

DIGITALE WELTEN

Hessische Jugendarbeit Online

Liebe Kolleg*innen,

das Internet ist voll von Anleitungen und Materialien für die unterschiedlichsten Projekte – doch bei der Vielzahl an Materialien und Plattformen lässt sich schnell der Überblick verlieren. In unserem heutigen Newsletter sammeln wir deshalb Tipps zum Umgang mit Open Educational Resources (OER), auf Deutsch „Freie Bildungsmaterialien“. OER richten sich an Pädagog*innen, Lehrende, Studierende oder andere Personen, die mit (Jugend-)gruppen arbeiten und ermöglichen eine selbstständige Umsetzung der Workshops. Dieses [Erklärvideo](#) gibt eine gute Einleitung zur Idee von OER.

Auch wir haben uns in letzter Zeit viel mit dem Thema beschäftigt und sind gerade dabei in enger Kooperation mit einigen Künstler*innen aus unserem Netzwerk OER zu entwickeln: Anna-Luise Lorenz, Tina Tonagel, Rosi Grillmair, Gloria Schulz, Katrin Hentschel und Bleeptrack arbeiten an spannenden Workshops, die ihr in euren Jugendeinrichtungen umsetzen könnt. Die OERs beschäftigen sich mit Netzkultur und digitalen Technologien und richten sich an unterschiedliche Altersgruppen.

Habt ihr Interesse an OERs und würdet unsere testen? Erfahrt mehr dazu, wie ihr mitmachen könnt und wie wir bei der Entwicklung vorgegangen sind im Praxisbeispiel.

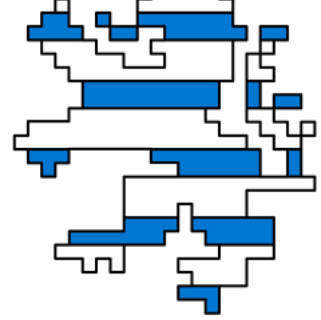
Außerdem könnt ihr in der Rubrik Tools und Tipps noch viele andere medienpädagogische Plattformen finden, die OERs zu verschiedenen Themen veröffentlichen.

Ihr kennt auch tolle Quellen für OER oder habt sogar selbst Anleitungen für Projekte erstellt? Schreibt uns gerne eine Mail oder über unsere Social Media Kanäle, gern erzählen wir unserem Netzwerk davon!

Andrea, Anna, Elena, Jannik und Jeanne

Projekte aus der Praxis

[Digitale Welten] Wie erstellt man Open Educational Resources?

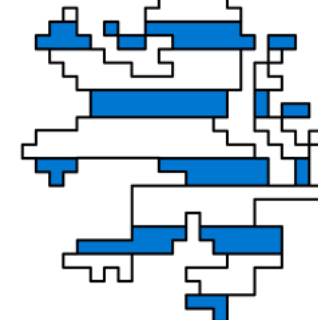


OER gibt es in **verschiedener Formen** wie Videos, Podcasts, Kursmaterialien oder als verschriftliche Materialpakete zur Umsetzung eines Workshops. Die UNESCO definiert den Begriff wie folgt: „Open Educational Resources sind Bildungsmaterialien jeglicher Art und in jedem Medium, die unter einer offenen Lizenz veröffentlicht werden. Eine solche offene Lizenz ermöglicht den kostenlosen Zugang sowie die kostenlose Nutzung, Bearbeitung und Weiterverbreitung durch Andere ohne oder mit geringfügigen Einschränkungen.“ ([Quelle: UNESCO Definition](#))

Als offene **Lizenzen** haben sich inzwischen die [Creative Commons Lizenzen](#) (CC) etabliert. Bei diesen können die Urheber*innen entscheiden, ob zum Beispiel ihr Name genannt werden muss oder etwas bei einer Weiterbearbeitung der Ressourcen zu beachten ist.

So sind wir vorgegangen

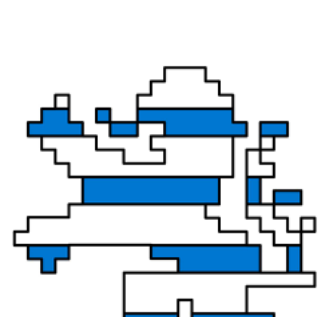
Im Jahr 2021 ist **Digitale Welten** in die Entwicklung von OER eingestiegen. Jedes Jahr werden bei unserem Festival Workshops durchgeführt, die auch für andere Kontexte spannend sein können. Mit der Entwicklung von OER wollen wir sie dokumentieren und so aufbereiten, dass andere sie auch ohne Mitarbeit unserer Künstler*innen umsetzen können. Mit fünf unser Künstler*innen sind wir in die Entwicklung von OER eingestiegen.



Als **erstes** haben wir uns über die rechtliche Situation informiert, besonders über Themen wie Urheber- und Autor*innenschaft. Außerdem beschäftigte uns die Frage nach der richtigen Lizenz länger als gedacht: Da die Workshops von selbstständigen Künstler*innen entwickelt wurden, war es besonders wichtig, mit ihnen zu klären, unter welchen Bedingungen sie ihre Ideen mit uns zur freien Nutzung veröffentlichen würden. Mit etwas Recherche und dank eines tollen Workshops von Magdalena Reiter der Initiative Opens Commons in Linz, entschieden wir uns für CC-BY (Offene Lizenz mit Namensnennung der Urheberin). Damit können die Materialien in verschiedenen Kontexten genutzt und sogar verändert werden - einzige Bedingung ist die Nennung der Künstlerin. Um die Lizenz mit allen wichtigen Infos anzugeben, helfen wir uns mit der [TULU-Regel](#) (T=Titel, U=Urheberin, L=Lizenz, L=Link, U=Ursprungsort).

Als **nächstes** ging es dann an die **Inhalte**. Dabei war es uns wichtig, dass unser Konzept, Technologie mit künstlerischen Mitteln kritisch zu reflektieren, auch in den OER-Workshops einen zentralen Platz einnimmt.

Fünf Digitale Welten Workshops zum Selbermachen

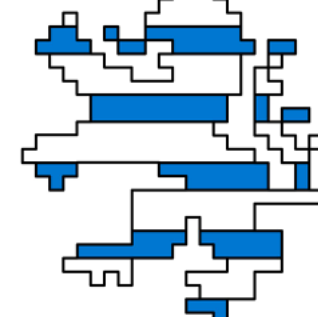


Heute geben wir euch eine Vorschau auf die Workshops, die bald veröffentlicht werden:

- Das Internet ist voll von fragwürdigen Ratgebern und Lebenstipps – aber stimmt auch alles, was dort geschrieben steht? Mit dem Workshop **„How to howTo“** von Anna-Luise Lorenz könnt ihr Anleitungen wie „das beliebteste Mädchen in der Klasse werden“ kritisch hinterfragen und eure ganz eigenen Ratgeber entwickeln.
- Der Workshop von Gloria Schulz und Katrin Hentschel ist extra für Mädchengruppen konzipiert und behandelt das Thema **Wut**. Als erstes überlegen die Teilnehmenden mit verschiedenen Methoden, wann sie wütend sind und was ihre Wut auslöst. Später wird dieses Wissen als Datensatz gesammelt. Mit dem Wut-Datensatz trainieren die Teilnehmenden schließlich eine **Künstliche Intelligenz**. Die Software dafür wurde von Gloria selbst entwickelt und ist Teil des Materialpakets.
- Die Künstlerin Bleeptrack hat einen Workshop entwickelt, in dem ihr herausfinden könnt, wie man mit **Code Kunst** machen kann. Die Materialien leiten euch an, ein interaktives Zeichentool selbst zu programmieren, mit dem ihr dann eigene künstlerische Grafiken entwerfen könnt.
- Und auch beim Design individueller **Laternen** mit Rosi Grillmair wird die Gestaltung der Laternen zunächst am Computer generiert. Durch Ausprobieren von verschiedenen Einstellungen in der Software **www** können die Teilnehmenden eine Vielzahl an Mustern erstellen und dann ihr Lieblingsdesign für die Laterne entwickeln.
- Wer lieber mit **Elektronik** als mit Code gestalten möchte, kann die **Murmelhäuser** von Tina Tonagel basteln. Die kleinen Papierhäuser fangen an zu leuchten und sich zu bewegen, sobald eine Murmel durch das Tor gerollt wird und es erklingt eine Melodie. In diesem Workshop könnt ihr das Löten üben.

Wir suchen euch als Tester*innen!

Ihr habt Lust einen Workshop in eurer Einrichtung zu testen? Wir suchen ab Mitte Februar für jeden Workshop eine Einrichtung, die diesen vor Ort durchführen kann und uns Feedback gibt. Wir bräuchten für einen Workshop-Test:



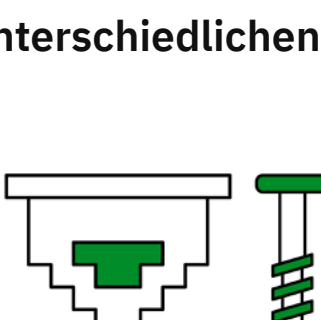
- 5 bis 10 Jugendliche
- 1 oder 2 Fachkräfte, als Workshopleitung
- Etwa 2 bis 3 Stunden - je nach Workshop
- Räumlichkeiten
- Materialien je nach Workshop (können bei Bedarf zur Verfügung gestellt werden)

Schreibt uns bei Interesse eine E-Mail an info@digitale-welten.org.

Unsere OER werden nach den Tests auf www.digitale-welten.org/oer veröffentlicht.

Tools & Tipps

Demokratielabore, Hello World & Co: Hier gibt es viele weitere OER zu unterschiedlichen Themen



Bei den Workshops der **Demokratielabore** geht es um Digitalisierung, Technologien und gesellschaftliches Miteinander – und wie man sich für eine positive Gestaltung von Gesellschaft einsetzen kann.

Das **Projekt AntiAnti** bietet an neuen medialen Lebenswelten orientierte Workshops und Fortbildungen zu den Themen Rechtsextremismus, Islamismus und Antisemitismus an.

Weitere Projekte und Workshops zu Elektronik -oder Programmierprojekten gibt es außerdem beim [fabmobil](#).

Das [hello_world Toolkit](#) von Creative Commons Linz ist modular aufgebaut und gibt neben Einsteiger*innenmodulen auch einen Überblick über pädagogische Methoden und Hintergründe.

Einen großen Auswahl findet ihr schließlich bei [Jugend hackt](#). Dort werden OER aus ganz verschiedenen Quellen gesammelt und Jugend hackt ist gerade im Prozess der Veröffentlichung von OER aus der Arbeit der Jugend hackt Labs. Die Sammlung wird aktuell um zehn weitere Inhalte ergänzt, welche ab März zugänglich sein werden.

Demnächst arbeiten wir außerdem für [METAhub Frankfurt](#) gemeinsam mit dem [Muk](#) an weiteren OER-Ideen und suchen dafür übrigens interessierte Mitstreiter*innen aus der Jugendarbeit!

Schon jetzt macht METAhub digitale Inhalte von Museen rund um die Jüdische Geschichte Frankfurts zugänglich – es lohnt sich also jetzt schon auf der Website vorbei zu schauen!

Termine

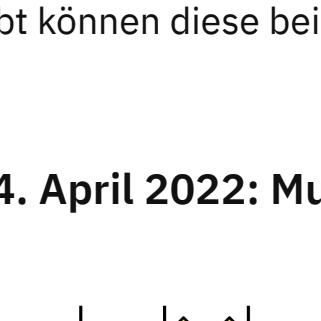
15. März 2022: Jugend- und Sozialamt Frankfurt Online-Fortbildung „Kinderschutz bei Ferienaktionen und Angeboten der kulturellen Bildung für Kinder und Jugendliche“

Von 14:30 – 17:30 findet die Online-Fortbildung für Workshopleiter*innen, Künstler*innen oder andere Anbieter*innen von (Ferien-)angeboten der kulturellen Bildung zum Thema Kinderschutz statt. Es wird um rechtliche Grundlagen und Abläufe in Verdachtsfällen gehen, sowie um eine Übersicht der Akteur*innen im Bereich Kinderschutz.



Anmeldung mit Name, Profession und ggf. Institution, hauptamtlich oder ehrenamtlich tätig an kinderkulturprogramm@stadt-frankfurt.de. Falls es konkrete Fragestellungen gibt können diese bei der Anmeldung vermerkt werden.

24. April 2022: Muk Online-Seminar „Jugend, Medien, Diversity“



Von 15 – 17 Uhr mit Nikola Poitzmann (Social Justice & Diversity-Trainerin und Fortbildnerin im Bereich Demokratiepädagogik) zum Thema: Wie können wir unseren Praxisalltag vielfaltssensibel und diskriminierungskritisch gestalten? Wie hindern uns unsere eigenen erlernten Vorurteile daran und wie können wir sie überwinden? Anmeldung an muk@muk-hessen.de

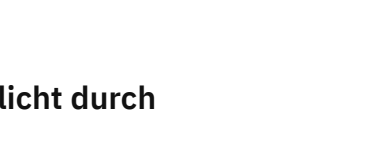
Zum Weiterlesen

Das polnische **Centrum Cyfrowe** stellt im Report **„Open Education as a game changer – stories from the pandemic“** eine Reihe von internationalen Projekten vor, die während der Pandemie zum Thema Open Education gearbeitet haben. Die Analyse umfasst Berichte über die Projekte sowie eine Beschreibung der Reaktionen der Regierung in der Pandemie allgemein sowie gegenüber Open Education. Obwohl die Beispiele primär an Schulen angesiedelt sind, lassen sich viele der Schlüsse auch auf den außerschulischen Bereich übertragen.

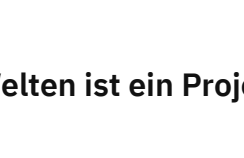


Den Report findet ihr auf Englisch und Polnisch auf der [Webseite des Centrum Cyfrowe](#).

Dieser Newsletter wird ermöglicht durch



Digitale Welten ist ein Projekt von



NODE e.V.
Gulthutstraße 96
Frankfurt am Main 60329
Germany

Weitere Informationen auch auf unserer Webseite: digitale-welten.org