Staatliches Schulamt
für den Landkreis Groß-Gerau und
den Main-Taunus-Kreis

HESSEN

Fachberatung Kulturelle Bildung
Newsletter Nr. 1 / Schuljahr 2020-2021

Rüsselsheim, den 28.08.2020

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

ich hoffe, Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler hatten einen guten Schulstart und konnten sich ein wenig an den neuen Schulalltag gewöhnen.

Langsam läuft auch der Kulturbetrieb wieder an. Manches ist eingeschränkt, doch ist auch vieles möglich. Mit diesem Newsletter zur Kulturellen Bildung möchte ich Ihnen Veranstaltungen und neue Fortbildungsformate vorstellen sowie auch eine Materialsammlung zum Thema „Schultheater & Corona“.

Im Folgenden finden Sie die Einladung zum **Medientag im Hessischen Rundfunk**, der dieses Jahr online stattfindet, die Ausschreibung zum **NewsLab #zeitfürfrage**n (Achtung: Ende der Bewerbungsfrist 1. September), eine Auswahl aus dem reichhaltigen **Juniorprogramm Route der Industriekultur**, einen Hinweis auf das **Jugendtheaterstück „Krabat“** im Theater Rüsselsheim und das neue Workshopprogramm der Kreativen Unterrichtspraxis **Workshops für die Krise (und darüber hinaus)**.

Lohnend ist es auch, einmal im Padlet „Schultheater & Corona“ zu stöbern – hier finden Sie Unterrichtsideen, Hilfestellungen und Anregungen für das Darstellende Spiel:
https://padlet.com/nickdoormann/theaterinderschule

Herzliche Grüße
Gudrun Raschke-Ziegler

Fachberaterin für Kulturelle Bildung,
Tel.: 06142-5500-212 (dienstags 12.30-16.30 Uhr), Fax: 06142-5500-222
E-Mail: Gudrun.Raschke-Ziegler@kultus.hessen.de

Medientag im hr am 29. September | Dieses Jahr online!

Medienpädagogische Fachtagung

Der Medientag im Hessischen Rundfunk ist ein Workshoptag für hessische Lehrkräfte mit Diskussionen zu wichtigen aktuellen Fragen und Einblicken in die Sicht der Medienmacher.

In diesem Jahr wird der Medientag aufgrund der aktuell notwendigen Einschränkungen erstmals als reine Onlineveranstaltung durchgeführt. Nicht nur unser Privat- und Berufsleben hat tiefgreifende Änderungen durch die Corona-Pandemie erfahren, auch die Medienwelt steht vor neuen Herausforderungen. Rezipient*innen wollen täglich neue Informationen: Wie entwickeln sich Infektionszahlen? Welche Regionen sind besonders betroffen? Die Analyse von Daten ist längst in den journalistischen Alltag eingeflossen. Gleichzeitig nutzen Verschwörungstheoretiker*innen Ungewissheiten und Ängste aus, um mit wüsten Theorien vom selbst gestreuten Misstrauen zu profitieren.

Der hr-Medientag 2020 beschäftigt sich in verschiedenen Online-Workshops, Vorträgen und Gesprächen mit den aktuellen Themen rund um die Medien. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Vorstellung von Bildungsmedien und -angeboten des Hessischen Rundfunks sowie dem Einsatz praktischer Medienarbeit im Unterricht. Interaktive Elemente regen auch online zum selbst ausprobieren und mitdiskutieren an.

Programm

14.00 - 14.30 Uhr Eröffnung

14.30 - 15.00 Uhr Keynote Prof. Dr. Holger Horz: "Remote Schooling und onlinegestütztes Lernen"

15.15 - 16.15 Uhr Online-Seminar 1

16.15 - 16.45 Uhr Pause

- **und wer möchte:** Auf einen Kaffee mit Patrick Stegemann und Hans Sarkowicz: "Rechte Mobilmachung damals und heute"

16.45 - 18.00 Uhr Online-Seminar 2

Online-Seminare zur Auswahl

- Klappe und Action - Wie Lernvideos den Schulalltag bereichern
- Die Angebote des Content-Netzwerks funk im Unterricht
- BUBBLEs im Klassenzimmer – von Fragen, die man sich nicht zu stellen traut
- Das hr-iNFO-Funkkolleg Mensch und Tier
- Klaus Walters Popstories: Ohne Migration kein Pop
- Praxis-Fortbildung zur Zuhörbildung im aktuellen Grundschulalltag
- Verschwörungsmythen, Fakenews und Halbwahrheiten in der Corona-Krise
- Achtung, Fälschung: Was ist ein "Deepfake", und wie viel Sorgen muss ich mir darüber machen?
- Corona in Zahlen - weshalb es immer wichtiger wird, Daten lesen zu können

Bitte beachten Sie, dass Sie für die Online-Seminare ein Headset/Kopfhörer sowie eine Webcam für ausgewählte Seminare benötigen.

Achtung: Eine Einwahl in die Online-Seminare über Landesrechner ist technisch nicht möglich.

Die Teilnahme am Medientag im hr 2020 ist kostenlos. Die Veranstaltung ist über die Hessische Lehrkräfteakademie akkreditiert: Veranstaltungsnummer 0200014601.

Mit dem hrNewsLab möchte der Hessische Rundfunk Jugendliche für regionale Nachrichten begeistern: Schüler*innen der Oberstufe haben ein eigenes Nachrichtenformat für Instagram entwickelt und nun haben bis zu fünf Schulen die Möglichkeit, ab Herbst 2020 Inhalte über einen längeren Zeitraum einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren.

Das Besondere an diesem Format ist, dass die Zielgruppe selbst maßgeblich an der Gestaltung beteiligt ist. Auf diese Art und Weise möchten wir Jugendliche unter Verwendung ihres Mediums einerseits für Nachrichten und andererseits für Regionalität begeistern.

Interessierte Lehrkräfte können sich mit einer Gruppe (AGs, Wahlpflichtkurse etc.) bis zum 1. September 2020 bewerben.

#zeitfürfragen – Staffel 2

Wie war das Leben in der DDR? Wie wurde die Wiedervereinigung vor 30 Jahren erlebt? In der zweiten Staffel von #zeitfürfragen haben Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit mit anderen Generationen ins Gespräch zu kommen und ihre Geschichte kreativ mit Instagram umzusetzen.

Der thematische Schwerpunkt liegt auf dem Jubiläum „30 Jahre Wiedervereinigung". Angeleitet werden die Jugendlichen von How-To-Videos, die von hr-Redakteur*innen erstellt wurden.

Einsendeschluss ist der 20. September 2020.

KulturRegion FrankfurtRheinMain

Juniorprogramm 2020

Route der Industriekultur Junior

Die meisten Programmpunkte sind kostenfrei, alle weiteren kostenvergünstigt. Angebote sind nur begrenzt verfügbar. Alle Termine und Inhalte sind wegen des Corona-Virus unter Vorbehalt.

Juli - Dezember 2020

Das Programm richtet sich an Gruppen aller Art. Begleitpersonen frei. Inhalte und Dauer können dem Alter der Teilnehmenden angepasst werden. Weitere Details und Anmeldung beim jeweiligen Anbieter.

Auswahl aus den Veranstaltungen von August bis Ende Dezember – das vollständige Programm finden Sie unter www.krfrm.de/projekte/route-der-industriekultur/industriekultur-junior/programm-2020

Stiftung Deutsches Design Museum: Design-Workshop

Wie wird aus einer alten Plastiktüte z.B. eine coole Leuchte oder eine praktische Tasche? Ähnlich wie Recycling ist auch Upcycling eine Möglichkeit, Müll zu vermeiden: Ziel ist es, alten Gegenständen wieder eine neue Bedeutung zu schenken. Ein*e Designer*in wird die Workshops anleiten, unterstützen und inspirieren. Die Grundlage aller Workshops ist die Wiederverwertung von alten Plastiktüten. Das zu gestaltende Produkt könnt ihr je nach Vorliebe selbst wählen. Durch sorgfältiges Anpassen und die bewusste Auswahl von Elementen, Formen und Farben entstehen echte Hingucker.

Bei Ihnen vor Ort möglich / Geeignet für 10 bis 16-Jährige / **Termin nach Vereinbarung**, **Dauer 3-4 Stunden** / Workshop / Sonderpreis 3 € p.P. / Anmeldung: rdik-junior@krfrm.de, 069 2577-1762

„re-construction“ – Klangperformance zwischen morgen und gestern

In diesem Workshop erforschen wir Kolosse aus Stahl, Konstruktionen aus Eisen und Klinker, lenken unsere Schritte in Treppenhäuser, Hallen und Flure. Sie werden zu einer Spielwiese für unsere Ideen, Gedanken und Visionen. Wir erfüllen diese Orte mit Klängen und Bewegung, erleben sie auf unsere persönliche Weise.

Ort nach Absprache / Geeignet ab 12 Jahren / **Termin nach Vereinbarung** / 2-Tägig / Workshop / Kostenfrei / Anmeldung: rdik-junior@krfrm.de, 069 2577-1762

Gender Marketing: Blau für Jungs, Pink für Mädchen?! Wie geschlechtsspezifische Produkte das Genderbild beeinflussen

Gender Marketing ist eine Methode, die Käufer*innen in lediglich zwei große Gruppen unterteilt: Frauen und Männer. Was meint ihr, für wen das Spielzeug der Zukunft entworfen wird? Wird die Industrie Spielzeug „nur“ für Mädchen und „nur“ für Jungs entwerfen? Und gibt es wirklich nur diese beiden Möglichkeiten? Was bedeutet Unisex? Ihr lernt verschiedene Produkte kennen, die zu unterschiedlichen Zeiten hergestellt wurden. Und ihr designt eigene Produkte, die sich mit dem Thema Gender auseinandersetzen.

Bei Ihnen vor Ort möglich / Geeignet für 10 bis 19-Jährige / **Termin nach Vereinbarung, Dauer 5 Stunden** / Workshop / Kostenfrei / Anmeldung: rdik-junior@krfrm.de, 069 2577-1762

Darmstadt

Waldhäuschen bauen auf dem Waldkunstpfad

Auf den Spuren der Kunstwerke im Wald erfahrt ihr Wissenswertes über die Waldkunstkünstler und Kunstwerke. Mit Hilfe von vorgefundenen Naturmaterialien bauen wir gemeinsam Waldhäuschen und überlassen sie der Natur.

Oder: Mandalas legen auf dem Waldkunstpfad

Gemeinsam suchen wir Naturmaterialien und legen ein großes Mandala, das wir anschließend der Natur überlassen. Es können auch eigene kleine Mandalas entstehen.

Darmstadt / Geeignet für 6 bis 12-Jährige / **Termin nach Vereinbarung** / Workshop / Kostenfrei / Anmeldung: rdik-junior@krfrm.de, 069 2577-1762

Performance zwischen Stahl und Leichtigkeit

Riesige rauchende Eisenkolosse werden zur Spielwiese für Klang und Bewegung! Wir forschen mit unserer Gruppe in Zwischenräumen, mit Schlagzeug-Sticks und Überraschungen. Wir zeigen uns inmitten der alten Wagons und Maschinen als Menschen mit Grips und Ideen.

Darmstadt / Geeignet für 12 bis 16-Jährige / **Termin nach Vereinbarung** / Mehrtägig / Workshop / Kostenfrei / Anmeldung: rdik-junior@krfrm.de, 069 2577-1762

Frankfurt am Main

Trickfilmworkshop „KONSUM = VERBRAUCHEN“

Menschen brauchen Sachen wie Wasser und Kleidung. Und Menschen verbrauchen Sachen wie Handyguthaben. Wo kommen all die Sachen her, die wir verbrauchen? Und was ist wichtiger: Ein Handy oder ein Hamburger? Brauchen wir all die Dinge, die wir benutzen? Wir drehen zu diesen Fragen einen Stop-Motion-Film, mit gebastelten Gegenständen, ausgeschnittenen Zeichnungen oder gekneteten Figuren. Geräusche und Musik suchen oder machen wir selbst. Die Woche beenden wir mit einer großen Filmpremiere!

Frankfurt / Geeignet für 10 bis 13-Jährige / **Termin nach Vereinbarung, Mo-Fr, jeweils 10-15 Uhr** / Mehrtägig / Workshop / Kostenfrei / Anmeldung: anmeldung-gz@web.de, 069 7380037

Upcycling Workshops in der Ausstellungshalle 1A mach aus Elektroschrott was Neues & wir nähen vegan: ein Portemonnaie aus SnapPap

An zwei aufeinanderfolgenden Tagen widmen wir uns ganz dem Thema Upcycling. Die eine Hälfte der Klasse werkelt am ersten Tag mit Elektroschrott: Schlüsselanhänger aus Computerplatinen, Ohrhänger aus Widerständen, kleine Roboterfiguren – aus alten defekten Elektrogeräten entwerft ihr etwas Neues. Ihr sägt, bohrt, schleift und montiert. Für die zweite Hälfte der Klasse geht’s an die Nähmaschinen: Anhand von Schablonen schneidet ihr Rohlinge zu. Im Anschluss gestaltet ihr sie nach euren Vorstellungen: bestempeln, bemalen, verzieren und benähen. Ihr lernt wie eine Nähmaschine funktioniert und wie man sie bedient. Willkommen in Frankfurts erstem Näherholungsgebiet. Am zweiten Tag wechseln die Gruppen.

Frankfurt / Geeignet für 11 bis 16-Jährige / **26.10. und 27.10.2020** / Mehrtägig / Workshop / Sonderpreis 3 € p.P. Anmeldung: rdik-junior@krfrm.de, 069 2577-1762

Deutsches Filmmuseum: Führung und Workshop

Wie wird die menschliche Wahrnehmung ausgetrickst? Die Antwort auf diese Frage und mehr über bewegte Bilder, Animationsfilme und Tricks im Film erfährst du bei einem Rundgang durch die Dauerausstellung. Im Anschluss wirst du im Workshop PixilMe selbst Darsteller*in in deinem eigenen Stop-Motion-Film. Für den Workshop wird die Gruppe aufgeteilt.

Frankfurt / Geeignet für 8 bis 16-Jährige / **Termin nach Vereinbarung** / Workshop / Kostenfrei

Plakatiert! – Plakatworkshop im Museum Angewandte Kunst

Die Gestalterin Anette Lenz verwendet auffällige Plakate, um Aufmerksamkeit zu erregen. Gemeinsam erkunden wir die Ausstellung *Anette Lenz.* à *propos* und sammeln Ideen, um im Anschluss selbst kreativ zu werden. Mit unterschiedlichsten Papieren in knalligen Farben, Klebebändern und experimentellen Gestaltungstechniken entwerfen wir eigene Plakate, um eure Botschaften in die Welt zu senden.

Frankfurt / Geeignet ab 10 Jahren / **Mi, 16.9., 10.15-12.15 Uh**r / Workshop / Kostenfrei / Anmeldung: rdik-junior@krfrm.de, 069 2577-1762

Architektur – Zeitreise und Modellbau

Architektur erklärt sich nicht von allein. Geschichten in 23 Schaukästen begleiten dich auf eine Zeitreise „Von der Urhütte zum Wolkenkratzer“. So bekommst du einen Einblick in die Entwicklung der Bau- und Kulturgeschichte und findest Inspiration für deinen eigenen Modellbau mit Zeitungspapier im Großformat: Rollen, knicken, falten mit einem scharfen Blick für Proportionen und Details.

Frankfurt / Geeignet für alle Altersstufen / **Termin nach Vereinbarung** / Führung / Kostenfrei / Anmeldung: rdik-junior@krfrm.de, 069 2577-1762

Erzähle deine Bahngeschichte! Mit der historischen Straßenbahn zum Frankfurter Verkehrsmuseum

Ab Frankfurt Zoo geht es mit einer echten Straßenbahn aus den 1960er Jahren zum Frankfurter Verkehrsmuseum. Dort gibt es allerlei spannende Geschichten um die Straßen- und U-Bahnen zu entdecken. Wir sind aber auch auf eure Bahngeschichten gespannt! Beschreibt in einer Geschichte, was ihr mit der Bahn oder auf einem Bahnhof schon erlebt oder beobachtet habt. Ihr könnt die Geschichte aufschreiben, jemandem diktieren oder zeichnen. Deine Geschichte kannst du während der Straßenbahnfahrt den anderen Fahrgästen präsentieren. Für große Gruppe geeignet, bis zu 60 Personen.

Frankfurt / Geeignet für 9 bis 14-Jährige / **Termin nach Vereinbarung** / Bahntour / Sonderpreis 5 € p.P. / Anmeldung: rdik-junior@krfrm.de, 069 2577-1762

Theaterprojekt zum Thema Zwangsarbeit im Nationalsozialismus: KZ Katzbach in den ehemaligen Adlerwerken

Ihr setzt euch intensiv mit dem Thema Zwangsarbeit im Nationalsozialismus am Beispiel des KZ Katzbach der ehemaligen Adlerwerke im Stadtteil Gallus auseinander. Unter der Anleitung des Regisseurs des Stücks „Adler.Werke.Katzbach“ und mit Schauspielcoaches erarbeitet ihr eine Szenische Lesung. Und ihr nehmt an einem Anti-Diskriminierungsworkshop teil, der den Bezug zur Gegenwart aufgreift. Das Projekt wird in Kooperation mit dem „Förderverein für die Errichtung einer Gedenk- und Bildungsstätte KZ-Katzbach in den Adlerwerken und zur Zwangsarbeit in Frankfurt am Main e.V.“ und von der freien Theatergruppe „theaterprozess“ realisiert.

Voranmeldung für 2021 möglich / Kostenfrei

Hofheim am Taunus

Erfinderwerkstatt

Alles leuchtet, blinkt, bewegt und dreht sich oder macht seltsame Geräusche: In der Erfinderwerkstatt experimentiert ihr mit elektronischen Bauteilen und entwerft die verschiedensten Dinge. Ihr probiert den fachgerechten Umgang mit dem Lötkolben und der Dekupiersäge aus. So baut ihr ein eigenes motorbetriebenes Fantasiefahrzeug. Die fertig gebauten Konstruktionen könnt ihr mit Details verzieren, so dass richtige kleine Kunstwerke entstehen.

Hofheim / Geeignet ab 8 Jahren / **Termin nach Vereinbarung** / Workshop / Sonderpreis 3 € p.P. / Anmeldung: rdik-junior@krfrm.de, 069 2577-1762

Offenbach am Main

„Anfassen erlaubt“ Leder in seiner Vielfalt – Führung und Buchbinde-Workshop im Deutschen Ledermuseum

In dem multimedialen Projektraum „DAS IST LEDER! Von A bis Z“ werden Geschichten rund um den jahrtausendealten Werkstoff Leder lebendig. In einer halbstündigen Führung erkundet ihr an „Fühlstationen“ faszinierende Objekte aus der Sammlung. Von A wie Antilopenpergament bis Z wie Ziegenleder. Anschließend bearbeitet ihr gemeinsam mit einer Buchbinderin kreativ einen eigenen Ledereinband für ein Schreibheft.

Offenbach / Geeignet für 9 bis 14-Jährige / **Termin nach Vereinbarung, Dauer 3 Stunden** / Workshop / Kostenfrei / Anmeldung: info@ledermuseum.de, 069 8297980

Museum für digitale Kultur – Digital Retro Park

Der „Digital Retro Park“ ist ein Erlebnismuseum und Zentrum für digitale Kultur im Rhein-Main-Gebiet. Bei eurem Besuch erlebt und begreift ihr buchstäblich die Geschichte der Computertechnik. Dazu verhilft uns eine umfangreiche Sammlung von technischen Geräten und eine Menge praktischer Erfahrung. So lernst du die Anfänge der Computergeschichte und den aktuellen Stand der Technik kennen.

Offenbach / Geeignet für 10 bis 19-Jährige / **Termin nach Vereinbarung, Dauer 2 Stunden** / Workshop / Kostenfrei / Anmeldung: rdik-junior@krfrm.de, 069 2577-1762

Stadt-Buch-Druck - Ferienspiele in den Offenbacher Museen

In euren Herbstferien lernt ihr gleich drei Offenbacher Museen kennen: Mit dem Haus der Stadtgeschichte erkundet ihr eure Stadt und das Isenburger Schloss. Welche Dinge gab es hier einst zu entdecken? Wer hat hier gelebt? Eindrücke und Objekte werden gezeichnet. Im Klingspor Museum macht ihr aus den Zeichnungen Schablonen und druckt damit eure eigene Geschichte. Die Geschichte binden wir zu einem Faltbuch. Zum Schluss braucht das Buch eine Hülle! Im Deutschen Ledermuseum lernt ihr das Material Leder kennen. Anschließend gestaltet ihr einen eigenen Einband für euer Buch. Und als Sahnehäubchen bauen wir am Samstag eine Ausstellung mit euren Werken im Klingspor Museum auf! Ihr könnt Freunde und Familie dazu einladen.

Offenbach / Geeignet für 8 bis 12-Jährige / **Di-Fr, 6.-9.10., jeweils 9-13 Uhr (Sa 10.10. Ausstellung)** / Mehrtägig / Workshop / Kostenfrei / Anmeldung: Dorothee.ader@offenbach.de, 069 8065 2954

Kontakt

KulturRegion FrankfurtRheinMain gGmbH
Poststraße 16
60329 Frankfurt am Main
Tel.: +49 69 2577-1700
Fax: +49 69 2577-1750
E-Mail: info@krfrm.de

Theater Rüsselsheim

Krabat

Dienstag27.10.
09:00 Uhr uns 11:00 Uhr Theater Rüsselsheim, Großes Haus
Theater für Jugendliche | Nach dem Buch von Otfried Preußler

Krabat | Foto: MEYER ORIGINALS

Eine Produktion von c.t.201 in Koproduktion mit dem COMEDIA Theater, Köln

Krabat hat es geschafft: Er entkommt einer ungemütlichen und kalten Gesellschaft, in der er bettelnd durch die Dörfer ziehen muss und betritt eine neue und glitzernde Welt der Möglichkeiten: die dunkle Mühle im Koselbruch. Dort wird nicht nur Korn gemahlen, sondern die schwarze Magie gelehrt. Und die hat nicht nur eine große Faszination, sondern auch einen hohen Preis. Plötzlich verschwindet sein Freund Tonda unter mysteriösen Umständen. Die Zeit steht still. Krabat muss sich entscheiden.
Die Zuschauer*innen begeben sich mit Krabat auf eine geheimnisvolle Reise in eine Welt voller Macht und Abhängigkeiten. Es geht um Verantwortung und die Stärke des freien Willens: Darf ich alles, nur weil ich es kann? Welche Konsequenzen haben meine Entscheidungen und meine Handlungen für mich und andere? Wie weit kann und muss ich dabei gehen? Jede*r entscheidet. Selbst.

Veranstaltungsort: Großes Haus | Spieldauer: 70 Min., keine Pause | Altersempfehlung: ab 10 Jahre

Eintritt: 6 Euro

Kulturelle Bildung

Workshops für die Krise (und darüber hinaus)

Alle Workshops finden außerhalb der regulären Unterrichtszeiten statt. Die Zeiten sowie Rahmenbedingungen (online oder direkt an Ihrer Schule/SSA /Medienzentrum) werden, soweit irgend möglich, in Absprache mit den jeweiligen Fortbildnerinnen und Fortbildnern an Ihre individuellen Bedarfe angepasst. Bei Interesse und Fragen melden Sie sich bitte direkt bei der Mailadresse unter dem jeweiligen Angebot.

Rund um Tisch und Stuhl! Kreative Spielideen und Bewegungsimpulse im Klassenzimmer

Die Auswirkungen der Corona-Pandemie stellen unseren Schulalltag auf den Kopf und insbesondere kreative Unterrichtsformen und -zugänge werden zur Herausforderung.
Unter Corona-Bedingungen zu unterrichten bedeutet dabei oft eine Rückkehr zu frontalen Unterrichtsformen und Arbeitsweisen, die wir eigentlich schon glaubten, hinter uns gelassen zu haben. Der eigene feste Platz sowie Tisch und Stuhl werden wichtiger denn je. Aber welche kreativen Spielräume und Bewegungsmöglichkeiten haben wir eigentlich ausgehend von diesen Einschränkungen, von Abstands- und Hygieneregeln, von Tisch und Stuhl? Darüber tauschen wir uns in diesem Workshop aus und erproben zahlreiche Impulse und Spiele für kreative Unterrichtszugänge und bewegte Unterrichtspausen. Kirstin Porsche. K.Porsche@bildung.hessen.de

Raus aus dem Klassenraum! - Kreative Zugänge, Spielideen und Bewegungsimpulse im Pausenhof, der Aula, der Sporthalle, in großen Räumen oder im Freien

Unter Corona-Bedingungen kreativ und bewegt zu unterrichten, ist eine Herausforderung. Das Verhältnis von Nähe und Distanz bestimmt dabei den Schulalltag auf eine ungewohnte Art und Weise. In diesem Workshop verlassen wir den Klassenraum und nutzen Freiflächen, den Pausenhof oder große leere Räume, wie z.B. die Aula oder die Turmhalle. Gemeinsam probieren wir zahlreiche kreative Zugänge, Spielideen und Bewegungsimpulse aus, die auch bei Abstands- und Hygieneregeln funktionieren.
Kirstin Porsche, K.Porsche@bildung.hessen.de

Kreative Distanz - Ästhetische Impulse für den Unterrichtsalltag

Ist ästhetisches Arbeiten im Unterricht ohne körperliche Kontakte und mit angemessenem Abstand überhaupt möglich? Wie können wir mit den Grenzen spielen, die die aktuellen Hygieneregeln uns vorgeben? Wie kann Kooperation und Teamwork in räumlich starren Situationen gelingen? In diesem Workshop untersuchen wir die Möglichkeiten, die in den momentanen Beschränkungen liegen. Wir arbeiten skulptural, zeichnerisch, malerisch und textlich. Je enger die Grenzen, umso mehr gibt es zu tun! Gemeinschaftliches künstlerisches Arbeiten, auch über die Abstände hinweg, wird möglich sein. Probieren wir es aus! Andrea Schulze Wilmert a.schulzewilmert@bildung.hessen.de, K.Porsche@bildung.hessen.de

iPad kreativ – unkompliziert und für alle Fächer! – ein modularer Workshop

Neben dem Smartphone nehmen Tablets immer mehr Raum in Gesellschaft und Bildung ein. Besonders das iPad mit seinen vielen intuitiven, kreativen Anwendungen eignet sich bestens für den Einsatz in der Schule, sowohl im Unterricht als auch zur Unterrichtsvorbereitung.

Zahlreiche Einsatzgebiete, die bisher von Laptop oder Desktoprechner dominiert wurden und komplexe Arbeitsschritte benötigten, können heute einfacher, schneller und effektiver mit dem iPad gemeistert werden.
Dieser Workshop ist modular aufgebaut. Je nach Wunsch können ein bis drei Module ausgewählt und nach Rücksprache mit dem Workshop-Leiter als Schwerpunkte gesetzt werden.
Modul 1: Umgang, Einstellungen, Tipps und Tricks – nicht nur für Anfänger

Modul 2: Filmproduktion mit iMovie
Modul 3: Trickfilm und Stopmotion-Animation
Modul 4: Musik- und Audioproduktion mit GarageBand (nicht nur für Musiker)
Modul 5: Fotografieren und Fotobearbeitung
Modul 6: Mathematik digital
Modul 7: Notizen, Präsentation und Planung
Modul 8: Kreativer digitaler Sprachunterricht
Modul 9: Pages, Numbers und Keynote statt Microsoft Office
Modul 10: Digitales Zeichnen und Grafiken (Neu!)
In diesem Praxisworkshop lernen die Teilnehmenden verschiedene Techniken und Möglichkeiten des digitalen Zeichnens und Malen sowie verschiedene Tools für Grafiken und Fotos kennen und diese anzuwenden und zu nutzen. Zum Einsatz kommen unter anderem die Anwendungen und Apps Procreate, Snapseed, Sketchbook, Geo-Gebra sowie die Apple Notizen. Ein Praxisworkshop für JEDE/N, die/ der gerne mehr über den Einsatz des Stiftes am iPad kennen lernen will.
Alle Module: Christoph Heyd, c.heyd@bildung.hessen.de

OBS ? … Lehrvideos aus dem Homestudio
Per doppelter Vermittlungspraxis wird gezeigt, wie schnell zu Hause und in der Schule ein kleines Live-Stream Setup aufgebaut ist, um damit analoge und digitale Inhalte zu vermitteln. Jeder Youtuber kennt OBS, denn es ist effektiv, einfach zu bedienen und kostenlos. Damit ist dieses Werkzeug auch für jede Schülerin und jeden Schüler verfügbar. Youtube ist eine der größten Lernplattformen der Welt. Will man wissen, wie man die Birne des Abblendlichts im Opel Corsa wechselt, oder eine bestimmte Orchideenart bewässert … es gibt auf dieser Plattform keine Frage, die nicht beantwortet wird. Und längst hat sich auch ein Qualitätsbewusstsein entwickelt. Die Erklärungen sind nicht mehr nur mit einer wackligen Handykamera hergestellt, sondern Youtuber verfügen über ein komplettes Filmstudio, mit dem sie verschiedene Kameras bedienen und Ton- und Bildquellen in ihren Beitrag einspielen. Mit der freien Software Open Broadcast Studio ist das alles auch gar nicht schwer. Nach kurzer Einführung kann jeder ein abwechslungsreiches Lernvideo mit geringem Aufwand herstellen.
Olaf Mönch, o.moench@bildung.hessen.de,
Christoph Heyd c.heyd@bildung.hessen.de

Feature und Hörspiel - Der Film in meinem Kopf
Anwendungen auf dem Mobiltelefon, dem Tablet oder PC schaffen Zugänge zu kreativen technischen Möglichkeiten, die bis vor wenigen Jahren nur Produktionsfirmen und professionellen Anwendern zugänglich waren. Im Workshop geht es darum, die aufnahmetechnischen aber auch ästhetischen Möglichkeiten der Anwendung „Garage Band“ auf dem IPad oder Mac bzw. „Audacity“ auf dem PC besser kennenzulernen und für Unterrichtsprojekte in den verschiedensten Fächern einzusetzen. Diese Anwendungen sind für jeden kostenlos verfügbar und enthalten ein komplettes Tonstudio. Die Teilnehmenden erhalten eine Einführung in die technische Handhabung der Anwendungen und erproben anhand verschiedener Gestaltungsaufgaben die kreativen Möglichkeiten eines Hörbeitrags.
Olaf Mönch, o.moench@bildung.hessen.de

Learning to disappear – Gesichtserkennung hacken
Wie kann man verschwinden in einer Welt der absoluten Sichtbarkeit? Dieser Frage gehen wir nach, indem wir spielerisch versuchen die Gesichtserkennungssoftware unseres Handys zu überlisten. Dazu untersuchen wir Muster von Gesichtern, um sie anschließend mit gestalterischen Mitteln unlesbar zu machen. Das bedeutet: Wir nutzen die Anfälligkeiten des Algorithmus, um das eigene Gesicht mit geringem Aufwand zum Verschwinden zu bringen.
Andrea Schulze Wilmert, a.schulzewilmert@bildung.hessen.de,

… und keiner hat’s gesehen

Oft werden in Schulen sensationelle Dinge getan: Fische werden seziert, Geschichten geschrieben, Standbilder gebaut, Fotocollagen erstellt und manchmal darf sogar etwas explodieren, ganz zu schweigen von den Klassenfahrten, dem Abiball oder dem Ausflug in den Zoo. Überall engagieren sich Unterrichtende, Lernende, Eltern und überall entstehen unzählige Bilder, Texte. Der Workshop bietet eine Einführung in ein Modell der redaktionellen Arbeit mit Schülerinnen und Schülern. Das Ziel ist es, einen eigenen Schulblog oder ein Online-Magazin zu gestalten und so die Arbeit der Schule transparent und interessant darzustellen und dabei den Schülerinnen und Schülern eine Erfahrung von einer Team- und Projektarbeit zu bieten, die echte Produkte erzeugt, die weit über den schulischen Rahmen wahrgenommen werden.
Olaf Mönch, o.moench@bildung.hessen.de

iPad kreativ - Grundlagen für den kreativen (Fern-)Unterricht in der Grundschule
Die Erfahrung zeigt, dass iPads sich gerade im Grundschulunterricht besonders gut einsetzen lassen. In diesem Workshop werden zahlreiche praktische Tipps für den Umgang mit dem Gerät und dessen sinnvollen Einsatz sowohl für den Präsenz- wie auch den Online-Unterricht vermittelt und ausprobiert. Vor allem geht es darum, wie kreative Aufgaben mit dem iPad gestellt, erarbeitet und präsentiert werden können und welche Apps sich dazu am besten eignen.
Christoph Heyd, c.heyd@bildung.hessen.de

Ideen für das „grüne Klassenzimmer“ - draußen lernen in allen Fächern
In Zeiten von Corona wird empfohlen, möglichst viel Unterricht ins Freie zu verlagern. Das Konzept des „grünen Klassenzimmers“ bietet Raum für Unterricht in einer festgelegten Sitzanordnung, meistens im Kreis oder in Hufeisenform. In unserem Workshop werden Ideen vorgestellt und ausprobiert, wie sowohl fachbezogene als auch fächerübergreifende Inhalte im Freien ohne aufwendige Hilfsmittel umgesetzt werden können - kreativ und mit allen Sinnen.
Bedarfsorientiert können nach Absprache unterschiedliche inhaltliche Schwerpunkte gesetzt werden: Ob in den klassischen Fächern von Musik bis Mathe oder in Themen-feldern des Sozialen Lernens (z.B. Teamentwicklung, Diversität).
Sabine Schneider sab.schneider@bildung.hessen.de und
Simone Neuroth, s.neuroth@bildung.hessen.de

Von Papiertigern und Zeitungsenten – kreatives Gestalten mit Zeitungen
Ausgehend von Papiertigern und Zeitungsenten erschaffen wir mit Worten und Bildern unseren eigenen Zoo der fantastischen Kreaturen. Es entstehen Miniaturen: kleine Gedichte, Fabeln oder Mini-Dramen.
Im zweiten Teil erkunden wir die Materialität von Zeitungen mit allen Sinnen; es entstehen Skulpturen, Kostüme und Klänge, mit denen wir unsere Texte szenisch umsetzen.
Sabine Schneider sab.schneider@bildung.hessen.de und
Simone Neuroth, s.neuroth@bildung.hessen.de

Fortbildungsreihe: Musik fachfremd unterrichten in der Grundschule
Aus allen Bereichen des Musikunterrichts (Singen, Bewegung und Tanz, Instrumente spielen, Musik hören) lernen die Teilnehmenden motivierende und kreative Methoden und Beispiele kennen, die sie – auch ohne Fachkenntnisse – sofort im Unterricht umsetzen können.
Ein vielseitiger und animierender Mix für zumeist fachfremd unterrichtende Kolleginnen und Kollegen. Die fünf Module umfassen jeweils einen Nachmittag und können unabhängig voneinander in beliebiger Auswahl und Reihenfolge gebucht werden.
Sabine Schneider, sab.schneider@bildung.hessen.de

Kafka spezial - Die Verwandlung und ausgewählte Parabeln (KCGO Workshop – Q3) Kafkas Texte irritieren, verstören, provozieren – darin besteht ihr (literarisches) Potential auch und gerade für Jugendliche. Was genau das reizvoll „Kafkaeske“ der Werke des Autors ausmacht, erforschen wir in diesem Workshop am Beispiel ausgewählter Parabeln und der im Kanon der Oberstufe verpflichtenden Erzählung „Die Verwandlung“. Wir nutzen die szenische Dimension der Texte für ein tiefergehendes Verständnis, indem wir uns ihnen praktisch mit Fotografie, Film, kreativem Schreiben und theatralen Methoden annähern. Ferner vergleichen wir Ausschnitte aus unterschiedlichen Verfilmungen von „Die Verwandlung“ - nicht nur, um das Themenfeld „Literatur und Film“ themenfeldübergreifend einzubinden, sondern auch im Hinblick auf eine visuell-sinnliche Annäherung an die Analyse-Kategorie Erzählperspektive. Einmal mehr wird deutlich, dass die Auseinandersetzung mit der einen Kunstform – Film - zum Verstehen und Verständnis der anderen – Literatur – beitragen kann.
Wolfgang Sterker, Bettina Tonscheidt, be.tonscheidt@bildung.hessen.de

Inszenierungsanalyse
Theater ist ein Kommunikationsprozess, der nicht allein auf Sprache beruht, sondern auf einer Vielzahl von sogenannten Theaterzeichen. Die kunstvoll inszenierte Wechselwirkung dieser Zeichen kann dementsprechend zu sehr unterschiedlichen Inszenierungen ein und derselben Dramenvorlage führen und so kommt es an den Stadt- und Staatstheatern zu immer neuen aktualisierten Interpretationen der Klassiker. Wie kann man aber systematisch die einzelnen Zeichen, ihre Komposition, die Dramaturgie einer Inszenierung entschlüsseln? Und wie kann man Zugang insbesondere zu zeitgenössischen postdramatischen Inszenierungen schaffen, die zunächst völlig willkürlich erscheinen. Die vermittelten Werkzeuge lassen sich auch auf die Analyse von Filmszenen übertragen. Olaf Mönch, o.moench@bildung.hessen.de

Bausteine des digitalen Musikunterrichts – Noten, Musikproduktion und Handy
Anhand unterschiedlicher Beispiele und Programme werden Möglichkeiten ausprobiert, Computer, Handy oder Tablet im Musikunterricht kreativ zu nutzen. Schnell einen eigenen kleinen Song basteln, eine Melodie oder kleine Komposition im Notenprogramm schreiben, spielerisch einen Sequenzer kennenlernen, einen Drumbeat programmieren oder die Grundlagen der Audiobearbeitung kennenlernen. Auf Wunsch kann hier ein Schwerpunkt auf iPad bzw. Musik-Apps an Mobilgeräten gesetzt werden.
Christoph Heyd, c.heyd@bildung.hessen.de

Vom Rezital zur Graphic Novel – Soundtrack und Visualisierung
Im Rezital wird eine Geschichte von einem Solisten dargeboten, der dazu von Musikern begleitet wird. In den Köpfen der Zuhörer entstehen Bilder, inspiriert von Sprache und Musik. Umgekehrt ist die Graphic Novel ein illustrierter Comicroman ohne Klang, der die Leser dazu anregt, sich Klänge oder einen Soundtrack vorzustellen. In diesem Workshop wollen wir beide Wege praktisch erproben und miteinander verbinden.
Dr. Matthies Andresen, m.andresen@bildung.hessen.de

Klang-Kunst-Klang: Comic-Sound-Collagen

Wie klingt Niesen auf Englisch, Deutsch oder Französisch? Wie klingen Tierstimmen und Alltagsgeräusche in verschiedenen Sprachen? In diesem WS wird auf Grundlage von Comics die Geräuschhaftigkeit von (Fremd-)Sprache auf spielerische Weise erkundet. Wir komponieren dabei eine eigene Comic-Sound Komposition mit eigenen einfachen Zeichnungen und Bildern und lernen mögliche Wege der Präsentation kennen.
Dr. Matthies Andresen, m.andresen@bildung.hessen.de

Kreatives Schreiben: Einfaches Notieren und Skizzieren
Der Schwerpunkt des WS liegt auf handschriftlichem Notieren. Der Weg vom handwerklichen zum poetischen Skizzieren von Kurztexten kann von den Teilnehmenden praktisch erforscht werden. Die kurzen Einzel-Ergebnisse werden dann zu einem Gesamtkunstwerk verbunden. Das handschriftliche Notat wird dabei bewusst als „Gegen-Erfahrung“ zum schnellen, medialen Notieren gesetzt. Dr. Matthies Andresen, m.andresen@bildung.hessen.de

Schule machen gegen Diskriminierung! - Kreative Impulse für einen diskriminierungskritischen Unterricht
Weltweit hat die Anti-Rassismus-Bewegung – trotz Corona – eine neue Dimension entfaltet, die insbesondere von jungen Menschen getragen wird. Auch, weil viele Jugendliche täglich selber Erfahrungen mit Ausgrenzung und Vorurteilen machen. Diskriminierung findet statt aufgrund von Geschlecht, Aussehen, Herkunft, Religion und sexueller Identität. Dem entgegenzutreten bedeutet zunächst, Diskriminierung überhaupt als solche zu identifizieren. Dafür hinterfragen wir in diesem Workshop lieb gewordene Vorstellungen und Gewissheiten. Wir öffnen spielerisch die eigenen "Schubladen“, setzen uns mit Stereotypen auseinander und erforschen, wie sich Diskriminierung in Sprache und Bildern zeigt. Wir experimentieren mit Rollenspielen, künstlerisch-performativen Methoden und sammeln Erfahrungen mit diversitätsbewussten kreativen Zugängen. So machen wir uns auf den Weg hin zu einer diskriminierungskritischen Pädagogik.
Bettina Tonscheidt, Kirstin Porsche, Andrea Schulze Wilmert, be.tonscheidt@bildung.hessen.de

Teaching Gender! - Kreative Ansätze für eine „genderkompetente“ Umsetzung des Lehrplans Sexualerziehung
Geschlechterbilder und -zuschreibungen sind wirkmächtig, gerade auch im Raum Schule. Dabei spielen verinnerlichte Stereotype und Klischees eine Rolle, die einengend wirken und persönliche Entwicklungsmöglichkeiten stark beeinflussen können. Der hessische „Lehrplan Sexualerziehung“ hat die damit verbundenen Themen – fachübergreifend – auf die schulische Agenda gesetzt. Ein wichtiges Ziel des Workshops ist deshalb die Auseinandersetzung mit eigenen Geschlechterbildern, die das praktische und sprachliche Handeln im Sozialraum Schule prägen – von Lehrer*innen wie Schüler*innen. Mit kreativen Methoden (Fotografie, kreatives Schreiben, theatral-performativ) begeben wir uns in Erfahrungs- und Entfaltungsräume jenseits geschlechtlicher Zuschreibungen. Dabei spielen Bilder aus der Kunst, der Werbung und aus Videoclips eine wichtige Rolle. Bettina Tonscheidt, be.tonscheidt@bildung.hessen.de