



ANMELDUNG

bitte an:

DOROTHEE PETERSEN

D.PETERSEN@EJN.DE

Bitte bei der Anmeldung den vollständigen Name und die Adresse angeben!

ANMELDEGEBÜHR 15 €

Bitte in bar zum Fachtag mitbringen.
Dort erhalten Sie eine Quittung und eine Teilnahmebestätigung.

ANMELDESCHLUSS

28. OKTOBER 2016

BEGRENZTE TEILNEHMER*INNEN-ZAHL!

Für Rückfragen: Dorothee Petersen
Evangelische Jugend Nürnberg, 0911 214 23 20

VERANSTALTUNGORT

KINDER- UND JUGENDHAUS MAMMUT

SCHOPPERSHOFSTRASSE 23

90489 NÜRNBERG

TEL. 0911 801 69 19

U-BAHN LINIE & HALTESTELLE:

U2 >> SCHOPPERSHOF

VERANSTALTERINNEN



In Kooperation mit:



Der Fachtag wird im Rahmen der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung durchgeführt und vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSJ) gefördert.

Fotos: Bernd Schray, Stefan Schwehofer/ pixabay.com; Nan Palmero/ flickr.com

ejn
Evangelische Jugend Nürnberg

VIRTUELLE REALITÄT IN DER JUGENDARBEIT



SAMSTAG // 12. NOVEMBER 2016 // 10-16 UHR
IM KINDER- UND JUGENDHAUS MAMMUT
IN NÜRNBERG

VIRTUELLE REALITÄT

Virtuelle Realität (VR) ist nicht neu. Bereits in den 1990ern erfuhr es sein erstes Hoch, war aber aufgrund unausgereifter Technik nicht massentauglich und verschwand schnell wieder. Inzwischen hat sich die VR-Technik in den letzten Jahren stetig weiterentwickelt und einen regelrechten VR-Hype ausgelöst: Professionelle Brillen können für wenig Geld ins eigene Wohnzimmer gebracht werden, Freizeitparks statten Achterbahnen mit VR-Brillen aus, in vielen Städten eröffnen VR-Spielplätze (wie aktuell auch in Nürnberg), ein Playstation-Truck tourt durch Deutschland, um seine Playstation-VR-Brille zu promoten, YouTube, facebook & Co unterstützen 360-Grad-Videos, Dokumentationen und Filme werden für die Virtual Reality in 360 Grad produziert und mit unserem Smartphone haben wir die Technologie inklusive Sensorik für VR in unserer Hosentasche.

Der VR-Hype hat dabei nicht nur die Gamingszene, sondern auch die Wirtschaft-, Kunst-, Bildungs-, Filmszene aufgewühlt. Ob dieser Hype erneut nur kurz aufblitzt oder unsere Technologie und Unterhaltungsmedien nachhaltig verändern wird, ist noch schwer abschätzbar. Mit dem Smartphone und dem Google Cardboard, mit 360-Grad-Videos auf facebook und YouTube sowie dem nächst verfügbaren erschwinglicheren Gaming-Brillen für Konsolen ist VR in jedem Fall sehr nahe an den Alltag von Kindern und Jugendlichen herangerückt – ebenso im Bereich der Augmented Reality, aktuell mit Pokémon Go.



DER FACHTAG

Auf dem Fachtag wollen wir eigene Erfahrungen mit den verschiedensten VR-Technologien machen, u.a.:

- VR-Apps auf dem eigenen Smartphone testen
- professionelle VR-Brillen wie die Oculus Rift oder die HTC Vive im Bereich des Gamings ausprobieren
- 360-Grad-Fotos und -Videofilme produzieren

Dabei wollen wir die persönlichen Erfahrungen kritisch reflektieren und versuchen zu ergründen, was die Faszination der virtuellen Realität ausmacht und welche kreativ-gestalterischen Potentiale mit dieser Technologie möglich sind. Weiterhin wagen wir einen Blick in die Zukunft der virtuellen Realität und stellen Überlegungen zum Einsatz in der Jugendarbeit an.

ZIELE

Verschiedene Virtual Reality-Technologien persönlich ausprobieren und kennenlernen sowie ihre Potentiale für die Jugendarbeit diskutieren.

ZIELGRUPPE

Hauptberufliche in der Jugendarbeit, Medienpädagog*innen und weitere Multiplikator*innen

PROGRAMM

- 10.00 UHR** Begrüßung & Orientierung
- 10.30 UHR** Eintauchen in die virtuelle Realität mit verschiedenen Geräten an Ausprobier-Stationen
- 12.00 UHR** Austausch über die persönlichen Erfahrungen an den Ausprobier-Stationen
- 12.30 UHR** MITTAGSPAUSE mit Catering
- 13.30 UHR** Fachgespräch mit:
Florian Seidel, Medienpädagoge, Jugendmedienzentrum Connect, Fürth
Tobias Thiel, Studienleiter für gesellschaftspolitische Jugendbildung an der Jungen Akademie Wittenberg
Sonja Breitwieser, Medienpädagogin, Medienzentrum Parabol, Nürnberg
Jojo Fries, Medienpädagoge, Jugendhaus Mammut, Nürnberg
- zu folgenden Themen:
- *Wo geht es hin mit VR?*
 - *VR und Jugendarbeit*
 - *Chancen und Risiken von VR*
- 14.30 UHR** World- und Zukunfts-Café
- 15.30 UHR** Zusammenführung der Ergebnisse
- 16.00 UHR** Ende des Fachtags