

#mepps

Zertifikatskurs

MEDIENPÄDAGOGISCHE PRAXIS



Methodensteckbriefe



Projektidee



Projektbeschreibung



Tipps aus der Praxis



Zeitbedarf



Zielgruppe und Gruppengröße



Ressourcen



Links

# Einführung

Seit 2013 bieten die Clearingstelle Medienkompetenz der Deutschen Bischofskonferenz und das Medienkompetenzzentrum im Katholisch-Sozialen Institut des Erzbistums Köln (KSI) den Zertifikatskurs Medienpädagogische Praxis (#mepps) als bundesweite Blended-Learning-Fortbildung für Multiplikator\*innen an.

Gemeinsam mit den beteiligten Mitträgern und Kooperationspartnern können wir mittlerweile auf fünf Jahrgänge #mepps zurückblicken.

Insgesamt 84 Teilnehmende aus den unterschiedlichsten Arbeitsfeldern haben den Kurs absolviert und als Herzstück der Fortbildung ein medienpädagogisches Praxisprojekt konzipiert und durchgeführt.

Mit dieser Broschüre legen wir erstmals eine Auswahl daraus vor – als Anregung für alle, die auf der Suche nach Ideen für medienpädagogische Projekte sind, die sich in ihre Handlungsfelder übertragen lassen. Dabei handelt es sich not-

wendigerweise um Kurzbeschreibungen entlang eines gleichbleibenden Rasters, da die eigentlichen Projektberichte häufig Angaben zu konkreten Personen und Orten enthalten und somit aus Datenschutzgründen nicht zur Veröffentlichung geeignet sind.

In Einzelfällen haben wir uns entschieden, auch abgebrochene Projekte zu zertifizieren, sofern die Gründe für das Scheitern klar reflektiert sind. Insofern auch diese Projekte einen wichtigen Erfahrungsschatz darstellen, sind sie in der Auswahl ebenfalls berücksichtigt.

Allen Teilnehmenden der letzten Jahre danken wir ganz herzlich für ihre Arbeit und Kreativität, mit der sie ihre Projekte für die verschiedenen Zielgruppen und Bildungskontexte konzipiert, durchgeführt und ausgewertet haben! Wir hoffen, dass Sie nun in Ihrer medienpädagogischen Arbeit davon profitieren können und sind auf Ihre Rückmeldungen gespannt.

Unser Dank gilt auch allen beteiligten Mitträgern und Kooperationspartnern, ohne deren personelle und finanzielle Beteiligung dieses bundesweit einmalige Fortbildungsangebot nicht möglich wäre!

Für die Kursleitung des Zertifikatskurses  
medienpädagogische Praxis #mepps



Prof. Andreas Büsch  
Leiter der Clearingstelle Medienkompetenz  
der Deutschen Bischofskonferenz an der  
Katholischen Hochschule Mainz



Prof. Dr. Ralph Bergold  
Direktor des KSI

P.S.: Ausführliche Informationen zum Zertifikatskurs finden Sie unter [t1p.de/mepps](http://t1p.de/mepps)  
Aktuelle Ergänzungen der Projekte finden Sie auf  
[www.medienkompetenzerwerb.de](http://www.medienkompetenzerwerb.de)

# Inhaltsverzeichnis

## Kita

- 11 Kinder & Medienkompetenz – ein Projekt der Schulanfänger
- 13 „Erzähl mal was.“ Sprachförderung mit Medien
- 15 „Das ist meine Kita!“ Ein digitaler Eltern-Kind-Nachmittag in der Kita

## Schule

- 17 Die Bibel im neuen Gewand
- 18 KLASSE:NACHRICHTEN
- 19 Nutzen und Gefahren des Internets für Grundschüler\*innen (und deren Eltern)
- 21 ... und am Ende gewinnen doch immer die Hater
- 22 Medien-AG an der Schule
- 23 Vielfalt macht Spaß #Toleranz
- 25 Selfies – Du siehst mich! Ein Jugendfotoprojekt zur Selbst- und Fremdwahrnehmung
- 27 Ein analoges Medium in einer digitalen Zeit
- 28 Die Stadtentdecker
- 29 OER-Führerschein
- 30 Trau dich und mach das WhatsApp-Diplom!
- 31 Selfie + Identität

- 32 Digitale Medien verbinden Natur und Lernen
- 33 #LyrikDesign – ein medienpädagogisches Gestaltungsprojekt
- 35 Kreatives Kinderkino

## Außerschulische Jugendarbeit

- 37 #Behinderungerleben #Perspektivwechsel #Medien
- 38 Kurzfilme im Tandem
- 39 #youstainability – Weltretten für Influencer
- 41 sounds and pictures of spring
- 43 Projekt Mensch
- 44 Zaubermaske
- 45 Wir und unsere Medien. Schaut her, was wir machen!
- 47 Ostersnaps
- 48 Ich! Mein Alltag! Gott!
- 49 Projekt Reformation 2.0
- 51 #digilog360° – digitale & analoge Kommunikation werden eine runde Sache!
- 53 More Than Stones – Kirchenraumerkundung

- 55 Erklärvideos für neu ankommende Heimbewohner\*innen
- 57 LICHTgestalten
- 59 DIY-Handygames. Coding mit Bloxels
- 60 SPIELEND BEGEISTERN mit Actionbound
- 61 Zwischen Puff und Ferrari – erlebe deine Stadt mit Web und App
- 63 #Action for CityKidz – entdecke deine Stadt mit dem Smartphone
- 65 #Iam – ein Fotoprojekt zum Thema weibliche Selbstinszenierung in Instagram und YouTube
- 67 „Auf wen wartet ihr?“ Social-Media-Projekt zur Jugendwallfahrt
- 69 Trau dich zu trauern

## **Ausbildung/Hochschule**

- 71 Internet-ABC goes Studis
- 72 „Werte“ in unserer pluralistischen Gesellschaft
- 73 AUSgetickt – Trickfilme zum Thema Inklusion
- 74 Gruppenpädagogik und Smartphone?!
- 75 Smartes Lernen in der Weiterbildung
- 77 Zuflucht gesucht
- 79 QR-Phone – Qualitative Reflexion des Smartphone-Nutzungsverhaltens

## **Erwachsene**

- 81 Kahoot ist immer herzlich willkommen!
- 82 Ein Netz für Religionslehrkräfte in Hamburg – #netzinhh
- 83 orte-verbinden.de
- 85 Bücherei goes Audio
- 87 Eine virtuelle Lern- und Austauschplattform im Katholischen Deutschen Frauenbund (KDFB)
- 89 ReliON
- 91 #bentobox.media – Foto-Video-Snap im Verband
- 93 Das Unsichtbare sichtbar machen – Lightpainting als Methode in der Firmvorbereitung
- 94 90 seconds – Bilder und Filmclips digital gestalten
- 95 Interaktiver Kirchenführer
- 97 KlosterWelt – LebensWelt

## **Senior\*innen**

- 99 Sicher online mit Smartphone und Tablet – Praxiskurs für Senior\*innen
- 101 Guckst Du?! – Medienbiografien im Dialog

# Schlagwortverzeichnis

<b>A</b> animation	77	Collage	15	Forum	89	Instagram	65
Ästhetik	61, 69	Computer	44	Foto	15, 28, 44, 47, 55, 93	Internet	60, 71, 95, 99
Audacity	85	Creative Commons	82	Frauenbilder, mediale	65	Internetführerschein	51
Audio	28	Creative Gaming	59	Freundschaft	35	Internetplattform	87
Augmented Reality	53	<b>D</b> atenschutz	75, 99	<b>G</b> eflüchtete	63	Interpretation	33
Ausdruck	69	Deutschunterricht	33	Glaube	48, 83, 97	Interview	32
Autobiografie	101	Didaktik	81	Gleichnis	17	<b>J</b> ournalismus	18
<b>B</b> arrieren	37	Digitale Tools	61, 81, 89	Google Earth	83	Jugendkirche	53
Behinderung	37	<b>E</b> hrenamt	85, 94	GPS	60	Jugendpastoral	31
Bibel	17	E-Learning	89	Grundschule	35, 71	<b>K</b> atechese	48
Bildbearbeitung	28, 83	Empowerment	25, 57	Gruppen	59	Katholische Religion	82
Bilderbücher	13	Erklärvideo	39, 71	Gruppenpädagogik	74	Kinder- und Jugendrat	55
Bildkartenset	27	Erzähltheater	27	<b>H</b> andlungssicherheit	51	Kirchenführung	94, 95
Bildwirkung	77	<b>F</b> eedback	57	Hate Speech	21	Kita	15
Blog	18, 22	Ferienprojekt	43	Heilige	57	Kloster	97
Bücherei	35	Fernsehtechnik	18	Hören	41	Kommunikation	19, 51, 87
Büchereiarbeit	85	Filmclips	79, 94	<b>I</b> dentität	25, 31	Konsum	39
BYOD	53	Firmung	48, 60	Information	55	Kreativität	27, 33, 41, 44, 61, 81, 93
<b>C</b> MS	83	Flucht	77	Inklusion	72, 73	Kurzfilm	38
Coding	59						

<b>L</b> egetrick	11, 39	<b>N</b> achhaltigkeit	39	Regeln	19	<b>T</b> abletklasse	32
Lernen	81, 87	Nachrichten	18	Religion	48	Tandem	38
intergenerationell	101	Natur	32	Religionsfreiheit	67	Thesenpapier	49
Lesekompetenz	13			Rollenbilder	65	Trauerarbeit	69
Luther	49	<b>O</b> ER	29, 75, 82			Trickfilm	72, 73
Lyrik	33	Ordensfrauen	97	<b>S</b> chnitzeljagd	63		
		Ostern	47	Schulpastoral	31	<b>U</b> mfrage	89
<b>M</b> anipulation mit		Outdooractive	83	Schulwald	32	Urheberrecht	83
Bildern	77			Sehen	41		
Medienalltag	45	<b>P</b> artizipation	53, 55	Selbstinszenierung	65	<b>V</b> erbandskommuni-	
Medienarbeit	89, 91	Peer-to-Peer	22, 29, 30	Selbst- und Fremd-		kation	87, 91
interkulturelle	43	Persönlichkeitsrechte	75	wahrnehmung	25	Verhaltensregeln	47
Medienerfahrungen	45	Perspektiven	23, 37, 69	Selbstwirksamkeit	41	Video	21, 28, 79
Medienethik	21	Pilgern	83	Selfies	25, 31	Videoclip	23
Medienkompetenz	22,	Playmobil	72	Sicherheit	19	Vorschulalter	11
	71, 99	POI	83	Smartphone	59, 95		
Medienkonsum	13			Social Media	97	<b>W</b> ahrnehmung	35, 37, 41
Medienreflexion	74, 79, 91	<b>Q</b> R-Code	49, 67, 79, 95	Softskills	91	Wallfahrt	67
Medienscouts	30	Quiz	29, 63, 89	Spiele	19	Werte	35, 43
Migration	38			Sprachförderung	13, 35	Werteerziehung	72
Mobile Games	60	<b>R</b> allye	49, 53, 60, 61, 63	Stadterkundung	28, 61	WordPress	89
Musik	17	Recherche	19	Stereotype	65		
		Rechte	48	Stop Motion	11, 23, 73	<b>Y</b> ouTube	17, 39, 65
		Reformation	49	Storytelling	45, 61, 93		



# Medienverzeichnis

<b>A</b> udio	41, 85	<b>K</b> ahoot	29	<b>V</b> ideo	11, 17, 23, 33, 38, 39, 43, 45, 55, 71, 94
<b>B</b> ilderbuchkino	13	Kamishibai	13, 27	<b>W</b> hatsApp	30
Blog	32, 97	<b>L</b> ernapps	75, 81, 89	WordPress	97
<b>C</b> loud-Dienste	82	Lightpainting	57, 93		
Comic	44	<b>M</b> edienbiografie	101		
<b>E</b> -Learning	77	Moodle	87		
<b>F</b> ernsehen	18	<b>S</b> martphone	28, 47, 49, 53, 60, 61, 63, 74, 79, 99		
Film	21, 35	App Actionbound	49,		
Fotografie	25, 31, 35, 37, 41, 48, 65, 59, 94		53, 60, 61, 63, 74		
<b>I</b> nteraktive Tourenplaner	83, 95	App Snapchat	47		
Internet	19	App Stadtsache	28		
iPad	59	Social Media	21, 22, 51, 65, 67, 91		
Spiel Bloxels	59	Stop Motion	72		
		<b>T</b> ablet	11, 15 , 32, 73		
		App Clayframe	73		
		Text	33		



# Kinder & Medienkompetenz – ein Projekt der Schulanfänger

Legetechnik, Stop Motion, Vorschulalter



Mit Vorschulkindern wird ein Stop-Motion-Film in 2-D-Legetechnik zum Thema Mediennutzung im Alltag erstellt.



Nach einem Gespräch darüber, was Medien sind und wofür wir sie nutzen (können), wird die Geschichte mit den Kindern entwickelt. Passend dazu zeichnen sie die Figuren und Gegenstände und schneiden sie aus. Mit einer Trickbox legen sie die Bilder entsprechend und fotografieren sie. Mithilfe der Software eines PCs werden die Fotos dann in „Bewegung“ gebracht.



» Da es bei Stop-Motion-Filmen immer wieder vorkommt, dass bei der einen

oder anderen Szene noch eine Hand oder ein Arm zu sehen ist, kann mithilfe der Funktion „Live Photos“ auf dem iPad oder iPhone sowie mit dem VLC Media Player eventuell ein Standbild ohne störenden Arm erzeugt werden. Voraussetzung ist, dass zum Fotografieren ein iPad oder iPhone neueren Datums eingesetzt wird und die Funktion „Live Photos“ aktiviert ist.

» Wenn die Kinder Lust und Zeit haben, können sie zusätzlich zum Film auch noch ein Filmplakat und Eintrittskarten basteln. So ist alles vorhanden, was zu einem selbstproduzierten Kinofilm gehört.

Video  
Tablet

# Kinder & Medienkompetenz – ein Projekt der Schulanfänger

Legetechnik, Stop Motion, Vorschulalter

- » Sollten die Kinder das Thema Mediennutzung im Alltag noch nicht entsprechend reflektieren können, bietet es sich an, eine Geschichte mit einem anderen Thema mit den Kindern zu erfinden bzw. ein Kinderbuch zu verfilmen. Im Laufe der Medienarbeit ergeben sich dann immer noch viele Möglichkeiten, das Thema Medien einzubringen.



Zeitraum: 14 Tage; etwa ein bis zwei Stunden Medienarbeit pro Tag, Präsentation des Films am Elternnachmittag, ein paar Tage nach dem Projekt



14 Vorschulkinder eines Kindergartens (fünf bis sechs Jahre) und ihre Erzieher\*innen sowie ihre Eltern



- » Trickbox (ausgeliehen beim Offenen Kanal) inkl. iPad
- » PC mit Schnittprogramm (Windows Movie Maker)
- » Audioeditor und -rekorder Audacity (<https://www.audacityteam.org>)



Über das Projekt:

- » <https://t1p.de/5y5f>
  - » <https://t1p.de/pjuj>
- Hilfreiche Seiten:
- » Trickbox-Leitfaden: <https://t1p.de/atzg>
  - » Filmtricks: <https://t1p.de/tgkj>
  - » Stop Motion: <https://t1p.de/f4u8>

# „Erzähl mal was.“ Sprachförderung mit Medien

## Bilderbücher, Lesekompetenz, Medienkonsum, Sprachförderung



Analoge und digitale Medien werden zur Verbesserung der Sprachkompetenz und Ausdrucksfähigkeit mit Kindern im Vor- und Grundschulalter eingesetzt.



In einer Gemeindebücherei sowie in einer Kindertagesstätte (Kita) wird je ein Projektzyklus mit drei analogen und digitalen Medien durchgeführt. Die Erzieher\*innen, Lehrer\*innen und Büchereimitarbeiter\*innen werden in der Handhabung der Medien, in der Evaluation in Bezug auf eine mögliche Sprachförderung, im Einsatz der Medien in Kita und Schule und in der Vermittlung dieses Wissens in den Familien geschult. Die teilnehmenden Kinder werden geschult in ihrer Ausdrucksfähigkeit, im Sprachaufbau und in der



Kommunikation mit Erwachsenen und in ihrer Peergroup.

- » Bilderbuchkinos enthalten umfangreiches didaktisches Zusatzmaterial zu den Themen Ausdrucksfähigkeit, Körpersprache, Aufbau von Geschichten und weiterführenden, altersrelevanten Themen („Prävention“).
- » Kamishibais lassen Kinder im Rollenspiel ihre Ausdrucks- und Präsentationstechniken schulen und bieten als Theatermedium Interaktionsmöglichkeiten, die auch das Sozialverhalten verbessern.
- » Bilderbuch-Apps sind ein Medium mit einem hohen Spaßfaktor, über den sich ein Lerneffekt spielerisch einstellt.

# „Erzähl mal was.“ Sprachförderung mit Medien

## Bilderbücher, Lesekompetenz, Medienkonsum, Sprachförderung



insgesamt sechs Termine, je drei pro Einrichtung, Zeitdauer pro Termin etwa drei Stunden



Büchereimitarbeiter\*innen, Lehrer\*innen einer Grundschule, Erzieher\*innen zweier Kitas (Stadt und ländlicher Raum), Kinder je einer Gruppe der beiden Kitas, Kinder der ersten Klasse einer Grundschule (Kita: ca. zwölf Personen, Gemeindebücherei: ca. 25 Personen)



Material:

- » Bilderbuchkino
- » Kamishibai (Holztheater und Papier)
- » Bilderbuch-App
- » Bastelmaterial
- » Deko- und Theatermaterial

Technik:

- » Laptop, Tablet, Beamer (Tipp: Medienverleih)

Zusätzliche Ausgaben: Adapter, diverse Apps, Bastelmaterial, Süßigkeiten (ca. 50 Euro)



- » [www.auditorix.de](http://www.auditorix.de)
- » Bilderbuchkinos: <https://t1p.de/3or5>
- » Zubehör: <https://t1p.de/wiz3>
- » [www.mein-kamishibai.de](http://www.mein-kamishibai.de)
- » Vorlesen mit Apps: <https://t1p.de/w41g>

# „Das ist meine Kita!“ Ein digitaler Eltern-Kind-Nachmittag in der Kita

App, Collage, Eltern-Kind-Nachmittag, Foto



An einem Eltern-Kind-Nachmittag in der Kita lernen Eltern gemeinsam mit ihrem Kind das Tablet als pädagogisches Werkzeug kennen.



mehrere Vorbereitungstreffen (Arbeit mit dem Team, Eltern-Info-Nachmittag, Erprobungsphase mit dem Tablet) und ein Eltern-Kind-Nachmittag



An einem Nachmittag erstellen Kinder mit ihren Eltern gemeinsam ein eigenes Bilderbuch mit dem Tablet. Die Kinder bekommen die Möglichkeit, ihren Eltern die Kita zu zeigen und gemeinsam mit ihnen eine digitale Collage zu erstellen, die die Kita aus der Perspektive der Kinder zeigt. Angeleitet werden die Eltern und ihre Kinder durch die pädagogischen Fachkräfte und die Projektleitung.



maximal zehn Eltern und zehn Kinder (vier bis sechs Jahre), pädagogische Fachkräfte in Kitas



Tablets (können auch ausgeliehen werden) mit entsprechenden Apps, z.B. Book Creator (erhältlich für iOS und Chrome, <https://app.bookcreator.com>)

Tablet





# Die Bibel im neuen Gewand

## Bibel, Gleichnis, Musik, YouTube



In einem Schulprojekt entsteht ausgehend von einem Bibeltext eine Umsetzung in Musik und Film für ein YouTube-Video.

- » ggf. zweite Person mit Kenntnissen in Audioaufnahme und -schnitt einbinden



Eine Klasse erarbeitet ausgehend von einem gemeinsam ausgesuchten Bibeltext eine musikalische Umsetzung in Musik, eine Übersetzung in Englisch sowie einen zusammenfassenden Satz bzw. Refrain. Das Lied wird eingeübt und aufgenommen, bearbeitet und auf YouTube veröffentlicht. Die Schüler\*innen lernen auf diese Weise Bibel als Medium verstehen und für sich relevante Inhalte umsetzen.



sechs Schulstunden



27 Schüler\*innen der Klasse neun



- » Bibeltexte
- » Instrumente
- » Laptop und Lautsprecherbox
- » Programme: Audacity, itools3, Windows Movie Maker, ...



- » genug Zeit einplanen
- » Stakeholder sichern
- » in Schule mit dem ganz normalen Chaos rechnen



Ergebnis:  
<https://youtu.be/7ywNmLXld0M>

# KLASSE:NACHRICHTEN

Blog, Fernsehtechnik, Journalismus, Nachrichten



Schüler\*innen produzieren eine Fernsehrichtensendung und übernehmen alle dafür erforderlichen Gewerke selbst.



Mehr Informationen auf <https://www.swr.de/Klassennachrichten>



- » Alle übernehmen eine Aufgabe, nur gemeinsam kann die Sendung gelingen.
- » Die hohe Motivation „Fernsehen machen“ weckt Energien und Synergien.



ein Tag,  
von 09:30 bis 17:00 Uhr



20 Teilnehmer\*innen (Jugendliche/Medienscouts) der Klassen neun bis elf



- » Fernsehstudio
- » Schnittmöglichkeiten im Bürgerfernsehen/Offenen Kanal
- » Kameras, PCs etc.
- » Honorare
- » Kulisse durch SWR
- » je drei Mitarbeiter\*innen von Offenem Kanal und SWR



- » SWR Medienstark: <https://t1p.de/t5px>
- » WDR: <https://t1p.de/y1am>
- » <https://www.ok-mainz.de>

# Nutzen und Gefahren des Internets für Grundschüler\*innen (und deren Eltern)

Kommunikation, Recherche, Regeln, Sicherheit, Spiele



Kinder setzen sich, unter Einbeziehung der Eltern, mit dem Internet auseinander, eignen sich Begrifflichkeiten und Vorgehensweisen an, die sie in der Schule und zu Hause nutzen können.

das selbstständige Erstellen eines eigenen Referats „Städte Europas“ anwenden. Die Eltern werden einbezogen, damit sie ihre Kinder besser verstehen und unterstützen können.



Im Unterrichtsgespräch wird festgestellt, welche Erfahrungen die Schüler\*innen mit dem Internet bereits haben, welche Geräte sie selbst besitzen und wie sie sie nutzen. Mit entsprechend wissensangepassten Informationen zum Umgang mit dem Internet sollen sich die Kinder, zunächst an stationären Rechnern, sicherer im Netz bewegen. Einzelne Kinder werden das erste Mal Zugang zum Netz haben. Das Wissen, das sie sich aneignen, sollen sie zusätzlich für



- » auf technische Schwierigkeiten vorbereitet sein
- » gute Absprachen mit der Klassenleitung
- » gemeinsame Anwesenheit von Projektleitung und Lehrer\*innen im Klassenraum, besonders bei den Lehreinheiten am Computer
- » sich auf das Tempo der Kinder einlassen, aber deren Mitteilungsbedürfnis immer wieder eindämmen (Zeitplan!)

# Nutzen und Gefahren des Internets für Grundschüler\*innen (und deren Eltern)

Kommunikation, Recherche, Regeln, Sicherheit, Spiele



Elternabend ca. 90 Minuten, Projektwoche Grundschule ca. 20 Stunden



24 Grundschüler\*innen der vierten Klasse und deren Eltern



- » 24 Computer mit Internetzugang
- » Beamer
- » Fotoapparat zur Dokumentation
- » Plakate, Klebezettel und -punkte
- » ausreichend Stifte
- » Flipchart
- » vorbereitete Arbeitsblätter



Kindersuchmaschinen (Auswahl):  
» <http://www.find-das-bild.de>

Sonstiges (Auswahl):

- » <https://www.baeren-blatt.de>
- » [www.esa.int/kids/de/home](http://www.esa.int/kids/de/home)
- » <https://www.kinderzeitmaschine.de>
- » <https://klexikon.zum.de/wiki/>
- » <https://www.klick-tipps.net>

Weitere Links: <https://t1p.de/o1i1>

# ... und am Ende gewinnen doch immer die Hater

## Hate Speech, interaktives Video, Medienethik



Schüler\*innen erstellen zum Umgang mit Hate Speech ein interaktives Video, das den Betrachter\*innen verschiedene Handlungsmöglichkeiten aufzeigt.



Die Schüler\*innen erstellen mithilfe einfacher Filmtechniken ein interaktives Video, in dem sie einen Fall von Hate Speech nachspielen. An einem bestimmten Punkt hat die Betrachterin/der Betrachter die Möglichkeit, zwischen unterschiedlichen Reaktionsmöglichkeiten auszuwählen.



die ethischen Aspekte vor der eigentlichen Medienarbeit behandeln, um Konflikte während der konkreten Medienarbeit vorzubeugen



sieben bis neun Unterrichtseinheiten à 90 Minuten



15 bis 20 Schüler\*innen der Sekundarstufe II



- » Kameras, Mikrofone (Kreismedienzentrum oder Offener Kanal)
- » PC und Schnittsoftware (Schule)
- » Kulissen und Verkleidung von den Schüler\*innen



- » Unterrichtsmodul Hate Speech: <https://t1p.de/bdxl>
- » Aktionsmodul: <https://t1p.de/3eyq>
- » <https://t1p.de/tx2g>
- » <https://t1p.de/oood> (PDF)

# Medien-AG an der Schule

## Blog, Medienkompetenz, Peer-to-Peer



Es geht um die Beteiligung von Schüler\*innen an der Produktion, Gestaltung und Reflexion von Medien.



Zeitbedarf sehr unterschiedlich, je nach Projekt ca. zwei Stunden wöchentlich; gegliedert in verschiedene Lerneinheiten



Zusätzlich zur Mitarbeit am Schulblog, dem Jahrbuch der Schule, dem YouTube-Kanal und der Facebook-Fanpage haben sich elf Schüler\*innen zu Medienscouts (<http://www.medienscouts-nrw.de>) weitergebildet und informieren die Klassen fünf bis acht zu den Themen Internet und Sicherheit.



15 Schüler\*innen und deren Lehrer\*innen; zusätzlich Eltern, Ehemalige



- » BYOD
- » Schulkameras
- » Schul-Software



- » Unterstützung durch Schulleitung im Vorfeld sichern
- » mit überzeugenden Ergebnissen punkten
- » Motivation der Gruppe aufrechterhalten



- » Facebook: <https://t1p.de/hywb>
- » Schul-Blog: <http://cfg-blog.de/>
- » YouTube-Kanal: <https://t1p.de/t8tc>
- » Arbeit als Medienscouts: <https://youtu.be/9mB1uuJGdug>

# Vielfalt macht Spaß #Toleranz

## Perspektiven, Stop Motion, Videoclip



Schüler\*innen setzen das Thema „Vielfalt macht Spaß #Toleranz“ in Videoclips um und bearbeiten diese selbst.



Ablauf 1. Tag:

- » Warm-up: Karten mit Begrüßungsritualen (z.B.: Handflächen aneinander legen, sich verbeugen, „Namaste“ sagen) verteilen. Jede gibt es zweimal, und die Kinder mit den entsprechenden Karten müssen sich zusammenfinden und begrüßen.
- » Gruppenarbeit: Begriffe sammeln: „Wir sind nicht alle gleich, was ist anders an den anderen?“
- » Erfahrungsaustausch
- » PowerPoint-Präsentation: Grundlagen Film
- » Daumenkino, Rechtliches

- » Hilfsmittel fürs Handy
- » Namens- und Ideenfindung
- » Storyboard in Vorlage eintragen
- » erste Filmübungen mit dem Smartphone

Ablauf 2. Tag:

- » Rollenverteilung, Drehplanung
- » Dreharbeiten, Schnitt, Vertonung etc.

Ablauf 3. Tag:

- » Premiere innerhalb der Klasse
- » Abschlussrunde: Reflexion, Feedback



- » Ersatztermin einplanen, falls die Zeit nicht reicht
- » evtl. kleine externe Mikros für Smartphones nutzen
- » Teilnahme an Videoclipwettbewerben als Anreiz

# Vielfalt macht Spaß #Toleranz

## Perspektiven, Stop Motion, Videoclip

- » Schüler\*innen als Expert\*innen anerkennen und nur beratend zur Seite stehen, wenn gewünscht
- » räumliche Ausweichmöglichkeiten
- » Ladekabel und volle Akkus, ausreichender Speicherplatz
- » Flugmodus einschalten, um nicht gestört zu werden



zwei Tage à vier Schulstunden und zeitnahe Premiere



22 Schüler\*innen im Alter zwischen elf und 13 Jahren, aufgeteilt in fünf Kleingruppen



- » Einverständniserklärung der Eltern
- » Räumlichkeiten
- » Medienpädagogin, Begleitperson

- » Zubehör für Stop-Motion-Film
- » Stativ (selbst gebastelt)
- » Smartphones (BYOD)
- » Storyboard-Vorlagen
- » Begrüßungsritualkarten
- » Kommunikationskarten
- » PowerPoint-Präsentation Film
- » Daumenkinos
- » Laptop/PC mit Windows Movie Maker
- » USB-Sticks, DVD-Rohlinge



- » WDR: <https://t1p.de/hyrl>
- » Trickbox-Leitfaden: <https://t1p.de/bdop> (PDF)
- » Videoeinführung: <https://t1p.de/ci7g> (PDF)
- » <http://videoapps.parabol.de/>



# Selfies – Du siehst mich! Ein Jugendfotoprojekt zur Selbst- und Fremdwahrnehmung

Empowerment, Identitätsbildung, Selbst- und Fremdwahrnehmung, Selfies



Anhand des Phänomens „Selfie“ und des Mediums Fotografie setzen sich Jugendliche künstlerisch-ästhetisch mit ihrer Identität auseinander.



Tag 1: Die Teilnehmer\*innen formulieren eigene Gedanken zur Selbst- und Fremdwahrnehmung, positionieren sich zu gängigen Schönheitsidealen und diskutieren Wertvorstellungen. Sie benennen die verschiedenen gesellschaftlichen Gruppen, denen sie sich zugehörig fühlen und verstehen sie als Teil ihrer Identität (Identitätsmolekül). Schließlich setzen sie ihr Identitätsmolekül fotografisch um.

Tag 2: Die Teilnehmer\*innen benennen fotografische Grundlagen (wie Pers-

pektive, Licht, Goldener Schnitt) und probieren sie aus, nutzen die Fototechniken sowie verschiedene Requisiten, probieren ein bis zwei Fotobearbeitungsprogramme (Fotoapps) aus und bearbeiten ihre vorher erstellten Fotos. Tag 3: Die Teilnehmer\*innen treffen eine Fotoauswahl, erstellen und gestalten ein Leporello aus den Ergebnissen ihrer Fotoexperimente.



- » Übertragen der Fotos: besser als Hausaufgabe
- » an eine zusätzliche Druckmöglichkeit vor Ort denken (mobiler Drucker)
- » Altersgruppe: bei den Arbeitsaufträgen an Hilfestellungen im Bereich der Reflexionsfähigkeit (Identität) denken

# Selfies – Du siehst mich! Ein Jugendfotoprojekt zur Selbst- und Fremdwahrnehmung

Empowerment, Identitätsbildung, Selbst- und Fremdwahrnehmung, Selfies



mindestens drei Unterrichtstage  
à sechs Stunden



ideal zehn bis zwölf, maximal 18  
Teilnehmer\*innen ab zwölf Jahren



- » mindestens zwei Kursleiter\*innen
- » BYOD-Prinzip
- » Einverständniserklärung der Eltern (Nutzung Smartphone, Download der Fotoapps etc.)
- » USB-Kabel zum Übertragen der Fotos, Beamer für die Präsentation, drei Laptops, WLAN
- » zwei Räume für intensive Kleingruppenarbeit, Schulgelände und angrenzendes Stadtgebiet für die Fotosessions

- » Kosten: mindestens fünf Euro pro Teilnehmer\*in (Material- und Druckkosten)
- » von Vorteil: Kursleiter\*in stellt Requisiten, mobilen Drucker

# Ein analoges Medium in einer digitalen Zeit

## Bildkartenset, Erzähltheater, Kreativität



Kindern lernen das Medium Kamishibai-Erzähltheater kennen, indem sie selbst ein Bildkartenset für dieses erstellen und die fertige Geschichte vorführen.



Viertklässler\*innen einer Grundschule gestalten zur Geschichte „Der verschwundene Sankt Kilian“ ein Bildkartenset für das Erzähltheater Kamishibai. Ausgewählte Schüler\*innen führen dann die fertigen Bildkarten ihren Klassenkamerad\*innen vor. Die Vorführung wird mit einem Handy aufgezeichnet.



drei Einheiten mit jeweils zwei, vier und einer Schulstunde



zwei Klassen mit insgesamt 34 Grundschüler\*innen der vierten Klasse



- » DIN-A3-Papier, 190 g/m<sup>2</sup>
- » Wachsmalkreide
- » Laminierfolien
- » Kopierpapier
- » Drucker
- » Laminiergerät
- » Computer
- » Erzähltheater
- » Handy zum Filmen



- » Text-Quelle: Kinderbuch „Der verschwundene Sankt Kilian“ von Monika Reichmann
- » Bild-Quelle: <https://t1p.de/t927>

# Die Stadtentdecker

Audio, Bildbearbeitung, Foto, Stadterkundung, Video



Kinder erforschen mit der App Stadtsache auf Smartphone und Tablet die Stadt.



Es geht um die Wahrnehmung und Beurteilung des öffentlichen Raums. Die Teilnehmer\*innen erstellen zu selbst gewählten Aktionen und Fragestellungen Fotos, Videos und Audioaufnahmen von den ausgewählten Orten.



Das Stadtsache-Workbook bietet weitere kreative Anregungen für Aktionen in der Stadt:

- » <https://stadtsache.de/tippsundtricks.php>
- » [https://stadtsache.de/app\\_starten.php](https://stadtsache.de/app_starten.php)



vier Einheiten von jeweils zwei Schulstunden (14:30 Uhr bis 16 Uhr)



zehn Schüler\*innen der vierten Klasse



- » Smartphone
- » Tablet
- » Laptop
- » WLAN



App Stadtsache:  
<https://stadtsache.de/>

# OER-Führerschein

## OER, Peer-to-Peer, Quiz



Schüler\*innen lernen das Arbeiten mit dem OER-Tool Kahoot kennen.



Anhand eines mit der Plattform Kahoot selbst erstellten Quiz lernen die Schüler\*innen die grundsätzliche Funktionsweise von OER (Open Educational Resources) und die damit verbundenen Vorteile sowie Problematiken kennen. Zum Ende der Projektphase werden die Lerninhalte mit einem von der Lehrkraft erstellten Kahoot-Quiz gesichert. Die Schüler\*innen erhalten nach erfolgreichem bestandenen Abschlussquiz ihren OER-Führerschein.



» Ende des Schuljahres als Zeitraum wählen, da hier weniger Leistungsnachweise geschrieben werden

» hinreichendes WLAN in der Schule



zehn Lerneinheiten  
(45 bis 60 Minuten)



23 Schüler\*innen ab der achten Jahrgangsstufe mit dem Fach BwR (Betriebswirtschaftslehre/Rechnungswesen)



» Arbeitsblätter  
» Schul-PCs  
» Smartboards  
» BYOD (Smartphones/Tablets)  
» Kahoot-Zugang



OER-Spickzettel für Lehrer (PDF)  
<https://t1p.de/2fs6>

Kahoot

# Trau dich und mach das WhatsApp-Diplom!

## Mediencouts, Peer-to-Peer



Zu WhatsApp-Scouts ausgebildete Schüler\*innen geben ihr erlerntes Wissen an jüngere Schüler\*innen weiter.



Im Rahmen von Projektnachmittagen ausgebildete Schüler\*innen geben als WhatsApp-Scouts ihr erlerntes Wissen in Workshops an alle Schüler\*innen des fünften Jahrgangs der Schule weiter. Zum Schuljahresende verleihen sie allen Teilnehmer\*innen der Workshops ein „WhatsApp-Diplom“.



Mediencouts: drei Projektnachmittage (jeweils neunzig Minuten); pro Ausbildung einer Gruppe von jüngeren Schüler\*innen eine Schulstunde



drei WhatsApp-Scouts der Klasse neun, 150 Schüler\*innen der Klasse fünf



- » Handys mit WhatsApp
- » iPad
- » Beamer
- » Laptop mit Internetzugang
- » Flipchart, Tafel, Whiteboard
- » Videoclips
- » „WhatsApp-Diplom“



Klicksafe:  
<https://t1p.de/vb5w>

# Selfie + Identität

## Identitätsentwicklung, Jugendpastoral, Schulpastoral, Selfies



Für Jugendliche ist es normal, sich mit Selfies in den sozialen Medien zu präsentieren. Können Selfies einen Beitrag zur Identitätsentwicklung Jugendlicher leisten?



Projektgruppe von fünf Studierenden und 13 Schüler\*innen; Zielgruppen sind Studierende, Jugendliche und Schüler\*innen (weiterführend Lehrer\*innen und Eltern)



Um dieser Frage nachzugehen, wird eine Ausstellung kuratiert und reflektiert, zu der Jugendliche Selfies von vier identitätsrelevanten Themen (#roots #hobby #outfit #dreams) einreichen.



» Druck von Bildtafeln (20 Stück, Hartschaum) (250 EUR)  
» kostenlose Homepage über Jimdo



Jugendliche/Studierende als Expert\*innen ihrer Lebenswirklichkeit wahrnehmen und sie machen lassen



» Projekthomepage und Dokumentationsvideo: <https://ich-und-mein-selfie.jimdo.com/>  
» Impressionen: <https://t1p.de/conm>  
» Video: [https://youtu.be/n5V-hN\\_eAxx](https://youtu.be/n5V-hN_eAxx)



zwei Semester bzw. ein Schuljahr (Oktober bis Juli des folgenden Jahres)

# Digitale Medien verbinden Natur und Lernen

Interview, Natur, Schulwald, Tabletklasse



Die Entstehung eines Schulwalds (Arboretums) wird digital dokumentiert.



Schüler\*innen aus Nicht-Tabletklassen und einer Tabletklasse dokumentieren digital die Entstehung eines Schulwaldes, indem sie Interviews (Förster, Imker) planen und führen, diese eigenständig schneiden und den Pflanztag der Bäume fotografisch und filmisch dokumentieren. Am Ende haben sie ihren eigenen Blog erstellt, auf dem sie ihre Produkte (Steckbriefe, Interviews, Diashow/Film) präsentieren. So erweitern sowohl die teilnehmenden Schüler\*innen der Nicht-Tabletklassen als auch die der Tabletklasse ihre Medienkompetenz.



frühe Absprachen zwischen den Stakeholdern, u.a. Kolleg\*innen und externen Beteiligten (hier: WDR)



ca. vier Monate im Sommer-Schulhalbjahr



zwischen fünf und 22 Schüler\*innen der Tabletklasse und Nicht-Tabletklassen, Klassenstufe sieben



Tablet (Programme: Audacity für Audio-Podcasts, Animotica für Diashows, Schreib- und Bildprogramme)



» <http://cfg-blog.de>  
» Reflexionen: <https://t1p.de/b1vw>  
» Medienkonzept: <https://t1p.de/8js0> (PDF)



# #LyrikDesign – ein medienpädagogisches Gestaltungsprojekt

Deutschunterricht, Interpretation, Kreativität, Lyrik



Schüler\*innen entdecken und erarbeiten gemeinsam audiovisuelle Interpretationen von Lyrik und erleben einen kreativen Zugang zur Wirkmacht von Gedichten der Gegenwart.



Der in Kleingruppen aufgeteilte Kurs nähert sich der kreativen Umsetzung zum einen durch freies Stöbern in diversen von der Lehrkraft angebotenen Anthologien zur Lyrik der Gegenwart sowie durch Peer-to-Peer-/Lehrkraft-Training am ausgewählten Programm zur Bild- und Videobearbeitung, um so selbstständig wie möglich Gedichtauswahl und audiovisuelle Gestaltung vornehmen zu können.



- » Schüler\*innen in technische Realisierung einbeziehen: Expert\*innenwissen nutzen!
- » Klärung von Urheberrechten (Bild und Ton!) nicht vergessen
- » sowohl als Abschluss der Unterrichtsreihe als auch als eigenes Projekt z.B. innerhalb einer Projektwoche geeignet
- » Lyrikanthologien vorhalten bzw. sofern nötig Entstehungszeitraum eingrenzen (Passung zum Curriculum/ zu Prüfungsvorgaben)



drei Doppelstunden (90 Minuten) und zwei Einzelstunden (45 Minuten) binnen eines Monats

Text  
Video

# #LyrikDesign – ein medienpädagogisches Gestaltungsprojekt

Deutschunterricht, Interpretation, Kreativität, Lyrik

Weitere ggf. notwendige Aufnahmearbeiten können nach Bedarf in den Nachmittagsbereich verlagert werden.



14 Schüler\*innen zwischen 17 und 19 Jahren bzw. LK Deutsch der gymnasialen Oberstufe (alles zwischen zehn und maximal 20 Personen ist realistisch)



- » Camtasia Studio (Testversion 30 Tage gratis): <https://t1p.de/wj69>
- » Hilfsprogramme zur Bild- und Videoerstellung sowie -bearbeitung, z.B. Snapseed und Magix Foto Designer
- » Laptop/MacBook (BYOD)

- » das eigene mobile Endgerät zum Erstellen von Bild-, Video- und Tondateien (BYOD)
- » Schul-WLAN zum Download sowie zur Kollaboration
- » Präsenzzeit (innerhalb der Kursstunden begrenzt)
- » Projektzeitplan der einzelnen Kurs-treffen mit entsprechenden Merkmalen zu Zeit, Raum und Ziel der jeweiligen Stunde



- » <http://lyrikdergegenwart.de/anthologien/>
- » <https://youtu.be/FJJmupm4d4Y>
- » Medienbildung: <https://t1p.de/h06x>
- » Lehrplan: <https://t1p.de/h6sr> (PDF)

Text  
Video

# Kreatives Kinderkino

Bücherei, Freundschaft, Grundschule, Sprachförderung, Wahrnehmung, Werte



medienpädagogische Aufbereitung eines altersgerechten Films („Ernest & Celestine“) für Sechs- bis Neunjährige im Rahmen eines Kinderkinos in der Bücherei

- » Technik vorher gründlich prüfen
- » Mitarbeiter\*innen für Kleingruppen gut briefen
- » Auffanggruppe für Kinder, die schon früher fertig sind



Es gibt drei Workshops: 1. Die Kinder knüpfen ein Freundschaftsband. 2. Die Kinder gehen jeweils zu zweit mit einer Digitalkamera auf Motivsuche zum Thema Freundschaft (maximal zwei Fotos je Kind). 3. Es liegen Bilder von Szenen aus dem Film aus. Jedes Kind darf sich ein Bild aussuchen und wird von der Moderatorin interviewt unter Bezug auf folgende Themen des Films: Freundschaft – Mut – Ungerechtigkeit.



Planungsvorlauf ca. vier Monate; Veranstaltungsdauer: 4,5 Stunden



maximal 30 Kinder im Grundschulalter (sechs bis neun Jahre) in drei Gruppen mit je maximal zehn Kindern



- » Laptop, Beamer
- » DVD
- » Leinwand
- » Digitalkameras
- » Fotodrucker
- » Aufnahmegerät und Mikro



» Zeitplan einhalten und Aufmerksamkeitsspanne der Kinder beachten

Film  
Fotografie



# #Behinderungerleben #Perspektivwechsel #Medien

## Barrieren, Behinderung, Perspektiven, Wahrnehmung



In einem Fotoprojekt werden Jugendliche und junge Erwachsenen auf praktische und anschauliche Weise mit dem Thema Menschen mit Behinderungen vertraut gemacht und sensibilisiert.



Nicht das Produkt, sondern der Gruppenprozess steht im Mittelpunkt.



fünftägiges Seminar



Die Teilnehmenden sammeln konkrete Erfahrungen darüber, was es bedeutet, in einem Rollstuhl zu sitzen oder blind zu sein. Zudem werden sie sensibilisiert für einen verantwortungsvollen Umgang mit Bildern, indem sie sich mit der Darstellung von Menschen mit Behinderungen in den Medien auseinandersetzen. Sie erlernen Grundfertigkeiten der Digitalfotografie, um eigenes Bildmaterial zu erstellen.



ca. 25 Jugendliche und junge Erwachsene (ab sechs Personen)



- » Groß- und Kleingruppenräume
- » Augenbinden, Rollstühle
- » Kamera (BYOD), Stativ
- » Drucker, Internetzugang
- » Kreativmaterialien

# Kurzfilme im Tandem

iPad, Kurzfilm, Migration, Tandem



Eintägiger Workshop für Kinder und ihre erwachsenen Tandempartner\*innen, in dem ihnen beigebracht wird, mithilfe von Apps Kurzfilme zu drehen.



Nach einer kurzen Kennenlernrunde und dem Vorstellen der zu verwenden Apps arbeiten die Tandems an ihren Kurzfilmen. Am Ende der Zeit werden die Filme in Kino-Atmosphäre mit Popcorn präsentiert.



- » Zur Überbrückung der Zeit, bis alle fertig sind, eignet sich eine Fotobooth (Fotobox).
- » Folgende Apps sind sehr bedienerfreundlich und leicht zu erlernen: Puppet Pals HD, iMotion, Action Movie FX



eintägiger Workshop, vier Stunden



14 benachteiligte Schüler\*innen, darunter auch Flüchtlingskinder, der vierten bis sechsten Klassenstufe und ihre erwachsenen Tandem-Partner\*innen.



- » acht iPads mit den aufgespielten Apps
- » Beamer
- » Laptop
- » Verkleidung für die Fotobooth



Unterrichtsmaterial:  
<https://t1p.de/548v> (PDF)

# #youstainability – Weltretten für Influencer

Erklärvideo, Konsum, Kosmetik, Legetrick, Müll, Nachhaltigkeit, YouTube



Schüler\*innen produzieren Erklärvideos im Legetrick zu nachhaltigem Alltags-handeln.



Durch die Erstellung von Erklärvideos zu den Themenbereichen Kosmetik, Müll und Konsum/Ernährung erfolgt eine inhaltliche Beschäftigung mit dem Thema nachhaltiges Leben und Handeln sowie eine Auseinandersetzung mit dem Medium/Genre Youtube-Video. Dabei geht es um die Hintergründe und Mechanismen der Plattform, die Tätigkeit von YouTuber\*innen, Sprach- und Bildcodes und die Funktionsweise von Erklärvideos. Vor diesem Hintergrund werden praktische Kompetenzen vermittelt, wie eine kreative und plattform-gerechte Gestaltung eines konkreten

Videogenres, die Planung und Durchführung eines Videodrehs, die Postproduktion von Videos und die plattform- und zielgruppengerechte Vermittlung einer gesellschaftlich relevanten Botschaft funktionieren.



- » Auf die Zeit achten!
- » technische Voraussetzungen so weit wie möglich vorbereiten
- » Die Teilnehmer\*innen machen lassen (eigenverantwortliches Recherchieren mit dem Smartphone, Selbstorganisation beim Videoerstellen, ...)!
- » Wertschätzung für die Ergebnisse



ein Wochenende (Freitag, 17 Uhr, bis Sonntag, 13 Uhr)

# #youstainability – Weltretten für Influencer

Erklärvideo, Konsum, Kosmetik, Legetrick, Müll, Nachhaltigkeit, YouTube



16 Teilnehmer\*innen, etwa 16 Jahre (freiwillige AG zu politischem und sozialen Lernen an einem Gymnasium), zusätzlich zwei Honorarreferentinnen, die die Gruppe über das Schuljahr hinweg leiten (pädagogische Unterstützung und Begleitung der Gruppe)

» Antrag auf Förderung durch den Kinder- und Jugendplan des Bundes (kjp) und ggf. durch Förderprogramm des Bundeslandes (im konkreten Fall: Förderprogramm Generation-Hoch3 des Landes Niedersachsen)



- » Smartphones
- » Stativ mit Smartphone-Halterung
- » Material für Trickvideos (Papier, Stift etc.)
- » Schnittsoftware Olive
- » Kamera-App OpenCamera pro
- » Unterbringung im Bildungshaus



# sounds and pictures of spring

Hören, Kreativität, Sehen, Selbstwirksamkeit, Wahrnehmungsförderung



Umsetzung des Themas Frühling in eine Audio-Bild-Collage (angekündigt als BYOD-Veranstaltung) mit Fokus auf Wahrnehmungsförderung



Die Zielsetzung liegt nicht auf dem fertigen Produkt, sondern auf der Förderung der Wahrnehmung der Teilnehmer\*innen. Vor der Aufzeichnung wird ein kurzes Technikbriefing gemacht. Mit der Frage: „Wie hört sich für mich der Frühling an?“ geht es in den Wald und in die Innenstadt. Am zweiten Tag wird in einer Übung mit einem Fernglas die Wahrnehmung auf das Sehen gelenkt. Die Fragestellung „Welches Bild vom Frühling habe ich?“ ergibt sich logisch aus dem Vortag. Im Anschluss: Konvertierung, Sichtung, Schnitt der

O-Töne. Den Abschluss bilden das gemeinsame Anhören/Ansehen der Audio-Bild-Collage und die Reflexion.



- » auf technische Probleme vorbereitet sein
- » früh Plan B haben, falls die Zeit knapp wird
- » auf die Kreativität der Jugendlichen vertrauen, nicht eigene Ideen durchsetzen wollen
- » Eine in Aussicht gestellte Veröffentlichung des Endproduktes steigert die Teilnahmemotivation.
- » schriftliche Einverständniserklärung zur Veröffentlichung auch von Personenfotos bei den Familien/Jugendlichen und Eltern einholen

# sounds and pictures of spring

Hören, Kreativität, Sehen, Selbstwirksamkeit, Wahrnehmungsförderung

- » Kostenlose Rekorder-Apps vorher selbst auf dem Smartphone installieren und dabei auf Pegelmöglichkeiten (vermeidet Übersteuerung), Aufnahmeformatoptionen (wav in hoher Qualität ist besser als mp3) und ggf. zu viel Werbung in der App achten. Manchmal funktioniert so eine App vor lauter Werbebanner nicht!



ursprünglich zweimal zwei Stunden an einem Tag (Vormittag und Nachmittag); Weiterentwicklung: 9:30 bis ca. 12:30 Uhr an zwei aufeinanderfolgenden Tagen, das heißt sechs Stunden (nur ohne technische Probleme (!) realistisch)



drei bis acht Personen je Workshopteil (pro Referent\*in); Ursprungsidee: ganze Familien; Weiterentwicklung: Jugendliche



- » Smartphones (BYOD) als Audiorekorder und Fotokamera
- » WLAN-Zugang
- » ein digitales Aufzeichnungsgerät als Backup
- » kostenloses Programm Audacity
- » Free Audio Converter, Windows Movie Maker
- » Einige USB-Sticks sind hilfreich.



- » <https://www.audacityteam.org>
- » <https://www.freac.org>
- » <https://www.foobar2000.org>

Fotografie  
Audio

# Projekt Mensch

## Ferienprojekt, interkulturelle Medienarbeit, Werte



Im theater- und medienpädagogischen Ferienprojekt haben Kinder unterschiedlichster kultureller Herkunft einen Film zum Thema „Was verbindet uns als Mensch?“ gedreht.



vier Tage,  
neun bis 17 Uhr



zehn Kinder unterschiedlicher kultureller Herkunft ab zehn Jahren



Die Kinder drehen einen Film zum Thema Ausgrenzung und integrieren einen Kinderrap zum Unterstreichen ihrer Aussage.



- » drei Filmkameras (eine davon vom Offenen Kanal)
- » finanzielle Unterstützung (im Modellprojekt von der Heinrich-Böll-Stiftung)



- » Projektinhalte so ankündigen, dass Erwartungen seitens der Teilnehmer\*innen nicht zu weit auseinanderliegen. Ankündigungen präzise ausformulieren.
- » unbedingt die Technik ausreichend beherrschen
- » zweite Person als Unterstützung



Ergebnis:  
<https://youtu.be/xef-Ar6CSJI>

# Zaubermaske

## Computer, Fotokamera, Kreativität



Kinder im Alter vom neun bis 13 Jahren erstellen einen Comic.



drei Termine, je 90 Minuten



Litauische Kinder in Hamburg, die die litauische Schule zweimal im Monat samstags besuchen, erstellen einen Comic. Nach einer Einführung zu digitalen Medien denken die Kinder sich die Geschichte aus und fotografieren sie dann selbst. Die Fotos werden mit dem Computer bearbeitet und zu einem Comic zusammengefügt.



sechs Teilnehmer\*innen (Grundschüler\*innen und Kinder im Alter bis 13/14 Jahren)



- » eine Fotokamera
- » ein Computer
- » Die Fotos wurden mit der Web-App BeFunky bearbeitet.



- » Ein Termin hat gefehlt, um die Fotos in Ruhe zu bearbeiten.
- » Der Termin fürs Fotografieren sollte länger sein oder diese Aktion muss an zwei Tagen gemacht werden.



[www.befunky.com](http://www.befunky.com)

# Wir und unsere Medien. Schaut her, was wir machen!

## Medienalltag, Medienerfahrungen, Storytelling



Video-Projekt mit Kindern zum Thema  
„Ich und meine Medien“



Tag 1:

- » Kennenlernen (mit Medienhelden)
- » Vorstellung der Inhalte des Kurses
- » Basteln von Medienwelt-Plakaten
- » Austausch über Medienerfahrungen
- » Spiel: Medienpantomime

Tag 2:

- » Einstieg ins Thema Film mit verschiedenen Übungen
- » Grundlagen Storyboard
- » Entwicklung einer Filmgeschichte
- » Entwurf eines Storyboards
- » Aufteilung der Rollen am Set

Tag 3:

- » Input Technik: Mikrophon, Stativ

- » Videodreh

Tag 4:

- » Videoschnitt
- » Videoclips sortieren und schneiden
- » Titel, Abspann, Nachvertonung
- » Anschauen der Ergebnisse
- » Reflexion und Verabschiedung



- » Technik früh genug besorgen und testen (genügend Speicherplatz vorhanden?)
- » Viele Übungen machen (vor allem zum Film-Theorie-Teil!). Kinder haben viel Spaß beim Filmen, aber ohne auf Einstellungen und Perspektiven zu achten. Daher zeigen, wie Filme ohne Wechsel aussehen.

# Wir und unsere Medien.

## Schaut her, was wir machen!

### Medienalltag, Medienerfahrungen, Storytelling



vier Tage



fünf Kinder im Alter von neun bis zwölf Jahren (acht sind auch möglich, dann sollte aber eine zweite Person für eine zweite Gruppe mit dabei sein)



- » vier iPads
- » kompatibles Mikrofon oder ein Mikrofon mit Vorverstärker für iPad
- » Stativ mit Tablet-Halterung
- » Beamer, Leinwand
- » Filmbearbeitungsprogramm: Pinnacle Pro oder iMovie
- » Bastelmaterial: Kleber, Buntstifte, Papier, um Collagen zu basteln

- » Spielzeug für die Pause (z.B. Ball, Frisbee-Scheibe) (alternativ Bewegungsspiele)
- » Finanzen: Personal, Getränke für die Kinder; Technik und anderes Material war ausgeliehen oder in der Einrichtung vorhanden.



- » WDR: <https://t1p.de/hyrl>
- » Medienwerkstatt: <https://t1p.de/pfqj>

# Ostersnaps

## Fotokurs, Ostern, Verhaltensregeln



Jugendliche gestalten Ostersnaps mit dem eigenen Smartphone.



acht bis 15 Jugendliche ab 13 Jahren (Snapchat nutzbar laut AGBs ab 13 Jahren, USK ab zwölf im PlayStore)



Die Medienkompetenz der teilnehmenden Jugendlichen wird durch Verhaltensregeln für Instant Messenger, einen Fotokurs mit dem eigenen Smartphone sowie kurze Ostersnaps gefördert. Der Schwerpunkt liegt dabei auf dem pädagogischen Prozess, weniger auf der Qualität der fertigen Produkte.



- » Smartphones (BOYD)
- » Beamer, PC
- » Adapter
- » Leinwand
- » Moderationsmaterial
- » App Snapchat
- » WLAN oder WLAN-Router



- » Zeitpunkt frühzeitig bewerben
- » Projekt mit einer festen Gruppe durchführen
- » die Altersfreigabe von Apps beachten und kreative Alternativen finden



- » Beispielvideo: <https://t1p.de/x7fe>
- » Fotografen-Spickzettel: <https://t1p.de/10fz>

Weitere Links: <https://t1p.de/wxp2>



drei Nachmittage

Smartphone  
App Snapchat

# Ich! Mein Alltag! Gott!

Firmung, Glaube, Katechese, Rechte, Religion



In einem Workshop bringen Jugendliche religiöse Inhalte in Sprache und Bild, außerdem werden sie für Bild- bzw. Persönlichkeitsrechte sensibilisiert.



Die Teilnehmer\*innen erlernen (bzw. vertiefen ihr Wissen über) die Theorie und Praxis des Fotografierens. Neben den technischen Aufgaben gibt es eine inhaltliche Auseinandersetzung mit einem religiösen Thema. Dieses Thema soll in einem Foto umgesetzt werden. Die Gedanken der Jugendlichen werden in das Foto implementiert.



- » Wähle nie ein verlängertes Wochenende!
- » Die Teilnehmenden sollten das Thema mitbestimmen dürfen.

- » Schriftliche Einverständniserklärungen der Eltern für personbezogene Abbildungen einholen!



ein Wochenende (Freitag bis Sonntag), je nach Gruppengröße auch weniger



vier bis zehn Jugendliche zwischen 14 und 19 Jahren



- » Kameras oder Smartphone
- » Drucker
- » Beamer
- » Laptop
- » Kosten abhängig vom Rahmen (Unterkunft, Verpflegung, ...)



# Projekt Reformation 2.0

Luther, QR-Code, Rallye, Reformation, Thesenpapier



Jugendliche erleben an zwölf Stationen die Reformation mit ihren Smartphones nach und erfahren, dass Luther Ähnliches erlebt hat wie sie in ihrem eigenen Leben.



Die Reformation hat die Welt bewegt. Reformation 2.0 bringt Jugendliche und an Luther Interessierte in Bewegung: mit dem eigenen Smartphone unterwegs zu markanten Plätzen im eigenen Ort, an denen die Reformation lebendig wird; von Luther erfahren, erkennen, was ihn bewegt hat, eigene Standpunkte hinterfragen und neue finden. Mobiles Spiel mit Smartphones für Jugendliche ab zwölf bzw. 13 Jahren: Mit der Smartphone-App Actionbound (iOS und Android) erleben sie die Reforma-

tion nach und reflektieren durch die wichtigsten Ereignisse in Luthers Leben das eigene Leben. Gemeinsam mit älteren Jugendlichen bringen sie das Spiel in den eigenen Ort, erweitern es und bauen es um.



Markante Orte im Wohn-/Schulort der Jugendlichen suchen, die den Stationen in Luthers Leben und der Reformation entsprechen.



je nach Anzahl der Stationen und gewähltem Abstand zwischen den Stationen Zeitbedarf von ca. 45 Minuten bis ca. drei Stunden

# Projekt Reformation 2.0

Luther, QR-Code, Rallye, Reformation, Thesenpapier



beliebig, in Kleingruppen von bis zu fünf Personen (Jugendliche im Alter von etwa 13 bis 16 Jahren) mit je mindestens einem Smartphone



Infos zu Ressourcen, Material und Finanzen herunterladbar von der Projektwebsite



[www.reformationzweinull.de](http://www.reformationzweinull.de)  
Login: ‚ichkannnichtanders‘

# #digilog360° – digitale & analoge Kommunikation werden eine runde Sache!

Bildung, Handlungssicherheit, Internetführerschein, Kommunikation



Wie möchten wir unsere Jugendlichen auf die „digitale“ Welt vorbereiten? Mit dem Angebot #digilog360° wollen die Malteser als Träger von Schulen und Einrichtungen Jugendliche befähigen, sich sicher und reflektiert in der digitalen Lebenswelt zu bewegen.



Das Herzstück der Arbeit ist digilog@basis (Internetführerschein). Zehn verschiedene Module bieten Hintergrundwissen und Material für Unterrichtseinheiten, Gruppenstunden und Projekte an. Die Module werden in einem analogen und digitalen Werkzeugkoffer zur Verfügung gestellt.



Das Unternehmen muss in allen Ebenen bereit sein für solch eine umfassende Beschäftigung mit dem Thema.

- » vor der ersten Veranstaltung Mitdenker\*innen aus den Einrichtungen aktiv an Konzept und Umsetzung beteiligen
- » Wichtigste Botschaft ist: Ich kann Jugendliche in der digitalen Welt begleiten, indem ich mich interessiere und mich ansprechbar mache. Ich kann mit meinen pädagogischen Fähigkeiten punkten und muss mich nicht mit allen digitalen Strömungen und Trends auskennen.

# #digilog360° – digitale & analoge Kommunikation werden eine runde Sache!

Bildung, Handlungssicherheit, Internetführerschein, Kommunikation



Projektlaufzeit über zweieinhalb Jahre (in dem Wissen, dass das Projekt eine stetige Weiterführung benötigt)



Einrichtungsleitungen, Mitarbeitende und Jugendliche in Schulen, offenen Ganztagsangeboten und Einrichtungen der Jugendhilfe



- » finanzielle Mittel für die Durchführung seitens Malteser und von Stiftungen
- » Zwei hauptamtliche Mitarbeiter\*innen, die für das Projekt mit Stundenanteil zuständig sind. Sie entwickeln das Konzept, erstellen Material für Schulungen

und den Internetführerschein digilog@basis, führen die Schulungen der Mitarbeitenden durch und bilden Multiplikator\*innen für die Durchführung der Einheiten mit den Jugendlichen aus.

# More Than Stones – Kirchenraumerkundung

Augmented Reality, BYOD, Rallye, Jugendkirche, Partizipation



Jugendliche erstellen eine interaktive Smartphone-Rallye mit Wettbewerbscharakter für den Kirchenraum einer Jugendkirche und erweitern so ihre Medienkompetenz.



Die ursprüngliche Projektidee der sozialen Raumaneignung durch Jugendliche bei der Erstellung einer QR-Code-Rallye in einer Jugendkirche hätte deren Medienkompetenz in mehreren Hinsichten erweitert. Durch einen personellen Wechsel beim Auftraggeber (Stakeholder) wurde das Projektziel umdefiniert: Es sollte nun nur noch um Besuchergewinnung und -bindung für die Jugendkirche gehen. Damit wäre dies kein medienpädagogisches Projekt mehr gewesen, sondern eine Maßnahme der

Öffentlichkeitsarbeit. Daher musste das Projekt abgebrochen werden.



Lessons Learned:

- » Die wichtigsten Entscheidungsträger\*innen eines Projekt so früh wie möglich in den Abstimmungsprozess einbinden.
- » Dafür Sorge tragen, dass ein Projektauftrag den Segen der wichtigsten Anspruchsgruppen hat!
- » Möglichst frühzeitig einen klar definierten Projektauftrag einholen und sicher sein, dass sich die Projektpartner über den genauen Projektgegenstand sowie -umfang im Klaren sind.

# More Than Stones – Kirchenraumerkundung

Augmented Reality, BYOD, Rallye, Jugendkirche, Partizipation



Das Projekt erstreckte sich bis zum Abbruch über ca. vier Monate. Es fanden insgesamt fünf Projekttreffen à zwei Stunden statt.



Zehn Teilnehmer\*innen wurden bis zum Zeitpunkt des Projektabbruchs akquiriert. Es handelte sich um eine heterogene Gruppe von Jugendlichen aus dem Kiez im Alter zwischen 13 und 17 Jahren.



Mit der Änderung der Meinung der Auftraggeberin (als wichtiger Stakeholder) über den Projektgegenstand sowie über das Hauptziel des Projekts standen die zugesagten Ressourcen nicht mehr zur Verfügung.

# Erklärvideos für neu ankommende Heimbewohner\*innen

Beteiligungsmöglichkeiten, Foto, Information, Kinder- und Jugendrat



Jugendliche erstellen ein Erklärvideo für zukünftige Heimbewohner\*innen.



Vier Jugendliche im Alter von 14 bis 16 Jahren gestalten ein Erklärvideo, um Kindern und Jugendlichen, die neu in eine Einrichtung der stationären Kinder- und Jugendhilfe kommen, bei der Orientierung im neuen Zuhause behilflich zu sein. Auf diese Weise entdecken sie den eigenen Nahraum (wieder), lernen ihn mit anderen Augen zu sehen und ihn in einem kommunikativen Prozess neu zu bewerten. Jugendlichen kann die Realisierung von Projekten oder sogar die Einmischung in und die Aneignung von Planungs- und/oder Gestaltungsprozessen nur gelingen,

wenn sie dabei unterstützt und beraten werden. Deshalb ist es wichtig, Realisierbarkeit und Entscheidungsspielräume von vornherein mitzudenken. Dann können Projekte Jugendlichen Orientierung, Identifikation mit ihrer Lebenswelt und Selbstwirksamkeitserfahrung vermitteln.



Da das Projekt so angelegt war, dass alle Teilnehmer\*innen bis zum nächsten Treffen einzelne Arbeitsaufträge zu erledigen hatten, kam es durchaus vor, dass diese nicht zeitgleich umgesetzt werden konnten und dementsprechend an anderer Stelle eingearbeitet werden mussten.

Video

# Erklärvideos für neu ankommende Heimbewohner\*innen

Beteiligungsmöglichkeiten, Foto, Information, Kinder- und Jugendrat



insgesamt drei Monate



vier Jugendliche im Alter von 14 bis 16  
Jahren (Kinderdorfbewohner\*innen  
gem. § 34 SGB VIII)



- » vier Tablets
- » diverse Stative
- » Beamer
- » Lautsprecher
- » Bastelmaterial
- » iCloud-Nutzung
- » iMovie-App
- » Unterstützung durch Förder-  
verein (1.000 Euro)



# LICHTgestalten

## Empowerment, Feedback, Heilige



Jugendliche gestalten ein Lightpainting-Foto von sich selbst, das ihre eigenen Stärken darstellt.



Die Teilnehmer\*innen entdecken zum einen Heilige als mögliche Vorbilder. Zum anderen tragen sie selbst auf ihre ganz eigene Art und Weise zur positiven Veränderung der Welt bei. Dies wird symbolhaft möglich im Lightpainting. So werden die Teilnehmenden als strahlende, moderne Heiligenfiguren dargestellt.



- » Lightpainting vorher selbst ausgiebig ausprobieren
- » Einige Olympus-Kameras (z.B. OM E-M10) bringen mit dem Live-Composite-Modus ideale Voraussetzungen für einfache Aufnahmegestaltung mit.

- » Ein iPad mit Olympus-App eignet sich hervorragend zur Live-Kontrolle der Fotos.
- » als Hintergrund schwarzen Bühnenvorhang nutzen



zwei Treffen mit insgesamt sechs Stunden Arbeitszeit



sechs bis zehn kirchlich interessierte Jugendliche zwischen zwölf und 16 Jahren (Teilnehmende sollten vertrauensvoll miteinander umgehen können)



- » digitale Spiegelreflexkamera mit Live-Composite-Funktion (Olympus) oder andere Kamera mit Langzeitbelichtung
- » Stativ

# LICHTgestalten

Empowerment, Feedback, Heilige

- » verschiedenste LED-Taschenlampen und Leuchtmittel
- » Finanzbedarf für die Präsentation durch Fotodruck
- » bei Ausleihe des Materials kein weiterer Finanzbedarf



- » Lighpainting Tipps und Tools:  
<https://t1p.de/n69m>
- » <https://youtu.be/Eyl1oEWEZaQ>
- » <https://youtu.be/RZeWeVm8Syw>

# DIY-Handygames. Coding mit Bloxels

Coding, Creative Gaming, Gruppen, Smartphone



Mit Bloxels wird gemeinsam in einer Gruppe ein Handygame erstellt.



vier Stunden



Mit Bloxels lernt man ganz einfach Input-Output-Zusammenhänge beim Programmieren kennen. Außerdem können Kinder und Jugendliche die Grundlagen der Spieleproduktion erfahren. Sie lernen Spielmechaniken kennen, üben sich zu konzentrieren und müssen gemeinsam kommunikativ arbeiten, um zum Ziel, dem fertigen Spiel, zu gelangen.



acht Kinder und Jugendliche ab sieben Jahren; pädagogische Fachkräfte als Multiplikator\*innen



» das Bloxels-Spiel von Mattel  
» iPads zum Programmieren  
» Arbeitsblätter, Stifte



[www.bloxelsbuilder.com](http://www.bloxelsbuilder.com)



Die Synchronisationsfunktion steckt noch in den Kinderschuhen, also darauf verzichten oder die Infinity Wall der App benutzen.

# SPIELEND BEGEISTERN mit Actionbound

Firmung, GPS, Internet, Mobile Games, Rallye



In einem Workshop entwickeln Firmkatechet\*innen einen medienpädagogischen Baustein für die Firmvorbereitung auf der Basis der Internetplattform und App Actionbound.



eintägiger Workshops



ca. 15 Teilnehmer\*innen, Multiplikator\*innen in Pastoral und Jugendarbeit



App und Rallye-Creator von Actionbound kennenlernen und ausprobieren, Ideen zur inhaltsbezogenen Verwendung in der Firmkatechese entwickeln, Bound erstellen mit Inhalten aus der Firmvorbereitung, Rallyes spielen



- » PC, Smartphone, Tablet (BYOD)
- » Schreibmaterial
- » evtl. Verpflegung
- » evtl. geringe Lizenzgebühren für Actionbound (maximal zwei Euro pro Teilnehmer\*in)



- » Viel Spielen und selbstgesteuertes Lernen durch Ausprobieren erhöht die Motivation.
- » kein Perfektionismus



<https://de.actionbound.com>

# Zwischen Puff und Ferrari – erlebe deine Stadt mit Web und App

Ästhetik, Kreativität, Rallye, Stadterkundung, Storytelling, Tools



Ein thematischer Actionbound wurde von Jugendlichen für Jugendliche als digitale Stadtführung konzipiert und umgesetzt.



Zunächst wird Jugendlichen das Projekt vorgestellt, und Teilnehmer\*innen werden für die Durchführung gewonnen. Die zweite Abendeinheit führt in die Grundthematik ein und orientiert sich dabei an der Idee, dass die Teilnehmenden ein Computerspiel selbst entwickeln. Lieblings(computer)spiele werden abgefragt, ein Test-Actionbound absolviert, ein Thema gefunden und erste Recherchearbeiten geleistet. In der dritten Abendeinheit geht's ans Storytelling. In einem ersten Schritt erzählen

sich die Teilnehmenden die Geschichten hinter ihren Lieblingscomputerspielen, dann wird gemeinsam eine Story für den Actionbound entwickelt. Der Hauptbestandteil der vierten Einheit ist die Umsetzung, d.h. die Entwicklung der einzelnen Stationen. Vorab erarbeiten die Teilnehmer\*innen rechtliche Grundlagen im Internet und alles rund ums Thema (CC-)Lizenzen. In der Abschlusseinheit werden Feinschliff betrieben, d.h. der Actionbound gespielt, ggf. Änderungen vorgenommen und das Projekt gemeinsam ausgewertet.

# Zwischen Puff und Ferrari – erlebe deine Stadt mit Web und App

Ästhetik, Kreativität, Rallye, Stadterkundung, Storytelling, Tools



- » Vorab Lizenz-Finanzierung klären!
- » Für die Stoffsammlung eignet sich ein Etherpad.
- » Wichtig ist, dass der Entstehungsprozess und nicht das Produkt im Vordergrund steht.

- » Smartphones der Teilnehmenden (BYOD)



Actionbound:  
<https://de.actionbound.com>



fünf Abendeinheiten (je maximal drei Stunden)



sechs bis zehn Oberministrant\*innen  
(zwischen 14 und 20 Jahren)



- » Beamer
- » Laptops
- » evtl. Tablets
- » diverses Moderationsmaterial

# #Action for CityKidz – entdecke deine Stadt mit dem Smartphone

Geflüchtete, Quiz, Rallye, Schnitzeljagd



Jugendliche mit Fluchterfahrungen gestalten gemeinsam einen Actionbound mit den Lieblingsorten ihres „neuen Heimatorts“.



Zunächst lernen die Teilnehmer\*innen Actionbound anhand eines vorab von der Projektleitung erstellten Probebounds (mit allen Elementen) kennen. Danach wird zusammengefasst, welche Elemente ein Actionbound umfasst, gefolgt von einem kurzen Input zu Urheberrecht, Datenschutz, Persönlichkeitsrechten usw.

Im Anschluss daran sollen die Teilnehmer\*innen einen eigenen Actionbound zu einem bestimmten Thema erstellen.



- » vorab Umgebung der Rallye klären
- » je nach Gruppengröße entweder einen großen Bound, der am Schluss zusammengefügt wird, oder zwei Bounds erstellen
- » höchstens vier bis fünf Jugendliche pro Gruppe
- » Ausweichtermin planen für schlechtes Wetter, wenn der Actionbound im Freien erstellt wird
- » ausreichend Zeit einplanen
- » flexibel auf die Gruppe und die Gruppendynamik eingehen
- » Nicht zu stark in den Erarbeitungsprozess des Bounds eingreifen; die Jugendlichen kommen auf die Projektleitung zu, wenn sie Hilfe benötigen.

# #Action for CityKidz – entdecke deine Stadt mit dem Smartphone

Geflüchtete, Quiz, Rallye, Schnitzeljagd

- » Probebound vorab auf jeden Fall testen (Zeitmanagement? Sind die Wege nicht zu lange? Funktioniert die Technik? usw.)



mindestens zehn Stunden auf zwei Tage verteilt



vier bis zehn Jugendliche mit Fluchterfahrungen im Alter von 13 bis 17 Jahren



- » idealerweise pro Teilnehmer\*in ein Smartphone mit Actionbound-App
- » drei bis fünf Laptops
- » Beamer
- » Internetzugang (am besten WLAN)

- » Actionbound-Lizenz (Kosten abhängig von Lizenz; Anfrage bei Actionbound)
- » Karteikarten, Stifte
- » Skript für Aufgaben



- » <https://de.actionbound.com>
- » <https://www.klicksafe.de> (Infomaterial)
- » <https://www.handysektor.de/mediathek/erklaervideos/>



# #Iam – ein Fotoprojekt zum Thema weibliche Selbstinszenierung in Instagram und YouTube

Instagram, mediale Frauenbilder, Rollenbilder, Selbstinszenierung, Stereotype, YouTube



Die Teilnehmerinnen werfen einen kritisch-hinterfragenden Blick auf die weibliche (Selbst-)Darstellung innerhalb Social Media, insbesondere Instagram und YouTube. Die Mädchen sollen angeregt werden, die dargestellten Merkmale ihrer medialen Vorbilder zu beleuchten, Zuschreibungen zu erkennen, sie in Verbindung zu realen Personen und ihren persönlichen Werten zu bringen.



#Iam ist ein Fotoprojekt auf dem Hintergrund der Analyse medialer Selbstdarstellung von Mädchen und Frauen in Social Media. Es setzt an den Stärken, Talenten und Interessen der Teilnehmerinnen an. Über die Ausein-

dersetzung mit geschlechterbezogenen Darstellungsweisen und der Recherche von alternativen Rollenbildern werden die Teilnehmerinnen darin unterstützt, eine individuelle Ausdrucksweise ihrer Persönlichkeit zu finden und sie in einem Foto zu dokumentieren.



Das Projekt ist in einem geschlechtshomogenen Rahmen durchgeführt worden. Dies hat einen offenen Austausch zwischen den Mädchen ermöglicht. Das Projekt kann auch zu einem Projekt für die Jungenarbeit umgewandelt werden.



drei Tage, je vier Zeitstunden, aufgeteilt in insgesamt sechs Einheiten

# #Iam – ein Fotoprojekt zum Thema weibliche Selbstinszenierung in Instagram und YouTube

Instagram, mediale Frauenbilder, Rollenbilder, Selbstinszenierung, Stereotype, YouTube



acht bis zehn Teilnehmerinnen im Alter von 14 bis 17 Jahren



- » PCs mit Internetzugang
- » Tablet
- » Beamer
- » Lautsprecher
- » WLAN-Zugang oder Medien zum Datentransfer
- » drei bis vier digitale Spiegelreflexkameras
- » Smartphone (BYOD)
- » Stellwände, Pinns
- » Moderationskarten
- » Stifte, Malblöcke
- » Kosten für Fotoabzüge, je nach Gruppengröße ca. 50 bis 100 Euro



- » Ethik macht Klick: <https://t1p.de/oqdg>
- » „Weibliche (Selbst-)Inszenierung in den neuen Medien“:  
<https://t1p.de/4bt5>
- » JIM Studie: <https://t1p.de/gv41> (PDF)
- » Pinkstinks: <https://pinkstinks.de/>
- » Handysektor, Privatsphäre:  
<https://youtu.be/zxk-mw3zXp8>
- » Instagram: <https://t1p.de/qlhf>

# „Auf wen wartet ihr?“ Social-Media-Projekt zur Jugendwallfahrt

Multimedia, QR-Code, Religionsfreiheit, Wallfahrt



Jugendliche erstellen multimediale Inhalte, die über QR-Codes als Impulse für junge Wallfahrer\*innen dienen.



In einem Vorbereitungsworkshop gestalten Jugendliche nach einer entsprechenden theoretischen wie praktischen Einführung sowie einer inhaltlichen Auseinandersetzung multimediale Angebote für die Teilnehmer\*innen einer Bistumswallfahrt. Diese können bei einem Infoweg die medialen Angebote per QR-Code mit dem Smartphone oder Tablet nutzen und dabei auch selbst aktiv werden. Thematisch geht es um Religionsfreiheit.



- » Erstellungsprozess besser auf zwei Tage aufteilen
- » Beteiligte frühzeitig einbinden
- » Im Grunde sind es zwei zusammenhängende Projekte (Vorbereitungsworkshop und Wallfahrtsprojekt).
- » Urheberrechte beachten



- » ein Tag (besser zwei Tage) Vorbereitungsworkshop
- » zwei Stunden Zwischenveranstaltung im Rahmen der Jugendwallfahrt



jugendliche Wallfahrer\*innen und junge Erwachsene (15- bis 25-Jährige); fünf Jugendliche (15- bis 17-Jährige) für die Erstellung der Inhalte

# „Auf wen wartet ihr?“ Social-Media-Projekt zur Jugendwallfahrt

Multimedia, QR-Code, Religionsfreiheit, Wallfahrt



- » Karten, Zettel, Stifte, Flipchart
- » je zwei Kameras, Stative, Mikrofone, Verlängerungskabel
- » Tonangel
- » Laptop
- » zwei Scheinwerfer
- » Musikinstrumente
- » Süßigkeiten (Nervennahrung)

# Trau dich zu trauern

## Ästhetik, Ausdruck, Perspektiven, Trauerarbeit



ein medienpädagogisches Fotoprojekt mit Mädchen mit Verlusterfahrungen



Trauer, Tod und Sterben sind in der breiten Gesellschaft ein Tabu – oftmals scheint es wenig Möglichkeiten zu geben, sich öffentlich darüber auszutauschen. Gerade für Trauernde kann dies zu Konflikten führen. Im Projekt sollen die Mädchen die Fotografie als ein ausdrucksgebendes Medium erfahren.



- » Aufgrund der sensiblen Thematik müssen die Kinder zuerst Vertrauen zu den Referentinnen aufbauen, damit sie sich dem Thema gegenüber öffnen.
- » mehr Zeit an den Nachmittagen einplanen oder auf mehrere Termine verteilen

- » Ergebnisse evtl. als Fotostory zum Thema aufbereiten
- » Werbeclips für Tipps im Umgang mit Trauernden drehen



zwei Nachmittage à drei Stunden und Präsentation der Ergebnisse im Rahmen eines Sommerfestes (ca. fünf Stunden)



zehn bis 13 Mädchen zwischen sieben und 13 Jahren, die einen Menschen verloren haben, aus einer bestehenden Gruppe



- » Räumlichkeiten
- » Kurs- und Bastelmaterialien, Beispielfotos
- » Spiegelreflexkamera mit Zubehör (Stativ, Objektive), ggf. BYOD



# Internet-ABC goes Studis

## Erklärvideo, Grundschule, Internet, Medienkompetenz



Produktion von kurzen Erklärfilmen für den und mit dem Internet-ABC e.V.

» altersgerechte, lineare Gliederung des Films mit positiver Auflösung



Nach den Grundlagen des Videodrehs (Einstellungen, Five-Shot-Technik, Interview etc.) und einer inhaltlichen Einführung in die Arbeit des Internet-ABC entwickeln die Teilnehmer\*innen Ideen für eigene Videos und arbeiten diese in einem Treatment aus. Nach Dreh und Postproduktion schließt eine (teil-)öffentliche Präsentation das Projekt ab.



eine Projektwoche (Montag bis Donnerstag)



maximal 15 Studierende der Sozialen Arbeit und der Praktischen Theologie, drei Kleingruppen



» Video-Equipment (mindestens drei Videokameras, drei Stative und drei externe Mikros z.B. über Offenen Kanal)  
» PC/Notebook mit Schnittsoftware



» Themen der Videos für die Zielgruppe der Sechs- bis Zehnjährigen ansprechend aufbereiten  
» altersgerechte Sprache, Fremdwörter erklären  
» eindeutige und verständliche Bilder



Internet-ABC:  
<https://t1p.de/f93c>

# „Werte“ in unserer pluralistischen Gesellschaft

Inklusion, Playmobil, Trickfilm, Werteerziehung



Trickfilm in Stop-Motion-Technik



Erstellen eines dreiminütigen Kurzfilms in Stop-Motion-Technik mit Playmobilfiguren mit Nachvertonung (Geräusche, Texte, Filmmusik). Die Studierenden sollen anschließend eigenständig mit Kindern und Jugendlichen Trickfilmprojekte durchführen können.

Im Vorfeld wurden mögliche Richtungen innerhalb des Rahmenthemas „Werte“ diskutiert.



- » Zeitpuffer einbauen, weil alles doch länger dauert als geplant
- » Spezialaufträge vorbereiten für „Überflieger“



viermal drei Schulstunden



sechs Teilnehmer\*innen (im Beispielprojekt: junge Erwachsene, aber grundsätzlich ist die Methode für alle Altersstufen möglich)



- » Playmobil von Teilnehmenden
- » Technik von der Schule
- » Material (Papier, Kleber usw.) von der Schule



Beispiel extremes Stottern:  
<https://youtu.be/e3Z2JN9FkIw>



# AUSgetickt – Trickfilme zum Thema Inklusion

## Inklusion, Stop Motion, Trickfilm



Trickfilme zum Thema Inklusion mit Tablets und der App Clayframe



24 Erzieher\*innen gestalten in Arbeitsgruppen je einen Trickfilm zum Thema Inklusion und stellen diese auf die Schul-Homepage.

Durch das Medium Trickfilm kann eine andere Auseinandersetzung mit dem Thema Inklusion geschehen.



- » Ein größeres Zeitbudget verschafft mehr Luft.
- » Die App Clayframes kürzt gerne am Filmende die letzten Bilder weg. Ein anderes Schnittprogramm kann da hilfreich sein.



vier Unterrichtseinheiten (UE, je dreimal 45 Minuten)

- » eine UE Theorie
- » zwei UE Kulissenbau, Storyboard, Dreh, Vertonung, Abspann
- » eine UE gegenseitige Präsentation



24 Erzieher\*innen des Wahlpflichtfaches Inklusion sowohl als Teilnehmer\*innen als auch als Multiplikator\*innen in sechs Gruppen



- » Tablets, Tablethalter (ausgeliehen bei der Landesmedienanstalt)
- » Bastelmaterial, (Playmobil-)Figuren, Knete, Buchstaben (ggf. von den Teilnehmer\*innen selbst mitgebracht)

# Gruppenpädagogik und Smartphone?!

## Gruppenpädagogik, Medienreflexion



Actionbound zu den Gruppenphasen nach Saul Bernstein und Louis Lowy

» eine Beschäftigung für Gruppen einbauen, die schon fertig sind



Studierende der Fachakademie für Sozialpädagogik erstellen einen Actionbound. So entsteht ein öffentlich zugängliches Medium, das niederschwellig ist und eine Methode der Gruppenarbeit, genauer Erlebnispädagogik, via Smartphone oder Tablet aufzeigt. Die Teilnehmer\*innen reflektieren ihre Haltung zur Arbeit mit digitalen Medien als Erzieher\*in. Zudem lernen sie die Grundlagen der Gruppenpädagogik nach Saul Bernstein und Louis Lowy kennen.



zwei Unterrichtstage zu je fünf Unterrichtsstunden



15 Studierende der Fachakademie für Sozialpädagogik, die das einjährige Sozialpädagogische Seminar besuchen



» App Actionbound  
» eigene Smartphones (BYOD)  
» Schulcomputer  
» Lehrerlizenz für die Veröffentlichung des Actionbounds



» App vorab mit WLAN auf die Smartphones laden



Ergebnis:  
<https://t1p.de/pbx9>

# Smartes Lernen in der Weiterbildung

## Datenschutz, OER, Persönlichkeitsrechte



Weiterbildungslehrer\*innen (WB-Lehrer\*innen) im Zweiten Bildungsweg nutzen Medien und Internetressourcen für den Unterricht und reflektieren ihre eigene (didaktische) Mediennutzung. Für ausgewählte Unterrichtsfächer kennen sie das Lernen und den Unterricht unterstützende Apps, Software und im Netz vorhandene (kostenlose) Unterrichtsmaterialien (z.B. OER, Open Educational Resources). Sie entwickeln exemplarische Unterrichtseinheiten unter Nutzung vorhandener Medien und Inhalte.



Zunächst werden alle erforderlichen Kompetenzen definiert und soweit erforderlich geschult. Bei dem gesamten Projekt wird das Mediennutzungsver-

halten der Schüler\*innen kritisch reflektiert und zur Erweiterung der Medienkompetenzen angeregt: eigenständige Nutzung von Online-Ressourcen, Beachtung von Datenschutz und anderen rechtlichen Bestimmungen, Prüfung von Onlinequellen etc.



- » Fluktuation bei den Teilnehmenden einkalkulieren
- » Motivation der WB-Lehrer\*innen über lange Projektlaufzeit fördern
- » Vorkenntnisse der WB-Lehrer\*innen erheben



- » Gesamtlaufzeit ca. 16 Monate
- » inhaltliche Arbeit der Projektgruppe: ca. 25 Stunden in drei Monaten

# Smartes Lernen in der Weiterbildung

## Datenschutz, OER, Persönlichkeitsrechte

- » zwei ganztägige Projekttreffen; mindestens zwei Fachgruppen-Treffen
- » parallel: Einrichtung einer OwnCloud/Nextcloud
- » viermal drei Unterrichtsstunden der Facharbeitsgruppen zur Nutzung der OwnCloud sowie zur Konzeption des Einsatzes von Smartphones und Tablets der Teilnehmenden durch die bestehenden Facharbeitsgruppen
- » Tagesveranstaltung: Gesamtreflexion des Projektes „Smartes Lernen“
- » Planung des weiteren Vorgehens (Fortbildungsbedarf?)



sechs Personen in der Pilotgruppe;  
Zielgruppe: WB-Lehrer\*innen und Teilnehmende im Zweiten Bildungsweg



- » WLAN
- » Tablets
- » TV-Geräte
- » ausreichende Finanzmittel für externe Schulungen und zur Beschaffung der benötigten Technik
- » Zeitbudgets der Lehrer\*innen



- » <https://de.surveymonkey.com>
- » <https://wb-web.de/material/medien/auswahlkriterien-digitale-trainingstools.html>
- » <https://calibre-ebook.com>
- » <https://www.edutags.de>
- » [wikibooks.de](https://wikibooks.de)
- » Metasuchmaschine  
<https://t1p.de/v6ad>

# Zuflucht gesucht

## Animation, Bildwirkung, Flucht, Manipulation mit Bildern



Erstellung und Durchführung einer eLecture als Weiterbildung für Pädagog\*innen zum Thema „Zuflucht gesucht“ aus medienpädagogischer Sicht



Einstieg mittels eines Animationsfilms von Planet Schule. Gliederung in sechs thematische Bereiche, jeweils mit Tools, Hintergründen, Umsetzungen und konkreten Anweisungen für die Schüler\*innen und Reflexionsschleifen versehen:

1. Klärung der Termini
2. Woher kommen Flüchtlinge?
3. Seit wann gibt es Flucht/Krieg?
4. Darstellung von Krieg
5. Wie spricht das „Volk“?
6. Wie ist nun Flucht? (Reflexion)



Trainer\*innen für Trainer\*innen (Pädagog\*innen):

- » wichtig, aktuell zu sein
- » Was gibt es speziell im Internet/ in den Nachrichten zum Thema Flucht, Flüchtlinge politisch, gesellschaftspolitisch, sozial und auch propagandistisch?

Pädagog\*innen für Schüler\*innen:

- » Schüler\*innen so weit zu kennen, dass ich weiß, was ich ihnen zumuten kann
- » Bei Bildarbeiten entweder genaue Vorgaben geben oder wissen, was gerade aktuell ist, um keine „Überraschungen“ zu erleben



eine Stunde online

# Zuflucht gesucht

## Animation, Bildaussage, Flucht, Manipulation mit Bildern



17 Pädagog\*innen von Grundstufe bis Sekundarstufe II (25 waren angemeldet, die fehlenden acht haben die eLecture online „nachgeschaut“); alle, die es on demand noch sehen wollen



- » Adobe Connect
- » PowerPoint als Leitfaden für eLecture und Praxisprojekt
- » Honorar



- » Planet Schule: <https://t1p.de/v2o9>
- » <https://board.net>
- » Krisengebiete: <https://t1p.de/p0lj>
- » Fluchtwege: <https://t1p.de/xgmg>
- » Karte Kriege: <https://t1p.de/5r4g>
- » Flucht: <https://t1p.de/klty>

- » Entfernungsrechner:  
<https://www.luftlinie.org>
- » <https://www.timetoast.com>
- » <https://www.virtuelle-ph.at>

Weitere Links: <https://t1p.de/0g9m>

# QR-Phone – Qualitative Reflexion des Smartphone-Nutzungsverhaltens

Film, QR-Code, Medienreflexion



Mithilfe aktiver Medienarbeit wird jungen Erwachsenen ein Bewusstsein ihres Smartphone-Nutzungsverhaltens vermittelt.



1,5 Tage (zwei Lerneinheiten zu je vier Stunden, eine Lerneinheit von drei Stunden)



Die Teilnehmer\*innen setzen sich u.a. im Rahmen einer QR-Code-Rallye mit ihrem eigenen Mediennutzungsverhalten sowie den Vor- und Nachteilen von Smartphones auseinander. Im Anschluss produzieren sie in Kleingruppenarbeit ein Medienprodukt (Film), in dem ihre Reflexion enthalten ist.



drei Gruppen mit jeweils ca. 30 jungen Erwachsenen (16 bis 27 Jahre) im Freiwilligen Sozialen Jahr



- » Smartphones, Laptops (BYOD)
- » Beamer für Präsentation
- » externes Mikrofon für Tonaufnahmen



Vorher QR-Code-Reader auf Smartphone und Windows Movie Maker auf Laptops installieren lassen!





# Kahoot ist immer herzlich willkommen!

## Didaktik, digitale Tools, Kreativität, Lernen



Verwendung und Gestaltung digitaler Medien (Kahoot/Etherpad/Learningapps) im Fremdsprachenunterricht



zehn Unterrichtswochen (fünf Tage pro Woche, jeweils fünf Unterrichtseinheiten), davon genutzt 27 Unterrichtstage, eingebettet in den regulären Unterricht



Die Teilnehmenden lernen im regulären Unterricht digitale Werkzeuge kennen, nutzen und gestalten sie selbst. Dabei werden die Tools in den Unterrichtsplan eingebunden.



18 bis 20 erwachsene Teilnehmende eines Intensivkurses für Deutsch als Fremd-/Zweitsprache an einer VHS



- » Ausprobieren!
- » Den Kurs nicht unterschätzen! Das ZUMPad sieht leicht aus, der Gebrauch will aber organisiert sein.
- » Auf kreative Elemente achten, Teilnehmende wollen selbst aktiv werden.
- » Loslassen, keinen Druck ausüben!
- » Und mit Freude beobachten, was bei den Teilnehmenden passiert ...



- » Smartphones (BYOD)
- » Laptop/Beamer oder Computerraum der Bildungsreinrichtung
- » digitale Tools (Kahoot/Etherpad/Learningapps/Lernkartenapps)
- » keine weiteren finanziellen Mittel notwendig



[www.kahoot.it](http://www.kahoot.it)  
Weitere Links: <https://t1p.de/p2bm>

# Ein Netz für Religionslehrkräfte in Hamburg – #netzinhh

Creative Commons, Katholische Religion, OER



ein niedrighschwelliges Angebot für Lehrkräfte zur Gestaltung und zum Austausch von freiem Unterrichtsmaterial im sozialen Netzwerk



- » drei Stunden Fortbildung
- » überschaubarer Zeitaufwand zur Pflege der Plattform
- » überschaubarer Zeitaufwand zur Mitgestaltung der Materialien



In einer dreistündigen Fortbildung lernen die Teilnehmer\*innen anhand von praxisrelevanten Aufgaben (Erstellung eines individuellen Stoffverteilungsplans und Überarbeitung urheberrechtlich bedenklicher Unterrichtsmaterialien) die Vorteile der Vernetzung auf Google Drive sowie die Grundsätze von Creative Commons kennen, wenden diese an und vereinbaren eine weitere Zusammenarbeit in diesen beiden Bereichen.



Lehrkräfte  
für Katholische Religion



- » Moderationsmaterial
- » Technik: Laptops, Beamer, WLAN
- » evtl. mitgebrachte Smartphones und Tablets der Teilnehmer\*innen (BYOD)
- » eigener PC mit Internetzugang für die Weiterarbeit der Teilnehmer\*innen zu Hause

# orte-verbinden.de

Bildbearbeitung, CMS, Glaube, Google Earth, Outdooractive, Pilgern, POI, Urheberrecht



Medienpädagogik in der Pastoral



Menschen beschreiben ihre persönlich wichtigen pastoralen Orte und verbinden sie mithilfe digitaler Medien zu einem modernen Pilgerweg, der im Internet veröffentlicht wird. So kann der Weg zu jeder Zeit auch von anderen gegangen werden.

Anlässe für Wege können beispielsweise sein:

- » thematische Wege (Taufelternspaziergang zu Orten, die für Eltern mit Täuflingen wichtig sind)
- » Firmvorbereitung (Was sind pastorale Orte für Jugendliche?)

Gemeinsam besprechen die Teilnehmenden die Vorgehensweise und erstellen

den die Texte (Beschreibung, Wegverlauf, Länge des Weges etc.). Außerdem werden für jeden Wegpunkt und zusätzlich für die Wegbeschreibung je vier Fotos benötigt.



- » Eine separate Website ist nicht nötig; die Wege müssen sowieso auf einer Internetseite wie Outdooractive, Komoot o. Ä. erstellt werden und können dort veröffentlicht werden. In den Medien der Gemeinde (Pfarrbrief, Homepage, Plakat, Flyer, ...) kann dann auf die Wege hingewiesen werden.
- » Bei einigen Wegen bietet es sich an, mit der Placity-App ein Stadtspiel oder eine Kirchenführung zu konzipieren. Gerade junge Menschen und Familien bekommen so einen

# orte-verbinden.de

Bildbearbeitung, CMS, Glaube, Google Earth, Outdooractive, Pilgern, POI, Urheberrecht

anderen Zugang, wenn sie an den einzelnen Orten Fragen beantworten statt einen Text mit Informationen zu lesen.

- » Der Begriff pastorale Orte wird meist sehr eng gesehen (Kirche, Kapelle, Wegkreuz, ...). Das muss aber nicht unbedingt so sein. Gemeint sind Orte, die für Menschen eine besondere Bedeutung haben, wo sie miteinander in Kontakt, ins Gespräch kommen.



Je nach Länge des Wegs drei bis sechs Stunden für das Einstellen auf die Internetplattform. Die Erstellung des Weges benötigt erheblich mehr Zeit.



Einzelpersonen und Gruppen, Menschen aller Altersgruppe



- » [www.orte-verbinden.de](http://www.orte-verbinden.de)
- » notwendige Software (Bildbearbeitung, CMS)
- » idealerweise fester Etat als Projektmittel im Bistumshaushalt



- » [www.orte-verbinden.de](http://www.orte-verbinden.de)
- » Anleitungen und Raster zur Erstellung eines Weges:  
<https://t1p.de/3k1q>
- » [placity.de](http://placity.de)
- » <https://www.outdooractive.com/de/>
- » <https://www.komoot.de>

interaktive  
Tourenplaner

# Bücherei goes Audio

Audacity, Büchereiarbeit, Ehrenamt



Workshop zum Erstellen einer Audioaufnahme für die KÖB (Katholische Öffentliche Büchereien)



Ehrenamtliche Büchereimitarbeiter\*innen werden von der diözesanen Fachstelle für Büchereiarbeit exemplarisch geschult (Stufe eins), um mit Kindern in ihren Einrichtungen Audioaufnahmen durchführen zu können (Stufe zwei). Diese können z.B. aus szenischen Lesungen oder kurzen Texten bestehen und werden anschließend auf die Homepage der jeweiligen KÖB hochgeladen.



- » Vorbereitung frühzeitig beginnen (Terminfindung, Gewinnung der Teilnehmenden, Text-Freigabe beim Verlag anfordern etc.)
- » Wenn Kinder Texte lesen: schriftliches Einverständnis der Eltern einholen!



Tagesveranstaltung (Workshop) plus Vor- und Nachbereitung



ehrenamtliche Büchereimitarbeiter\*innen als Einzelpersonen oder Kleingruppen

# Bücherei goes Audio

Audacity, Büchereiarbeit, Ehrenamt



- » digitales Aufnahmegerät oder USB-Mikrofon
- » PC/Notebook mit Audio-Schnittsoftware Audacity
- » Kopfhörer
- » ruhiger Raum für Aufnahmen
- » ggf. Stellwände (Pinnwände) zur Schallbegrenzung
- » lizenzfreie Musik



Audacity:  
<https://www.audacityteam.org>

# Eine virtuelle Lern- und Austauschplattform im Katholischen Deutschen Frauenbund (KDFB)

Internetplattform, Kommunikation, Lernen



Ein Verband und Bildungsträger richtet für haupt- und ehrenamtliche Akteur\*innen bzw. Teilnehmer\*innen von Veranstaltungen eine virtuelle Plattform ein und erweitert damit die bisherigen Kommunikationsformen und -wege sowie Lern- und Arbeitsformen und fördert Kompetenzen im Umgang mit dem Internet und einer Internetplattform.



Die virtuelle Plattform ermöglicht Lernen, Austausch und gemeinsames Arbeiten für verschiedene Zielgruppen einer Organisation (Entscheidungsträger\*innen, Arbeitsgruppenmitglieder, haupt- und ehrenamtliche Mitarbeiter\*innen, Expert\*innenpools,

Teilnehmer\*innen von Veranstaltungen usw.). Diese können auf der Plattform unabhängig voneinander in geschütztem Raum miteinander kommunizieren und Vereinbarungen treffen (Forum, Chat) sowie eine gemeinsame Wissensdatenbank anlegen (Ablage von Dokumenten, Fotos, Videos, Links) und bearbeiten.



» Klärung vor allem der zeitlichen Ressourcen (für Auswahl und Anwendung von Motivationsstrategien, Umgang mit möglichen Widerständen, Einarbeitungsaufwand etc.) rechtzeitig sicherstellen!

# Eine virtuelle Lern- und Austauschplattform im Katholischen Deutschen Frauenbund (KDFB)

Internetplattform, Kommunikation, Lernen



mehrere Monate je nach Rahmenbedingungen



Moodle Docs:  
<https://docs.moodle.org>



von drei bis mehreren tausend Personen (Nutzen einer eigenen Moodle-Plattform hängt von der Vielfältigkeit der Akteur\*innen und Gruppenbildungen ab): Verbände, Bildungsträger, Organisationen, Gruppen



- » Internetzugang, Domain und Speicherplatz (ca. 100 Euro jährlich)
- » Software Moodle (Download als Open Source kostenneutral)
- » einmalige Installationskosten
- » Kosten für technischen Support



# ReliON

E-Learning, Forum, Medienarbeit, Quiz, Umfrage, Webtools, WordPress



Religionslehrer\*innen setzen sich mit den pädagogischen und technischen Einsatzmöglichkeiten verschiedener digitaler Geräte und Webtools im schulischen Religionsunterricht auseinander.



Unterricht am Whiteboard oder mit Computer und Beamer ist nicht nur zeitgemäß, sondern holt die Schüler\*innen in ihrer Lebenswelt ab. Darin spielen Mediengeräte und -tools aller Art eine wichtige Rolle. Der Umgang mit diesen ist fester Bestandteil der Arbeit in vielen Lehrbereichen, auch im schulischen Unterricht. Lehrpersonen müssen sich damit auseinandersetzen. Durch den Einsatz von modernen Medien kann man die Schüler\*innen besser für die Unterrichtsinhalte motivieren.



- » Religionslehrer\*innen sind nicht so „digitalaffin“, also einfache Anleitungen anbieten
- » Kosten für Teilnehmer\*innen: Fahrt zur Präsenzeinheit
- » Anmeldefrist zur Präsenzeinheit großzügig erweitern
- » Werbung in verschiedenen Dekanaten
- » Achtung bei Terminüberschneidungen mit anderen Fortbildungen bzw. Prüfungsdiensten
- » Teilnahme allein an der Onlinephase zulassen



- » sieben Wochen von der Vorstellung bis zur Online-Rückmeldung

# ReliON

E-Learning, Forum, Medienarbeit, Quiz, Umfrage, Webtools, WordPress

- » Lerneinheit mit Präsenzpflcht (zwei Stunden an einem festgelegten Nachmittag zur Vorführung der vielfältigen Möglichkeiten)
- » Übungseinheiten online (Onlineportal mit Anleitungen zu ausgewählten Tools und Rückmeldungen bzw. Support in einem Forum)
- » (freiwilliges) Treffen zur Vertiefung des gelernten Projektinhalts
- » USB-Stick
- » Kopfhörer
- » Internet- bzw Netzwerkverbindung, WLAN
- » ausgewählte Tools und Software (nach Möglichkeit: intuitiv in der Handhabung, keine Anmeldung notwendig, deutsche Sprache vorhanden, portabel – keine Installation erforderlich, systemübergreifend)
- » Webspaces/Webdomains/Webplattform



Religionslehrer\*innen im Kirchen- und Staatsdienst (maximal 20 Teilnehmer\*innen wegen der Präsenzeinheit)



- » Computer/Notebook
- » Tablet, Smartphone (BYOD)
- » Beamer, Whiteboard



[DiWeS.de](https://www.diwe.de)

(inzwischen verändert und erweitert)

# #bentobox.media – Foto-Video-Snap im Verband

Medienproduktion, Medienreflexion, Softskills, Verbandskommunikation



Aktive ehrenamtliche Verbandsverantwortliche und Jugendliche aus der katholischen Jugend(verbands)arbeit setzen sich mit Foto, Video und Web an mobilen Geräten (Smartphones/Tablets) auseinander und erwerben so verschiedene medienpädagogische Kompetenzen.



Zuerst setzen sich die Teilnehmenden mit ihrem derzeitigen persönlichen Kommunikationsverhalten auseinander. Daran schließt sich eine erste Wissensvermittlung in Medientechnik und Mediengestaltung an. In der Praxisphase lernen die Teilnehmer\*innen in ihren aktiven Ehrenamtsbereichen Praktisches auszuprobieren und umzusetzen. Im dritten Schritt wird das Ergebnis der



Praxisphase dann in der Gruppe (Peer-to-Peer) vorgestellt und reflektiert. Anschließend wird es in der Gruppe technisch weiterbearbeitet (Bildbearbeitung, Videoschnitt), um es dann im ehrenamtlichen Kontext nutzen zu können.

- » Terminfindung durch Planungstool Doodle
- » Manche Kleingruppen nutzten WhatsApp oder eine geheime Facebook-Gruppe, um Feedback von den anderen zu erhalten.
- » BYOD-Strategie wurde von den Teilnehmenden gut angenommen.
- » App-Austauschrunde kam gut an.

# #bentobox.media – Foto-Video-Snap im Verband

Medienproduktion, Medienreflexion, Softskills, Verbandskommunikation



unterschiedliche lange Einheiten (von vier Stunden bis hin zu fünftägigen Veranstaltungen); abschließendes Modul von ca. vier Stunden zur Reflexion



insgesamt zehn ehrenamtlich leitend aktive sowie interessierte Jugendliche und junge Erwachsene in Jugendverbänden; Altersspanne zwischen 16 und 40 Jahren (Kleingruppen mit zwei bis vier Personen)



Teilnehmende:

- » Smartphones und Tablets
- » Fotokamera, Videokamera

Kursleitung:

- » Laptop, Beamer
- » Adapterkabel
- » Moderationsmaterial

Insgesamt:

- » Website bzw. Dropbox für Lernmaterialbereitstellung
- » Räume mit Internetzugang über WLAN



- » <https://www.medienpaedagogik-praxis.de>
- » <https://www.medienpaedagogischeratlas-niedersachsen.de/>
- » Datenschutz: <https://t1p.de/tp9g> (PDF)
- » JuLeiCa Praxisbuch: <https://t1p.de/4rj4> (PDF)
- » <https://t1p.de/lmqd> (PDF)
- » taschenfunk: <https://t1p.de/k6h5> (PDF)
- » <http://www.nextmedia.ljr.de>
- » <http://www.multimediamobile.de>
- » <http://www.smiley-ev.de>

# Das Unsichtbare sichtbar machen – Lightpainting als Methode in der Firmvorbereitung

Foto, Kreativität, Storytelling



Multiplikator\*innenschulung zum Einsatz von Lightpainting (Fotografie) in der Firmvorbereitung



etwa sechs Stunden plus Pause



Nach dem Einstieg über die eigene Mediengeschichte und Medienkompetenz lernen die Teilnehmer\*innen den Umgang mit der Technik. Anschließend erarbeiten sie in zwei Gruppen eine Story, die sie mit Lightpaintings als Bilder-geschichte darstellen. Das Ergebnis wird danach präsentiert, und die Methode und der eigene Erkenntnisgewinn werden reflektiert.



maximal zwölf Hauptamtliche in der kirchlichen Jugendarbeit



- » Spiegelreflexkamera, Stativ
- » Smartphone (BYOD)
- » abdunkelbare Räume
- » dunkle Stoffe
- » Lichtquellen
- » Laptop, Beamer für Präsentation
- » Moderationskoffer



pro Kleingruppe ein abdunkelbarer Raum



App Pablo:  
<https://youtu.be/JR-scdqkW5c>

# 90 seconds – Bilder und Filmclips digital gestalten

Ehrenamt, Filmclips, Kirchenführung, Kirchenraum



Digitale Medien werden in der Ausbildung von Kirchenführenden als Instrument der Wissensvermittlung eingesetzt.



zwei Treffen,  
vier und sieben Stunden



Im Rahmen eines eineinhalbtägigen Workshops gestalten ehrenamtlich Engagierte aus den Pfarreien Foto und Film zum Thema „Werbung für Kirchenführungen“. Ergebnisse sind Videoclips und Slideshows von 90 Sekunden Länge, die im Anschluss online gestellt werden.



vier bis zehn ehrenamtlich engagierte Personen in der Pfarrei, Bildungsbeauftragte, Kirchenführende



- » Räumlichkeiten
- » Digitalkameras, Laptops (BYOD möglich)
- » Beamer
- » Internet für Teilnehmer\*innen
- » ggf. Kartenlesegeräte
- » USB-Mikrofone
- » Verlängerungskabel, Mehrfachsteckdose
- » Fotostativ
- » Verpflegung



Die meisten Angehörigen der Zielgruppe sind 50+, daher mit einer geringeren Technikaffinität rechnen.

Video  
Fotografie

# Interaktiver Kirchenführer

Internet, Kirchenführung, Kirchenraum, QR-Code, Smartphone



gemeinsame Erstellung eines interaktiven Kirchenführers mit Actionbound und als Website



In drei Etappen wird ein interaktiver Kirchenführer erstellt und so Kirche als Raum für Interessierte dargestellt. Für die Beteiligten wird die eigene Kirche damit nochmals anders erfahrbar. Sie lernen neben den Apps zur Erstellung des „Produkts“ eine Reihe von Tools für Abstimmung und (digitale) Zusammenarbeit kennen sowie Grundlagen in Urheberrecht, Bildrechten etc.



» Auf jeden Fall alle (potenziell involvierten) Stakeholder in das Projekt einbeziehen, auch Stiftungen, Fördervereine etc.

- » gute Ressourcenplanung der Projektleitung zur Koordination über verschiedene Gruppierungen der Gemeinde hinweg
- » verbindliche Unterstützung Haupt- und Ehrenamtlicher abfragen



drei Nachmittage mit jeweils etwa drei Stunden (1. Absprachen und Projektdetails; 2. gemeinsame Informationsrecherchen; 3. Programmierung und Test)



mindestens fünf Teilnehmer\*innen (ab zwölf Jahren) zur Erstellung und Test des Bounds

Zielgruppe: Familienmesskreis und interessierte Mitglieder anderer Arbeitskreise der Pfarrgemeinde (Öffent-

interaktive  
Tourenplaner

# Interaktiver Kirchenführer

Internet, Kirchenführung, Kirchenraum, QR-Code, Smartphone

lichkeitsarbeit, Internet, Pfarrjugend, Messdiener, ...), grundsätzlich offen für interessierte Gemeindemitglieder



- » PC mit Internetzugang
- » Smartphone/Tablet mit mobilem Netzzugang
- » App Actionbound (oder Placity)
- » CMS-Zugang zu Gemeindeseiten (sofern in Bistums-CMS eingebunden)

interaktive  
Tourenplaner



# KlosterWelt – LebensWelt

## Glaube, Kloster, Ordensfrauen, Social Media



Ordensfrauen erstellen einen Blog mit WordPress.



Die von Ordensfrauen erstellte WordPress-Seite dient der Vernetzung und ist Ort des praktischen Lernens und des inhaltlichen Austausches. Das Redaktionsteam übernimmt Koordination, Schulung und Hilfestellungen zum Umgang mit sozialen Medien. Auf diese Weise wird die Relevanz von praktischem Ordensleben für das Leben in Gemeinschaft aufgezeigt und über die Kernzielgruppe hinaus bekannt.



- » Zur Teilnahme kann die Zustimmung der Oberen erforderlich sein.
- » Es braucht eine „Kümmerin“.

- » Keinen zu fester Rahmen (thematisch, technisch) setzen, Entwicklung sollte möglich sein.



Gesamtdauer des Projekts ca. neun Monate, Arbeitsaufwand stark abhängig von inhaltlichem Projektumfang



Redaktionsteam: fünf Ordensfrauen monastischer Tradition, Angehörige verschiedener Orden (Männer und Frauen), Interessierte



- » Rechner mit Internetzugang, Headset, Aufnahmegeräte Bild und Ton
- » Freeware-Programme zur Bearbeitung

Blog  
WordPress



# Sicher online mit Smartphone und Tablet – Praxiskurs für Senior\*innen

Datenschutz, Internet, Medienkompetenz



## Smartphone-Kurs für Senior\*innen



Für viele Senior\*innen sind die Bedienung eines Smartphones und dessen Funktionslogik ungewohnt; außerdem eröffnen die smarten Geräte viele neue Fragen rund um Daten- und Verbraucherschutz. Smartphone-Kurse können Berührungängste abbauen. Ein Lernen in der Gruppe ermöglicht Austausch und Anknüpfen an den Erfahrungen der anderen Kursteilnehmer\*innen. Durch den BYOD-Ansatz kann unmittelbar am eigenen Gerät gearbeitet werden; der Transfer auf ein anderes Gerät entfällt.



- » möglichst kleine Gruppe
- » auf ein Betriebssystem beschränken (Android oder iOS)
- » nicht zu voll packen, Zeit für Wiederholungen lassen
- » an Erfahrungen der Teilnehmer\*innen anknüpfen



vier Termine à 90 Minuten  
(ggf. aufgeteilt auf zwei Tage)



acht bis zehn Senior\*innen

# Sicher online mit Smartphone und Tablet – Praxiskurs für Senior\*innen

Datenschutz, Internet, Medienkompetenz



notwendig:

- » Räumlichkeiten
- » Smartphones (BYOD)
- » WLAN für Teilnehmer\*innen
- » Strom

sinnvoll:

- » Laptop
- » Beamer, Leinwand
- » Moderationsmaterial
- » Flipchart
- » Bewirtung

Smartphone

# Guckst Du?! – Medienbiografien im Dialog

## Autobiografie, intergenerationelles Lernen



In einem intergenerationellen Medienworkshop reflektieren die Teilnehmer\*innen ihre Medienerfahrungen und erstellen eine „Medien-Autobiografie“.



Durch das gemeinsame Lernen bekommen die älteren Teilnehmer\*innen Einblicke in die Lebenswelten der Jüngeren und umgekehrt. So wird das Verständnis für bzw. die Verständigung zwischen den Generationen gefördert. Beide Generationen können voneinander lernen: Die Freiwilligen über die (Lebens-)Erfahrungen der Älteren in Zusammenhang mit der Entwicklung der Medien; die Älteren profitieren vom spielerischen Umgang der Jüngeren mit den modernen Medien. So lehrt die Person, die etwas kann – unabhängig vom



Alter. Unabhängig vom Alter der Zielgruppe bleibt die Gestaltung des schnellen Wandels in der Medienwelt eine permanente Herausforderung.

- » Erfahrung in der Moderation von Senior\*innengruppen von Vorteil: Vieles geht hier langsamer vorwärts und auch das Gedächtnis spielt nicht mehr so mit. Es ist zudem auf genügend Pausen bzw. informelle Zeiten (gemütlich mit Kaffee und Kuchen) zu achten.
- » Die Akustik spielt auch eine wichtige Rolle (z.B. Schwerhörigkeit) für die Konzentration.
- » Für die ältere Generation erschließt sich vieles im praktischen Tun, die Reduzierung ist ein notwendiges me-

# Guckst Du?! – Medienbiografien im Dialog

Autobiografie, intergenerationelles Lernen

thodisches Prinzip. Auf jeden Fall sollte am Beginn ein Erfahrungsaustausch stehen, um einen Überblick und Ansatzpunkte zu erhalten.



erster Tag von 14 bis 17 Uhr, zweiter Tag von 9 bis 17 Uhr (inkl. Pausen)



sechs Senior\*innen im Ruhestand plus zwei junge Erwachsene (FSJ oder europäischer Freiwilligendienst, 19 bis 27 Jahre) sowie eine verantwortliche Referentin/ein verantwortlicher Referent und eine Assistentin/ein Assistent



» PC-Raum mit acht PCs  
» Laptops, Smartphones, Tablets, Kameras nach Vorhandensein (bei den Teilnehmer\*innen)

- » Arbeitsraum bzw. Räume, u.a. zur Erstellung bzw. Visualisierung der Medienbiografie (Stift und ggf. Flipchart-Vorlagen mit Zeitstrahl)
- » Beamer etc.
- » Eventuell auch eine (dunkle) Glocke o.Ä. wegen möglicher Schwerhörigkeit der Senior\*innen
- » Kosten für Bewirtung



- intergenerationelle Bildung:
- » <https://t1p.de/mwxh> (PDF)
  - » <https://t1p.de/550z> (PDF)

# IMPRESSUM

## Herausgeber:

Clearingstelle Medienkompetenz  
der Deutschen Bischofskonferenz  
an der Katholischen Hochschule Mainz  
Saarstr. 3  
55122 Mainz  
Telefon: 06131-28944-555  
E-Mail: [clearingstelle@kh-mz.de](mailto:clearingstelle@kh-mz.de)  
Internet: [medienkompetenz.katholisch.de](http://medienkompetenz.katholisch.de)

## Verantwortlich:

Prof. Andreas Büsch, Leiter der  
Clearingstelle Medienkompetenz

## Redaktion & Layout:

Andreas Büsch, Jeanine Wein  
(Clearingstelle Medienkompetenz)

## Titelbild:

Ulrich Tausend, [tausend-medien.de](http://tausend-medien.de)

## Symbole:

[raphaelsilva/pixabay.com](https://www.pexels.com/photo/young-woman-with-her-hands-together-1111111/)

## Druck:

WIRmachenDRUCK, Backnang

## Stand:

10/2019

Alle Links wurden zuletzt überprüft am  
27.09.2019.

Alle Inhalte stehen unter einer Creative-Commons-Lizenz und dürfen in nicht-kommerziellen Zusammenhängen mit Link und Nennung der Quelle genutzt, bei Kenntlichmachung der Änderungen bearbeitet und unter den gleichen Bedingungen weitergegeben werden (CC BY-NC-SA 4.0).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.de>

## VERANSTALTER



## Bewerbungen

zum Zertifikatskurs  
medienpädagogische Praxis  
jeweils bis 31.07. online unter:  
[t1p.de/bewerbung-mepps](http://t1p.de/bewerbung-mepps)

## MITTRÄGER



## KOOPERATIONSPARTNER

