

Wie kann ich digitale Technologien kritisch, kreativ und bewusst in der Kulturellen Bildung einsetzen?

ZWISCHEN

CODE <>

KUNST + 30.09.2026
9–16 Uhr

im
silent green
Gerichtstraße 35
13347 Berlin

KRITIK

Ein Fachtag für Berliner Lehrkräfte
im Rahmen des Programms *Kulturagenten
für kreative Schulen Berlin*

Welche Kompetenzen brauchen Schüler:innen, um ihr Leben und die digitale Gesellschaft selbstbestimmt zu gestalten? Wie sehen Lernsettings dafür in Schule aus?

Der Fachtag »Zwischen Kunst, Code und Kritik« möchte praxisrelevante Antworten auf diese Fragen finden und bringt deshalb Kulturelle und Digitale Bildung mit ihren jeweiligen Perspektiven und Expertisen in den Dialog: mit einem interaktivem Anfangsimpuls und vier sich anschließenden, parallelen Hands-on-Workshops. Im künstlerischen Experiment IYKYK* erfährt man, wie maschinelles Lernen Körperbewegungen liest und Gestensprachen entschlüsselt. Mit machina eX erkundet man digitale Methoden des partizipativen Game-Theaters und Game Designs. Im Planspiel »2084 – Die letzte Gesellschaft« taucht man in ein Zukunftsszenario ein, in dem Algorithmen Machtstrukturen prägen. Und im vierten Workshop steht die kreative Auseinandersetzung mit antifeministischen Inhalten auf Social Media und pädagogischen Gegenstrategien im Mittelpunkt. Raum für Austausch, Reflexion und Vernetzung runden den Tag ab.

Lehrkräfte aller Berliner Schulen sind eingeladen, gemeinsam zu erkunden, welche Kompetenzen zeitgemäße Lernformate vermitteln sollten und wie Kulturelle und Digitale Bildung gemeinsam Antworten darauf entwickeln können.

* IYKYK ist die Abkürzung für »if you know, you know« (dt.: »Wer es weiß, weiß es«). Der Ausdruck wird oft verwendet, um auf Allgemeinwissen oder eine gemeinsame Erfahrung hinzuweisen.

Anmeldung bis zum
18.9.2026 über
Eveeno-Anmeldung



ZWISCHEN CODE <> KUNST + KRITIK

Wie kann ich digitale Technologien kritisch, kreativ und bewusst in der Kulturellen Bildung einsetzen?

9:00–9:30

< Ankommen >

9:30–9:45

< Begrüßung >

9:45–11:45

< Interaktiver Impuls >

„Kulturelle und digitale Bildung im Dialog – Wie befähigen wir Schüler:innen zur Gestaltung l(i)ebenswerter Zukünfte?“
mit Nele Hirsch, eBildungslabor

11:45–12:30

< Mittagspause >

12:30–14:30

< Workshops >

< WORKSHOP 1 >

IYKYK – Ein künstlerisches Experiment zu Geheimsprachen und maschinellern Lernen

< WORKSHOP 2 >

Theater-Games bauen mit dem Toolkit von machina eX

< WORKSHOP 3 >

2084 – Die letzte Gesellschaft. Ein medienpädagogisches Planspiel von JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

< WORKSHOP 4 >

Zwischen Manfluencern und Tradwives – Antifeminismus auf Social Media und pädagogische Strategien dagegen

14:30–15:00

< Kaffeepause >

15:00–16:00

< Abschluss und Ausblick >

„Handlungsspielräume erweitern – Vom Dialog zur Praxis“
mit Nele Hirsch, eBildungslabor

< ANMELDUNG >

Eveeno-Anmeldung bis 18.09.2026
<https://eveeno.com/254641296>



</>

WORKSHOP 1

IYKYK* – Ein künstlerisches Experiment zu Geheimsprachen und maschinellern Lernen
Anna-Luise Lorenz & Rike Glaser

</>

Kinder und Jugendliche entwickeln häufig ihre eigenen Formen der Verständigung: Gesten, Codes, Zeichen und Chiffren, die Zugehörigkeit ausdrücken und nur von »Eingeweihten« gelesen werden können. In diesem Workshop untersuchen wir gemeinsam, wie Maschinen mittels Machine Learning Körperbewegungen lesen und eigens entwickelte Geheimsprachen entschlüsseln können. Die Teilnehmenden entwerfen gemeinsam geheime Zeichen und trainieren KI-Modelle, die diese Gesten in Worte, Sounds oder Aktionen übersetzen. Im Fokus stehen dabei die Grenzen zwischen menschlicher und maschineller Kommunikation sowie produktive Missverständnisse, Glitches und Fehlinterpretationen im Übersetzungsprozess. Der Workshop verbindet praktisches Experimentieren mit konzeptueller Reflexion.

</>

Programmierkenntnisse sind nicht erforderlich. Im Workshop wird zum Teil mit den eigenen Laptops (mit funktionierender Webkamera) gearbeitet.

</>

WORKSHOP 2

Theater-Games bauen mit dem Toolkit von machina eX
Lena Vöcklinghaus, machina eX

</>

Das Berliner Game-Theater-Kollektiv machina eX entwickelt seit 15 Jahren Spiele im Theater, in Museen und im öffentlichen Raum. In diesem Jahr entsteht ein Toolkit, das Lehrkräften und anderen Multiplikator:innen ermöglicht, die Praxis des Game-Theaters selbstständig zu vermitteln. Der Workshop gibt einen exklusiven Einblick in das im November erscheinende Toolkit und zeigt Übungen, bei denen mit einfachen technischen Materialien kleine Games gebaut werden.

</>

Im Workshop wird zum Teil mit den eigenen Smartphones gearbeitet.

</>

KONTAKT

→

www.kulturagenten-berlin.de/kalender/fachtag-zwischen-code-kunst-und-kritik
✉ kulturagenten.berlin@dkjs.de

</>

WORKSHOP 3

2084 – Die letzte Gesellschaft. Ein medienpädagogisches Planspiel von JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
Stoyan Radoslavov, JFF – Institut für Medienpädagogik

</>

Im Workshop tauchen wir gemeinsam in ein ergebnisoffenes Zukunftsszenario ein, in dem Social Scoring und Machtstrukturen algorithmisch miteinander verflochten sind. Wir schlüpfen in die Rollen konkurrierender Fraktionen wie Regierung, Wächter, Widerstand und Firma, erproben einzelne Planspiel-Aufgaben und reflektieren gemeinsam über die pädagogische Einsatzmöglichkeiten und ethische Fragestellungen, die das Planspiel öffnet.

</>

WORKSHOP 4

Zwischen Manfluencern und Tradwives – Antifeminismus auf Social Media und pädagogische Strategien dagegen
Katrin Hünemörder, mediale pfade

</>

Antifeminismus ist sowohl Bestandteil von religiös-fundamentalistischen als auch extrem rechten Weltanschauungen – und ein weit verbreitetes Phänomen auf TikTok. Der Workshop beschäftigt sich mit antifeministischen Inhalten auf TikTok, stellt konkrete Bildungsmethoden und Handlungsstrategien dagegen vor und diskutiert, inwiefern diese für den individuellen Arbeitskontext genutzt werden können. Die vorgestellten Methoden wurden von mediale pfade und der Universität zu Köln im Rahmen des Forschungsprojekts »Unlearning Anti-Feminism on TikTok« entwickelt und sind als OER (Open Educational Resources) frei verfügbar.

</>

ERGÄNZENDE INFORMATIONEN

</>

Eine Teilnahme an den Workshops empfiehlt sich besonders für Lehrkräfte weiterführender Schulen. Lehrkräfte aus Grundschulen sind allerdings ebenso herzlich eingeladen und können viel mitnehmen.

</>

Die Teilnehmenden benötigen je nach Workshop-Wunsch ein eigenes digitales Endgerät, u.a. Laptop mit funktionierender Webkamera oder Smartphone, um aktiv am Workshop teilnehmen zu können.

</>

Der Fachtag ist durch das Berliner Landesinstitut für Qualifizierung und Qualitätsentwicklung an Schulen (BLiQ) als Qualifizierung anerkannt.