAGEN

- Wie lassen sich sexuelle Bildungsprojekte interaktiv gestalten?
- Wie kann der Diskurs um Sex, Sexualität, Identität usw. mit Hilfe von theaterpädagogischen und medienpädagogischen Methoden an Schulen verbreitet und etabliert werden?
- Wie können Schutzräume für Jugendliche gestaltet werden, die einen enttabuisierten und prozessorientierten Austausch ermöglichen?
- Welche Methoden helfen, damit sich Jugendliche druckfrei öffnen können?
- Welche Bedeutung hat transdisziplinäres Arbeiten dabei?

## 6. NEWSEXLAND

### EINFÜHRENDE ASSOZIATIVE ÜBUNG

- *Wo stehst du hier und jetzt?* (= Positionierungsübung zu spezifischen Aussagen der Themenfelder Sexualität, Gender, Identität, Sex, Konsens usw.)
- Verschiedene Optionen der Positionierung über Gesten sind möglich: Zustimmung, Ablehnung, Unsicherheit, Veto
- Beispiel-Aussagen:  
Ich habe schöne Erinnerungen an meinen ersten Kuss.  
Ich zeige mein Begehren und meine Lust selbstbewusst.

## AUSPROBIEREN

- Zehn Tage theaterpädagogische Arbeit mit Jugendlichen unter Verwendung des Veto-Prinzips und Methoden biografischen Arbeitens nach Maïke Plath
- Entwicklung von acht fiktiven Hauptcharakteren
- Dreh von kurzen Videoclips zu entstandenen Inhalten mit Statist\*innen zur Bewahrung der Anonymität der teilnehmenden Jugendlichen

## WEITERFÜHRENDE FRAGEN

- Wie kann ein anonymer Austausch über Themen wie Sexualität, Sex, Gender, Identität und Missbrauch für Jugendliche weiter verbreitet und ermöglicht werden?
- Inwiefern beeinflussen die Gruppengröße oder das Alter der Teilnehmer\*innen die Teilnahmebereitschaft an Diskussionen?

## TOOLS

Social Media Accounts wie Instagram, Tik Tok etc.

# 6. NEWSEXLAND

## TRANSDISZIPLINÄRE ANSÄTZE

- Über theatrale und biografische Methoden Angebot eines Sensibilisierungsworkshop eröffnen, der einen pädagogischen Rahmen für Jugendliche setzt (Workshop-Angebot bisher für Schulen in Jena geplant)
- Peer-to-Peer Ansatz als interaktive Arbeitsform verbreiten
- Inklusion und Diversität als Grundbausteine der didaktischen Aufbereitung etablieren
- Aufklärung und Sensibilisierung ermöglichen
- Lebenswelten von Jugendlichen als Grundlage von Bildungsprojekten verstehen



## **DIDAKTIK MEDIENPÄDAGO- GISCHE FRÜHKON- ZEPTEN IM RAHMEN EINER DIGITAL ART AUSSTELLUNG**

Marie Bielefeld, Spawnpoint –  
Institut für Spiel- und Medienkultur  
und Dorothea Brandt, Künstlerin

## ÜBER DAS PROJEKT

- Hybride Digital Art Ausstellung zum Thema Orientierung (z. B. Säulen im Raum mit QR-Codes versehen, die auf dem Endgerät ein vollständiges Exponat + Hintergrundwissen ergeben)
- Schnitzeljagd durch Ausstellung mit Actionbound anhand von Tablets
- Zwei Touren: spielerisch und informativ
- Mit Actionbound kann anhand von Schrift, Sprache und Fotos erkundet und dokumentiert werden, auch vor Ort können Notizen hinterlassen werden
- Das Frühkonzept wurde mit dem Raumplan des Ausstellungsorts entwickelt
- Kein Audioguide, sondern selbstständige Schwerpunktsetzung über die App (Museumspersonal war lediglich für kurze technische Anleitung vor Ort)
- Rezensionfunktion vorhanden
- Beobachtung: Die Besucher\*innen orientierten sich vorzugsweise an hybridmenschlichen Guides

## LEITFRAGEN

- Wo liegen die Möglichkeiten und Grenzen von Konzepten zu Ausstellungen aus unterschiedlichen Bereichen?
- Kann eine Ausstellung rein technisch begleitet und erschlossen werden?
- Wie funktioniert die Werbung für derartige Formate?
- Wie war das Rezeptionsverhalten?

## 7. DIGITAL ART

## WEITERFÜHRENDE FRAGEN

- Sollte bei der Werbung die Experience und das Erkunden im „Labyrinth“ im Vordergrund stehen?
- Wie erklärt man das Tool?
- Wie motiviert man (bestimmte Gruppen) dazu, die Ausstellung umfassend zu nutzen?

## ZIELGRUPPE

Ausstellungsinteressierte ab 14

## TOOLS



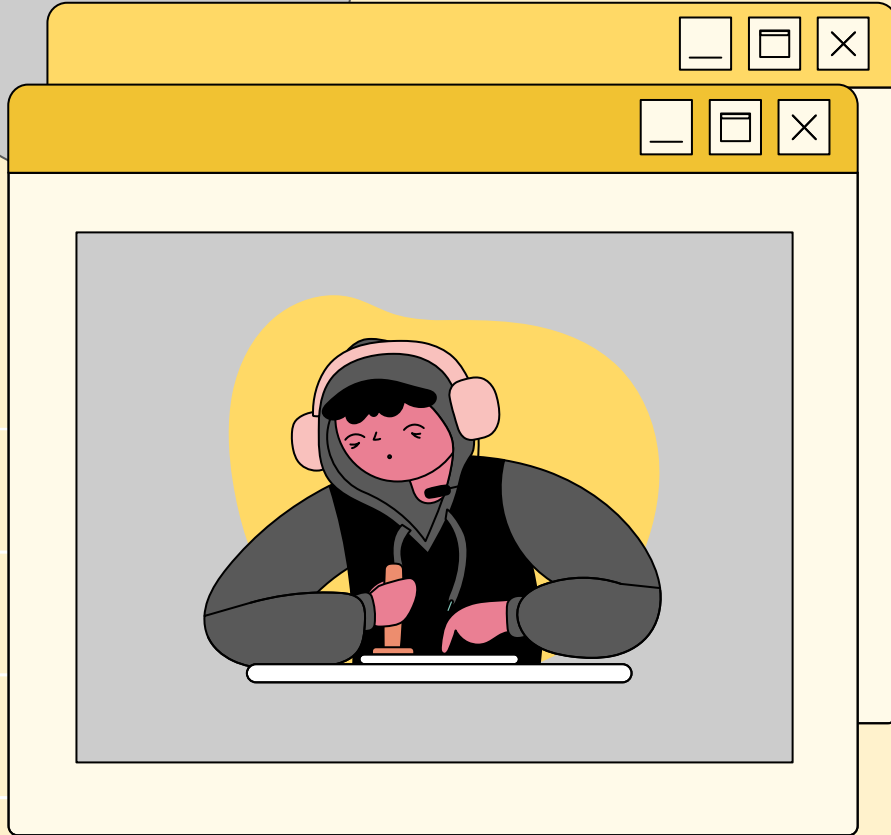
### Actionbound

Serious Game, mit dem u.a. digitale Schatzsuchen erstellt werden können

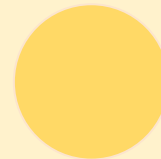
## TRANSDISZIPLINÄRE ANSÄTZE

- Anhand eines hybriden Formats Motivation und Neugier schaffen, dass Menschen sich eigenständig neue kulturelle Inhalte erschließen => neue Rezeptionsmuster
- Kosteneinsparungen

# SESSION 8



## #DIGITHEATER / IMPROTHEATER IN VIRTUELLEN SPIELWELTEN



Offene Session

## ÜBER DAS PROJEKT

- Gamer\*innen spielen gemeinsam Theater im virtuellen Raum
- Ortsunabhängiges Bildungsabenteuer
- Verkörperung durch Avatare (Spielfiguren)
- Virtuelles Marionettentheaterspiel: Avataranimierung über Textbefehle im Chat / Makros (eigenständig programmierter komplexer Bewegungs- oder Handlungsablauf) und Nutzung eigener Stimme
- Weitere theaterpädagogische Übungen wie Raumlauf möglich

## LEITFRAGEN

- Was sind die Chancen von digitalem Theaterspielen in bestehenden MMORPGs?
- Welche Elemente der pädagogischen Theaterarbeit kann man auf der digitalen Bühne anwenden?
- (Wie) funktioniert Theater ohne Körper?
- Wie sieht ein Spiel im Spiel aus?

# 8. #DIGI- THEATER

Hier geht's zu den Web-Verweisen

## ZIELGRUPPE

(große) Gruppen von Gamer\*innen und Theaterinteressierte jeglichen Alters

## TOOLS

MMORPGs = Massively Multiplayer Online Role-Playing Games

- z. B. World of Warcraft, Second Life und Wizard101
- Virtual Reality Gadgets kompatibel

## AUSPROBIEREN

- Gemeinsames assoziatives Rollenspiel über den Konferenzchat

## **TRANSDISZIPLINÄRE ANSÄTZE**

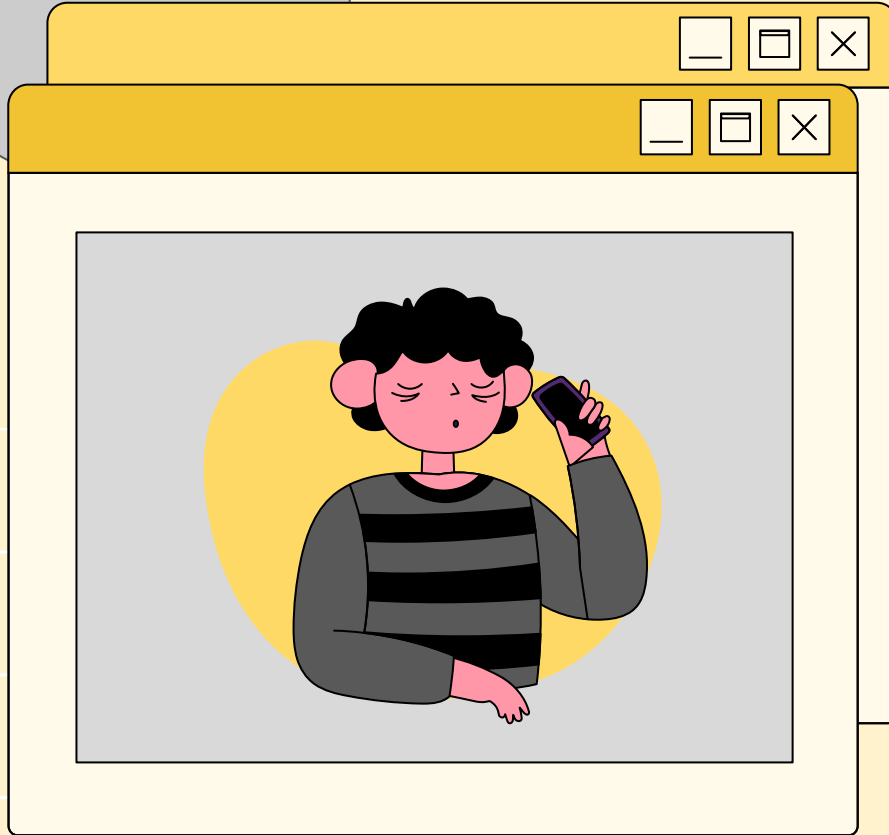
- Nutzung bereits vollständig und komplex programmierter MMORPGs als digitales Theaterformat (Vorteile: funktionierende atmosphärische Grafik, von zuhause aus zugänglich und flüssiger Spielablauf)
- Safe Spaces für sensible, persönliche Themen schaffen:  
Z. B. bei psychische Belastungen, Teilnehmer\*innen mit Behinderung (ein Teilnehmer, der querschnittsgelähmt ist, kann seinen Avatar laufen lassen), Geschlechtsidentität (ein Mann spielt als Frau) und weitere gesellschaftspolitische Themen wie Friedensbildung anschnitten ( z. B. Nachspielen von Gandhis Salzmarsch) orientiert an Augusto Boals Theater der Unterdrückten
- Reale „Gildentreffen“ ermöglichen

## **8. #DIGI- THEATER**

### **WEITERFÜHRENDE FRAGEN**

- Ist das Format auch für Workshops geeignet? → Möglich ja, aber Spiel funktioniert besser, wenn Spielleitung und Spieler\*innen bereits sicher im Umgang mit der Software sind oder bei genügend Zeit zum Ausprobieren und Erkunden

# SESSION 9



## **NACHLESE ZUM VORTRAG VON MARTINA LEEKER**

Offene Session

## LEITFRAGEN

- Schafft transdisziplinäres Arbeiten Innovationspotenzial?
- Ist transdisziplinäres Arbeiten eine Illusion?
- Erzeugt transdisziplinäres Arbeiten einen interdisziplinären Perspektivwechsel?
- Ermöglicht transdisziplinäres Arbeiten eine Distanzierung von festgefahrenen Kategorien der eigenen bekannten Disziplin?

## 9. NACHLESE ZUM VORTRAG VON MARTINA LEEKER

## KONTEXT

- Ausgangspunkt von Martina Leeker: Menschen aus verschiedenen Disziplinen kommen in einem Discomfort-Lab zusammen
- Bewusstes Auseinandersetzen mit Konflikten oder Themen, die in der Gesellschaft stark umstritten sind
- Diskussionen über Themen mit akutem Handlungsbedarf

## WEITERFÜHRENDE FRAGEN

- Ab wann sind kulturelle Bildungsarbeiten überhaupt transdisziplinär?
- Was sind mögliche Gewinne aber auch Verluste in der transdisziplinären Arbeit?
- Wie kann mit einem entstehenden Ungleichgewicht zwischen dazu gewinnenden und Verluste tragenden Disziplinen sensibler gearbeitet werden?
- Inwiefern spielen die politische Verortung bzw. Dimension dieser Disziplinen dabei eine Rolle?
- Was sind Rahmenbedingungen bzw. Grenzen für ein Discomfort-Lab?
- Inwiefern besteht ein Risiko zur Überschreitung von persönlichen Grenzen?

# ÜBERSICHT TOOLS

- **Oculus Quest Multibrush:** <https://www.oculus.com/experiences/quest/3438333449611263/>  
Kreatives VR-Tool (kostenpflichtig)
- **Meta Quest VR Chat:** [https://www.oculus.com/experiences/quest/1856672347794301/?locale=de\\_DE](https://www.oculus.com/experiences/quest/1856672347794301/?locale=de_DE)  
Videospiele, das für die virtuelle Realität optimiert ist und es Spieler\*innen durch die Nutzung von 3D-Avataren ermöglicht, mit anderen Spielern in einer virtuellen Welt zu interagieren. (kostenlos)
- **H5P:** <https://h5p.org/>  
Erstellen und Bearbeiten von interaktiven Videos, Präsentationen, Spielen und mehr (kostenlos, lizenzfrei)
- **Actionbound:** <https://de.actionbound.com/>  
Interaktive Schnitzeljagden, Multimediaguides und Handy-Rallies (Edu-Lizenz mit kostenfreier Testversion und Vergünstigungen, Offline-Modus vorhanden)
- **MMORPGs:** Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, beispielsweise World of Warcraft und Wizard101 (unterschiedliche Kosten, vielfältige Spielwelten)
- **TotoGo:** <https://toto.io/>  
Anwendung für ortsabhängige mobile Spiele, u.a. Schnitzeljagden (kostenlos für alle gängigen App-Stores)
- **Strange.garden:** <https://strange.garden/>  
Kollaborativ digitale Collagen erstellen (kostenlos)

# WEB-VERWEISE

- **Session 1** Raus aus dem Museum - rein ins Game:  
*Informationen zum Bildungskonzept OER* <https://open-educational-resources.de/>
- **Session 2** Virtual Reality in der Theaterpädagogik – ohne Programmieren:  
*Raumlauf* [https://vimeo.com/516160705?embedded=true&source=vimeo\\_logo&owner=133799367](https://vimeo.com/516160705?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=133799367)
- **Session 3** No Return:  
*Projektdokumentation* <https://vimeo.com/307480844>
- **Session 4.1** Bauhaus-machen.de. Architektur und Design vermitteln:  
*Projektplattform* <https://www.bauhaus-machen.de/>
- **Session 4.2** Der Satzbau-Bausatz im Wortspiel-Spiel:  
*Projektplattform* <https://wortsport.org/wortsport.html>
- **Session 5** particip.ART:  
*Projektplattform* <https://participart.net/>
- **Session 6** Newsexland (Lara Füssel, Maik Pevestorff):  
*Projektplattform* <http://www.freie-buehne-jena.de/newsexland/>
- **Session 8** #digitheater/ Improtheater in virtuellen Spielwelten:  
*Projektplattform* <https://www.cyberhippie.eu/virthuater-digitheater-mythotheater/>

# ZWISCHENERGEBNISSE: POSTDIGITALE TRANSDISZIPLINÄRE FORMATE

## VORAUSSETZUNGEN

- Hinterfragen medialer Rahmenbedingungen
- Umstrukturierung der Arbeitsweise unter Einbezug neuer Tools
- Um Tools effektiv nutzen zu können, muss genügend Raum für das 'Onboarding', also die technische Einführung geplant werden
- Kritisch reflexiver Umgang mit Risiken der digitalen Welt
- Bereitschaft zum aktiven Erfahrungsaustausch und Teilen eigener Konzepte

## CHANCEN UND POTENZIALE

- Erforschung neuer Ästhetiken im virtuellen Raum
- Vielseitige (didaktische) Verknüpfung verschiedener Kunstsparten
- Medienkompetenzförderung
- Entortung kultureller Bildung
- Keine Verdrängung, vielmehr Erweiterung von gängigen Vermittlungsformaten und kreativen Prozessen
- Neue Rezeptionshaltungen und -muster schaffen

# IMPRESSUM

Dokumentation



Jule Selter, Naima Scheffer und Marisa Lacatena von der melkenAG

Die melkenAG besteht aus Studierenden des Fachs Darstellendes Spiel der Leibniz Universität Hannover. Ihre Schwerpunkte beinhalten analoge sowie digitale Feedback-, Nachgesprächs-, Moderations- und Dokumentationsformate.

Grafiken

Cover:  
123comics

Innenteil:  
Google Slides To Go

*#nextlevel revisited* – Online-Fach Austausch und Barcamp am 12. + 13.09.2022 wurde veranstaltet von



in Kooperation mit



gefördert vom

