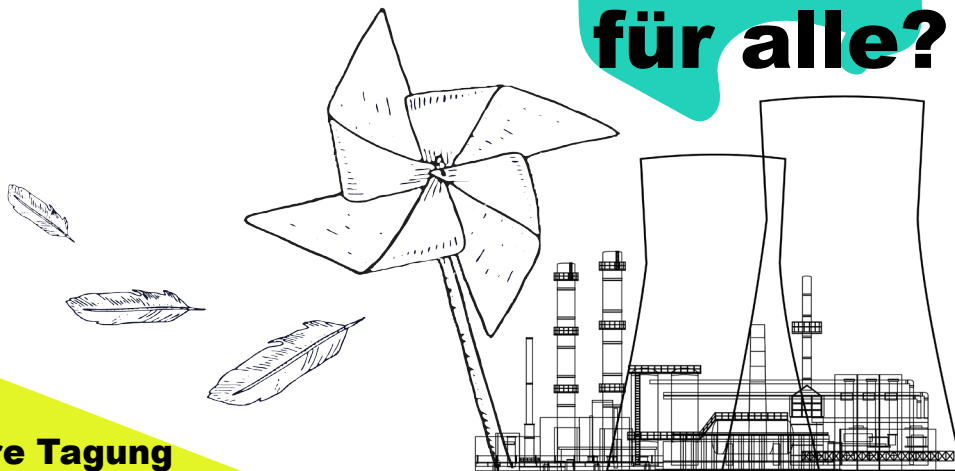


# Kreativität!

# KRAFTWERK

## für alle?

**26**  
November  
**2021**



## 17. Interdisziplinäre Tagung des JFF – Institut für Medienpädagogik

[www.id-tagung.de](http://www.id-tagung.de)

### 09.30 Uhr Grußworte von

Carolina Trautner, Bayerische Staatsministerin für Familie, Arbeit und Soziales  
Dr. Thorsten Schmiege, Präsident der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien  
Klaus Lutz, stellvertretender Vorsitzender des JFF – Jugend Film Fernsehen e. V.

### 10.00 Uhr Kreativität und/versus Digitalität

Prof. Dr. Hans Ulrich Reck

### 10.20 Uhr Das Kreativitätsdispositiv und seine Folgen für die außerschulische Bildungsarbeit

Prof. Dr. Tanja Gabriele Baudson

### 10.40 Uhr Kreativität als Leitbild in der Medienpädagogik

Gerda Sieben (jfc) & Dr. Niels Brüggem (JFF)

### 11.00 Uhr Diskussion mit

Prof. Dr. Tanja Gabriele Baudson, Gerda Sieben,  
Prof. Dr. Hans Ulrich Reck, Dr. Niels Brüggem &  
Achim Lauber (JFF) als „das Publikum“

### 12.00 Uhr Mittagspause

### 13.00 Uhr Online-Sessions

### 15.15 Uhr Live-Dekonstruktion der Tagung

Etwas Neues zu erschaffen, ist das wesentliche Merkmal von Kreativität. Während Kreativität bis in die 1970er Jahre vor allem mit Künstler\*innen und anderen „Genies“ verbunden wurde, ist sie zuletzt zu einem Ideal und einer stetigen Aufforderung zum Schaffen von Neuem, dem Kreieren von Problemlösungsstrategien und letztlich dem Gestalten des Individuums selbst geworden. Menschen wollen und sollen kreativ sein. Sich selbst zu verwirklichen und kreativ in Schule, Beruf oder Privatleben mit Herausforderungen umzugehen – oftmals verbunden mit dem Einsatz neuer Technologien – ist zu einer gesellschaftlichen Erwartung geworden, welche nicht losgelöst von Verwertungslogiken, Konsumkultur, Kreativitätsindustrie und dem Ideal der Produktivität und Selbstoptimierung betrachtet werden kann. Was ist Kreativität und wie kann sie gefördert werden? Welche Chancen und Herausforderungen stecken in diesem Kreativitätsideal? Die Tagung beleuchtet das Thema Kreativität interdisziplinär und bietet in vertiefenden Sessions Inspiration für kreatives Arbeiten und Forschen mit und über Medien.  
Moderation: Marcus Richter

**Livestream aus der BLM ohne Anmeldung**  
**Online-Sessions mit vorheriger Anmeldung**

# SESSIONS

13.00 bis 15.00 Uhr

Die Anmeldung für  
eine Session ist unter  
[www.id-tagung.de](http://www.id-tagung.de) möglich.

## Nr. 1 **Kreativität beim post-digitalen Musikmachen: Voraussetzung, Ressource, Katalysator?** **Wissenschaftliche Session mit Prof. Dr. Michael Ahlers & Carsten Wernicke**

Basierend auf Teilergebnissen eines laufenden BMBF-Forschungsprojektes zur Aneignung und Nutzung digital-haptischer Musik-Interfaces werden auf Basis von Video-Impulsen unter anderem Verhältnisse zwischen digitaler und analoger Literalität diskutiert.



## Nr. 2 **(Post-)Digitale Kreativität – Kollaborative und hybride Medienpraktiken von Kindern und Jugendlichen** **Wissenschaftliche Session mit Viktoria Flasche**

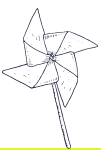
Anhand von Beispielen wird gemeinsam ausgelotet, auf welche Weise sich kreative Praktiken mit digitalen Technologien und Anwendungen verschränken. Im Anschluss wird zusammen darüber diskutiert, wie sich gewohnte institutionalisierte wie etablierte Grenzen auflösen oder aber im Kontext vernetzter Praktiken neu gerahmt werden können.

## Nr. 3 **Kreativ kompetent – kompetent kreativ?** **Konzeptionelle Session zur Kreativität & Medienkompetenz mit Dr. Senta Pfaff-Rüdiger**

Kreativität steckt in vielen Medienkompetenz-Konzepten. Doch was ist damit gemeint und was bedeutet es über alle Altersgruppen hinweg? Wann sind wir mit digitalen Medien und in digitalen Systemen kreativ und was braucht es, um auch kompetent und souverän zu agieren?

## Nr. 4 **KreAAAAAAAAAR!!!tief – Von der Idee zur Umsetzung und der Umgang mit Druck** **Praktische Session mit Dennie Klose**

Dass es nicht immer leicht ist, auf Knopfdruck kreativ zu sein, weiß Dennie Klose als Fernsehmoderator und Comedian nur zu gut. In seinem Workshop arbeitet er mit den Teilnehmer\*innen praxisorientiert, zeigt unterschiedliche Techniken und gibt Tipps zum Umgang mit dem Druck.



## Nr. 5 **Kreative Medienarbeit – Praktische Session zu Best-Practice-Beispielen kreativer Medienprojekte** **Praktische Session mit Elke Michaelis & Fabian Wörz**

Elke Michaelis und Fabian Wörz zeigen in dieser Session Best-Practice-Beispiele der kreativen Medienarbeit und gehen dabei auf Herausforderungen und Möglichkeiten der medienpädagogischen Online-Arbeit ein. Mit praktischen Übungen dürfen die Teilnehmenden selbst kreativ werden.

## Nr. 6 **Computerspiele als Verstärker von Kreativität, Medienkompetenz und Digital Literacy** **Wissenschaftliche Session mit Prof. Dr. Stefan Schwingeler**

Die (Bildende) Kunst kennt 1. Computerspiele als Sujet, 2. Computerspiele als Werkzeug sowie 3. eigenständige Computerspielproduktionen sowie -modifikationen. Die Session stellt anwendungsbezogene Zugänge als Ausgangspunkt kreativer Auseinandersetzung vor und diskutiert diese mit den Teilnehmenden.