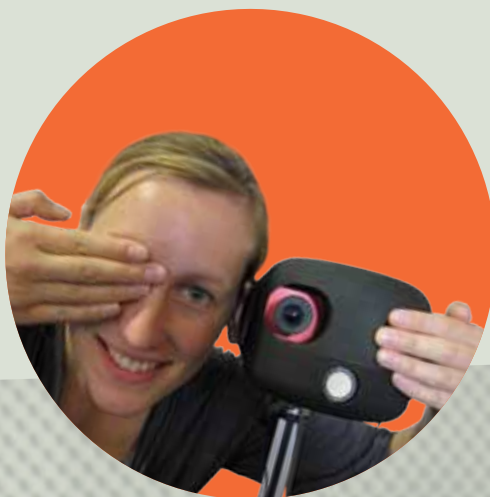


## INFORM ATTRAKTIV

Digitale Medien und Interaktion  
Künstliche Intelligenz, Kognition und Robotik  
Sicherheit und Qualität  
Workshops  
Gender



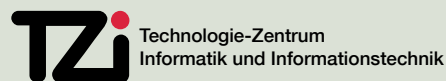
# INFORMATIK ALS KREATIVE WISSENSCHAFT

Vielfalt | Technologie | Ästhetische Zugänge

Seit 1969 hat sich die Informatik kontinuierlich reformiert. 4 Hochschullehrerinnen des Fachbereichs Informatik der Universität Bremen arbeiten im Projekt **INFORMATTRAKTIV** an der Neuausrichtung des Faches. Hierzu gehört auch ein öffentliches Bild der Informatik, das kreative Anteile sichtbar macht. Dies weckt das Interesse junger Menschen, insbesondere junger Frauen an diesem Fach.

Die **transdisziplinäre Sicht der Genderforschung** betrachtet Technik als Teil sozialer Systeme. Mit dieser Sicht wird die Profilbildung in **3 Profilbereiche** „Sicherheit und Qualität“, „Künstliche Intelligenz, Kognition und Robotik“ und „Digitale Medien und Interaktion“ unterstützt. Ein weiterer wichtiger Teil der Profilbildung wird in speziellen **Technologie-Workshops** mit jungen Menschen weiterentwickelt. In den Technologie-Workshops werden **neueste Technik** und **künstlerisch-ästhetische Elemente** verbunden. Dieser Beitrag zur Profilbildung des Faches kann in **TutorInnenschulungen** kennen gelernt werden.

Kontakt: Dr. Anja Zeising | Universität Bremen | Fachbereich 3, Mathematik/Informatik | Digitale Medien in der Bildung | Bibliothekstr. 1 | 28359 Bremen || <http://www.dimeb.de/informattraktiv>



Digitale Medien in der Bildung



Soziotechnische Systemgestaltung und Gender



Kognitive Neuroinformatik



Rechneretze



# TUTORINNENSCHULUNG MOVES MAKE MUSIC

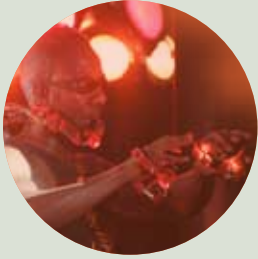
27.02 – 28.02.2013 | Karlsruher Institut für Technologie KIT

Dr. Anja Zeising, Eva Meldau, Thorsten Kluß (Universität Bremen)

## Einführung in das Workshopkonzept Moves make music

Dieses Workshopkonzept wurde von InformatikerInnen, MediendidaktikerInnen und Genderexpertinnen im Dialog mit KlangkünstlerInnen entwickelt und mit jungen Menschen in der Praxis erprobt. Es thematisiert die Ergebnisse und Arbeitsweisen der WissenschaftlerInnen aus dem **Profilbereich Künstliche Intelligenz, Kognition und Robotik**. Das Workshopkonzept berücksichtigt vielfältige Zugänge: Von der Entdeckungs- und Fantasiephase über die Konstruktionsarbeit bis zur abschließenden Aufführung einer eigenen Choreographie oder Musikperformance arbeiten die Teilnehmenden kreativ mit Tanz, Technik und Musik.

Die TutorInnenschulung ist konzipiert, Sie auf die Durchführung eines Technologiewerkshops zum **Profilbereich Künstliche Intelligenz, Kognition und Robotik** vorzubereiten. Sie lernen Technologien kennen, erhalten Einblick durch Erfahrungsberichte und diskutieren gendersensible Vorgehensweisen in der Technikvermittlung.



## Ablauf

**Mittwoch 27.02.2013 | 9:30 bis 16:30**

### Einführung und theoretische Grundlagen

Das Konzept von konstruktionistisch orientierten Technologie-Workshops wird erläutert.

### Gender und Diversity in Technologie-Workshops

Die Teilnehmenden bekommen einen Einblick in geschlechtersensibles Vorgehen bei Technologie-Workshops.

### Hands-On!

In einer Technik- und Programmierereinführung lernen die Teilnehmenden die Werkzeuge im Technologie-Workshop **Moves Make Music** kennen, können selber kreativ damit arbeiten und ein eigenes Artefakt konstruieren. Hier werden Grundlagen der elektronischen Musik und der Konstruktion alternativer Eingabegeräte für Computer vermittelt. Darüber hinaus sollen kreative Wege gefunden werden, Technologie, Tanz und Musik künstlerisch zu kombinieren.

### Planung eines Workshops

Die Teilnehmenden erfahren, wie bei der Planung eines Workshops vorgegangen werden kann und erhalten Hinweise und Tipps für die Praxis. Am Zeitplan eines bereits durchgeführten Workshops werden die Phasen des Workshop-Konzeptes im Detail diskutiert.

**Donnerstag 28.02.2013 | 9:30 bis 13:30**

### Hands-On!

Die Arbeit am Artefakt wird abgeschlossen und die Ergebnisse werden der Gruppe präsentiert. Die Erfahrungen werden in der Gruppe reflektiert und diskutiert.

### Vortrag und Aufführung des Klangkünstlers und Musikers ONYX ASHANTI

Der Künstler Onyx Ashanti erzählt, wie er mit Hilfe der Arduino-Technologie Musik kreiert und gibt eine Kostprobe seiner Arbeit. Daneben soll es um den Wandel des Aneignungsprozesses von Wissen, die Maker-Kultur sowie den kreativen und künstlerischen Umgang mit Computertechnologie gehen.



## Anmeldung & Veranstaltungsort

### Karlsruher Institut für Technologie - KIT

Campus Süd, Sportgebäude,  
Geb. 40.40, Seminarraum 102,  
Engler-Bunte-Ring 15,  
76131 Karlsruhe

Anmeldung bitte an bis zum 15.02.2013 an Thorsten Kluß

Email: [tox@uni-bremen.de](mailto:tox@uni-bremen.de)

Informationen zum Veranstaltungsort unter: <http://www.kit.edu/index.php>

Ein Kooperationsprojekt mit dem Karlsruher Institut für Technologie, Prof. Dr. Martin Fischer  
MediaArt@Edu, Dr. Daniela Reimann