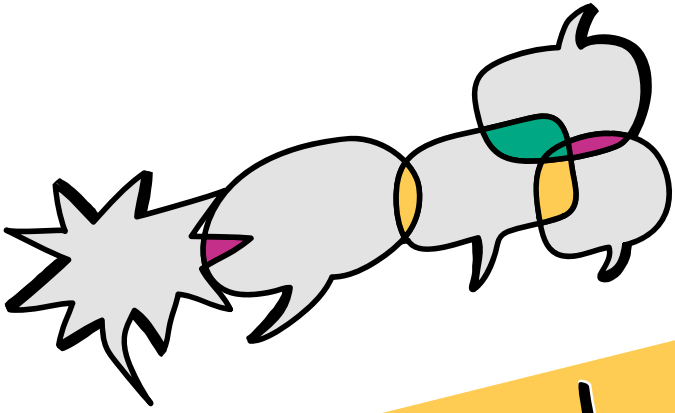
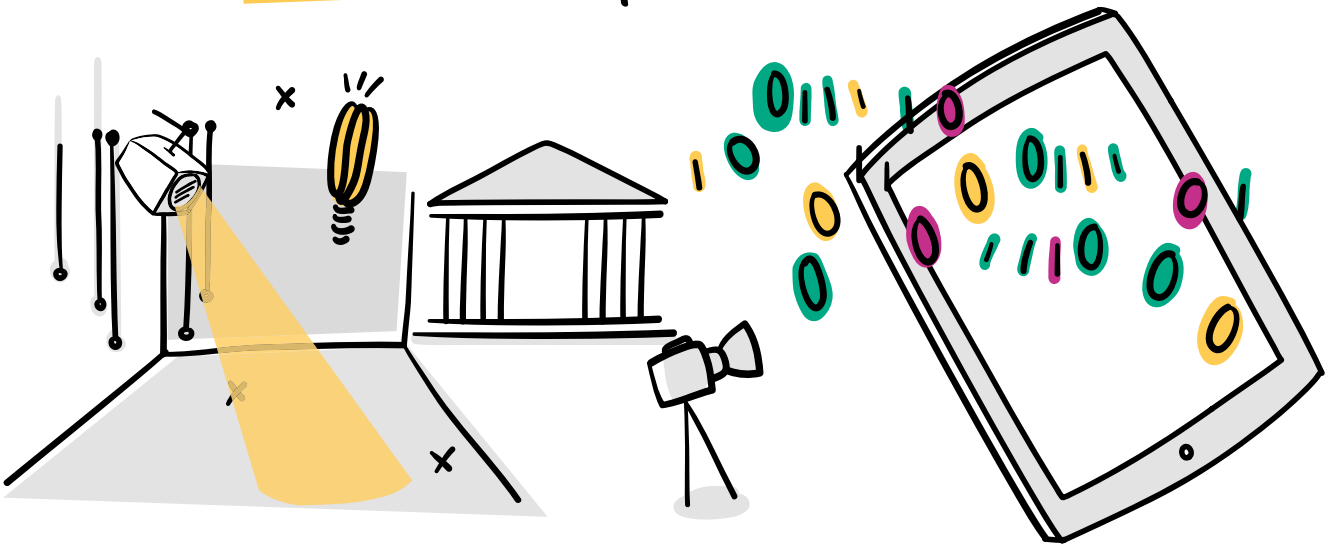
Dokumentation



#nextlevel

Postdigital. Partizipativ.

Transdisziplinär 2020-2022



BAG SPIEL & THEATER

LAG SPIEL UND THEATER in Thüringen e.V.

#nextlevel
Postdigital. Partizipativ.
Transdisziplinär 2020 – 2022

Inhalt

05 **Rückblick:**
Die Veranstaltungsreihe #nextlevel 2020 – 2022

10 **Keynote: Reibungsvolle Verbünde.**
Herkunft, Fallstricke und Visionen von Transdisziplinarität in digitalen Kulturen Martina Leeker

12 **Kultur des Teilens –**
Potenziale offener Bildungsmaterialien im Kontext postdigitaler Theaterpraxis und Kulturvermittlung
Leona Söhnholz

16 **Transdisziplinäre Praxis:**
cross.over-Projektvorstellungen

30 **Transdisziplinäres Experimentieren. Critical Friends berichten** Karolina Kaczmarczyk & Lena Morgenstern

34 **Einblick: #nextlevel revisited**

44 **Ausblick: Transdisziplinäre Arbeitsformate in der Kulturellen Bildung**

Die Veranstaltungsreihe #nextlevel 2020 – 2022

Der digitale Wandel bewirkt umfassende gesellschaftliche Transformationsprozesse, die veränderte Handlungs- und Wahrnehmungsweisen hervorbringen, Arbeitsformen und Bildungsprozesse beeinflussen und neue Formen gesellschaftlicher Teilhabe ermöglichen. Für eine aktive Mitgestaltung des digitalen Wandels steht die Theaterarbeit vor der Herausforderung, sich in der postdigitalen Gegenwart zu verorten.

Gemeinsam mit der *Landesarbeitsgemeinschaft (LAG) Spiel und Theater in Thüringen* initiierte die *Bundesarbeitsgemeinschaft (BAG) Spiel & Theater* die Veranstaltungsreihe *#nextlevel*, um einen kritischen Diskurs zu Theater im Kontext von Digitalität anzuregen und Potenziale digitaler Formate für die Theaterarbeit von und mit jungen Menschen zu erschließen.

Tipp
In den Beiträgen verlinken QR-Codes auf weiterführende Materialsammlungen, Podcasts, Video-Impulse, Projektergebnisse und -berichte, die einen vertieften Einblick in die geführten Diskussionen geben.
Alternativ können die Links über die Website der *BAG Spiel & Theater* aufgerufen werden: https://bag-online.de/nextlevel-doku.

#nextlevel-Veranstaltungen

14. – 15.02.2020
Fachtagung #nextlevel

19. – 20.04.2021
Online-Zukunftswerkstatt #nextlevel 2

15.04. – 31.12.2022
Transdisziplinäres Modellprojekt cross.over

12. – 13.09.2022
Online-Fachaustausch und Barcamp #nextlevel revisited

Bericht zur ersten *#nextlevel*-Veranstaltung

Podcast - Teil I

Podcast - Teil II

Begriffsdefinitionen

Im Rahmen der Veranstaltungsreihe wurde Digitalisierung als technologischer Entwicklungsprozess verstanden, der z. B. die digitale Erfassung und Speicherung von Daten beinhaltet und neue Kommunikationsformen ermöglicht. Der Begriff der Digitalität wurde verwendet, um kulturelle und gesellschaftliche Realitäten und Lebensformen zu beschreiben, die sich aus dem digitalen Transformationsprozess ergeben. Mit dem Begriff der Postdigitalität wird ausgedrückt, dass mit der Digitalisierung verbundene Technologien und Kulturpraktiken als selbstverständlich wahrgenommen werden.

Postdigital

Den Auftakt bildete die Fachtagung *#nextlevel: Theaterpädagogische Sichten auf den digitalen Transformationsprozess in der Gesellschaft*, die vom 14. bis 15.02.2020 in Eisenach stattfand.
Die Tagung diskutierte die Frage, welche Rolle die Theaterpädagogik einnimmt, um den digitalen Wandel in der Gesellschaft aufzugreifen und mitzugestalten. Die eingeladenen Referent*innen stellten in ihren Beiträgen wissenschaftliche Beobachtungen zum Einfluss der Digitalisierung auf die Kulturelle Bildung vor. Sie betrachteten digitale Kommunikationsformen in der theaterpädagogischen Praxis und thematisierten Auswirkungen auf theatrale Ästhetiken. Vorgestellt wurden methodische Zugänge, wie z. B. Computerspiele als Grundlage von theatralen Erzählformen.
Im Rahmen der Podcast-Reihe *#AUFgenommen* der *BAG Spiel & Theater* ist die Fachtagung in zwei Folgen ausführlich dokumentiert. In Teil I kann der Vortrag *Theater und Spiel in einer postdigitalen Welt* von Lisa Unterberg nachgehört werden.
In Teil II stellt Tabea Hörnlein Praxisbeispiele postdigitaler Theaterarbeit des *tjg. theater junge generation dresden* vor. Außerdem geben Moritz Schwerin und Caspar Bankert vom Kollektiv *komplexbrigade* einen Einblick in die Theaterform Game Theatre.

Partizipativ

Der Diskurs zu Theater im Kontext des digitalen Transformationsprozesses wurde mit der Online-Zukunftswerkstatt *#nextlevel 2* am 19. und 20.04.2021 fortgesetzt.
Coronabedingt hatte die Relevanz der thematischen und praktischen Auseinandersetzung weiter zugenommen. Innerhalb kurzer Zeit wurden Theaterangebote, Seminare und Workshops in den digitalen Raum übertragen, um trotz Kontaktbeschränkungen weiterarbeiten zu können. Die *#nextlevel*-Fortsetzung knüpfte an diese Erfahrungswerte an, stellte aktuelle Forschungsergebnisse zu Digitalität und kulturellen Kinder- und Jugendwelten zur Diskussion und lud die Teilnehmenden ein, Perspektiven für die Theaterarbeit in einer postdigitalen Welt zu entwickeln. Theatermacher*innen stellten in praktischen Werkstätten digital-theatrale Formate aus ihrer Arbeitspraxis vor. Ausgehend von diesen Impulsen konzipierten die Teilnehmenden gemeinsam partizipative Formate und Modelle, die sich an Kinder und Jugendliche richteten. Durch die Einbindung interdisziplinärer Arbeitsansätze entstanden innovative Konzepte für theaterpädagogische Angebote, die abschließend vorgestellt und erprobt wurden.
Die drei Werkstätten sind in kurzen Videos zusammengefasst. Eine schriftliche Dokumentation skizziert die Inhalte der Veranstaltung.

Transdisziplinär

Der fachliche Austausch im Rahmen der ersten beiden *#nextlevel*-Veranstaltungen zeigte, dass die Komplexität der Digitalität spartenübergreifende Expertise und neue transdisziplinäre Kooperationen erfordert.

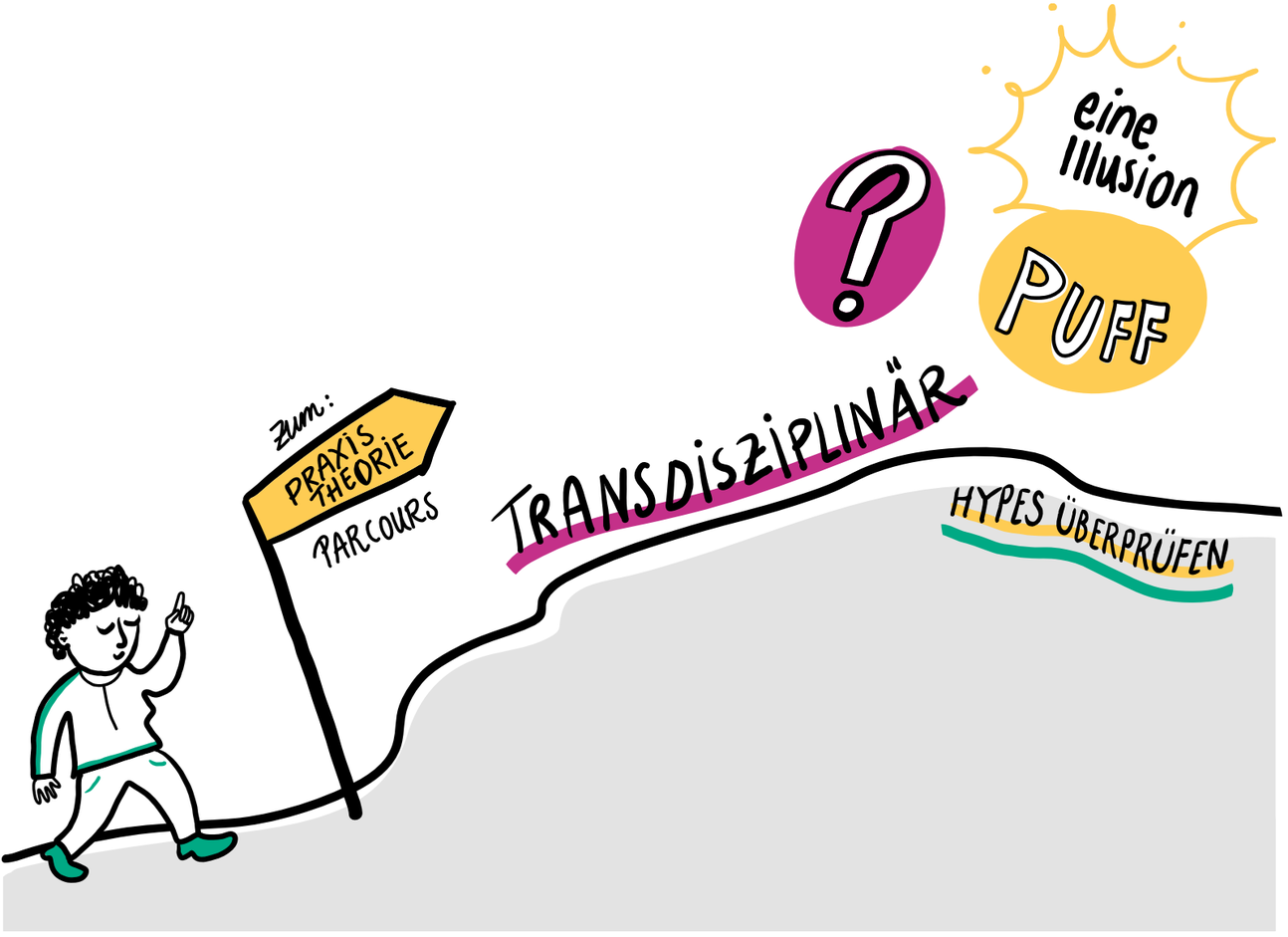
Dokumentation *#nextlevel 2*

Video Werkstatt I

Video Werkstatt II

Video Werkstatt III

Die Online-Veranstaltung *#nextlevel revisited* am 12. und 13.09.2022 lud dementsprechend Akteur*innen aus den Bereichen Theater, Medienpädagogik, Literatur und Museum ein, um Erfahrungen über Angebote der Kulturellen Bildung im digitalen Raum und zur spartenübergreifenden Weiterentwicklung von bestehenden digitalen und hybriden Formaten auszutauschen. Einführend skizzierte die Medien- und Theaterwissenschaftlerin Martina Leeker in ihrer Keynote die historischen Kontexte von Transdisziplinarität. Der Vortrag kann online nachgehört werden (Link zur Keynote auf S. 9).
Für die kollaborative Weiterentwicklung von Vermittlungsformaten bieten offene Bildungsmaterialien, Open Educational Resources (OER), vielfältige Nutzungsmöglichkeiten. Im Beitrag *Potenziale offener Bildungsmaterialien im Kontext postdigitaler Theaterpraxis und Kulturvermittlung* (S. 10) wird das Konzept näher betrachtet.
Die Entwicklung eines OER-Formats und die Bereitsstellung von Arbeitsmaterialien waren zentrale Bestandteile der Impulsförderung *cross.over*. Das Modellprojekt initiierten die *BAG Spiel & Theater* und die *LAG Spiel und Theater in Thüringen* gemeinsam mit den beteiligten Kooperationspartner*innen mit dem Ziel, Impulse für die nachhaltige Etablierung von transdisziplinären Arbeits- und Kooperationsstrukturen zu setzen. Transdisziplinäre Projekte waren eingeladen, sich mit ihrer digitalen/hybriden Konzeptidee zu bewerben. Drei Formate wurden ausgewählt und unterstützt. Die drei ausgewählten Projekt-Teams entwickelten ihre Konzepte weiter und erprobten diese mit Kindern und Jugendlichen. Im Verlauf der Projekte bereiteten die Teams entstandene Materialien z. B. als Workshop-Konzepte auf, so dass diese von Kulturvermittler*innen genutzt und weiterentwickelt werden können. Die Erfahrungen der *cross.over*-Teams sind in kurzen Projekt-Steckbriefen zusammengefasst (S. 14). Die enstandenen Projektmaterialien sind mit einem QR-Code in den Steckbriefen verlinkt.
Begleitet wurden die *cross.over*-Teams von zwei Vertreterinnen des interdisziplinären Projekts *participART*, die als Critical Friends ihre Expertise einbrachten. Karolina Kaczmarczyk und Lena Morgenstern blicken im Beitrag *Transdisziplinäres Experimentieren. Critical Friends berichten* (S. 28) auf das *cross.over*-Projekt zurück.
Im Rahmen von *#nextlevel revisited* stellten die *cross.over*-Teams ihre Konzepte vor und diskutierten mit den Teilnehmenden ihre Erfahrungen zu transdisziplinärem Arbeiten im digitalen Kontext. Außerdem gaben fachliche Inputs einen Einblick in aktuelle Forschungsergebnisse und Praxis der beteiligten Kunstsparten (S.34). Das Barcamp mit vielfältigen Sessions und Themen bot den Teilnehmenden die Möglichkeit, eigene Ideen und Erfahrungen einzubringen und weiterzuentwickeln und sich spartenübergreifend auszutauschen und zu vernetzen (S. 43).
Ausgehend von den begonnen Diskussionen im Rahmen der *#nextlevel*-Reihe fassen die Veranstalter*innen in einem Ausblick zentrale Aspekte für die Weiterentwicklung von transdisziplinären Arbeitskooperationen zusammen (S. 44).



Reibungsvolle Verbünde. Herkunft, Fallstricke und Visionen von Transdisziplinarität in digitalen Kulturen

Martina Leeker

Transdisziplinarität erscheint heutzutage als Gebot der Stunde, um der Komplexität digitaler Kulturen gerecht zu werden. Ein Blick in ihre Vorgeschichte seit den 1960er Jahren soll dabei helfen, deren Für und Wider zu klären. Denn Transdisziplinarität geht zum einen mit einer Umstellung auf techno-humane Handlungsgemeinschaften und zum anderen mit dem Aufruf einher, in spekulativen Think Tanks im Duktus schierer Machbarkeit Undenkbares zu denken. Es steht in Frage, wie Potenziale des Transdisziplinären genutzt werden können, ohne technokratischen Regimen zuzuarbeiten.

Die Keynote wurde im Rahmen von #nextlevel revisited am 12.09.2022 gehalten und kann mit dem QR-Code abgerufen werden.

Videomitschnitt der Keynote (in voller Länge)

Dr. Martina Leeker ist Theater- und Medienwissenschaftlerin. Seit 2021 Lehrvertretung Lehrstuhl Ästhetische Theorie und Praxis, *Universität zu Köln*. Forschungsschwerpunkte: Theater und Digitalität, digitale Kulturen, posthumane Bildung sowie Forschung mit performativen Methoden in Speculation-Labs und Wissensperformances.

Potenziale offener Bildungsmaterialien im Kontext postdigitaler Theaterpraxis und Kulturvermittlung

Leona Söhnholz

Open Data, Open Source Software und Open Educational Resources (OER) – diese Begriffe bezeichnen Daten, Programme und Bildungsmaterialien, die im Internet frei zur Verfügung gestellt werden und genutzt, bearbeitet und weiterentwickelt werden können. Sie sind Teil einer partizipativen kollaborativen Netzkultur, die einen Gegenpol zu dominierenden kommerziellen Strukturen im digitalen Raum bildet. Offene Bildungsmaterialien, so genannte OER, ermöglichen freien Zugang zu Wissen und Bildung. OER sind frei zugängliche Lern- und Lehrmaterialien (Texte, Fotos, Videos, Podcasts etc.), die unter offenen Lizenzen im Netz veröffentlicht und zur Bearbeitung und Weiternutzung zur Verfügung gestellt werden.[1] Mit Blick auf die fortschreitende Digitalisierung und die steigende Bedeutung von digitalen Medien wurde insbesondere im schulischen Bereich und in der Hochschulbildung die Etablierung von OER mit verschiedenen Förderprogrammen auf Bundes- und Landesebene unterstützt (z. B. die Förderlinie *OERinfo* des Bundesministeriums für Bildung und Forschung oder das Online-Portal *orca.nrw* zur Suche von OER-Materialien im Hochschulbereich).

Im Kontext des digitalen Transformationsprozesses bieten OER für den Bereich der Theaterarbeit und der Kulturellen Bildung ein großes kreatives Potenzial sowohl für Fachkräfte als auch für Kinder und Jugendliche als Zielgruppe dieser Angebote. Die Bereitstellung von frei nutzbaren Materialien befördert den kulturspartenübergreifenden Erfahrungsaustausch, die Erweiterung von Fachwissen und (Weiter-)Entwicklung von digital-analogen Arbeitsformaten. Gleichzeitig bieten OER eine emanzipatorische Dimension für junge Menschen: Mit Hilfe frei zugänglicher Bildungsmaterialien können sich junge Menschen selbstständig Wissen aneignen, um z. B. ein eigenes Online-Theaterstück umzusetzen. Durch die eigene Erarbeitung von OER erleben Kinder und Jugendliche kreative Teilhabe im digitalen Raum und erwerben wichtige Kompetenzen für ein Aufwachsen in einer postdigitalen Gesellschaft, wie Informationen recherchieren, bewerten und nutzen, kollaboratives Arbeiten und Umgang mit technischen Tools.

Im Rahmen des Projekts *cross.over* gestalteten Susanne Grimm und Luca Mollenhauer von der *Informationsstelle Open Educational Resources*[2] für die ausgewählten Projekt-Teams einen zweiteiligen Online-Workshop. Im ersten Teil stellten sie das Konzept OER, mögliche offene Lizenzierungsformen (Creative Commons) sowie verschiedene Suchmaschinen für OER vor. Im zweiten Teil setzen sich die Teilnehmenden mit verschiedenen Online-Tools zur Erstellung von offenen Bildungsmaterialien auseinander und erstellten kleine Medienformate z. B. mit H5P, einer freien und quelloffenen Software zum Erstellen von interaktiven Online-Bildungsmaterialien, wie Videos, Rätsel, Lückentexte etc. Die Teilnehmenden entwickelten in den Workshops erste Ideen, welche

1 Diese Beschreibung folgt der Definition der UNESCO, die den Begriff OER entscheidend mitgeprägt hat. Die ausührliche Definition ist abrufbar unter: www.unesco.de/bildung/open-educational-resources

2 Die *Informationsstelle Open Educational Resources* ist ein themenspezifisches Online-Portal, das umfassende Informationen zum Thema OER zur Verfügung stellt. Sie ist am Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation in Frankfurt am Main angesiedelt und wurde 2016 – 2021 vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert. Weitere Informationen unter: www.open-educational-resources.de

Digitale Material-
sammlung zu OER

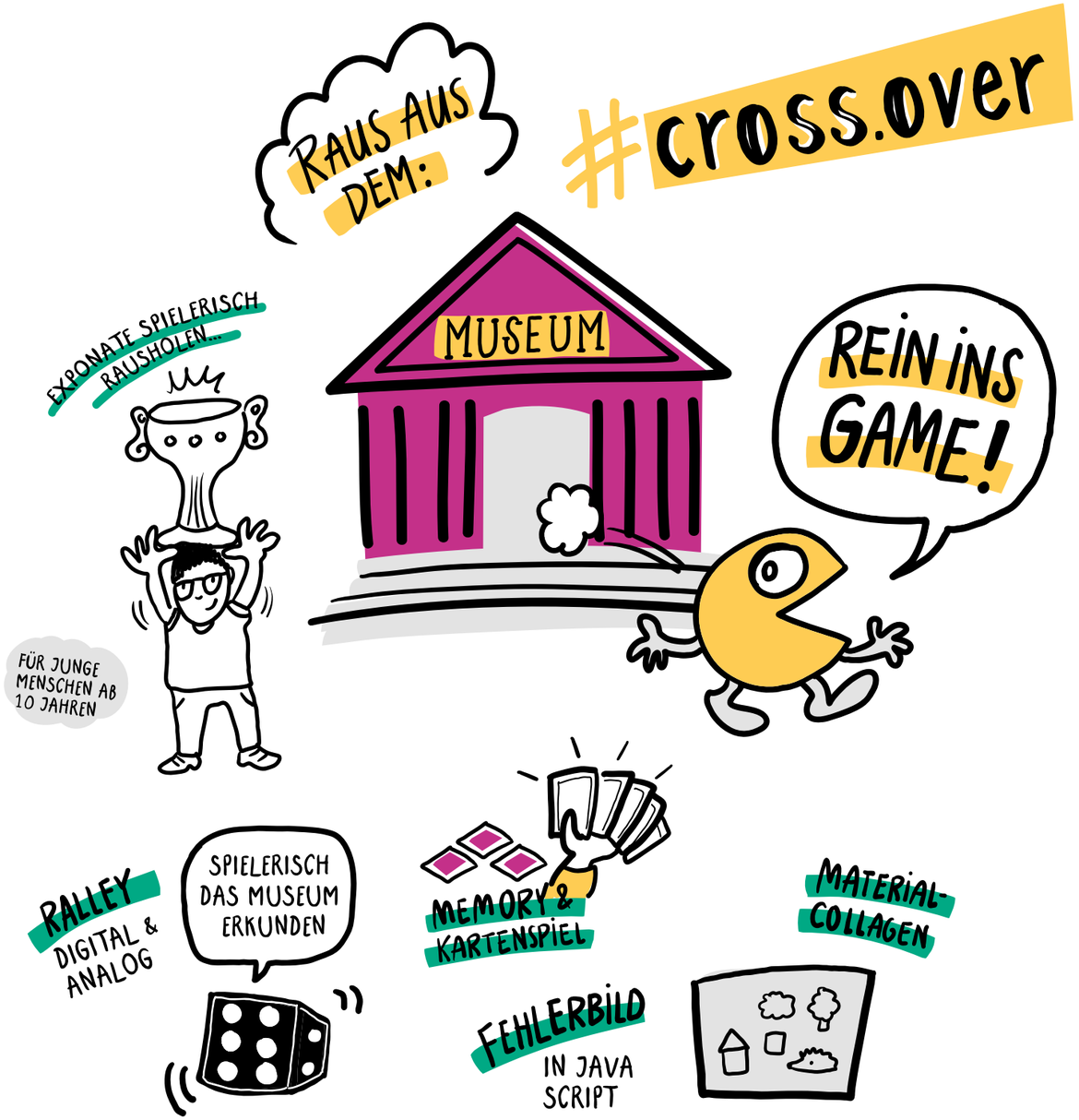
Inhalte aus den *cross.over*-Projekten als OER aufbereitet und unter offener Lizenz veröffentlicht werden können, so dass diese von Akteur*innen im Arbeitsfeld genutzt, bearbeitet und, weiterentwickelt werden können.
Eine Online-Materialsammlung ergänzt diesen Beitrag mit grundlegenden Informationen zur Nutzung und Erstellung von OER und verweist auf interessante Projektbeispiele aus dem Theaterbereich.

Der Text ist in der Zeitschrift für Theaterpädagogik, Heft 81, erschienen und wurde mit freundlicher Genehmigung als gekürzte Version übernommen.

Leona Söhnholz studierte Europastudien mit kulturwissenschaftlicher Ausrichtung und Kulturmanagement in Chemnitz und Weimar. Seit 2017 ist sie als Fachreferentin bei der *BAG Spiel & Theater* für bundesweite und internationale Projekte verantwortlich.

Transdisziplinäre Praxis: cross.over-Projektvorstellungen

Drei transdisziplinäre Konzepte wurden im Rahmen des Modellprojekts *cross.over* unterstützt. Die Projekteams stellen in diesem Kapitel die entwickelten Formate vor und berichten, welche Potenziale, Voraussetzungen und Gelingensbedingungen sie für transdisziplinäres Arbeiten identifizieren. Die Critical Friends, die die Projekte inhaltlich begleitet haben, schildern ihre Sicht auf den Prozess.



Museum und Gaming

Über das Projekt

Raus aus dem Museum - rein ins Game richtete sich als medienkünstlerisches Projekt an junge Menschen ab 10 Jahren.
In mehreren Workshops erforschten die Teilnehmenden das *Altonaer Museum* und das *Museum für Hamburgische Geschichte*. Dort sahen sie sich nach spannenden Objekten um und dokumentierten ihre Erkundungstouren, u. a. mit Fotos und Zeichnungen. Das Ergebnis war eine digitale und analoge Materialsammlung. Davon ausgehend haben die jungen Menschen teils in Gruppenarbeit, teils alleine analoge und digitale Games entwickelt, in denen die Museumsobjekte zu den Hauptdarsteller*innen wurden. Dabei sind neben einer Museums-Ralley weitere Formate, wie Memorys, Puzzles und Kartenspiele entstanden. Alle Spiele wurden sowohl analog, aus verschiedenen Bastelmaterialien erstellt, als auch digital mit Hilfe von kostenlosen Open-Source-Programmen umgesetzt. Dadurch wurden zum einen motorische Fähigkeiten erweitert (z. B. beim Umgang mit Cutter, Fimo etc.) und zum anderen technisches Know-how an Tablet, Smartphone und Laptop erlernt. Auch das Thema Datenschutz wurde thematisiert und die Teilnehmenden dafür sensibilisiert, sicherer und bewusster mit ihren Daten im digitalen Raum umzugehen.
Bei einer öffentlichen Abschluss-Ausstellung im *Altonaer Museum* konnten Besucher*innen die Spiele testen.

Ein Projekt von
digitalgeladen

Beteiligte Projektpartner*innen
Altonaer Museum, Museum für Hamburgische Geschichte, Nadja Rix (Künstlerin), Miriam Yousif-Kabota (Künstlerin)

Verwendete digitale Tools
Sammeln von Objektfotos:
Foto-App von Smartphone und Tablets

Zum Programmieren von Spielen:
Text-Editor, Notepad, Replit, Scratch, Learning-Apps

Potenziale und Herausforderungen transdisziplinären Arbeitens

Potenziale:

- Fachübergreifendes Know-how: Neue Techniken von anderen Disziplinen zu lernen, erweitert den Denkraum, z. B. bereicherten Fototechnik und performative Elemente die digitale Umsetzung der Spiele. Durch breiteres Fachwissen im Projektteam kann eine Gruppe besser in der Umsetzung ihrer Ideen unterstützt werden.

- Entlastung durch Arbeitsteilung: Durch unterschiedliches Vorwissen und Erfahrungswerte der Anleitenden konnte z. B. die Vorbereitung effizient aufgeteilt werden.

- Reichweite: Beteiligte Akteur*innen bewegen sich in unterschiedlichen Netzwerken. Zusammen können daher mehr Menschen erreicht werden, z. B. um Teilnehmende zu finden.

Herausforderungen:

- Organisation bzw. Terminfindung: Die verschiedenen Akteur*innen waren zu unterschiedlichen Zeiten verfügbar. Außerdem mussten z. B. Museumsöffnungszeiten und Schulzeiten beachtet werden.

Markante Punkte im Projekt

- Etablierung der Gruppe: Die Umsetzung des Projektes startete fast parallel zum Hamburger Schuljahresbeginn, was für viele junge Menschen bedeutete, dass sie nur begrenzt Kapazitäten für zusätzliche Angebote hatten. Das Finden von Teilnehmenden war deshalb eine Herausforderung.

- Partizipativer Gruppenprozess: Bei der gemeinsamen Entwicklung der Games sind die Hierarchien sehr schnell gefallen und alle konnten sich kreativ einbringen. Daraus ergab sich eine Bindung, die Potenzial hat für weitere Projekte mit den Teilnehmenden.

- Abschlusspräsentation: Die Abschluss-Ausstellung im *Altonaer Museum* war das Highlight, denn es gab sehr viel positive Resonanz. Die Spiele wurden mit viel Begeisterung gemeinsam gespielt, auch von Menschen, die sich vorher noch nie begegnet sind.

Wichtige Voraussetzungen und Gelingensbedingungen für digitale oder hybride Formate von und mit Kindern und Jugendlichen

- Die Nutzung eigener Geräte sollte gewährleistet sein, damit eine spätere selbstständige Weiterarbeit ermöglicht wird.

- Kostenfreie Tools ohne den Zwang der Anmeldung sind von Vorteil. Ansonsten lohnt es sich, einen Gruppenaccount anzulegen, auf den auch zu einem späteren Zeitpunkt noch zugegriffen werden kann.

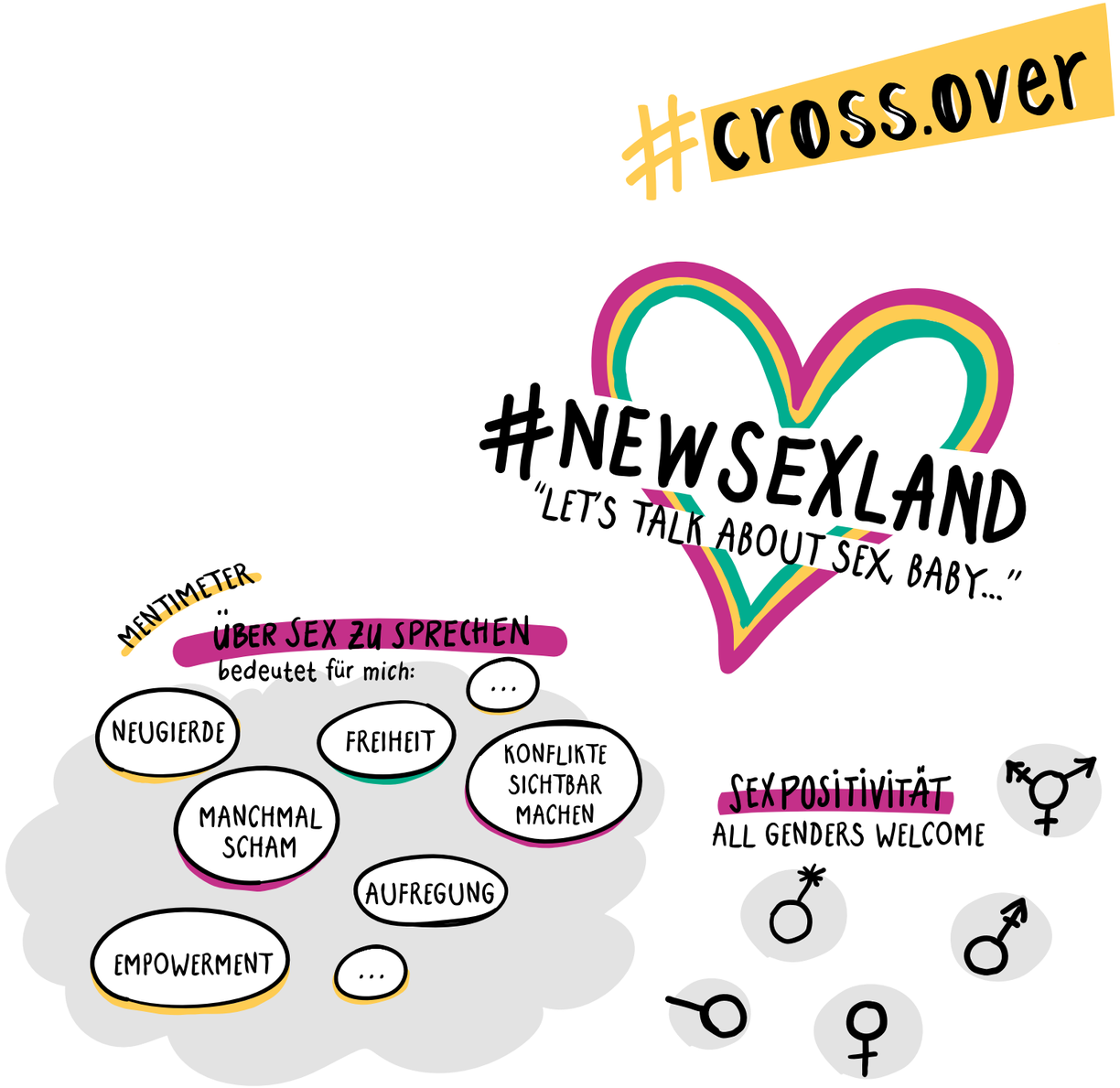
- Flexibilität bei der Nutzung der Tools ist von Vorteil: Vielleicht kennt eine teilnehmende Person ein geeigneteres Tool und kann ihre Erfahrung einbringen.

Projektmaterialien

Auf der Website des *Altonaer Museums* können die Online-Versionen der entwickelten Spiele ausprobiert werden.
Das Vorgehen zur Erstellung von Spielen ist in drei Konzepten dokumentiert. Die Materialien zu den Formaten Rallye-Spiel, Memory-Spiel und Fehler-Suchbild-Spiel stehen als OER zur Verfügung und können genutzt und weiterentwickelt werden.

Online-Versionen der entwickelten Spiele

Konzepte für die Spielentwicklung



Theater und mediale Collage

Über das Projekt

Im Projekt *NEWSEXLAND* waren Jugendliche dazu eingeladen, eigene Geschichten zu Gender, Sex, Zärtlichkeit und Partner*innenschaft zu entwerfen, zu artikulieren, sich darüber auszutauschen und diese audio-visuell zu erzählen. *NEWSEXLAND* bot den Jugendlichen einen partizipativen Bildungsraum, in dem sie ihre eigenen emotions- und sexualitätsbezogenen Themen utopistisch und kreativ erforschen konnten.

Das Projekt gliederte sich in zwei Phasen:

Mai – Oktober 2022
Produktion mehrerer transmedial erzählter Geschichten, welche die Lebensrealitäten und Struggles rund um die sexuelle Identität von Jugendlichen zeigen. Dabei waren die jungen Menschen im Alter von 17 bis 27 Jahren in allen Produktionsbereichen beteiligt.

November – Dezember 2022
Vierwöchiges Bildungsprojekt an der *Gemeinschaftsschule Kulturanum Jena*. In verschiedenen Formaten diskutierten Schüler*innen interessengeleitet sexualitätsbezogene Themen (Barcamp) und bearbeiteten diese künstlerisch-medial (KreativLab). Außerdem wurden die zuvor produzierten, transmedial erzählten Geschichten vorgeführt und regten zum Austausch an.

Ein Projekt von
Freie Bühne Jena e. V.

Beteiligte Projektpartner*innen
Jumäx e.V., empowerMINT*, Thüringer Gemeinschaftsschule Kulturanum Jena

Verwendete digitale Tools
Kommunikation im Team:
Messengerdienste, Padlet, Riseup

Dramaturgie:
Padlet, Drive

Produktion:
Website, Instagram, YouTube

Markante Punkte im Projekte

- Die Zusammenarbeit im multiprofessionellen und transdisziplinär arbeitenden Team. Es war allen voran die hohe intrinsische Motivation für das Vorhaben und die große Bereitschaft der Beteiligten für die Arbeit in einem offenen Prozess, die hier zu nennen sind.

- Die Teilnehmendenakquise für die Produktion einer cross- und transmedialen Collage und der Gruppenbildungsprozess sowie der damit verknüpfte Prozess der partizipativen Stück- und Charakterentwicklung.

- Die Postproduktion der entwickelten Geschichten: Durch das transmediale Erzählen gab es auch hier noch weit über die Postproduktion beim klassischen Film hinaus künstlerische Fragen zu klären – das war herausfordernd, aber auch äußerst spannend.

- Zusammenarbeit im Kontext Schule: Es ergaben sich häufig Wendungen oder Veränderungen in den Rahmenbedingungen: Arbeitszeiten, Raumkapazitäten und Verfügbarkeit von Lehrpersonen. Es zeigt, wie viel Aufwand die Projektarbeit den Schulen bzw. den Lehrpersonen abverlangt.

Voraussetzungen und Gelingensbedingungen für digitale oder hybride Formate von und mit Kindern und Jugendlichen

- Einbindung von Jugendlichen/jungen Erwachsenen in die Gestaltung/den Produktionsprozess.

- Niedrigschwelliger Zugang zu den notwendigen technischen Geräten bzw. der genutzten Software.

- Freude an den Inhalten und Motivation für die Rezeption der Storys.

- Transparente Kommunikation mit den Multiplikator*innen z. B. Lehrpersonen oder Schulsozialarbeiter*innen.

Potenziale und Herausforderungen transdisziplinären Arbeitens

Potenziale:
- Durch die methodische Vielfalt und verschiedenen Expertisen im Team entstand das Know-how, Geschichten neu zu erzählen oder auch neue Geschichten zu erzählen.

- Das Thema Sexualität kann durch verschiedene methodische Zugänge für die Zielgruppe eröffnet werden.

- Diversität in den Kompetenzen und Fertigkeiten bei den Anleitenden erleichtern die Ansprache heterogener Zielgruppen.

Herausforderungen:
- Kommunikation/gemeinsame Sprache im Team finden bzw. aushandeln.

- Vorstellungen miteinander abklären und aneinander angleichen.

Projektmaterialien

Eine Projektseite informiert zu *NEWSEXLAND* und den beteiligten Akteur*innen.
Der Projektablauf ist in einer Infografik übersichtlich zusammengefasst. Außerdem gibt ein Teaserfilm Einblick in die entstandenen Erzählungen.

Projektseite

Infografik und Teaserfilm

Literatur und Gaming

Über das Projekt

Das Projekt verknüpfte die kulturellen Bildungsbereiche Literatur, Design und Medienpädagogik: Gemeinsam mit jungen Menschen wurde ein neues Schreibwerkstätten-Format zu Digital Storytelling entwickelt. Basis für das Format war das Prinzip des Exit Games, bei dem eine Gruppe von Spieler*innen einen begrenzten Zeitrahmen hat, um sich den Weg aus einem verschlossenen Raum zu bahnen. Dabei müssen Rätsel und Aufgaben mit Hilfe von Hinweisen gelöst werden, bei denen logisches Denken und Geschicklichkeit gefragt sind.
Im Rahmen einer halbjährigen Schreibwerkstatt erprobten die Teilnehmenden im Alter von 10 bis 16 Jahren digitale Tools und Technologien, um ihre selbsgeschriebenen Geschichten als interaktives Rätsel lebendig werden zu lassen. Das entwickelte Exit Game wird analog in Buchform erscheinen und in Kooperation mit dem *Medienpädagogischen Zentrum der Stadt Leipzig* in einer digitalen Variante umgesetzt.

Ein Projekt von
Friedrich-Bödecker-Kreis im Freistaat Sachsen e. V.

Beteiligte Projektpartner*innen
Susanne Karge (freiberufliche Literaturvermittlerin), Ingo Karge (TU Ilmenau, Medien- und Kommunikationsmanagement), Medienpädagogisches Zentrum Leipzig, Humboldtgymnasium Leipzig

Verwendete digitale Tools
Entwicklung eines interaktiven Buches:
H5P

Erstellung interaktiver Lernabenteuer:
LearningApp, deck.toys, genially

Codierung von Texten:
PuzzleMaker

Digital Geschichten erzählen:
Wattpad

Markanten Punkte im Projekt

- Bereichernder Erfahrungsaustausch zwischen dem *Friedrich-Bödecker-Kreis Sachsen* und dem *Medienpädagogischen Zentrum Leipzig und Erzgebirgskreis* zur Entwicklung digitaler und analoger Exit Games im Bildungsbereich.

- Erstellung einer digitalen Toolsammlung: Die Sammlung verschiedener Anwendungen digitaler Tools im Bereich Exit Game im Klassenzimmer ist unendlich groß. Sehr viele Anwendungen sind zwar gemeinfrei, aber in englischer Sprache. Das Projektteam hat versucht, sich auf deutsche Varianten zu konzentrieren, so dass auch interessierten Akteur*innen ohne Englischkenntnisse die Sammlung nutzen können.

- Entwicklung des digitalen Exit Game: Das analoge Arbeitsergebnis eins zu eins in ein digitale Format umzuwandeln gestaltete sich schwieriger als gedacht. Bereits in der Planung einer digitalen Werkstattvariante sowie deren Ergebnisse sollte deshalb in allen Arbeitsschritten sowohl digital als auch analog gedacht werden.

Wichtige Voraussetzungen und Gelingensbedingungen für digitale oder hybride Formate von und mit Kindern und Jugendlichen

- Haltung: Sowohl für Lehrer*innen, Schüler*innen als auch für kulturelle Akteur*innen ist zunächst ein Grundverständnis für die Interaktion von digitalen und analogen Alltagsanwendungen herzustellen: Digitalisierung bedeutet weit mehr als die Bereitstellung technischer Infrastruktur oder eine Eins-zu-eins-Abbildung von Prozessen mit digitalen Hilfsmitteln. Es geht auch um die sich ändernde Art der Kommunikation und Denkweise sowie des Selbst- und Weltverständnisses.

- Datenschutz: Aus medienpädagogischer Sicht ist es unbedingt erforderlich über Komponenten wie Datenschutz, Netzsicherheit, und Urheberrecht aufzuklären. Des Weiteren ist es notwendig, alle Akteur*innen, Beteiligten und Zielpersonen über gemeinfreie Werkzeuge und deren Anwendung aufzuklären.

- Technische Ausstattung: Teilnehmende benötigen die entsprechende Technik für eine gleichberechtigte Teilhabe an digitalen Projekten. Im Projekt war der Austausch außerhalb der regulären Schreibzeiten aufgrund unterschiedlicher technischer Voraussetzungen schwierig.

Projektmaterialien

Die Projekterfahrungen sind in einer Handreichung zusammengefasst, die einen Überblick zu den Methoden und verwendeten digitalen Tools gibt.

Handreichung

Transdisziplinäres Experimentieren

Karolina Kaczmarczyk &
Lena Morgenstern

Vor einiger Zeit wurden wir als Vertreter*innen des bundesweiten interdisziplinären Projekts *participART - Medien.Kunst.Pädagogik* angefragt, als Kooperationspartnerinnen im Projekt *cross.over* mitzuwirken. Als Critical Friends hatten wir die Aufgabe, die Projekte zu begleiten, wertschätzend und auf Augenhöhe konstruktive Kritik zu äußern und positive Entwicklungen zu beschreiben. Es ging darum, einen Blick von außen auf die Projekte zu werfen, wobei der Fokus zum einen auf dem Prozess der Weiterentwicklung und Umsetzung der *cross.over*-Projekte lag und zum anderen darauf, wo eventuelle blinde Flecken entstehen könnten. Um diesen Anforderungen gerecht zu werden, nutzen wir unsere Erfahrung und unser Fachwissen im Bereich der Projektentwicklung und den Disziplinen Medienpädagogik, Kunst und Kultureller Bildung, womit wir hilfreiche Anregungen geben konnten.

Für uns als Beobachtende war es sehr spannend, den Projekten bei der Entwicklung des Vorhabens und der Erstellung einer OER zuzusehen. Auffallend war zunächst, dass jede transdisziplinäre Kooperation mit individuellen Herausforderungen umgehen musste. So ist es beispielsweise gar nicht so einfach, interaktive Angebote im Museum anzubieten, da mit den Ausstellungsgegenständen vorsichtig umgegangen werden muss, um Schäden zu vermeiden. Dies musste daher im Zuge der Kooperation im Projekt von *digitalgeladen* im Voraus mit dem Museum abgesprochen werden, um Ängste auf der einen und Hemmungen auf der anderen Seite abzubauen. Eine weitere Herausforderung stellte sich der Projektgruppe *NEWSEXLAND* im Umgang mit den sensiblen Themen Gender, Sex, Zärtlichkeit und Partner*innenschaft. Die Projektgruppe bildete sich weiter, um selbst einen sicheren Umgang mit der projektbezogenen Thematik zu entwickeln. Dies war die Grundlage, um einen sicheren Raum zu schaffen, der junge Menschen zu Beteiligung einlud. Das Projekt-Team *Raus aus der Stadt. Ein Exit Game von und für Schüler*innen* stellte zunächst fest, dass Digitalität als zusätzliche Form der Kommunikation und des Austauschs und damit als Bestandteil unseres Zusammenlebens zu verstehen ist. Dadurch ergab sich die Notwendigkeit, die Auswirkungen von Digitalisierung mit all ihren Aspekten für den Bildungskontext zu diskutieren. Diskurse wie diese sind ein wichtiger Teil von Projektprozessen. Neudenken oder Stolpern sind wichtig, um ein Projektvorhaben individueller an die Bedarfe der Zielgruppe anzupassen und damit die Projektziele zu erreichen.

Mit der Impulsförderung *cross.over* sollte angeregt werden, Disziplinen zusammenzuführen und neue Beteiligungsmöglichkeiten im digitalen Raum zu eröffnen, Kindern und Jugendlichen dabei zu helfen, anhand neuer vielfältiger Erfahrungen zu wachsen. Projektleitende entwickelten und bildeten sich an den transdisziplinären Herausforderung weiter und lernten, Kinder und Jugendliche als Expert*innen ihrer eigenen Themen zu begreifen. Die Projekte haben gezeigt, dass inter- und transdisziplinäres Arbeiten große Potenziale für das Arbeitsfeld der Kulturellen Bildung bietet.

Sei es in Theater, Medienpädagogik, Literatur und Museum oder den vielen anderen Bereichen der Kulturellen Bildung – wir alle möchten Menschen Mitgestaltung und Teilhabe an Kunst, Kultur und damit auch an Gesellschaft und Politik ermöglichen. Daher sollte es selbstverständlich sein, all das geballte Wissen, die Praxiserfahrungen und das weite Handlungsrepertoire zu vereinen, um gemeinsam an diesen Zielen zu arbeiten. Wir als *participART* glauben daran, dass eine stärkere Zusammenarbeit zwischen Disziplinen und die stärkere Einbindung von Medien und damit von digitalen und hybriden Kontexten genau dazu führt. Denn Medien und digitale Welten sind ein selbstverständlicher Teil unseres Lebens. Insbesondere für junge Menschen kann der digitale Raum vielfältige Möglichkeiten zur Identitätsentwicklung, Entfaltung und Sozialisierung bieten. Dies sollte anerkannt und entsprechend lebensweltorientierte Angebote geschaffen werden. Interdisziplinäres Arbeiten als Vorstufe zur Transdisziplinarität fördert Medienkompetenz, verwendet Medien als Werkzeuge,

um lebensweltorientierte ästhetisch-künstlerische Kunst- und Kulturangebote zu schaffen. Werden Medien als Kulturgut angesehen, können neue mediengestützte ästhetisch-künstlerische Ausdrucksformen entstehen. Es führt dazu, dass Kinder, Jugendliche und Fachkräfte ein erweitertes Ausdrucksrepertoire entwickeln, um sich selbst und die Welt erforschen, Eindrücke verarbeiten und Gedanken ausdrücken zu können. Neue Herangehensweisen führen außerdem dazu, dass der Zugang zu Kunst und Kultur erleichtert wird und damit Teilhabe und Partizipation gefördert werden.
Die Idee hinter *cross.over* und die damit einhergehenden Projekte sind damit sehr zukunftsweisend und setzen genau an den oben geschilderten Potenzialen an. Außerdem ist es Ziel des Projekts, die Ergebnisse für das Arbeitsfeld nutzbar zu machen. Mithilfe der Materialien, die im Rahmen der Projekte entwickelt wurden, sollen weitere Fachkräfte dazu inspiriert werden, gleiche, ähnliche oder an konkrete Bedarfe und Möglichkeiten angepasste transdisziplinäre Projekte zu schaffen. Eine Herangehensweise, welche auch von uns bei *participART* verfolgt wird. Durch den OER-Ansatz wird Wissen nicht mehr exklusiv und hochkulturell, sondern ganz im Gegenteil inklusiv, kostenlos, lizenzfrei und niedrigschwellig zugänglich. OERs sind eine klare und praxisnahe Antwort auf die Forderungen der Agenda Bildung 2030, denn sie ermöglichen Chancengleichheit und lebenslanges Lernen. Die tatsächliche Umsetzung von Projektvorhaben und die damit verbundene Erarbeitung von OERs erfordert Ressourcen und Kapazitäten, um z. B. Methoden aufzuarbeiten, Fortbildungsbedarfe abzudecken oder Lizensierungsmodelle zu verstehen.

Zum Schluss dieses Beitrags noch ein Appell: Traut euch! Denn ja, inter- und transdisziplinäres Arbeiten erfordert viel Geduld und ja, man muss über den eigenen Schatten springen und die Haltung neu ausrichten. Doch es lohnt sich!

Karolina Kaczmarczyk hat ihren Bachelor in Intermedia und den Zweifach-Master Intermedia und Medienkulturwissenschaft an der *Universität zu Köln* absolviert. Seit 2017 ist sie als Fachreferentin bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW tätig. Im bundesweiten Projekt *participART – Medien.Kunst.Pädagogik* wirkt sie seit Obtober 2021 mit.

Lena Morgenstern ist studierte Erziehungswissenschaftlerin mit den Schwerpunkten Medienpädagogik und Beratung. Aktuell absolviert sie ihren Master in Interkultureller Kommunikation und Bildung an der *Universität zu Köln*. Seit April 2022 ist sie Fachreferentin bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW und Teil des bundesweiten Projekts *participART – Medien.Kunst.Pädagogik*.

Weitere Infos zu *participART*

Materialsammlung *art.online*

Über das Projekt participART

Das bundesweite Projekt participART – Medien.Kunst.Pädagogik setzt an der Schnittstelle von Medien- und Kulturpädagogik zur Digitalität an, mit dem Ziel Medienkunst in der Kinder- und Jugendarbeit in ihrer Vielfältigkeit zu erkennen, zu verstehen und kreativ zu reproduzieren. Dafür richtet sich das Projekt an Fachkräfte aus Kunst, Kultur und Pädagogik und lädt sie zu interdisziplinären partizipativen Bildungs-, Erprobungs- und Vernetzungsformaten ein.

Ein Projekt von
Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Gefördert von
Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien
Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen

Einblick: #nextlevel revisited

Die Abschlussveranstaltung der *#nextlevel*-Reihe stellte die spartenübergreifend Vernetzung in den Fokus. Die Teilnehmenden waren eingeladen, im Rahmen des Fachaustauschs und des Barcamps die (Weiter-)Entwicklung kunstspartenübergreifender digitaler und hybrider Formate in Theater, Medienpädagogik, Literatur und Museum zu diskutieren. Dieses Kapitel fasst die thematischen Impulse zusammen.

Da geht was! Erkundungen virtueller Theaterräume am Theater Strahl

Anna Vera Kelle

Theater Strahl macht Theater für Menschen ab 12 Jahren mit einem Schwerpunkt auf jugendliche Erstgänger*innen. Mit dem Thema Digitalität und digitalen Medien setzen wir uns auf sehr unterschiedlichen Ebenen auseinander, sowohl im Hinblick auf interne Prozesse als auch auf die künstlerische Arbeit. Exemplarisch hierfür stehen drei Projekte: Bei *Ab ins Netzzz!* – einem digitalen Theaterprojekt mit Jugendlichen wurde ein interaktives, theatrales Adventure-Game auf Telegram entwickelt, das im Dezember 2020 zur Aufführung kam. In Zeiten des Lockdowns hat es über Städte hinweg eine sehr intensive, gemeinsame Erfahrung ermöglicht und gezeigt, wie sich über Distanz eine Form von Nähe und gemeinsamem Erleben entwickeln lässt.
Auch ausschließlich online zusammengearbeitet haben wir bei dem Projekt *Da geht was!*. Das Forschungslabor für ein digitales Klassenzimmer-Stück war als ein interner Prozess gedacht: Sich Zeit zu nehmen herauszufinden, was brauchen wir als Theater und was brauchen Schauspieler*innen, um in virtuellen Räumen Theater zu machen. Welche Möglichkeiten gibt es? Was verändert sich? Lohnt es sich? Dabei ist ein Prototyp entstanden für ein interaktives Online-Theaterformat.
Last but not least haben wir in dem Projekt *Halt finden on- und offline* in einer Zusammenarbeit mit den Jungen Tüftler*innen Beteiligungs- und Vermittlungsformate für junge Menschen an der Schnittstelle von Tanz, Theater und Programmierung entwickelt. Parallel zur Tanztheaterproduktion *Hold Your Horses* ist gemeinsam mit Jugendlichen eine Unterrichtsreihe entstanden, in der Mithilfe des digitalen Tools *CoSpaces* Tanz und Theater mit den Themen Nähe, Distanz und Kontakt in Verbindung gebracht wurden.

Infos zum *Theater Strahl*

Dokumentation *Da geht was!*

Unterrichtsreihe *Halt finden on- und offline*

Anna Vera Kelle arbeitet seit 2014 als Regisseurin an Stadt- und Staatstheatern und in der freien Szene. 2018 – 2020 hat sie den Masterstudiengang Spiel und Objekt an der *HfS Ernst Busch* absolviert. 2021 war sie künstlerische Mitarbeiterin ebendort. Seit der Spielzeit 2021/22 ist sie Teil des Leitungsteams von *Theater Strahl*.

Kulturelle Bildung und Medienpädagogik

Martin Geisler &
Andreas Schmid

Sowohl Medien- als auch Kulturpädagogik blicken auf eigene Entwicklungen und Konzepte zurück, haben verschiedene Ursprünge, wesentliche Vertreter*innen und entsprechende Institutionen. Ihre Ziele in Bezug auf die erwünschte Wirkung bei Zielgruppen ähneln sich jedoch zu großen Anteilen. Die Ziele der Kulturellen Bildung verändern sich mit der gesellschaftlichen Entwicklung, ihren Bedarfen und natürlich den Instrumenten (Medien). Gesellschaftliche Veränderungen werden aktuell insbesondere im Kontext des digitalen Wandels deutlich. So wird deutlich, dass Kultur und Medien sich wechselseitig beeinflussen. Es ist nötig, sich einerseits einer Profession zu widmen und Expertise zu erlangen, andererseits den Blick für naheliegende Bereiche offen zu halten, diese einzubeziehen. Dann, ggf. im Teamteaching, fachübergreifend und interdisziplinär zu denken, auch in dem Bewusstsein, nicht für alle Themenbereiche umfassende Kenntnisse zu besitzen und mit anderen zu kooperieren, die entsprechende Expertise mitbringen.

Prof. Dr. Martin Geisler leitet seit 2007 das *Institut für Spiel- und Medienkultur – Spawnpoint*, seit 2014 ist er Landessprecher der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur – Thüringen. Seit Oktober 2011 ist er an der *EAH Jena* am Fachbereich Sozialwesen Professor für Kultur und Medien.

Interdisziplinäres Praxisbeispiel *postmemory*

Der Verein *theaterkunst.koeln* versteht sich als Forum für die Entwicklung neuer Theater- und Bildungsformate für junge Menschen und experimentiert u. a. mit digitalen Isnzenierungsformen.
Das Projekt *postmemory* beschäftigte sich damit, wie Erinnerungskultur mit digitalen Medien digital verhandelt werden kann. Hierfür wurde eine Miniaturbühne mit Greenscreen genutzt. Auf dem Screen wurden verschiedene zeithistorische Dokumente und Medien (Videos, Fotos, 3D-Scans etc.) zu jugendlichem Widerstand in der NS-Zeit projiziert. Einzeln, oder in der Gruppe, konnte mit den „Schichten“, also den verschiedenen Projektionsflächen der Bühne, gespielt und die Parameter, wie Anordnung der Spielfiguren, Beleuchtung, Kulisse, Zoom in/out, verändert werden. So entstand eine „Spiel-im-Spiel“-Ebene, die das Publikum einlud, selbst aktiv zu werden und das Spielgeschehen mitzugestalten.

Video
zum Projekt
postmemory

Andreas Schmid entwickelt und inszeniert mit *theaterkunst.koeln* seit 10 Jahren Theaterstücke für die Erwachsenen von Morgen. Als Theaterpädagoge ermöglicht er auch unerfahrenen Teilnehmenden einen persönlichen Zugang zu den Ausdrucksmöglichkeiten des Theaters zu entdecken.

bauhaus-machen.de – Architektur und Design vermitteln

Valerie Stephani

Bauhaus machen heißt, sich mit Architektur, Design und Kunst und seiner eigenen Umgebung aktiv auseinanderzusetzen, Vorhandenes neu zu betrachten und die Gegenwart als Spielfeld zum Gestalten zu verstehen. Aber wie kann das erfolgen? In welchem Kontext, mit welchen Methoden und überhaupt welchem Ziel?
bauhaus-machen.de ist die digitale Vermittlungsplattform der Bauhaus-Institutionen in Weimar, Dessau und Berlin. Sie bietet umfangreiche Arbeitsmaterialien für Lehrer*innen und Kunstvermittler*innen – nicht nur zum Thema Bauhaus, sondern auch zu übergeordneten Fragestellungen aus Kunst, Architektur, Design und Gesellschaft.

Projektraum und Denkraum

Das Herzstück der digitalen Vermittlungsplattform ist der Projektraum. Hier werden aktuell 22 Einzelübungen und 12 umfassende Projektideen vorgestellt. Sie lassen sich nach Altersgruppen, Zeitaufwand und Themengruppen filtern und bieten praktische Anleitungen zur Umsetzung im Schulunterricht und der freien Vermittlungsarbeit. Sie stehen kostenfrei als Download für alle interessierten Vermittler*innen zur Verfügung.
Von der Materialliste über Arbeitsblätter, Begleitmedien bis hin zum Zeitablauf bietet der Projektraum alles, was für die Umsetzung benötigt wird.
Das praktische Übungsangebot wird im Denkraum durch inhaltliche Beiträge und weiterführende Links und Verweise ergänzt und ermöglicht so unterschiedlichste Zugänge zu Fragen wie: Was können wir heute vom Bauhaus lernen? Wie wollen wir zusammenleben? Wie kann Gestaltung unseren Alltag verändern?

Bauhaus Agenten Programm

Alle Beiträge sind praxiserprobte Ergebnisse des Programms *Bauhaus Agenten*. Bei diesem arbeiteten die drei Bauhaus-Institutionen *Klassik Stiftung Weimar*, *Stiftung Bauhaus Dessau* und *Bauhaus-Archiv Berlin* über vier Jahre mit Partner*innenschulen zusammen. Zahlreiche Projekte wurden über die vier Jahre rund ums Bauhaus durchgeführt. Die Erfahrungen wurden in Workshop-Anleitungen, Übungen und Impulse übersetzt und so aufgearbeitet, dass sie unabhängig vom Ort durchgeführt werden können.
Ziel der Webseite ist es, zum einen die kulturelle Bildungsarbeit rund ums Bauhaus mit Mitteln der Digitalisierung für möglichst viele Menschen ortsunabhängig zugänglich zu machen. Zum anderen das historische Bauhaus neu zu betrachten und aus Sicht unserer Gegenwart mit unterschiedlichen Perspektiven zu hinterfragen.

Valerie Stephani, Referentin für Kulturelle Bildung (*Klassik Stiftung Weimar*) mit den Schwerpunkten Inklusion, Partizipation und Publikumsorientierung. Zuvor war sie als Bauhaus Agentin an der Stiftung tätig.

Link zur Plattform
bauhaus-machen.de

Der Satzbau-Bausatz im Wortspiel-Spiel

Bas Böttcher

Unter dem Titel *#WORTSPORT* entstanden innovative Online-Workshops zum literarischen Schreiben, die für passionierte Wortspieler*innen und Sprachkünstler*innen – aber auch für Lehrende – zur kostenfreien Nutzung bereitgestellt wurden.

Junge Talente finden bei *wortsport.org* verschiedene interaktive Anstöße, Ideen, Beispiele, Aufgaben und Inspiration für eigene Versuche auf dem Gebiet des literarischen Schreibens. Die Website ist selbsterklärend und spielerisch angelegt. Sie lässt sich aber auch angeleitet per Login zusammen mit Autorenpat*innen nutzen.

Link zur Plattform *wortsport.org*

Im *#WORTSPORT*-Projekt wurden die Stärken von Onlinetools zur Geltung gebracht: Workshopteilnehmende von Brisbane bis Berlin können ortsunabhängig und zeitunabhängig an gemeinsamen Projekten schreiben. Interaktive Zufallsgeneratoren liefern in immer neuen Kombinationen mehr als eine Millionen verschiedene Schreibanlässe.

Anleitung zur Nutzung der Plattform

Um Lehrenden den Einsatz dieses Angebotes so leicht wie möglich zu gestalten, wurde eine Anleitung erstellt. Sie erklärt die Funktionen von *#WORTSPORT* und gibt Anregungen für den Einsatz im Bereich des literarischen Schreibens, im Rahmen von Poetry-Slam-Projekten, in der Fernlehre und im Präsenzunterricht.

Bas Böttcher ist Lyriker und Medienkünstler. Er gilt als erster deutscher Slam-Poet und prägte den Stil dieser literarischen Bewegung entscheidend. Seine Auftritte verbinden Wortwitz und Sprachspaß mit künstlerischem Anspruch.

Online-Barcamp

Marisa Lacatena, Naima Scheffer, Jule Selter (melken-AG)

Am zweiten Tag von *#nextlevel revisited* hatten die Teilnehmenden im Rahmen des Online-Barcamps die Möglichkeit, sich spartenübergreifend auszutauschen und zu vernetzten, Themenvorschläge einzubringen und eine eigene Session von 45 Minuten zu gestalten. Diskutiert wurden Projektbeispiele und Aspekte, wie Virtual Reality in der Theaterpädagogik, Probenprozesse in postdigitalen Produktionen, die Potenziale von Digital-Art-Ausstellungen u. a. Die studentische Arbeitsgruppe *melken-AG* hat die Sessions begleitet und in einer Dokumentation zusammengefasst.

Barcamp-Doku

In der *melken-AG* engagieren sich Studierende des Fachs Darstellendes Spiel der *Leibniz Universität Hannover*. Die AG-Schwerpunkte beinhalten analoge sowie digitale Feedback-, Nachgesprächs-, Moderations- und Dokumentationsformate.

Marisa Lacatena, Naima Scheffer und **Jule Selter** studieren Darstellendes Spiel und Germanistik in Hannover. Sie sind Teil der studentischen Arbeitsgruppe *melken-AG* und des transkulturellen Projekts *#sprachlernendesspiel*.

Transdisziplinäre Arbeitsformate in der Kulturellen Bildung

Die Auswertung und Reflexion der *#nextlevel*-Veranstaltungsreihe mit den Teilnehmenden, den *cross.over*-Projektteams, Kooperationspartner*innen und allen Beteiligten zeigen uns Veranstalter*innen, dass folgende Punkte und Fragestellungen für die nachhaltige Etablierung von transdisziplinären Arbeitsweisen und Kooperationsmodellen in den Blick genommen werden müssen:

Strukturelle Rahmenbedingungen

- Zeit: Die *cross.over*-Teams beschreiben u. a., dass für die gelingende transdisziplinäre Zusammenarbeit zunächst eine gemeinsame Sprache entwickelt werden musste. Diese zeitintensiven Prozesse müssen in der Planung beachtet und in Projekten ermöglicht werden.

- Räume: Bestehende transdisziplinäre Arbeitsformate, wie Reallabore, Discomfort-Labs oder Think Tanks zum spekulativen Denken, wie sie Martina Leeker vorschlägt (s. S. 9) sollten für das Arbeitsfeld der Kulturellen Bildung erprobt und weiterentwickelt werden, um langfristig eine transdisziplinäre Angebotsstruktur zu etablieren. Hierbei sollte auch die Frage diskutiert werden, inwiefern kulturferne Sparten für zusätzliche innovative Impulse einbezogen werden können.

- Förderung: Um Akteur*innen spartenübergreifendes Arbeiten zu ermöglichen, braucht es entsprechende Förderprogramme, die insbesondere Prozesse und Konzeptentwicklungen unterstützen, so dass wertvolle Praxiserfahrung für das Arbeitsfeld gesammelt werden kann.

Qualifikation von Fachkräften

- Die Aus- und Weiterbildung von Akteur*innen der Kulturellen Bildung sollte spartenübergreifende Arbeitsformate integrieren, um bestehende Netzwerke zu erweitern.

- Transdisziplinäre Haltung entwickeln: Im transdisziplinären Arbeiten werden klare Spartenzuordnungen aufgelöst. Von Akteur*innen fordert dies, die eigene Rolle, z. B. als Theater- oder Medienpädagog*in, zu hinterfragen, bekannte Aufgabenfelder aufzubrechen, Denkmuster aufzubrechen und eine neue Position zu definieren. In diesem Prozess sollten die Akteur*innen durch geeignete Angebote (Fortbildungen, Qualifizierungen etc.) fachlich unterstützt werden.

Co-Kreation

- Multiprofessionelle Teams ermöglichen bereichernden Perspektivwechsel: Die Projektbeteiligten profitierten von der Expertise der verschiedenen Sparten und können methodisches Wissen und kreatives Repertoire erweitern. Gemeinsam können pluralistische Lösungsmöglichkeiten und innovative Zugänge erarbeitet werden.

- Entlastung der Beteiligten: Unterschiedliche inhaltliche Schwerpunkte der beteiligten Akteur*innen ermöglichen eine Arbeitsteilung entsprechend der jeweiligen Expertise.

Impressum

Bundesarbeitsgemeinschaft (BAG) Spiel & Theater (Hg.)
Simrockstraße 8 I 30171 Hannover
Tel: 0511/45817 99
E-Mail: info@bag-online.de
Internet: www.bag-online.de

Redaktion, Gestaltung und Satz: Leona Söhnholz
Inhaltliche Mitarbeit: Tabea Hörnlein
Gestaltungskonzept: Sara Bock
Illustrationen: 123comics

in Kooperation mit

SPAWNPOINT
Institut für Spiel- & Medienkultur

FBK

BUNDESVERBAND MUSEUMSPÄDAGOGIK e.V.

Gefördert vom

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Freistaat Thüringen
Staatskanzlei