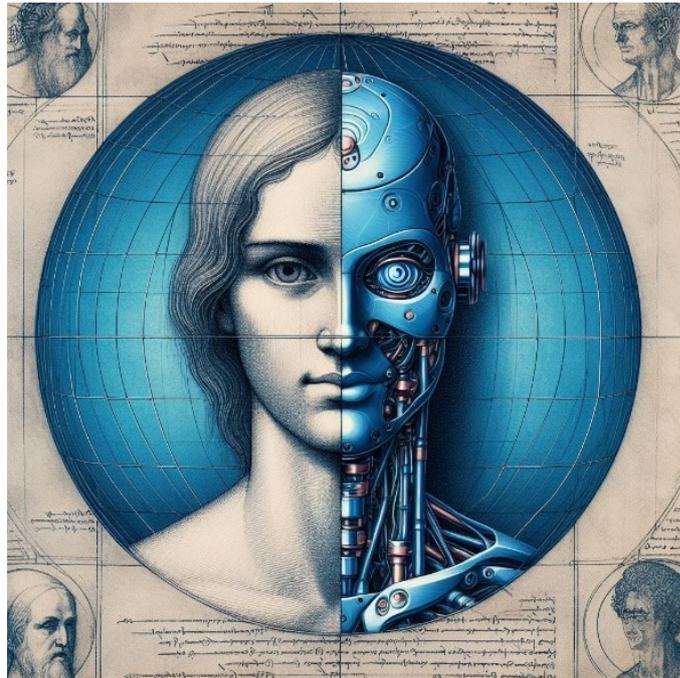
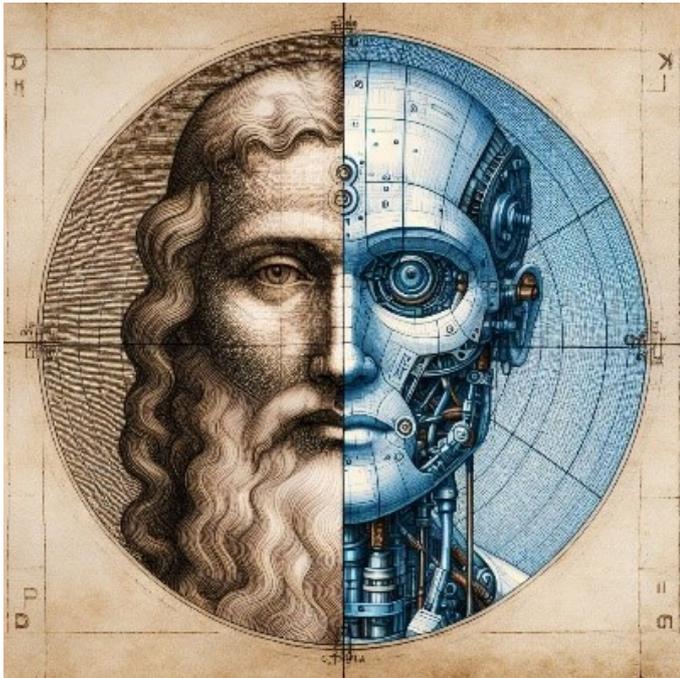


Projektbeschreibung:



Präsentation inklusiver digitaler Bildungsräume, die durch künstliche Intelligenz (KI) pädagogisch unterstützt werden

Präsentation der Entwicklung inklusiver, virtueller und immersiver digitaler Räume am Beispiel der Online-Software Mozilla Hubs in Kooperation mit Bildungspartner*innen der Stadt Dortmund.

Das „Digitales KulturLabor“ (DKL), ein Projekt des Dortmunder U, das Digitalität mit Musik, Gaming und Kultur verbindet, präsentiert die Projektergebnisse der letzten zwei Jahre in einer synergetischen und kreativen Kooperation mit verschiedenen Bildungsinstitutionen.

Wann und wo findet die Präsentation der Projekte statt?

Die Präsentation des multimedialen Projektes findet am Dienstag, den **19. Dezember 2023 von 15.00 bis 18.00 Uhr** im Kino im Dortmunder U statt.

Dort werden die neuen digitalen Projektergebnisse des DKL und die neue Form einer Bildungskoooperation mit dem Gisbert-von-Romberg-Berufskolleg der Stadt Dortmund und dem PIKSL Labor Dortmund vorgestellt.

Wer ist die Zielgruppe?

Die Zielgruppe des Projekts sind Medienpädagogen*innen, Lehrkräfte an Schulen, Studierende, Hochschulen, Sozialarbeiter*innen, digitale Künstler*innen und digitale Musiker*innen und kreative digital interessierte Jugendliche.

Was wir präsentiert?

Präsentiert wird eine digitale Kulturveranstaltung zum Thema Künstliche Intelligenz (KI), die virtuelle Räume mit Mozilla Hubs nutzt, um inklusive medienpädagogische Bildung und die Darstellung von kulturellen Ereignissen in Dortmund zu ermöglichen.

Kurzbeschreibung:



Das Projekt "Entwicklung inklusiver, virtueller und immersiver digitaler Räume am Beispiel der Online-Software Mozilla Hubs" ist ein Gemeinschaftsprojekt der beteiligten Parteien mit dem Ziel, die digitale Teilhabe von Menschen mit Behinderungen zu fördern und Akzente für die Digitalisierung im schulischen und gesellschaftlichen Kontext zu setzen. Die Schaffung von virtuellen Räumen ermöglicht es den Nutzern, digitale Ergebnisse in immersiven Umgebungen zu präsentieren, einzutauchen und daran teilzunehmen, als wären sie physisch präsent. Dies soll Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund und unterschiedlichen Fähigkeiten die Möglichkeit geben, an digitalen Erfahrungen und neuen Wissensgebieten teilzuhaben.

Programmablauf:

15.00 Uhr – Einlass und audiovisueller Empfang im Kinosaal des Dortmunder U

15:15 Uhr – Grußworte Jörg Stüdemann
Stadtdirektor und Dezernent für Finanzen, Liegenschaften und Kultur
– Grußworte der Kooperationspartner*innen

15:30 Uhr – Die DOJamSession mit einem digitalen Musikimpuls aus dem WEB

16:00 Uhr – Präsentation der inklusiven virtuellen und immersiven Bildungsräume mit KI
Rafael Karl Manowski

17:00 Uhr – Präsentation von Labkultur.TV mit dem Raumschiff Enterprise

17:30 Uhr – Präsentation digitaler Musik mit iPad im medienpädagogischen Kontext
Tobias Gorka

17:45 Uhr – Diskussion mit dem Publikum

18:00 Uhr – Ende der Veranstaltung

Partnerinstitutionen:



Das Digitales KulturLabor (DKL), ein Projekt des Dortmunder U, das Digitalität mit Musik, Gaming und Kultur verbindet. Das DKL setzt sich kreativ mit unserer digitalen und analogen Realität auseinander, um Jugendlichen und jungen Erwachsenen die passenden Medienkompetenzen zu vermitteln. Erlern werden sollen der sichere, respektvolle und der Fake von Fakten trennende Umgang mit digitalen Medien. Dabei fördern kreative kulturelle Digitalkompetenzen eine wichtige Perspektive auf die sozialen und kulturellen Veränderungsprozesse unserer zunehmend digitalisierten Gesellschaft.

[Digitales KulturLabor \(DKL\) - Dortmunder U \(dortmunder-u.de\)](https://dortmunder-u.de/project/digitales-kulturlabor/)

<https://dortmunder-u.de/project/digitales-kulturlabor/>

— **Gisbert - von** —
Romberg - Berufskolleg

der Stadt Dortmund



Das Gisbert-von-Romberg-Berufskolleg, eine Schule für Sozial- und Gesundheitswesen sowie Allgemeingewerbe mit den Schwerpunkten Erziehung, Gesundheit, Soziales, Pflege, Nahrungs- und Gastgewerbe, Ernährung, Versorgung und Hauswirtschaft.

Das Medienkonzept des Gisbert-von-Romberg-Berufskollegs hat das Ziel, den Schülerinnen und Schülern umfassende Medienkompetenzen zu vermitteln, um sie auf den digitalen Wandel in der beruflichen Bildung und Arbeitswelt vorzubereiten. Dabei wird Wert daraufgelegt, soziale Ungleichheiten durch die Vermittlung von Medienkompetenzen auszugleichen und gleiche Chancen für alle Schülerinnen und Schüler zu schaffen.

[Startseite – Gisbert-von-Romberg-Berufskolleg der Stadt Dortmund \(rombergbk.de\)](https://www.rombergbk.de/)

<https://www.rombergbk.de/>

Partnerinstitutionen:



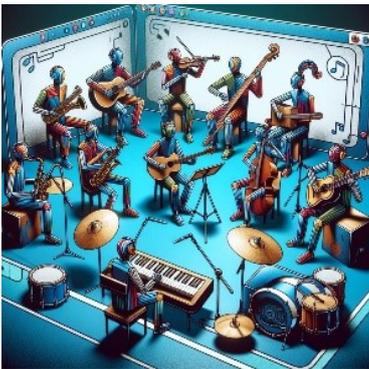
Das PIKSL Labor Dortmund, ein Projekt in Dortmund, PIKSL hilft die (digitale) Welt für alle Menschen verständlich zu gestalten.

Das PIKSL Labor Dortmund hat qualifizierte digitale Expert*innen, die ihre Fachkenntnisse nutzen, um individuelle Bedürfnisse zu berücksichtigen und passende Lösungen zu entwickeln. Das PIKSL Labor verfügt über innovative Technologien, insbesondere im Bereich Virtual Reality, um neue Möglichkeiten der Teilhabe und Kommunikation zu schaffen. Als Teil des PIKSL Netzwerks arbeitet das Labor bundesweit mit dreizehn anderen Laboren zusammen, die durch das PIKSL Management Team aus Düsseldorf unterstützt werden. Gemeinsam werden innovative Ideen im Sinne der Inklusion umgesetzt. Durch Reflexion, Qualifizierung und Vernetzung schafft das Team Möglichkeiten für die persönliche und berufliche Entwicklung der Teilnehmenden. Das Team fördert die individuellen Entwicklungsprozesse aller Mitglieder, um die Vielfalt und Kompetenzen zu stärken. Das Labor bietet Beratungsdienstleistungen und entwickelt Modifikationen, um Barrieren zu identifizieren und einen wesentlichen Beitrag zur Barrierefreiheit für alle zu leisten. Das PIKSL Labor engagiert sich in den Arbeitsfeldern Bildung, Forschung und Entwicklung, um inklusive Lösungen für die Gesellschaft zu entwickeln. Produktion im Bereich Virtual Reality: Das Labor bietet Produktionen im Bereich Virtual Reality an, um innovative und barrierefreie Inhalte zu erstellen.

[Über uns - PIKSL](#)

<https://piksl.net/ueber-uns/>

Die DOJamSession – SoundJack.eu - Hochschule Anhalt



Hochschule Anhalt
Anhalt University of Applied Sciences



Die DOJamSession verbindet Menschen online weltweit, inklusiv und in einer kreativen Art und Weise, audiovisuell und nonverbal mit Musik. Das digitale Musikprojekt präsentiert mit einem kurzen musikalischen Impuls die vielfältigen Möglichkeiten mit einer musikalische Onlinesession der DOJamSession, Menschen musikalisch zu verbinden.

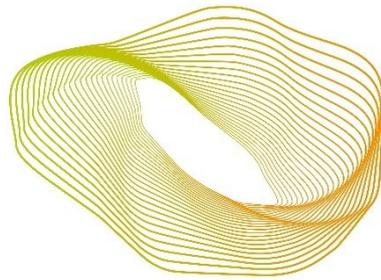
Die DOJamSession ist ein digitales und interkulturelles Musikprojekt basieren auf der Online-Plattform:

[Soundjack >>> https://www.soundjack.eu/](https://www.soundjack.eu/)

Entwickelt und aktiv unterstützt von Prof. Dr. Alexander Carôt und Dekan der Hochschule Anhalt.

<https://www.hs-anhalt.de/hochschule-anhalt/service/personenverzeichnis/person/prof-dr-alexander-carot.html>

Highlight: Die digitale Transformation von LABKULTUR.TV



DIGITALE
KULTURSTADT
DORTMUND

LABKULTUR.TV Ein kulturelle Reise mit dem Raumschiff Enterprise zu den Sternen und in die virtuellen Welt

Beschreibung:

LABKULTUR.TV war ein europäisches Web-TV für Kultur und Kreativität.

Seinen Ursprung hatte LABKULTUR.TV in der Kulturhauptstadt RUHR.2010.

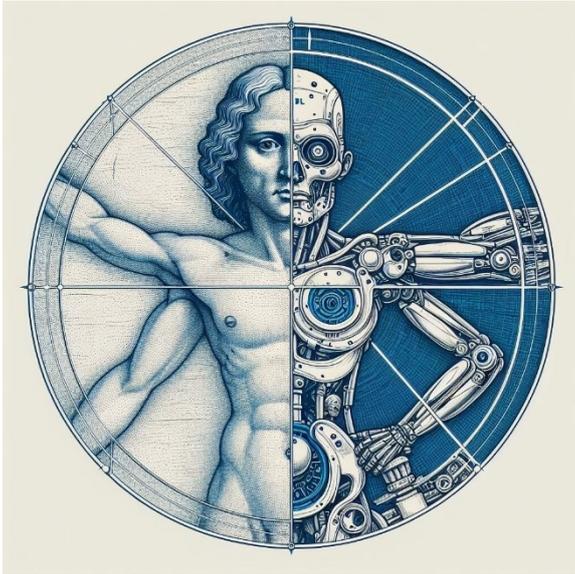
LABKULTUR.TV begreift Kultur und Kreativität als Antriebsmotor der urbanen Zukunft. Es war ein Projekt der Ecce GmbH (european centre for creative economy / Europäisches Zentrum für Kreativwirtschaft) mit Sitz am Dortmunder-U. Durch den Nachhaltigkeit Beschluss des Landes Nordrhein-Westfalen (NRW) und des Regionalverbandes Ruhr (RVR) wurde Ecce beauftragt, in enger Abstimmung mit den Kommunen, kreative und künstlerische Branchen und Potentiale in der Metropole Ruhr zu entwickeln.

Da das Projekt LABKULTUR.TV in seinem alten digitalen Online-Format durch ECCE nicht mehr weiterentwickelt werden konnte, hat das DigitalesKulturLabor (DKL) am Dortmunder-U den Auftrag erhalten, eine neue digitale Transformation zu den vielen künstlerischen audiovisuellen Ergebnissen zu entwickeln und LABKULTUR.TV im Rahmen einer Evaluation mit einer neuen digitalen Perspektive darzustellen.

Das DKL transformiert nun einige der künstlerischen Videoelemente in Form eines digitalen Impulses in eine immersive virtuelle Welt mit Hilfe der Open Source Plattform Mozilla Hubs und lädt die Besucher*innen generationsübergreifend ein, sich mit einem Avatar in einem VR-Chatroom virtuell zu begegnen und Kunst und Kultur immersiv und inklusiv gemeinsam zu erleben.

Steigen Sie ein, reisen Sie mit dem Raumschiff Enterprise zu den Sternen und erleben Sie gemeinsam mit Besucher*innen aus der ganzen Welt, Kultur und Kunst im intergalaktischen Raum.

Synergetische Vorteile der KI-VR-Projekte und Kooperationen:



- Es fördert die digitale Inklusion von Menschen mit Behinderungen, indem es ihnen Zugang zu virtuellen Räumen bietet, die barrierefrei und an ihre Bedürfnisse angepasst sind.
- Es ermöglicht die kreative und kritische Auseinandersetzung mit dem Thema Künstliche Intelligenz, indem es verschiedene Perspektiven und Erfahrungen aus Kunst, Kultur, Bildung und Gesellschaft präsentiert.
- Es nutzt die Online-Software Mozilla Hubs, die eine einfache und flexible Erstellung und Nutzung von virtuellen Räumen ermöglicht, ohne dass eine Installation oder Anmeldung erforderlich ist.
- Es stärkt die Zusammenarbeit und den Austausch zwischen verschiedenen Partnern, die sich für die digitale Transformation engagieren, und schafft Synergien und Netzwerke.

Herausforderungen der KI-VR-Projekte:

- Es erfordert eine hohe technische Kompetenz und Ausstattung, um die virtuellen Räume zu gestalten und zu nutzen, sowie eine stabile Internetverbindung, um die Live-Übertragung zu gewährleisten.
- Es muss die ethischen und rechtlichen Fragen, die sich aus der Nutzung von Künstlicher Intelligenz und virtuellen Räumen ergeben, berücksichtigen und transparent machen, wie zum Beispiel der Datenschutz, die Urheberrechte oder die sozialen Auswirkungen.
- Es muss die Zielgruppe für die digitale Kulturveranstaltung erreichen und motivieren, indem es attraktive und relevante Inhalte und Formate anbietet, die die Interessen und Bedürfnisse der verschiedenen Teilnehmer*innen ansprechen.
- Es muss die Qualität und Nachhaltigkeit des Projekts sicherstellen, indem es eine kontinuierliche Evaluation und Reflexion durchführt und die Ergebnisse und Erfahrungen dokumentiert und verbreitet.

Projektplanung, Organisation, Umsetzung:

Ansprechpartner:

Dimitrios Karakatsanis
Dortmunder U
Digitale Kultur#Medienkompetenz
Leitung DigitalesKulturLabor (DKL)
Referent Medienkompetenz
Park der Partnerstädte 2
(Büro: Emil-Moog-Platz 2/7)
44137 Dortmund
Telefon: 0231/50-24544
E-Mail: dimitrios.karakatsanis@stadtdo.de
<https://dortmunder-u.de/project/digitales-kulturlabor/>

VR #KI – Präsentation: Rafael Karl Manowski - Pädagoge / Digitalkünstler
Lehrkraft am Gisbert-von-Romberg-Berufskolleg der Stadt Dortmund

Digitale Musik: Tobias Gorka - Musikpädagoge/Musiker/Künstler
Lehrkraft am Gisbert-von-Romberg-Berufskolleg der Stadt Dortmund

Das DigitalesKulturLabor (DKL) ist Mitglied in DoNeM dem „Dortmunder Netzwerk Medienkompetenz“



Weitere Informationen zu DoNeM - Dortmund Network Medienkompetenz erfahren Sie auf der

Homepage: [DoNeM - Dortmund Network Medienkompetenz](https://www2.dortmund.de/de/freizeit_und_kultur/u/netzwerke_u/donem_u/index.html)
https://www2.dortmund.de/de/freizeit_und_kultur/u/netzwerke_u/donem_u/index.html

Impressum:

Herausgeber: Dortmunder U # DigitalesKulturLabor (DKL)
Redaktion/verantwortlich: Dimitrios Karakatsanis

Abbildungen:
DigitalesKulturLabor (DKL)

Logos:
Institutionen