

## Übersicht zum Medientag am 11.09.2019

	Workshop	Inhalt	Durchführende
2	Hörspiel	Hörspiele sind faszinierend: Allein durch das Gehör lassen sich fantasievolle, fremde Welten erleben, sind Reisen in ferne Galaxien oder an entlegensten Orte möglich. In dem Workshop sollen die Teilnehmer erfahren, welche (technischen) Voraussetzungen für die Durchführung von Hörspielprojekten benötigt werden und wie eigene Geschichten geschrieben und produziert werden können.	Florian Berse
3	Filmen	Kurzfilme selber drehen und schneiden mit Kindern und Jugendlichen- +praktische Übung	Marius Schott
4	Projektionsprojekt	Mittels digitaler Projektion werden thematische Portraits geschaffen. Teilnehmer bekommen diese Portraits per E- Mail zugeschickt.	Alex Bultsma
5	Medien und Flucht	Vorstellung des Projektes „Mädchen erstarken lassen“ vom Mädchenzentrum Café Dauerwelle. Medien, Sozialkompetenztraining und der Umgang mit Traumata bilden Schwerpunkte in der Projektarbeit und bieten somit ein spezielles Angebot unter Gleichstellungsaspekten, welches Mädchen* und junge Frauen* stärken und den interkulturellen Dialog fördern soll. Präsentation und anschließende Fragerunde.	Mädchenzentrum
6	Aufklärung/ Prävention	„Kahoot“ als Plattform für den Wissenstransfer in der Jugendsozialarbeit. Häufig liegen die Bildungserwartungen und der Bildungserfolg zwischen Lehrenden und Schüler*innen weit auseinander. Kahoot ermöglicht im außerschulischen Bildungskontext spielerische und attraktive Möglichkeiten sich dem Thema Bildung neu zu widmen.“	Marcel van Deyk
7	Smartphone/ Prävention	Jugend-/Datenschutz sowie Arbeit mit Eltern zu digitalen Themen	Stephan Apel
8	Foto	Fotostory	Rosa Jünemann
9	Medienpraktische Nutzung von Gaming	Medienpädagogische und medienpraktische Arbeit mit Jugendlichen und Kindern	Stefan Behrendes
10	Jugendherberge „Makerspace“	Kreativ werden im nagelneuen Makerspace der Jugendherberge, Workshops rund um Webvideos und Influencer-Marketing, eigene „Dreh“ und Videoschnittmöglichkeiten... Ein Einblick in die Möglichkeiten im Makerspace der Jugendherberge.	Jutta Wagner
11	Wirkung von 3D-Medien – VR Brillen	Angeboten wird zum einen „Richies Plank Experience“ - eine fantastische Höhenerfahrung in VR. Balancieren in schwindelerregender Höhe. Zum Zweiten haben wir das bislang erfolgreichste VR Sportspiel mitgebracht – „Beat Saber“! Zerschneiden Sie mit Ihren Lichtschwertern Lichtblöcke im Rhythmus der Musik – jeder kommt ins Schwitzen. Hier Beispielvideos zum Content: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=pa4vrynkwvY">https://www.youtube.com/watch?v=pa4vrynkwvY</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4M92kfnpg-k&amp;t=1s">https://www.youtube.com/watch?v=4M92kfnpg-k&amp;t=1s</a>	VR Marketing + Mädchenzentrum
12	Imagefilm Reporterkids + Praxismarkt	„reporterkids“ ist eine Online-Zeitung, an der sich seit ihrer ersten Redaktionskonferenz am 11. Juli 2003 bisher mehr als 450 Kinder und Jugendliche beteiligt haben. Dieses Projekt entstand als Sommerferien-Angebot des Haus der Jugend im Rahmen des Ferienpass-Programmes der Stadt Osnabrück.	/