

#mepps

Zertifikatskurs

MEDIENPÄDAGOGISCHE PRAXIS



Methodensteckbriefe | 2023

Erläuterung der Symbole in den Projektbeschreibungen



Projektidee



Projektbeschreibung



Tipps aus der Praxis



Zeitbedarf



Zielgruppe und Gruppengröße



Ressourcen



Links

P.S.: Ausführliche Informationen zum Zertifikatskurs finden Sie unter <https://t1p.de/mepps>
Aktuelle Ergänzungen der Projekte finden Sie auf <https://medienkompetenzerwerb.de>

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 acht Jahrgänge #mepps zurückblicken.

Insgesamt 125 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 zum dritten Mal 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 notwendigerweise 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 abgebrogene Projekte zu zertifizieren, sofern die Gründe für das Scheitern klar reflektiert sind. Insofern auch

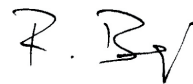
diese Projekte einen wichtigen Erfahrungsschatz darstellen, sind sie in der Auswahl ebenfalls berücksichtigt.

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

Inhaltsverzeichnis

Kita

- 11 Kinder & Medienkompetenz – ein Projekt der Schulanfänger
- 13 „Erzähl mal was.“ Sprachförderung mit Medien
- 15 Roboter, ein unbekanntes Wesen? Sind Roboter-Computer auch Computer?
- 17 OMG! (Originale mehrsprachige Geschichten)
- 18 „Das ist meine Kita!“ Ein digitaler Eltern-Kind-Nachmittag in der Kita
- 19 Deine Welt, wie sie dir gefällt!
- 21 Die Bibel im neuen Gewand

Schule

- 22 KLASSE:NACHRICHTEN
- 23 Nutzen und Gefahren des Internets für Grundschüler:innen (und deren Eltern)
- 24 Find your Way in Maria-Ward-Schule:
- 24 App-basierte Schulrallye
- 25 ... und am Ende gewinnen doch immer die Hater
- 26 Medien-AG an der Schule
- 27 Vielfalt macht Spaß #Toleranz
- 29 Selfies – Du siehst mich! Ein Jugendfotoprojekt zur Selbst- und Fremdwahrnehmung
- 31 Ein analoges Medium in einer digitalen Zeit
- 32 Die Stadtentdecker
- 33 OER-Führerschein
- 34 Trau dich und mach das WhatsApp-Diplom!
- 35 Selfie + Identität
- 36 Digitale Medien verbinden Natur und Lernen
- 37 #LyrikDesign – ein medienpädagogisches Gestaltungsprojekt
- 39 Kreatives Kinderkino
- 40 # Mr. & Mrs. Bien: Natur in digitalen Welten: Bienen real und digital

- 41 HPT-Podcast mit Grundschulkindern mit heilpädagogischem Förderbedarf
- 42 Macht der Bilder
- 43 Sexuelle Identität Jugendlicher im digitalen Raum
- 45 „Wir machen ein Buch!“
- 47 Erstellung eines Lernvideos
- 49 #bookstagram: Buchrezensionen für Instagram erstellen
- 50 Kräuter Kids
- 51 „Grammatik gelernt mit digitalen Tools ihr habt“
- 53 Albertuscup digital! Escape Room mit Rätseln rund ums Gymnasium
- 54 Erstellung eines digitalen Abschlussbuches mit der App Book Creator
- 55 Die Loverboy-Masche – Wie erkenne ich ein Fake-Profil?

Außerschulische Jugendarbeit

- 57 #Behinderungerleben #Perspektivwechsel #Medien
- 58 Kurzfilme im Tandem
- 59 #youstainability – Weltretten für Influencer
- 60 Zaubermaske
- 61 sounds and pictures of spring
- 63 Zwischen Puff und Ferrari – erlebe deine Stadt mit Web und App
- 64 LICHTgestalten
- 65 Projekt Mensch
- 66 #digilog360° – digitale & analoge Kommunikation werden eine runde Sache!
- 67 Wir und unsere Medien. Schaut her, was wir machen!
- 69 Projekt Reformation 2.0
- 70 Erklärvideos für neu ankommende Heimbewohner:innen

- 71 More Than Stones – Kirchenraumerkundung
- 72 „Auf wen wartet ihr?“
Social-Media-Projekt zur Jugendwallfahrt
- 73 #Action for CityKidz –
entdecke deine Stadt mit dem Smartphone
- 75 #Iam – ein Fotoprojekt zum Thema weibliche
Selbstinszenierung in Instagram und YouTube
- 77 Film 'n' Rap
- 79 LUMEN – LichtSTÄRKE
- 80 Trau dich zu trauern
- 81 Vom Lockdown zum Openup – digitale
Schnitzeljagd mit dem Smartphone
- 83 #AnalogSpieltDigital – ein Mehrgenerationen-
projekt zum Thema „Spielen“
- 85 Storytelling: Wambacher Geschichtn
- 86 SPIELENDE BEGEISTERN mit Actionbound
- 87 Bible in Motion – Osterlesung als
Stop-Motion-Film
- 88 Ich! Mein Alltag! Gott!
- 89 Die Meerschweinchenverschwörung
- 90 DIY-Handygames. Coding mit Bloxels
- 91 Ostersnaps
- 92 „Es ist nicht so, wie es aussieht“ –
eine Fotoaktion mit Jugendlichen
- 93 Leb! Kreativ – Stop-Motion-Film

Ausbildung/Hochschule

- 95 Internet-ABC goes Studis
- 96 „Werte“ in unserer pluralistischen Gesellschaft
- 97 AUSgetickt – Trickfilme zum Thema Inklusion
- 98 Gruppenpädagogik und Smartphone?!
- 99 Smartes Lernen in der Weiterbildung
- 101 Zuflucht gesucht
- 102 Durchblick im Infowald – eine QR-Code-Rallye
- 103 Fi3LL – Fachakademie (für Sozialpädagogik)
implementiert iPads im Lehr- und Lernprozess
- 105 „Kommt und seht!“ (Joh 1,39a):
Interaktive Welcome-Rallye für Studierende

- 106 QR-Phone – Qualitative Reflexion des
Smartphone-Nutzungsverhaltens
- 107 Mikro an!
- 109 Digital HEP?

Erwachsene

- 111 Kahoot ist immer herzlich willkommen!
- 112 Ein Netz für Religionslehrkräfte in Hamburg –
#netzinhh
- 113 orte-verbinden.de
- 115 Bücherei goes Audio
- 116 Eine virtuelle Lern- und Austauschplattform im
Katholischen Deutschen Frauenbund
- 117 ReliON
- 119 #bentobox.media – Foto-Video-Snap im Verband
- 120 90 seconds – Bilder und Filmclips digital gestalten
- 121 Interaktiver Kirchenführer
- 122 Let's-Play-Workshop
- 123 Medienwerkstatt RU: DIGI:Tales:
Religiöses Lernen und digitale Transformation
- 124 Das Unsichtbare sichtbar machen – Lightpainting
als Methode in der Firmvorbereitung
- 125 Erklärvideos erstellen, nutzen und vielfältig denken
- 127 BOUND TO ACT
- 128 KlosterWelt – LebensWelt
- 129 LAUSCHGEPASST
- 131 Kinder sicher im Netz
- 133 #RaumTeilen: Wer und wo sind wir?
Multimedia-Guide
- 135 Mit Stop-Motion-Video
eine biblische Geschichte erzählen
- 137 Künstliche Intelligenz – Genial? Banal? Fatal?

Senior:innen

- 139 Guckst Du?! – Medienbiografien im Dialog
- 141 Sicher online mit Smartphone und Tablet –
Praxiskurs für Senior:innen
- 143 Impressum

Schlagwortverzeichnis

A animation	87, 101	E-Learning	117	Hören	32, 61, 85, 129	Lernen	24, 47, 51, 111, 116, 127
Ästhetik	63, 79, 80	Eltern-Kind-Nachmittag	18	I dentität	29, 35, 79, 105	Lernen, inter-generatio-nelles	83, 139
Augmented Reality	71	Empowerment	29, 55, 64, 79	Inklusion	57, 81, 96, 97, 109	Lesekompetenz	13, 49
Autobiografie	139	Erklärvideo	43, 47, 59, 95, 125	Interkulturelle Medienarbeit	65	Luther	69
B ehinderung	57	Erzähltheater	31	Internetführerschein	66	Lyrik	37
Bibel	21, 87, 123, 135	Escape Room	53	Internet-Plattform	116	M anipulation mit Bildern	42, 101
Bildbearbeitung	19, 32, 92, 113	F erienprojekt	65, 77	Interpretation	37	Medienalltag	67
Bilderbücher	13	Fernsehtechnik	22	Interview	36	Medienethik	25
Bildkartenset	31	Firmung	86, 88, 93, 124	J ournalismus	22	Medienkompetenz	95, 141
Bildwirkung	42, 101	Flucht	101	Jugendkirche	71	Medienproduktion	26, 58, 107, 108, 117, 119
Blended Learning	109	Fotografie	18, 32, 50, 54, 60, 70, 87, 91, 92, 124	Jugendmedienschutz	83	Medienreflexion	42, 67, 89, 92, 98, 106, 119, 129, 131, 137
Büchereiarbeit	39, 45, 115	Frauenbilder, mediale	75	Jugendpastoral	35, 79, 127	Medienschouts	22, 26, 34
BYOD	24, 26, 71, 105, 107, 108, 122, 133, 141	Freundschaft	39	K atechese	86, 88	Migration	58
C hatbot	137	G amification	122	Kinder- und Jugendrat	70	Müll	59
CMS	113	Geflüchtete	73	Kirchenraum	71, 120, 121	Multimedia	15, 72
Collage	18	Gefühle	80	Kita	19	Musik	21, 77
Creative Commons	112, 122	Glaube	88, 113, 127, 128	Kloster	128	N achhaltigkeit	59
Creative Gaming	90	Gleichnis	21	Kommunikation	23, 66, 116	Nachrichten	22
Cybergrooming	43	Google Earth	113	Konsum	59	Natur	36, 40, 50
D atenschutz	54, 99, 141	GPS	86	Kosmetik	59	O ER	33, 99, 112
Deutschunterricht	37, 51	Grammatik	51	Kreativität	15, 17, 31, 37, 45, 53, 60, 61, 63, 79, 111, 124, 125, 133	Ordensfrauen	128
Didaktik	103, 111, 117, 125	Grundschule	39, 50, 54, 95	Künstliche Intelligenz	137	Ostern	91
digitale Tools	51, 63, 103, 111, 117	Gruppenphasen	98	L ebenswelt	41, 70	Outdooractive	113
E -Book	17, 40	H andlungssicherheit	66	Legetrick	11, 59, 87, 123, 125		
Ehrenamt	115, 116, 119, 120, 121, 127	Hate Speech	25				
		Heilige	64				

P artizipation	15, 41, 70, 71, 81, 109	Softskills	119
Pastoral	133	Spiele	23, 83, 90, 122
Peer-to-Peer	26, 33, 34, 43, 107, 108, 127	Sprachen	17, 111
Persönlichkeitsrechte	88, 99	Sprachförderung	13, 39
Perspektiven	27, 57, 80	Stadterkundung	32, 63, 81
Pilgern	113	Stereotype	75
Playmobil	96	Stop Motion	11, 27, 87, 93, 97, 109
Prävention	43	Storytelling	42, 45, 63, 67, 85, 89, 93, 102, 105, 124, 135
Programmieren	15, 83, 90		
Q R-Code	24, 69, 72, 81, 85, 102, 106, 121, 127, 133	T abletklasse	36
Quiz	33, 73, 105, 117, 127	Trauerarbeit	80
		Trickfilm	96, 97, 123, 135
R allye	24, 63, 69, 71, 73, 81, 86, 102, 105, 127, 133	U rheberrecht	50, 53, 113
Recherche	23, 50		
Reformation	69	V erbandskommuni-	
Religion	88, 112, 123	kation	119
Religionsfreiheit	72	Verschwörungs-	
Rollenbilder	75	erzählungen	89
S chnitzeljagd	73, 105, 131	Vertonung	17, 41
Schulgarten	40	Videoclip	27, 32, 58, 77, 87, 93, 106, 120, 135
Schulpastoral	35	Video, interaktives	25
Schulwald	36	Vorschulalter	11, 15, 17, 19
Sehen	61		
Selbstinszenierung	54, 75	W ahrnehmung	39, 57, 61
Selbst- und Fremd-		Wallfahrt	72
wahrnehmung	29, 64	Wertebildung	39, 65, 81, 96
Selbstwirksamkeit	61, 103		
Selfies	29, 35		
Sicherheit	55		

Medienverzeichnis

A		K		W	
Actionbound	63, 69, 71, 73, 86, 98, 105, 121, 127, 131	Kahoot	33	WhatsApp	34
Audacity	41, 115	Kamishibai	13, 31	WordPress	117, 128
Audio	17, 61, 85	Keynote	53	Y	
		KODU Game Lab	83	ouTube	21, 59, 75, 89
B		L			
Beebot	15	Lernapps	51, 53, 99, 111, 117, 122		
BOOKii	17	Lightpainting	64, 79, 124		
Bilderbuchkino	13	M			
Blog	22, 26, 36, 128	Medienbiografie	139		
Bloxels	90	Moodle	116		
Book Creator	18, 40, 50, 54	Multimedia	119, 133		
Buch	17, 45	O			
C		ozobot	15		
ChatGPT	137	P			
Chatterpix Kids	19	Placity	24, 133		
Clayframe	97	Podcast	41, 107, 129		
Cloud-Dienste	112	S			
Comic	60	Smartphone	32, 63, 69, 71, 73, 86, 91, 92, 98, 105, 106, 127, 141		
Computer	15	Snapchat	91		
E		Social Media	25, 26, 43, 49, 55, 66, 72		
E-Learning	101, 109	Stadtsache	32		
F		Stop Motion	93, 96, 135		
Fernsehen	22	T			
Film	25, 39, 77, 87	ablet	11, 18, 19, 36, 97		
Foto	29, 35, 39, 57, 61, 75, 80, 88, 92, 120	TaskCards	51		
I		Text	37		
Instagram	49, 55, 75	V			
interaktive Tourenplaner	81, 113	ideo	11, 21, 27, 37, 42, 43, 47, 58, 59, 65, 67, 70, 89, 93, 95, 120, 123, 125		
Internet	23, 141				
iPad	24, 40, 50, 51, 53, 54, 58, 90, 102, 103				

Kita

Kinder & Medienkompetenz – ein Projekt der Schulanfänger

Legetrick, 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.
- » 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



Kinder & Medienkompetenz – ein Projekt der Schulanfänger

Fortsetzung



Trickbox (ausgeliehen beim Offenen Kanal) inkl. iPad

- » PC mit Schnittprogramm (Windows Movie Maker)
- » Audioeditor und -rekorder Audacity (<https://www.audacityteam.org>); alternativ Ardour oder Tenacity



Über das Projekt:

- » <https://t1p.de/5y5f>
- » <https://t1p.de/pjuj>

Hilfreiche Seiten:

- » Trickbox-Leitfaden: <https://t1p.de/jy6s>
- » Filmtricks: <https://t1p.de/tgkj>
- » Stop Motion: <https://t1p.de/f4u8>

„Erzähl mal was.“ Sprachförderung mit Medien

Bilderbücher, Lesekompetenz, 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 Geschich-

ten 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.



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)



„Erzähl mal was.“ Sprachförderung mit Medien

Fortsetzung



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)



- » <https://www.auditorix.de>
- » Bilderbuchkinos: <https://t1p.de/3or5>
- » Zubehör: <https://t1p.de/wiz3>
- » <https://www.mein-kamishibai.de>
- » Vorlesen mit Apps: <https://t1p.de/e0i11>

Roboter, ein unbekanntes Wesen? Sind Roboter-Computer auch Computer?

Kreativität, Multimedia, Partizipation, Programmieren, Vorschulalter



Digitale Medien zum Thema machen und kritisches Denken fördern. Erstes, einfaches Programmieren.



Dieses Projekt dient als Einstieg in die digitale Medienbildung. Eltern, Mitarbeiter:innen und Kinder werden informiert und sensibilisiert. Die Teilnehmer:innen beschäftigen sich kreativ mit erstem Programmieren. Es gibt verschiedene Lerneinheiten; jedes Angebot stellt ein anderes Medium in den Mittelpunkt:

- » Theater, Film
- » gemischte Elektronik
- » Ozobot
- » Beebot
- 1. Vorstellen des Projektthemas Computer
- 2. Ausflug zum Schauspielhaus: „Der kleine Roboterjunge“
- 3. Auseinanderbauen verschiedener Arten von Computern (Computer, Laptop, Alexa, Fernbedienung)
- 4. zu Robotern werden; Kostüme basteln
- 5. „sich selbst“ programmieren



- 6. Programmieren mit Beebots und Ozobot (Kleingruppen)
- 7. Projektpräsentation für die Eltern durch die Kinder
- 8. Vorstellung des Projektes im Rahmen einer Vernissage

- » die natürliche Neugierde der Kinder ausnutzen und die Angebote lieber kurzhalten (Wenn es am schönsten ist, hört man auf!)
- » Bei Interesse werden die Angebote wiederholt, um neues Wissen zu festigen.
- » auf evtl. Fragen der Eltern reagieren und damit den Bedürfnissen der Eltern nach Information nachkommen
- » zusätzliche Referent:innen buchen



Die Angebotsreihe dauert ca. drei Wochen.



Roboter, ein unbekanntes Wesen? Sind Roboter-Computer auch Computer?

Fortsetzung



Vorschulkinder, je nach Angebot nehmen zwei bis zwölf Kinder an den Angeboten teil; zusätzlich Kinder mit besonderem Förderbedarf und Fachkraft



- » motivierte Mitarbeiter:innen in ausreichender Zahl
- » offene Eltern, die den Veranstalter:innen vertrauen
- » ausreichende finanzielle Mittel!



- » Ozobot: <https://ozobot-deutschland.de>
- » Beebot: <https://www.b-bot.de/>

OMG!

(Originale mehrsprachige Geschichten)

E-Book, Kreativität, Sprachen, Vertonung, Vorschulalter



Gestaltung und Vertonung eines digitalen mehrsprachigen Buches mit den Vorschulkindern eines Familienzentrums



Vorschulkinder zwischen fünf und sechs Jahren in zwei Gruppen, bestehend aus jeweils vier bis sechs Kindern



Zum internationalen Tag des Buches gestalten Vorschulkinder eines Familienzentrums zwei digitale Bücher. Diese werden anschließend mit dem Hörstift BOOKii vertont. Dabei sprechen die Hauptfiguren der Geschichten mit den Kinderstimmen in verschiedenen Sprachen.



- » zwei Tablets
- » zwei Leinwände
- » Beamer
- » Hörstift BOOKii
- » CoboStories-Rahmen

Die Kosten für die gedruckten Bücher (zwei Bücher pro Gruppe) belaufen sich auf ca. 50 Euro.



Die InNote-App ist eine einfache NotizApp für Android. Den iOS-Nutzer:innen steht die E-Book-App Book Creator zur Verfügung. Diese bietet zahlreiche Möglichkeiten zur Gestaltung eigener Geschichten. Die App ermöglicht den Kindern, nicht nur ihre Fotos und Zeichnungen einzufügen, sondern auch Musik und sogar Videos.



- » Das mehrsprachige Buch der Kinder des Familienzentrums St. Sebastian ist auf der Webseite des Vereins „bilingual picturebooks“ zu finden: <https://www.bilingual-picture-books.org/de/buchdetail?buch=35>
- » Tipps für medienpädagogische Aktivitäten und Projekte im Kindergarten: <https://mekokita.gmk-net.de>
- » Book Creator: <https://t1p.de/uovk> (iOS)
- » InNote: <https://t1p.de/4e9yg>



Die Gestaltung des Buches in den Gruppen läuft aus organisatorischen Gründen zeitversetzt.

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

Collage, Eltern-Kind-Nachmittag, Fotografie



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



Tablets (können auch ausgeliehen werden) mit entsprechenden Apps



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.



Book Creator (erhältlich für iOS und Chrome, <https://app.bookcreator.com>)



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



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

Deine Welt, wie sie dir gefällt!

Bildbearbeitung, Kita, Vorschulalter



Bilder lernen sprechen mit Tablets und der App ChatterPix Kids.



App Chatterpix Kids:
<https://t1p.de/ta78> (PlayStore);
<https://t1p.de/imen> (iTunes)



Vorschulkinder können ihre (Lebens-) Welt vorstellen, so wie sie ihnen gefällt. Selbstgemalte Bilder von den Kindern dürfen auf die Reise gehen und erzählen, was ihnen am besten gefällt. Mit einem Tablet und der App ChatterPix Kids lernen die Bilder sprechen.



Den Kindern genügend Zeit zum Ausprobieren geben.



eine Woche



ca. sechs Vorschulkinder



- » Tablets
- » App ChatterPix Kids – kostenlos
- » Elternbrief
- » Flyer
- » Stifte, Papier

Schule

Die Bibel im neuen Gewand

Bibel, Gleichnis, Musik



In einem Schulprojekt entsteht die Umsetzung eines Bibeltextes in Musik und Film für YouTube.



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.



- » genug Zeit einplanen
- » Stakeholder sichern
- » mit ganz normalem Chaos rechnen
- » ggf. zweite Person mit Kenntnissen in Audioaufnahme und -schnitt



sechs Schulstunden



27 Schüler:innen der Klasse neun



- » Bibeltexte
- » Instrumente
- » Laptop und Lautsprecherbox
- » Audacity (oder Ardour/Tenacity), itools3, Windows Movie Maker, ...



Ergebnis:

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

KLASSE:NACHRICHTEN

Fernsehtechnik, Journalismus, Medienscouts, Nachrichten



Schüler:innen produzieren eine Fernsehnachrichtensendung und übernehmen alle dafür erforderlichen Gewerke selbst.

» je drei Mitarbeiter:innen von Offenem Kanal und SWR



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



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



» 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

Nutzen und Gefahren des Internets für Grundschüler:innen (und deren Eltern)

Kommunikation, Recherche, Spiele



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



Klassenraum, besonders bei den Lehreinheiten am Computer

» sich auf das Tempo der Kinder einlassen, aber deren Mitteilungsbedürfnis immer wieder eindämmen (Zeitplan!)



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



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):

» www.esa.int/kids/de/home

» <http://www.kinderzeitmaschine.de>

» <https://klexikon.zum.de/wiki/>

» <https://www.klick-tipps.net>

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



» auf technische Schwierigkeiten vorbereitet sein
» gute Absprachen mit Klassenleitung
» gemeinsame Anwesenheit von Projektleitung und Lehrer:innen im

Find your Way in Maria-Ward-Schule: App-basierte Schulrallye

BYOD, Lernen, QR-Code, Rallye



Zehntklässlerinnen entwickeln eine App-basierte Schulrallye für Fünftklässlerinnen

und Feedback (Klasse 10), insg. drei bis vier Unterrichtsstunden zur Erprobung mit ausführlichem Feedback (Klasse 5).



Unter dem Motto Find your way erstellen Schülerinnen einer zehnten Real-schul-Abschlussklasse für (neue) Fünftklässlerinnen eine Schulrallye mit der App Placity. Dieses Projekt besteht aus zwei Teilen:

1. aus der Planung, Erstellung und Ersterprobung durch die Schülerinnen der zehnten Klasse, 2. aus einem Test-durchlauf mit Schülerinnen einer jetzi-gen fünften Klasse inkl. Feedback.



eine zehnte Klasse zur Entwicklung der Rallye, eine fünfte Klasse zur Erpro-bung, beliebig viele Fünftklässlerinnen zum Spielen der Rallye



- » PC
- » Beamer,
- » Smartboard
- » iPad/Tablet
- » Smartphones (BYOD)
- » App Placity
- » verschiedene Arbeitsblätter bzw. PowerPoint-Präsentationen
- » PCs mit Internetzugang
- » mobile Geräte (BYOD bzw. von der Schule)

Kosten: Bei diesem Projekt entstanden keinerlei zusätzliche Kosten



Bei thematischem Schwerpunkt „Schul-erkundung“ den Jugendlichen Freiraum lassen bei der Auswahl der Stationen. Das erhöht die Motivation, Partizipati-on, bringt überraschende Ergebnisse. Wenn möglich, kleinere Klassen betei-ligen oder ggf. innerhalb einer Klasse zwei Bounds erstellen.



ca. sechs bis sieben Doppelstunden (à ca. 80 Minuten) zur Erstellung der Rallye



- » <https://placity.de>
- » https://placity.de/guide_web.pdf
- » <https://webapp.placity.de/#/ingame/1550/0>

... und am Ende gewinnen doch immer die Hater

Hate Speech, interaktives Video, Medienethik



Zum Umgang mit Hate Speech erstellen Schüler:innen ein interaktives Video, das verschiedene Handlungsmöglichkeiten aufzeigt.

» Kulissen und Verkleidung von den Schüler:innen



Schüler:innen erstellen mithilfe einfacher Filmtechniken ein interaktives Video, in dem sie einen Fall von Hate Speech nachspielen. An einem bestimmten Punkt hat der:die Betrachter:in die Möglichkeit, unterschiedliche Reaktionsmöglichkeiten auszuwählen.



» Unterrichtsmodul Hate Speech: <https://t1p.de/bdxi>
» <https://www.klicksafe.de/hate-speech>
» <https://t1p.de/tx2g>
» <https://t1p.de/oood>



die ethischen Aspekte vor der eigentlichen Medienarbeit behandeln, um Konflikten 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)

Medien-AG an der Schule

BYOD, Medienproduktion, Medienscouts, Peer-to-Peer



Schüler:innen produzieren, gestalten und reflektieren Medien.



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



- » BYOD
- » Schulkameras
- » Schul-Software



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



- » Unterstützung durch Schulleitung im Vorfeld sichern
- » mit überzeugenden Ergebnissen punkten



- » Motivation der Gruppe erhalten
- Zeitbedarf sehr unterschiedlich, je nach Projekt ca. zwei Stunden wöchentlich; gegliedert in verschiedene Lerneinheiten



15 Schüler:innen und deren Lehrer:innen; zusätzlich Eltern, Ehemalige

Vielfalt macht Spaß

#Toleranz

Perspektiven, Stop Motion, Videoclip



Schüler:innen setzen das Thema „Vielfalt macht Spaß #Toleranz“ in Video-clips 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
- » Schüler:innen als Expert:innen anerkennen und nur beratend zur Seite stehen, wenn gewünscht
- » räumliche Ausweichmöglichkeiten
- » Ladekabel, 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



Video

Vielfalt macht Spaß

#Toleranz

Fortsetzung



- » Einverständniserklärung der Eltern
- » Räumlichkeiten
- » Medienpädagogin, Begleitperson
- » Zubehör für Stop-Motion-Film
- » Stativ (selbst gebastelt)
- » Smartphones (BYOD)
- » Storyboard-Vorlagen
- » Karten Begrüßungsritual
- » PowerPoint-Präsentation Film
- » Daumenkinos
- » Laptop/PC mit Windows Movie Maker
- » USB-Sticks, DVD-Rohlinge



- » WDR: <https://t1p.de/hyrl>
- » Trickbox-Leitfaden: <https://t1p.de/jy6s>
- » <https://parabol.de/service/materialien>
- » <https://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 Perspektive, 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



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



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

Fortsetzung

- » 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.

- » Erzähltheater
- » Handy zum Filmen



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.



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



drei Einheiten mit jeweils zwei, vier und einer Schulstunde
zwei Klassen mit insgesamt 34
Grundschüler:innen der vierten Klasse



- » DIN-A3-Papier, 190 g/m²
- » Wachsmalkreide
- » Laminierfolien, Laminiergerät
- » Kopierpapier
- » Drucker
- » Computer

Die Stadtentdecker

Bildbearbeitung, Fotografie, Hören, Stadterkundung, Videoclip



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



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



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.



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



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

- » <https://stadtsache.de/tippsundtricks.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

OER-Führerschein

OER, Peer-to-Peer, Quiz



Schüler:innen lernen das Arbeiten mit OER anhand des Tools Kahoot kennen.



Anhand eines mit 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 erfolgreich bestandenem 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:
<https://t1p.de/2fs6>
- » Kahoot: <https://kahoot.it> bzw.
<https://kahoot.com>

Trau dich und mach das WhatsApp-Diplom!

Medienscouts, Peer-to-Peer



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

» „WhatsApp-Diplom“



Klicksafe:

<https://t1p.de/vb5w>



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“.



Medienscouts: 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

Selfie + Identität

Identität, Jugendpastoral, Schulpastoral, Selfies



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



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



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



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

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



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



- » Projekthomepage und Dokumentationsvideo: <https://ich-und-mein-selfie.jimdo.com/>
- » Impressionen: <https://www.ku.de/rpf/besondere-angebote-und-projekte/medienwerkstatt>
- » Video: https://youtu.be/n5V-hN_eAyg

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/Ardour/Tenacity für Audio-Podcasts, Animotica für Diashows, Schreib-/Bildprogramme)



» <http://cfg-blog.de>

» Reflexionen: <https://t1p.de/b1vw>

» Medienkonzept: <https://t1p.de/8js0>

#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

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
- » das eigene mobile Endgerät zum Erstellen von Bild-, Video- und Tondateien (BYOD)



Text
Video

#LyrikDesign – ein medienpädagogisches Gestaltungsprojekt

Fortsetzung

- » Laptop/MacBook (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>

Kreatives Kinderkino

Büchereiarbeit, Freundschaft, Grundschule, Sprachförderung, Wahrnehmung, Wertebildung



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



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



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 interviewt zu den Themen des Films: Freundschaft – Mut – Ungerechtigkeit.



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



- » Zeitplan einhalten und Aufmerksamkeitsspanne der Kinder beachten
- » Technik vorher gründlich prüfen
- » Mitarbeiter:innen für Kleingruppen gut briefen
- » Auffanggruppe für Kinder, die schon früher fertig sind



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

Mr. & Mrs. Bien: Natur in digitalen Welten: Bienen real und digital

E-Book, Natur, Schulgarten



Verbindung von Natur und digitalen Welten



- » Bienenzubehör (kostspielig, wurde durch „Aktion Bien“ gefördert)
- » iPads mit Apps (Kamera, Foto, Book Creator)
- » Whiteboard, Adapter
- » Schul-WLAN



Arbeit im Schulgarten mit und an den Bienen mithilfe von iPads festhalten, kommunizieren, reflektieren und mit der App „Book Creator“ ein E-Book der Bienen-AG erstellen



- » sich selbst mit iPad und Apps auskennen
- » Die App Book Creator ist selbst-erklärend, in Grund- und Förderschule sehr gut einsetzbar und bietet vielfältige Möglichkeiten.
- » in Schule mit ganz „normalem“ und auch „unnormalem“ Chaos rechnen → genügend Zeit einplanen



ca. zwei Monate im Sommerschulhalbjahr



fünf bis maximal zehn
Werkstufenschüler:innen einer Schule
für ganzheitliche Entwicklung

HPT-Podcast mit Grundschulkindern mit heilpädagogischem Förderbedarf

Lebenswelt, Partizipation, Vertonung



Schaffung einer Podcast-Reihe in einer heilpädagogischen Tagesstätte



Mit den Kindern einer heilpädagogischen Tagesstätte soll eine Podcast-Reihe geschaffen werden, die sich thematisch zwar an dem Alltag der Heilpädagogischen Tagesstätte (HPT) orientiert und diesem zuzuordnen ist, inhaltlich jedoch von den Kindern weitestgehend frei gestaltet wird. Ähnlich einer Schülerzeitung soll hier die Möglichkeit gegeben sein, über unterschiedliche Themen und Aktionen zu berichten und die Inhalte für Interessierte zugänglich zu machen. Langfristig ist der Podcast als fester Bestandteil der Einrichtung denkbar.



Zunächst liegt die Aufmerksamkeit nur auf dem Aufnehmen der Inhalte. Den Schnitt nimmt daher zunächst der:die Multiplikator:in im Alleingang vor. Erst durch die Produktion weiterer Folgen kann das Interesse und die Aufmerksamkeit auf das Schneiden gelenkt werden. Auch durch weitere Einheiten erkennt man, wer für welche Aufgabe am

ehesten ein Faible/Talent hat. Manch einer ist ein guter Interviewer, eine andere zeigt vielleicht eher für die Schneidetechnik ein glückliches Händchen. Auf niederschwelligem Niveau können so Folge für Folge mehr Aufgaben des Produktionsprozesses delegiert werden, mit dem langfristigen Ziel, dass hier eines Tages ein Selbstläufer entsteht.



sechs bis acht Einheiten pro Podcast-Folge, max. 45 Minuten pro Einheit



Grundschul Kinder (sieben bis elf Jahre) mit heilpädagogischem Förderbedarf, Klein- (vier bis sechs Teilnehmer:innen) bis Kleinstgruppen (ein bis zwei Teilnehmer:innen)



- » iPads als Aufnahmegeräte
- » Software für Schnitt (etwa die Freeware Audacity)
- » Zeit!!!



- » <https://www.audacityteam.org>
- » Alternativen: Tenacity Audio oder Ardour

Macht der Bilder

Bildwirkung, Manipulation mit Bildern, Medienreflexion, Storytelling



Workshop zum Thema
„Macht der Bilder“



Bilder sind allgegenwärtig und nehmen eine zentrale Rolle in der Medienkommunikation ein. Kernthemen des Workshops sind: 1. Bildwirkung, 2. Bildmanipulation, 3. Bildgestaltung.

Der Workshop gibt Antwort auf die Frage, warum Bilder so stark auf den Menschen wirken, und welcher Nutzen, aber auch welche Gefahr sich daraus ableiten lässt.



Nutzung von Kampagnenmotiven der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung <https://www.bzga.de/> oder des deutschen Verkehrssicherheitsrats <https://www.dvr.de> für die Bildanalyse. Anfrage über die dortigen Pressestellen



zwei bis vier Stunden



ideal zehn, maximal 20 Personen;
Schüler:innen der Sekundarstufe I und II, Lehrer:innen



- » PC mit Internetzugang
- » externe Festplatte/USB-Stick
- » Beamer
- » Leinwand, Lautsprecher
- » Smartphone
- » Abstimmungs- und Brainstorming-Tool (Mentimeter)
- » digitale Pinnwand (Padlet)
- » Präsentationssoftware (PowerPoint, Pages)

Bei Durchführung online zusätzlich:

- » Konferenztool (Teams, Zoom, Big Blue Button)



- » Manipulation von Bildern, Jürgen Weber, Film, 16 Minuten:
<https://medienkompetenz.katholisch.de/manipulation-von-bildern/>
- » Sogeh Medien.de – Das Tutorial „Mit Bildern erzählen“ in drei Teilen
- » Planet Schule dok' mal

Sexuelle Identität Jugendlicher im digitalen Raum

Cybergrooming, Erklärvideo, Peer-to-Peer, Prävention



Medienscouts produzieren Erklärvideos zum Thema Cybergrooming, um Schüler:innen des achten/neunten Jahrgangs über dieses Thema aufzuklären.



Die Medienscouts einer Schule beschäftigen sich an zwei Workshoptagen mit dem Thema Cybergrooming und planen und produzieren kurze Videos, in denen sie Jugendlichen erklären, wie man Cybergrooming erkennt und sich davor schützen kann. Das erstellte Material wird im Anschluss in einer Präventionseinheit zu sexueller Identität von Jugendlichen im digitalen Raum im neunten Jahrgang verwendet.

Im ersten Teil der Einheit erarbeiten sich die Jugendlichen anhand des Materials der Medienscouts Täterstrategien und Hilfsangebote bei Cybergrooming. Im zweiten Teil wird sexualisierte Gewalt unter Jugendlichen im digitalen und analogen Raum diskutiert, die rechtliche Lage besprochen und es werden Handlungsstrategien gegen sexualisierte Gewalt entwickelt.



Ausreichend Zeit für die Filmaufnahmen einplanen. Es ist günstig, wenn Vorkenntnisse beim Videoschnitt vorhanden sind. Ansonsten mindestens einen halben Tag mehr einplanen. Ggf. sollte dann auch ein:e Referent:in für Film eingeladen werden.



- » Workshop mit den Medienscouts: eineinhalb Tage
- » Präventionseinheit zu Cybergrooming: drei Zeitstunden



Teilnehmende des Workshops waren sechs bis zehn Medienscouts. Medienscouts sind Schüler:innen der siebten bis elften Klasse. Zielgruppe der produzierten Videos sind Schüler:innen des achten/neunten Jahrgangs, in diesem Fall waren es vier Klassen mit jeweils 28 Schüler:innen des neunten Jahrgangs.



- » Kamera
- » Ansteckmikros
- » mobile Endgeräte
- » TaskCards



Sexuelle Identität Jugendlicher im digitalen Raum

Fortsetzung



- » Materialien für die Erarbeitung des Themas Cybergrooming mit den Mediencouts:
<https://www.medienanstalt-nrw.de/themen/cybergrooming.html>
- » Taskcards (Plattform für die Bereitstellung des Lernpfads):
<https://www.taskcards.de>
- » Materialien für Präventionseinheit zu sexualisierter Gewalt unter Jugendlichen: <https://innocenceindanger.de/projekte/unddu/>

„Wir machen ein Buch!“

Büchereiarbeit, Kreativität, Storytelling



Kinder schreiben und illustrieren eine Geschichte.



Die Teilnehmenden entwerfen eine eigene Geschichte bzw. eigene Geschichten. Dabei kann das Buch in aufeinander aufbauenden Workshops mit unterschiedlichen Gruppen oder schrittweise mit einer Gruppe geschrieben und illustriert werden. Die Teilnehmenden setzen sich nicht nur rezeptiv, sondern auch aktiv mit dem Medium Buch auseinander und erhalten Kenntnisse und Fähigkeiten im kreativen Schreiben.



- » Je älter die Kinder, desto versierter in ihrer Schreib- und Lesefähigkeit.
- » Bei größeren Gruppe ist mehr Aufteilung der Aufgaben bzw. das Schreiben individueller Kurzgeschichten besser.
- » Es sollten Inspirationsquellen (Lexika, (Bilder-)Bücher, Recherchemöglichkeiten) zur Verfügung stehen, die die Teilnehmenden aber nicht überfordern oder deren

eigene Kreativität blockieren.

- » Die kognitiven Fähigkeiten der Teilnehmenden beeinflussen das Maß an theoretischem Input (bspw. Storytelling, Handlungsaufbau).



zwei Tagesworkshops oder vier bis fünf Einzelworkshops à zwei bis drei Stunden



Kinder der Klassen drei bis fünf, Kleingruppen mit drei bis maximal zehn Teilnehmenden



- » Bilderbücher zur Anschauung
- » Storytelling-Material: Story Cubes, beschreibbare Story-Würfel, Infos zum Handlungsaufbau (Drei-/Vier-/Fünf-Akte-Handlung)
- » Synonym-Wörterbuch, Wortlisten (Verben, Adjektive)
- » visueller Charakterbogen (bei eingeschränkter Lese- und Schreibfähigkeit)
- » Schreib- und Malutensilien
- » ggf. Laptops oder iPads (falls Geschichten noch aufbereitet werden)



„Wir machen ein Buch!“

Fortsetzung

Kosten:

- » Buchdruck für Teilnehmer:innen
(Richtwert: ca. 7,50 Euro pro
Buch pro Teilnehmer:in)
- » Material Storytelling, Bücher:
ca. 50 Euro (oder ggf. in (Schul-)
Bibliotheken verfügbar)
- » Papier, Schreib- und Malutensilien:
ca. 30 Euro bei Neuanschaffung



- » Storytelling:
<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/tag/storytelling/>
- » Veröffentlichung, (ehrenamtliche)
Übersetzung und Download-Möglich-
keit beim Projekt Bilingual Picture-
books unter <https://www.bilingual-picturebooks.org/de/home>

Erstellung eines Lernvideos

Erklärvideo, Lernen



Schüler:innen erstellen ein Lernvideo zum Satz des Pythagoras auf der Grundlage von Kriterien für gute und schlechte Lernvideos



Im Projekt geht es um die Erstellung eines Lernvideos zum Satz des Pythagoras in drei Arbeitsphasen: In der ersten Phase lernen Teilnehmer:innen Grundlagen zu verschiedenen Arten von Lernvideos und Kriterien für gute und schlechte Lernvideos kennen und wenden diese in der zweiten Phase für die Erstellung eines Lernvideos an. In der dritten Phase sollen die Videos auf Grundlage der Ergebnisse aus Phase eins bewertet und aus einer medienpädagogischen Perspektive reflektiert werden.



Die Lerngruppe sollte den Satz des Pythagoras kennen und schon in Mathematikaufgaben angewendet haben – somit ist eine fachliche Grundlage gegeben und die Lerngruppe kann sich auf die Darstellung und Beschreibung

des mathematischen Inhaltes in einem Lernvideo konzentrieren. Bei neu eingesetzter Technik und neuen Hilfsmitteln sollte die Lerngruppe den Umgang mit diesen üben.



Mit einer Gruppe, die schon im Vorfeld Erfahrungen mit der Erstellung von Lernvideos hat, benötigt man zehn Lerneinheiten à 45 Minuten, um das Projekt durchzuführen. Ansonsten müssen noch weitere Lerneinheiten für die Handhabung des iPads und der benötigten Apps eingeplant werden.



Die Zielgruppen des Projekts sind Schüler:innen einer gymnasialen Jahrgangsstufe 9, welche das Lernvideo erstellen.

Eine weitere Zielgruppe bildet die Schulgemeinschaft, die das Lernvideo praktisch nutzen kann. Die Lerngruppe bestand aus insgesamt 20 Schüler:innen. Diese wurde in vier Fünfer-Gruppen unterteilt.



Video

Erstellung eines Lernvideos

Fortsetzung



- » vier Räume für Kleingruppenarbeiten und Videoaufnahmen
- » Texte zu Lernvideoarten
- » Trickfilmboxen
- » Klemmbausteine (Kosten)
- » Papier
- » iPad mit Stativ und Beleuchtung



Schön, Sandra & Ebner, Martin (2013).
Gute Lernvideos ... so gelingen Web-

Videos zum Lernen!

Online zugänglich unter:

<https://bimsev.de/>

#bookstagram: Buchrezensionen für Instagram erstellen

Lesekompetenz



Schüler:innen erstellen Buchrezensionen für Instagram



Schüler:innen lernen Grundlagen von Instagram kennen und untersuchen dort vorhandene Buchempfehlungen. Sie erstellen eigene Bilder von ihren Lieblingsbüchern und verfassen plattformgerechte Texte u.a. mit Hashtags. Die Ergebnisse werden dann auf Instagram hochgeladen und so präsentiert.



Zum Fotografieren und Inszenieren der Bücher sind Smartphones gut geeignet, zum Schreiben der Texte eher nicht. Man arbeitet besser mit mehreren Accounts. Dateiformate sollten in Grundzügen beherrscht werden.



ca. 15 Stunden



beliebige Gruppengröße, idealerweise ca. 30 Personen aus der Sekundarstufe I



- » iPad(s) und/oder Smartphones mit Kamera und Internetzugang
- » Instagram
- » Bücher



Ein gelungenes Beispiel für Rezensionen und Bilder: <https://lass-mal-lesen.blog/author/lesehexemimi/>

Kräuter Kids

Fotografie, Grundschule, Natur, Recherche, Urheberrecht



Grundschüler:innen erstellen anhand von Texten digitale Kräuterbücher mit dem iPad und der App Book Creator.



Dazu fotografieren sie diese Kräuter in der freien Natur oder benutzen Fotos aus dem Internet. Sie reflektieren Design, Fotoqualität (Urheberrecht) und Inhalt für Sachbücher.



Genug Zeit einplanen und das Wetter im Blick haben für die Außentermine.



mindestens 16 Schulstunden verteilt über mehrere Wochen, zum Beispiel als AG



maximal 22 Grundschüler:innen ab Ende der dritten Klasse bis zur sechsten Klasse (z.B. Ganztagsbetreuung)



- » iPads mit der App Book Creator
- » Kosten: Keine

„Grammatik gelernt mit digitalen Tools ihr habt“

Deutschunterricht, Digitale Tools, Grammatik, Lernen



Schüler:innen bereiten sich mit den digitalen Tools LearningApps und TaskCards auf eine Klassenarbeit zum Thema „Grammatik der Satzglieder“ im Fach Deutsch durch die Auswahl und – schwerpunktmäßig – Gestaltung von LearningApps/Lernapps vor



Zunächst werden bestehende LearningApps zum Thema „Grammatik der Satzglieder“ ausgewählt, ehe sich der Schwerpunkt der Projektarbeit, die Gestaltung eigener LearningApps zu diesem Thema, anschließt. Sowohl die ausgewählten als auch die getesteten Apps werden auf einer digitalen Pinnwand (TaskCards) geteilt und anschließend getestet sowie bewertet. Den Abschluss des Projektes bildet die Reflexion über die eigenen Lernerfahrungen im Hinblick auf die Vor- und Nachteile des digitalen Lernens.

Genutzt wird das webbasierte, kosten- und werbefreie Tool LearningApps, mit dem man kleine interaktive und multi-

mediale Übungen zu nahezu allen Themen, Fächern und Jahrgangsstufen nutzen, bearbeiten und selbst erstellen kann. Außerdem wird das ebenfalls webbasierte Tool TaskCards verwendet, mit dem sich eine digitale Pinnwand erstellen lässt, auf der Informationen wie Texte, Links, Bilder, Videos etc. mit anderen geteilt werden können, sodass damit kollaborativ gearbeitet werden kann. Als Arbeitsgerät werden iPads genutzt.



- » Wichtig ist, die Kriterien für eine gelungene LearningApp immer präsent zu halten – am besten mithilfe einer Checkliste, die die Schüler:innen in allen Arbeitsphasen (Auswahl, Gestaltung, Testung/Bewertung der Apps) abhaken müssen.
- » Außerdem sollte der Schwerpunkt bei der Gestaltung der Apps ganz deutlich auf die Qualität, nicht auf die Quantität gelegt werden – besser, es entstehen weniger Apps von guter Qualität, als viele von minderer.



„Grammatik gelernt mit digitalen Tools ihr habt“

Fortsetzung



zweimal zwei Stunden



26 Schüler:innen einer gymnasialen sechsten Klasse, die in acht Kleingruppen zu je drei bis vier Mitglieder arbeiten.



- » kostenlose Tools: LearningApps und TaskCards, App zur Audioaufnahme
- » iPads und Kopfhörer in Klassenstärke
- » Arbeitsblätter
- » WLAN



- » learningapps.org
- » taskcards.de

Albertuscup digital!

Escape Room mit Rätseln rund ums Gymnasium

Escape Room, Kreativität, Urheberrecht



Schüler:innen der sechsten Klasse erstellen einen digitalen Escape Room für ihre Schule.



neun Schüler:innen der sechsten Klasse (bei Vorerfahrungen mit Keynote auch größere Gruppe denkbar).



Dabei erstellen sie Rätsel mit Keynote und LearningApps. Ziel ist, dass die Schüler:innen der fünften Jahrgangsstufe im nächsten Jahr zeigen können, dass sie ihre Schule schon kennen.



- » iPads
- » Internetzugang
- » Beamer
- » Software: Keynote, Learningapps

Kosten: Es fallen keine Kosten an.



- » genug Zeit für die Rätselerstellung einplanen
- » die Speicherung der Zwischenergebnisse so organisieren, dass auch weitergearbeitet werden kann, wenn ein Gruppenmitglied abwesend ist
- » Klärung von Urheberrecht (Bilder und Rätsel) frühzeitig thematisieren



learningapps.org



ca. zwölf Lerneinheiten à 40 Minuten (bei Schüler:innen mit Vorerfahrungen im Umgang mit iPads und der Nutzung von Keynote)

Erstellung eines digitalen Abschlussbuches mit der App Book Creator

Datenschutz, Fotografie, Grundschule, Selbstinszenierung



Grundschüler:innen erstellen eine persönliche Profilseite über sich selbst für ein digitales Abschlussbuch mit der App Book Creator.



Die Kinder lernen als Erstes die verschiedenen Funktionen der App Book Creator kennen. Dann erstellen sie ihre eigene persönliche Profilseite. Dabei reflektieren sie über den Umgang mit sensiblen Daten.



- » Frühzeitige Absprache mit den Erziehungsberechtigten.
- » Bilder möglichst zu Beginn des Projekts aufnehmen.
- » Pufferstunden einplanen.



zwölf Stunden



max. 25 Kinder einer Abschlussklasse/
vierten Klasse der Grundschule



- » Material: Bilder/Videos der Kinder (selbst aufgenommen oder von Zuhause)
- » Technik: iPad, WLAN (Jedes Kind benötigt ein iPad mit der vorinstallierten App Book Creator.)
- » Finanzen: Kosten für die App Book Creator



Erklärvideo Book Creator (YouTube):
<https://t1p.de/2hax0>

Die Loverboy-Masche – Wie erkenne ich ein Fake-Profil?

Empowerment, Sicherheit



Sogenannte Loverboys nähern sich Mädchen an, um sie für Prostitution zu gewinnen; oft erfolgt diese Annäherung über soziale Medien. Mädchen sollen im Projekt sensibilisiert werden, die Fake Profile dieser „Boys“ zu erkennen.

Dabei geht es vor allem um das Identifizieren von Fake-Profilen und Nutzung entsprechender Recherchetechniken.



zwei Projektstage à vier Schulstunden, medienpädagogischer Teil: 180 Minuten



Immer wieder fallen junge, oft eher schüchterne Mädchen in die Hände von sog. Loverboys. Das sind attraktive junge Männer, die zunächst Liebe suggerieren, die Mädchen dann aber schnell via „Gehirnwäsche“ isolieren und zur Prostitution zwingen. Das Projekt klärt grundsätzlich über das Vorgehen der Loverboys auf, geht aber im Speziellen auch auf die „Anwerbetricks“ via Fake-Profilen unter anderem auf Instagram ein.



ca. zehn bis 20 Mädchen der Klassen neun und zehn



- » Material: Materialheft des Vereins Liebe ohne Zwang e.V.
- » Technik: AppleTV, je Schülerin ein iPad, Internetzugang
- » Finanzen: keine



liebe-ohne-zwang.de – hier findet sich alles rund um den Workshop und die Schulungen zur Multiplikatorin, lediglich der medienpädagogische Baustein fehlt, da er im Rahmen von #mepps konzipiert wurde.



- » <https://liebe-ohne-zwang.de>
- » Sendung 37 Grad: Wenn aus Zwang Liebe wird: Die Masche der Loverboys: <https://t1p.de/rop4x>

Außerschulische Jugendarbeit

#Behinderungenleben #Perspektivwechsel #Medien

Behinderung, Inklusion, 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.



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



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.



Nicht das Produkt, sondern der Gruppenprozess steht im Mittelpunkt.



fünftägiges Seminar



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

Kurzfilme im Tandem

Medienproduktion, Migration, Videoclip



Eintägiger Workshop für Kinder und erwachsene Tandempartner:innen, in dem sie mithilfe von Apps Kurzfilme drehen.



Nach einer kurzen Kennenlernrunde und dem Vorstellen der zu verwendenden 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>

#youstainability – Weltretten für Influencer

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



Schüler:innen produzieren LegetrickErklärvideos Legetrick zu nachhaltigem Alltagshandeln.



Durch die Erstellung von Erklärvideos zu den Themen Kosmetik, Müll und Konsum/Ernährung erfolgt eine inhaltliche Beschäftigung mit nachhaltigem Leben und Handeln sowie eine Auseinandersetzung mit dem Medium/Genre YouTube-Video. Dabei geht es um Hintergründe und Mechanismen der Plattform, die Tätigkeit von YouTuber:innen, Sprach- und Bildcodes und die Funktionsweise von Erklärvideos. Es werden praktische Kompetenzen vermittelt, wie eine kreative und plattformgerechte Gestaltung eines konkreten Videogenres, die Planung und Durchführung eines Videodrehs, die Postproduktion von Videos und die plattform- und zielgruppen-gerechte Vermittlung einer gesellschaftlich relevanten Botschaft funktionieren.



- » Auf die Zeit achten!
- » Wertschätzung für die Ergebnisse
- » technische Voraussetzungen so weit wie möglich vorbereiten

- » Teilnehmer:innen machen lassen (eigenverantwortliches Recherchieren mit dem Smartphone, Selbstorganisation beim Videoerstellen, ...)!



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



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)



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

Zaubermaske

Fotografie, Kreativität



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



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



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.



<https://www.befunky.com>



- » Der Termin fürs Fotografieren sollte länger sein oder diese Aktion muss an zwei Tagen gemacht werden.

- » Ein Termin hat gefehlt, um die Fotos in Ruhe zu bearbeiten.



drei, besser vier Termine, je 90 Minuten



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

sounds and pictures of spring

Hören, Kreativität, Sehen, Selbstwirksamkeit, Wahrnehmung



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 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
- » auf technische Probleme vorbereitet sein
- » früh Plan B haben, falls die Zeit knapp wird
- » 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 (Vor- und Nachmittag); Weiterentwicklung: 9:30 bis ca. 12:30 Uhr an zwei aufeinanderfolgenden Tagen (nur ohne technische Probleme (!) realistisch)



sounds and pictures of spring

Fortsetzung



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



- » Smartphones (BYOD) als Audio-
rekorder und Fotokamera
- » WLAN-Zugang
- » ein digitales Aufzeichnungs-
gerät als Backup
- » kostenloses Programm Audacity
(Ardour/Tenacity)
- » Free Audio Converter,
Windows Movie Maker
- » Einige USB-Sticks sind hilfreich.



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

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

Ästhetik, digitale Tools, Kreativität, Rallye, Stadterkundung, Storytelling



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



Nach der Vorstellung des Projekts werden Teilnehmer:innen 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 Recherarbeiten 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 Abschluss-einheit werden Feinschliff betrieben, d.h. der Actionbound gespielt, ggf. Änderungen vorgenommen und das Projekt gemeinsam ausgewertet.



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



fünf Abendeinheiten (je maximal drei Stunden)



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



- » Beamer
- » Laptops
- » evtl. Tablets
- » diverses Moderationsmaterial
- » Smartphones der Teilnehmenden (BYOD)



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

LICHTgestalten

Empowerment, Heilige, Selbst- und Fremdwahrnehmung



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



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

Projekt Mensch

Ferienprojekt, interkulturelle Medienarbeit, Wertebildung



In einem theater- und medienpädagogischen Ferienprojekt drehen Kinder unterschiedlichster kultureller Herkunft einen Film zum Thema „Was verbindet uns als Mensch?“.



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



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



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



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



vier Tage,
neun bis 17 Uhr



zehn Kinder unterschiedlicher kultureller Herkunft ab zehn Jahren

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

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
- » Die 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.



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.

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

Medienalltag, Medienreflexion, 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



- » 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.

- » Technik früh genug besorgen und testen (genügend Speicherplatz vorhanden?)



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 Mikrophon oder ein Mikrophon mit Vorverstärker für iPad
- » Stativ mit Tablet-Halterung
- » Beamer, Leinwand
- » Filmbearbeitungsprogramm: Pinnacle Pro oder iMovie



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

Fortsetzung

- » 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>

Projekt Reformation 2.0

Luther, QR-Code, Rallye, Reformation



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 Reformation 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



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.reformationzweinnull.de
Login: ‚ichkannnichtanders‘

Erklärvideos für neu ankommende Heimbewohner:innen

Fotografie, Kinder- und Jugendrat, Lebenswelt, Partizipation



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.



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 Förderverein (1.000 Euro)

More Than Stones – Kirchenraumerkundung

Augmented Reality, BYOD, Kirchenraum, 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 Rauman eignung 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.



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.

„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



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

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



mindestens zehn Stunden auf zwei Tage verteilt



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



#Action for CityKidz – entdecke deine Stadt mit dem Smartphone

Fortsetzung

- » 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/erklavideos/>

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

mediale Frauenbilder, Rollenbilder, Selbstinszenierung, Stereotype



Die Teilnehmerinnen werfen einen kritisch-hinterfragenden Blick auf die weibliche (Selbst-)Darstellung innerhalb Social Media, insbesondere Instagram und YouTube. Die Mädchen sollen ange-regt 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 Auseinandersetzung 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



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



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

Fortsetzung

- » Kosten für Fotoabzüge, je nach Gruppengröße ca. 50 bis 100 Euro



- » Ethik macht Klick: <https://t1p.de/v2dk0>
- » „Weibliche (Selbst-)Inszenierung in den neuen Medien“:
<https://t1p.de/4bt5>
- » JIM-Studie: <https://www.mpfs.de/jim>
- » Pinkstinks: <https://pinkstinks.de>
- » Handysektor, Privatsphäre:
<https://youtu.be/zxk-mw3zXp8>
- » Instagram: <https://t1p.de/qlhf>

Film 'n' Rap

Ferienprojekt, Musik, Videoclip



Im Rahmen des Projektes Film 'n' Rap wurde in einem Frankfurter Jugendzentrum von einer Gruppe Jugendlicher eine eigene Story zu einem bereits existierenden Deutschrap-Song konzipiert und verfilmt.



Während der Sommerferien 2020 entwickeln sechs Jugendliche im Rahmen eines viertägigen Filmprojektes der Offenen Jugendarbeit ihre persönliche Geschichte zu dem Lied „Wieder Lila“ (Capital Bra ft. Samra) und schreiben dazu ein Storyboard. Im Anschluss schlüpfen sie in die Rollen eines Kameramenschen oder eines:einer Schauspieler:in und filmen zunächst angeleitet und später nahezu selbstständig Szene für Szene ab. Abschließend wird aus den filmischen Einzelteilen das eigene Musikvideo (mit Outtakes) geschnitten und das Endprodukt mit einigen Freunden und Familienmitgliedern angeschaut



» Erfahrungen im Bereich Filmdreh und Schnitt von Vorteil

- » Für Anfänger:innen ist das Videoschnittprogramm Premiere Elements sehr zu empfehlen. Wichtig: ausreichend Speicherplatz und Leistungsfähigkeit des verwendeten Laptops
- » Sich mit den verschiedenen Genres von Musikvideos der gegenwärtigen Jugendkultur auseinanderzusetzen ist ebenfalls hilfreich, um daraus gewisse Kniffe abzugucken und den Jugendlichen so eine Bandbreite von Drehmöglichkeiten offenzulegen.



ein zweistündiges Vortreffen und vier Tage Projektarbeit (à sechs Stunden pro Tag)



Jugendliche zwischen elf und 16 Jahren; sechs Jugendliche, Projektleitung, eine Kollegin sowie ein Mitarbeiter des Medienprojektzentrums Offener Kanal



- » professionelle Filmkamera
- » Drehzubehör (z.B. Stativ)
- » Schnittcomputer
- » Materialverleih



Film 'n' Rap

Fortsetzung

- » Schnittprogramm: Premiere Pro/
Premiere Elements
- » medienpädagogische Unterstützung durch den Offenen Kanal
- » finanzielle Unterstützung durch
den Träger des Jugendclubs



Medienprojektzentrum Offener Kanal
(Kooperationspartner):

[https://www.lpr-hessen.de/
medienprojektzentren/rhein-main/](https://www.lpr-hessen.de/medienprojektzentren/rhein-main/)

LUMEN – LichtSTÄRKE

Ästhetik, Empowerment, Identität, Jugendpastoral, Kreativität



Jugendliche gestalten mit Lightpainting-Technik ein Foto von sich selbst, das eine ihrer Stärken/Fähigkeiten darstellt.



zwei Workshop-Einheiten mit je drei Stunden Arbeitszeit; Vor- und Nachbereitungszeit etwa fünf Stunden



„Bring dein Licht in die Welt, sie kann es brauchen!“ Die Teilnehmer:innen setzen sich im Projekt mit ihren strahlenden Seiten (Stärken, Fähigkeiten und Kompetenzen) auseinander. Mit Lightpainting setzen sie anschließend eine ihrer Stärken ästhetisch in Szene. Bei Lightpainting handelt es sich um Fotografie mit Langzeitbelichtung, bei der im abgedunkelten Raum mit Licht „gemalt“ wird.



sechs bis acht interessierte Jugendliche zwischen 14 und 18 Jahren



- » digitale Spiegelreflexkamera mit Live-Composite-Funktion (z.B. Olympus), Stativ
- » Tablet mit App Olymus OI.Share (Fernsteuerung der Kamera und Live-View)
- » Verschiedene Lichtquellen (z.B. Taschenlampen) und Lichtformer
- » Finanzbedarf für weiteres Kleinmaterial und Fotodruck



- » ausreichend Zeit für Photoshooting einplanen
- » technische Ausrüstung und Lightpainting unbedingt vorher selbst ausprobieren
- » Tablet mit Olympus-App erleichtert die Live-Kontrolle der Fotos.
- » auf schwarzen Hintergrund und schwarze Kleidung der Teilnehmer:innen achten



- » gute Erklärung zum Thema „Lichtmalen“ in der Sendung für die Maus: <https://t1p.de/7z1ot>
- » Tutorials für Lightpainting-Einsteiger:innen (z.B. von Bernhard Rauscher, Lumenman): z.B. Lightpainting Basics (<https://t1p.de/9bjrt>) und Lightpainting mit Tools aus dem Haushalt (<https://t1p.de/l50so>)

Trau dich zu trauern

Ästhetik, Gefühle, 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 ge-
ben, sich öffentlich darüber auszutau-
schen. Gerade für Trauernde kann dies
zu Konflikten führen. Im Projekt sollen
die Mädchen die Fotografie als ein aus-
druckgebendes 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 sie-
ben und 13 Jahren, die einen Menschen
verloren haben, aus einer bestehenden
Gruppe



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

Vom Lockdown zum Openup – digitale Schnitzeljagd mit dem Smartphone

Inklusion, Partzipation, QR-Code, Rallye, Stadterkundung, Wertebildung



Lockdown – Isolation – kein Urlaub! Aber endlich wieder Outdoortreffen – mit Abstand! Diese Situation ist Initialzündung für vier Kinder-Jugend-Parlamentarier:innen aus dem Gymnasium und der Förderschule, eine QR-Code-Rallye in einem fußläufigen Stadtrundgang als Mitmachaktion für Kinder, Jugendliche und/oder Familien aus ihrer Stadt zu installieren.



Die vier Parlamentarier:innen im Alter von zwölf bis 14 Jahren planen und gestalten eine Rallye mit QR-Codes, die Bewegungsaufgaben und Fragen zur Stadt an 15 Stationen eines Rundweges enthalten. Teilnehmer:innen können innerhalb von drei Ferienwochen das mediale Angebot frei nutzen oder ihre Ergebnisse einsenden und an der Verlosung von Preisen teilnehmen. Die Parlamentarier:innen wenden sich mit der Ferienaktion an diejenigen Erwachsenen, die sie in ihrer parlamentarischen Beteiligung begleiten und beraten. Die Jugendlichen erwerben



Kenntnisse im Projektmanagement, erfahren Selbstwirksamkeit und Stärkung ihrer Partzipation im regionalen Umfeld. Sie erweitern ihre medialen Fertigkeiten durch die Erstellung von QR-Codes mit einem eigenen Logo, dem Einfügen von ihren Texten und den

URLs der Rallye-Standorte über Google Maps und erhalten Inputs zum verantwortungsvollen Umgang mit Apps.

- » für das Plakatieren an Gebäuden Genehmigungen einholen
- » Sponsorenakquise (Materialbedarf: spezielles Klebeband outdoor – teuer!, Laminierfolien, optional Preise für Teilnehmer:innen)
- » Meetingpoints für Planung und Schulung (technische Ausstattung!)
- » Rallye-Teilnehmer:innen erreichen über verschiedene Kanäle: Schulen, Vereine, Presse ...
- » für Rallye-Teilnehmer:innen wichtig: Transparenz des Rallye-Startpunktes, an dem verständliche Anleitungen



Vom Lockdown zum Openup – digitale Schnitzeljagd mit dem Smartphone

Fortsetzung

- fixiert sind, Routenplaner über GPS und Wegebeschreibung, einfache Versendungsmöglichkeit der Lösungen
- » Routenbetreuung (Ersatzcodes, Klebematerial) und ordnungsgemäßes Entfernen



acht Einheiten à zwei bis drei Stunden plus die Routenbetreuung in den Ferien (Zeitaufwand pro Schüler:in ca. ein bis zwei Stunden), Preisverleihung



Kinder und Jugendliche für die Erstellung der Rallye; Teilnehmer:innen an der Rallye (Kinder, Jugendliche und Erwachsene)

#AnalogSpieltDigital – ein Mehrgenerationen-projekt zum Thema „Spielen“

Spiele, Jugendmedienschutz, intergenerationelles Lernen, Programmieren



Teilnehmer:innen erstellen eigene Spiele und erproben diese im Rahmen eines Mehrgenerationen-Spielenachmittags



Teilnehmer:innen unterschiedlicher Altersstufen durchleuchten in einem Workshop das Thema Computerspiele. Sie lernen verschiedene Spiele-Genres kennen und tauschen sich zu den Themen „Chancen und Risiken digitaler Spiele“ und „Jugendmedienschutz“ aus. Anschließend programmieren sie in Zweier-Teams mit dem Programm KODU Game Lab eigene Spiele und stellen diese im Rahmen eines Mehrgenerationen-Spielenachmittags unter dem Motto #AnalogSpielDigital Besucher:innen zum Ausprobieren zur Verfügung.



- » Die Teilnehmeranzahl an die räumlichen Gegebenheiten anpassen.
- » Für den Workshop sollte die Gruppe nicht zu groß sein; zehn bis zwölf Teilnehmende sind ideal.
- » Wünschenswert ist es, wenn Erziehungsberechtigte zusammen mit Kindern bzw. Jugendlichen oder Groß-

eltern zusammen mit Enkel:innen am Workshop und/oder an dem Spielenachmittag teilnehmen.

- » Das Programm KODU Game Lab muss auf den Laptops installiert sein (für die Programmierung und zum Spielen); das Programm funktioniert nur in Verbindung mit Windows-PCs.



Das Projekt wurde an drei Projekttagen durchgeführt: zwei Workshoptage (jeweils vier bis fünf Stunden) und ein Spielenachmittag (vier Stunden).



Mitglieder aus allen Altersstufen (die Durchführung erfolgte in einer Pfarrgemeinde mit Mitgliedern aus mehreren Gruppen und Kreisen); zehn bis zwölf Teilnehmer:innen für den Workshop, ca. 20 bis 30 Teilnehmer:innen für den Mehrgenerationen-Spielenachmittag



- » Räumlichkeiten (großer Saal mit Tischen und Stühlen)
- » Internetanschluss
- » Laptops (BOYD und ggf. über Ausleihe)



#AnalogSpieltDigital – ein Mehrgenerationenprojekt zum Thema „Spielen“

Fortsetzung

- » Programm KODU Game Lab (kostenfrei)
- » Beamer und Leinwand
(für den Workshop)
- » Kabeltrommeln oder Mehrfachsteckdosen
- » Budget für Bewirtung an den Projekttagen
- » Analoge Brett-, Würfel- und Kartenspiele, ggf. sonstige Computerspiele als zusätzliche Angebote für den Spielenachmittag



<https://www.kodugamelab.com/>

Storytelling: Wambacher Geschichten

Hören, QR-Code, Storytelling



Jugendleiter:innen verfassen selbstgeschriebene Geschichten (Storytelling) und vertonen diese mittels Audiotechnik zu kleinen Hörgeschichten.



Die Wambacher Geschichten sind ein Storytelling-Audio-Projekt, in dem junge Menschen einen Herzensort, in diesem Fall das Landjugendhaus Wambach, mit selbstgeschriebenen und vertonten Geschichten neu entdecken. Es ist in Teilnehmerzahl und Inhalt variabel anpassbar an unterschiedliche Voraussetzungen und damit auf andere Situationen übertragbar. Die vertonten Geschichten geben dem analogen Ort durch QR-Codes, unter denen man sie abrufen kann, eine digitale zweite Ebene.



- » Die Projektleitung sollte Erfahrung im Aufnehmen und Schneiden von Audiomaterial haben.
- » Das Projekt wird durch einen stabilen Internetzugang bereichert.
- » Für eine schnelle Umsetzung muss ausreichend Technik zur Verfügung stehen.



ein Tag bis ein Wochenende (je nach Anzahl der Teilnehmer:innen)



vier bis zehn 16- bis 26-Jährige (potenziell nach oben hin offen)



- » mobile Audiorecorder (einer pro zwei Personen)
- » mindestens ein Computer bzw. Laptop mit Schnittprogramm
- » optional Audiointerface/ Mischpult für Computer
- » Papier, Stifte, Fabula Decks zum Storytelling (optional, alternativ mit anderen Tools möglich)



- » <https://www.kljb-muenchen.de/die-kljb/landjugendhaus-wambach/wambacher-geschichtn/?L=0cmdcmdcmd>
- » <https://fabuladeck.com/>

SPIELEND BEGEISTERN mit Actionbound

Firmung, GPS, Katechese, Rallye



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



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



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



eintägiger Workshops



ca. 15 Teilnehmer:innen, Multiplikator:innen in Pastoral und Jugendarbeit



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



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

Bible in Motion – Osterlesung als Stop-Motion-Film

Animation, Bibel, Fotografie, Legetrick, Stop Motion, Videoclip



Kinder und Jugendliche erstellen anhand einer bearbeiteten Szene aus der Bibel einen Stop-Motion-Film für die Osternacht.



Die Bibel-Szene wurde zuvor bearbeitet, also gekürzt, umgeschrieben oder neu formuliert, um sie für Kinder und Jugendliche verständlicher zu gestalten. Weiterhin beschäftigen sich die Teilnehmenden mit Grundlagen der Bildgestaltung und Bildeinstellungen.



- » Zeit zum Ausprobieren lassen
- » viel verschiedenes Bastelmaterial zur Verfügung stellen, um Teilnehmenden viele Gestaltungsformen zu ermöglichen
- » Legetrick hat sich als recht beliebt herausgestellt, z.B. Knetfiguren wurden im Projekt nicht eingesetzt
- » Legetrick/Flachfigurenfilm ist zeitlich am schnellsten umzusetzen (die Darstellungsform war keine Vorgabe im Projekt; die Arbeitsgruppen wählten diese Form eigenständig)



Karsamstag, 9:00 bis 13:00 Uhr Kernarbeitszeit mit der Möglichkeit am Nachmittag weiterzuarbeiten



bis zu zwölf Kinder und Jugendliche zwischen sechs und 17 Jahren (am durchgeführten Projekt nahmen fünf Personen teil)



- » vielfältiges Bastelmaterial
- » pro Kleingruppe ein Tablet mit Stativ und der App Stop Motion Studio Pro (Preis 4,99 Euro)
- » ausgewählte Szene aus der Bibel
- » Laptop und Beamer/Monitor



- » Sachgeschichte: Making-of Shaun, das Schaf: <https://t1p.de/z45g>
- » Erklärungen und Beispielbilder für Einstellgrößen im Film: <https://t1p.de/nxe7>
- » Erklärungen und Beispielbilder zum Aufbau eines Fotos: <https://t1p.de/slrjj>
- » Arbeitsergebnis aus dem Projekt: <https://t1p.de/f9sk8>

Ich! Mein Alltag! Gott!

Firmung, Glaube, Katechese, Persönlichkeitsrechte, Religion



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



vier bis zehn Jugendliche zwischen 14 und 19 Jahren



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



Die Teilnehmer:innen erlernen (bzw. vertiefen ihr Wissen über) die Theorie und Praxis des Fotografierens. Neben technischen Aufgaben gibt es eine inhaltliche Auseinandersetzung mit einem religiösen Thema, das in einem Foto umgesetzt werden soll. 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

Die Meerschweinchenverschwörung

Medienreflexion, Storytelling, Verschwörungserzählungen



Konzeptionierung und Erprobung eines Workshops, der Jugendliche beim Erkennen, Einordnen und Kritisieren von emotionalisierenden Aspekten in Verschwörungserzählungen stärken soll.



Zunächst analysieren die Teilnehmenden mithilfe von Arbeitsblättern ein YouTube-Video zu einer vermeintlichen Verschwörungserzählung. Anschließend werden die Erkenntnisse zusammen besprochen, entlang von Storytelling-Mechanismen zugeordnet und durch eigene Kenntnisse von Verschwörungserzählungen ergänzt. In einem letzten Schritt werden die gemachten Erfahrungen mit dem Phänomen Antisemitismus kontextualisiert und so auf die gesellschaftlichen Konsequenzen solcher Narrative hingewiesen.



- » Arbeitsauftrag der Video-Methode gründlich erklären
- » genug Zeit für Diskussionen und Anliegen der Teilnehmenden einplanen
- » Fokus auf Interaktivität/Teilnahme an den Diskussionen setzen

- » aktive Medienarbeit als essenziellen Bestandteil des Konzepts ermöglichen



mehrere Arbeitseinheiten à 90 Minuten



acht bis 20 Jugendliche der achten Jahrgangsstufe bzw. zwischen 13 und 16 Jahren



- » YouTube-Video
- » Arbeitsblätter zur Video-Methode
- » Storytelling-Mechanismen ausgedruckt (A3)
- » Stifte
- » Projektor
- » Lautsprecher
- » Präsentation



- » YouTube-Video MEERSCHWEINCHENMENSCHEN | Gefahr oder Mythos?: https://youtu.be/M6lED_9TInM
- » Poster für Storytelling-Mechanismen: <https://t1p.de/81nb8>
- » Bildungskollektiv „Die Pastinaken“: <https://www.agfp.de/die-pastinaken>

DIY-Handygames. Coding mit Bloxels

Creative Gaming, Programmieren, Spiele



Mit Bloxels wird gemeinsam in einer Gruppe ein Handygame erstellt.



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



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.



<https://edu.bloxelsbuilder.com/>



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



vier Stunden



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

Ostersnaps

Fotokurs, Medienreflexion, Ostern



Jugendliche gestalten Ostersnaps (Snaps zum Thema Ostern) mit dem eigenen Smartphone.



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.



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



drei Nachmittage



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



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



- » Beispielvideo: <https://t1p.de/x7fe>
- » Fotografen-Spickzettel: <https://t1p.de/10fz>
- » Weitere Links: <https://t1p.de/wxp2>

„Es ist nicht so, wie es aussieht“ – eine Fotoaktion mit Jugendlichen

Bildbearbeitung, Fotografie, Medienreflexion



Mit Jugendlichen eine medienkritische Haltung gegenüber den Sozialen Medien entwickeln und Smartphones zum Gestalten von Medien nutzen.



Die Jugendlichen bekommen nach einer Einführung drei inhaltlich unterschiedliche Fotoaufträge:

- » Stell dir vor, du bist ein bekannter Influencer oder eine bekannte Influencerin. Suche dir einen Spot, durch den du vermutlich die meisten Likes bekommst.
- » Du schreibst einen Bericht für eine Zeitung. Mache ein Foto, welches zu dem Bericht veröffentlicht werden soll.
- » Fotografiere das Schönste an (Ort der Projektdurchführung).

Dadurch machen sie unter verschiedenen Aspekten Fotos. Anschließend werden die Fotos in der Gruppe geteilt und die Jugendlichen erläutern ihre Gedanken hinter der Auswahl.



Austausch unter verschiedenen Fragestellungen in Kleingruppen



drei Lerneinheiten à 2,5 bis drei Stunden



fünf bis 15 Jugendliche zwischen 14 und 17 Jahren



- » Smartphones
- » Beamer, Laptop
- » ca. 20 Euro

Leb! Kreativ – Stop-Motion-Film

Firmung, Stop Motion, Storytelling, Videoclip



Jugendliche in Vorbereitung der Firmung erstellen ein Stop-Motion-Film.



Die Teilnehmer:innen setzen sich aktiv mit dem Erstellen eines Stop-Motion-Videos auseinander. Grundlage und Start bilden ein Blick hinter die Kulissen einer professionellen Stop-Motion-Produktion und die daraus resultierenden Arbeitsschritte. Diese werden dann nach und nach selbstständig durchlaufen. Somit entstehen eigene und besondere erste Momente des Bewegtbildes.



- » viel Zeit zum Ausprobieren und selbst herausfinden lassen
- » Legofiguren eignen sich hervorragend als Objekte, somit kann das Gesamtset klein gehalten werden.
- » viel Zeit einplanen, nicht nur für das Ausprobieren, sondern auch für die Erstellung
- » Gruppen zu je drei bis vier Jugendlichen haben sich als gut erweisen.
- » nicht mehr als drei, vier Gruppen parallel laufen lassen



- » ca. zehn bis zwölf Stunden, auf 2,5 Tage am Stück verteilt in einem Bildungshaus



Jugendliche zwischen 13 und 14 (in Vorbereitung auf die Firmung)



- » App Stop Motion Studio Pro
- Laptop und Beamer für Präsentation der Ergebnisse
- » Klebeband!!!
- » Pro Kleingruppe:
ein Tablet, Stativ, (mehrere) Lichter, Figuren



Sachgeschichte: Making of Shaun das Schaf: <https://t1p.de/z45g>

**Ausbildung/
Fachschule/
Hochschule**

Internet-ABC goes Studis

Erklärvideo, Grundschule, Medienkompetenz



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



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



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.



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



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



- » Themen der Videos für die Zielgruppe der Sechs- bis Zehnjährigen ansprechend aufbereiten
- » altersgerechte Sprache, Fremdwörter erklären
- » eindeutige und verständliche Bilder
- » altersgerechte, lineare Gliederung des Films mit positiver Auflösung



eine Projektwoche (Montag bis Donnerstag)

„Werte“ in unserer pluralistischen Gesellschaft

Inklusion, Playmobil, Trickfilm, Wertebildung



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.



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



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



- » 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)

AUSgetickt – Trickfilme zum Thema Inklusion

Inklusion, Stop Motion, Trickfilm



Trickfilme zum Thema Inklusion mit Tablets und der App Clayframe



24 Erziehschüler: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 daher hilfreich sein.



- vier Unterrichtseinheiten (UE, je dreimal 45 Minuten)
- » eine UE Theorie
 - » zwei UE Kulissenaufbau, Storyboard, Dreh, Vertonung, Abspann
 - » eine UE gegenseitige Präsentation



24 Erziehschüler: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?!

Gruppenphasen, Medienreflexion



Actionbound zu den Gruppenphasen nach Saul Bernstein und Louis Lowy



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.



- » App vorab mit WLAN auf Geräte laden
- » eine Beschäftigung für Gruppen einbauen, die schon fertig sind



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



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

Smartes Lernen in der Weiterbildung

Datenschutz, OER, Persönlichkeitsrechte



Weiterbildungs(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). 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 Mediennutzungsverhalten 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 erheben



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



Smartes Lernen in der Weiterbildung

Fortsetzung



WB-Lehrer:innen und Teilnehmende im
Zweiten Bildungsweg
(sechs Personen in der Pilotgruppe)



- » 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://de.wikibooks.org/)
- » 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



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



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



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

Durchblick im Infowald – eine QR-Code-Rallye

QR-Code, Rallye, Storytelling



Angehende Erzieher:innen entwickeln eine QR-Code-Rallye für die Einführungswoche ihrer Ausbildungsstätte.



zwölf Erwachsene



Dabei erarbeiten sie sich eine Geschichte und entwickeln dazu Rätsel, Spiele und Aufgaben, die es zu lösen gilt bzw. die sie mithilfe von iPads gestalterisch umsetzen und PDF-Dokumente erzeugen. Diese Dokumente werden auf der Cloud der Ausbildungsstätte hinterlegt und mit öffentlichem Link geteilt, sodass daraus QR-Codes generiert werden können.



- » iPads
- » Laminiergerät
- » Beamer, Laptop
- » Kosten für Arbeitsmaterial
- » Papier und Laminierfolien



- » Jede Einheit gilt es gut vorzustrukturieren.
- » Die Schwierigkeit besteht darin, die Balance zwischen ausreichend Zeit zur Kreativität und Ergebnissen zu finden.



sieben Einheiten à 90 Minuten

Fi3LL – Fachakademie (für Sozialpädagogik) implementiert iPads im Lehr- und Lernprozess

Didaktik, digitale Tools, Selbstwirksamkeit



Dozierende einer Fachakademie für Sozialpädagogik werden fit für den didaktisch-methodisch sinnvollen Einsatz von iPads im Unterricht.



Am ersten Workshop-Termin bekommen die Teilnehmenden eine Einführung in die Bedienung der iPads und in ausgewählte Apps zum Lehren und Lernen. In Kleingruppenarbeit werden die Apps ausprobiert und Ideen für den eigenen Unterrichtseinsatz entwickelt. Die Umsetzung im Unterricht während der Begleitphase wird im zweiten Workshop zusammengetragen; die Teilnehmer:innen sammeln weiterführende Ideen, technische und inhaltliche Bedürfnisse.



- » hierarchische Struktur der Schule mitdenken (Träger, Schulleitung), vorab verbindliche Zuständigkeiten, Entscheidungsbefugnisse und Ziele aushandeln
- » hoher Stellenwert des praktischen Ausprobierens – dafür viel Zeit einplanen (motivatorisches

Potenzial; Selbstwirksamkeit!)

- » hinsichtlich Erfahrung auf möglichst heterogene Gruppenzusammensetzung achten (erfahrene Kolleg:innen als „Coaches“)
- » bestehendes Know-how der Studierenden künftig stärker berücksichtigen und einbeziehen



vier Monate; zwei Präsenztreffen im Rahmen verpflichtender Veranstaltungen fürs Kollegium, dazwischen Begleitphase



direkt: extrem heterogenes Kollegium (22 Personen) inkl. Schulleitung (zwei Personen) und Sekretärin; indirekt: Studierende (angehende Erzieher:innen) (Multiplikator:innen)



- » Tabletcoffer mit zwölf iPads
- » für Präsenztermine: WLAN, Beamer, Laptop, Apple-TV, Bluetooth (Airdrop)
- » für begleitende Phase: Internetzugang, Kollaborationstool (Etherpad) und bestehende WhatsApp-Gruppe, Cloud-Speicher mit Zugriff für alle



Fi3LL – Fachakademie (für Sozialpädagogik) implementiert iPads im Lehr- und Lernprozess

Fortsetzung

- » PowerPoint für eigene Präsentation
- » ausgewählte Apps (kostenlos, überwiegend browserbasiert): Explain Everything, H5P (Erklärungen, Erklärvideos); Kahoot, LearningApps, Quizlet, (Lernspiele, Quiz); Padlet, Mindmeister, Mentimeter, Socrative (Kollaboration, Notizen, Ideensammlung)
- » für die Gruppenarbeit: App-Testzüge, erstellte Materialien (Kurzanleitung plus Übungsaufgabe(n))
- » Präsentationsmaterial
- » Feedback-Box



Apps siehe oben;
Links: <https://t1p.de/ty0pn>

„Kommt und seht!“ (Joh 1,39a): Interaktive Welcome-Rallye für Studierende

BYOD, Identität, Quiz, Rallye, Schnitzeljagd, Storytelling



Studierende erstellen mit Actionbound eine Welcome-Rallye für neue Studierende in der Hochschulgemeinde.



Im Projektverlauf sind u.a. folgende Inhalte enthalten: Showcase (Kennenlernen der App), Editor-Einführung (Arbeiten mit der App), Bewertung von digitalen Routen, Einführung ins Storytelling und Ideenentwicklung für den Actionbound, Erarbeitung identitätsstiftender Merkmale der Hochschulgemeinde, Input zu Urheberrechten und Konzeption der Actionbound-Stationen. Neue Studierende bekommen durch die Welcome-Rallye nun spielerisch einen ersten Eindruck von den Angeboten, Werten und Menschen, die in der Hochschulgemeinde aktiv sind.



Über die katholischen Medienstellen in Bayern kann eine Actionbound-Lizenz für pastorale Angebote kostenlos genutzt werden.



- » vier Vorbereitungstreffen (davon ein Online-Treffen)
- » Treffen zum Probespiel des Actionbounds
- » Durchführung im Rahmen einer Semesterstart-Veranstaltung
- » Reflexions- und Auswertungstreffen



acht Projektmitglieder



- » BYOD: Smartphones, Laptops
- Lizenz der Actionbound-App (über <https://medienzentralen.de/>)
- Moderationsmaterial, Flipchart
- » Laptop, Beamer, Leinwand (für Vorbereitungstreffen)
- » Verpflegung
- » Videokonferenzplattform Zoom (für Online-Treffen)
- » WLAN



- » <https://de.actionbound.com>
- » <https://medienzentralen.de>

QR-Phone – Qualitative Reflexion des Smartphone-Nutzungsverhaltens

Medienreflexion, QR-Code, Videoclip



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



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



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.



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



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



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

Mikro an!

BYOD, Medienproduktion, Peer-to-Peer



Bundesfreiwilligendienstleistende erstellen einen Audiobeitrag/Podcast nach einem partizipativen Peer-to-Peer-Ansatz.



Nach dem Prinzip „learning by doing“ erarbeiten die Teilnehmer:innen Inhalte und bringen dabei ihre eigenen Ideen ein. Die Rolle der Projektleiterin ist überwiegend die einer Moderatorin. Am Ende ist der Podcast „Mikro an!“ entstanden, der jetzt richtig durchstarten kann.



- » Vorab Zielgruppe genau definieren.
- » Verbindlichkeit gerade im Hinblick auf einen Prozess von Vorteil.
- » Einplanen, dass mehr inhaltliche Unterstützung notwendig sein kann, wenn die Zielgruppe jünger und formal weniger gebildet ist.
- » Gut überlegen, ob die (Lern-)Einheiten ganze Tage beinhalten und dafür weniger Termine haben sollen oder lieber kürzere Zeiteinheiten und dafür mehr Termine (hat beides Vor- und Nachteile).

- » Pausen zeitlich einplanen.
- » Kulinarisch etwas bieten und die Zielgruppe bei der Auswahl mit einbeziehen.
- » Projekt-Tagebuch führen (hilft auch hinterher beim Verschriftlichen eines Projektberichts).



sechs Termine unterschiedlicher Dauer (zwischen 75 Minuten und vier Stunden), inkl. Projektabschluss



Je nach Equipment zwei bis maximal zehn Bundesfreiwilligendienstleistende (18 bis 21 Jahre alt). Generell aber auch für andere Altersgruppen geeignet. Inhalt und Methode müssen dann angepasst werden.



- » möglich mit unterschiedlichen Ressourcen (von „low budget“ bis hin zu teurerem Equipment)
- » wenn gewünscht auch nach dem Prinzip BYOD (bring your own device) durchführbar



Mikro an!

BYOD, Medienproduktion, Peer-to-Peer

- » Es braucht nur ein Gerät, das ein Mikro integriert hat, einen Audio-Editor (Open Source und datenschutzkonform) und ein digitales Endgerät, um die Audio-Software benutzen zu können.
- » Empfehlenswert ist die Nutzung einer Maus, da dies die Bearbeitung der Spuren erleichtert.



Ziemlich tolle Tutorials für Interessierte, die im Selbststudium etwas lernen möchten: <https://medienbox-nrw.de>

Digital HEP?

Blended Learning, Inklusion, Partizipation, Stop Motion



Stärkung digitaler Wege der Inklusion in der Heilerziehungspflege-Ausbildung



Heilerziehungspflege macht sich zur Aufgabe, Menschen auf ihrem Weg zu Partizipation und einem Mehr an Lebensqualität zu begleiten, Inklusion als auch das Gestalten von Begegnung stehen als zentrales Element der Ausbildung in der Assistenz und Begleitung von Menschen mit Assistenzbedarf im Mittelpunkt. Diese Prozesse benötigen immer mehr digitale Anteile, und so müssen Auszubildende sensibilisiert werden, digitale Medien zur Partizipation nutzbar zu machen und Menschen mit Assistenzbedarf zu begleiten, Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt zu nutzen. In einem Blended-Learning-Kurs sollen so theoretische Grundlagen als auch Anregungen zur individuellen Auseinandersetzung vermittelt werden und im Rahmen von Praxiserfahrung anhand verschiedener Methoden und Umsetzungsmöglichkei-

ten in kreativem und anregendem Tun der eigene Erfahrungsschatz erweitert werden.



ca. 40 Unterrichtseinheiten à 45 Minuten; Verteilung in Blöcken



ca. 28 Auszubildende der Heilerziehungspflege im zweiten Ausbildungsjahr



- » Anschaffung digitaler Geräte (Moodle-Plattform), Tablets und APPs
- » Personal
- » Materialien über allgemeinen Verbrauch

Erwachsene

Kahoot ist immer herzlich willkommen!

Didaktik, digitale Tools, Kreativität, Lernen, Sprachen



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



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



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



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



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



- » www.kahoot.it
- » weitere Links: <https://t1p.de/p2bm>

Ein Netz für Religionslehrkräfte in Hamburg – #netzinhh

Creative Commons, Religion, OER



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



- » 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



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.

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



Lehrkräfte für Katholische Religion

Bildbearbeitung, CMS, Glaube, Google Earth, Outdooractive, Pilgern, 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 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 zwingend; 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, ...) auf die Wege hinweisen!
- » 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 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.



Fortsetzung



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
- » notwendige Software (Bildbearbeitung, CMS)
- » idealerweise fester Etat als Projektmittel im Bistumshaushalt



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

Bücherei goes Audio

Büchereiarbeit, Ehrenamt



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



ehrenamtliche Bücherei Mitarbeiter:innen als Einzelpersonen oder Kleingruppen



Ehrenamtliche Bücherei Mitarbeiter: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.



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



- » 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



Audacity:

<https://www.audacityteam.org>

Ardour:

<https://ardour.org>

Tenacity:

<https://tenacityaudio.org>

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

Ehrenamt, Internetplattform, Kommunikation, Lernen



Ein Verband und Bildungsträger richtet für haupt- und ehrenamtliche Akteur:innen bzw. Teilnehmer:innen 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!



mehrere Monate je nach Rahmenbedingungen



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



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

Didaktik, digitale Tools, Medienproduktion, Quiz



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
- » 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



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



Fortsetzung



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



DiWeS.de
(inzwischen verändert und erweitert)

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

Ehrenamt, 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 sie 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
- » 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.



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 zwischen 16 und 40 Jahren (Kleingruppen mit zwei bis vier Personen)



- Smartphones und Tablets (BYOD)
- » Fotokamera, Videokamera (BYOD)
 - » Laptop, Beamer, Adapterkabel
 - » Moderationsmaterial
 - » Website bzw. Dropbox für Lernmaterialbereitstellung
 - » Räume mit Internetzugang über WLAN



Links: <https://t1p.de/9nuwn>

90 seconds – Bilder und Filmclips digital gestalten

Ehrenamt, Kirchenraum, Videoclip



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

(BYOD möglich)

- » Beamer
- » Internet für Teilnehmer:innen
- » ggf. Kartenlesegeräte
- » USB-Mikrofone
- » Verlängerungskabel, Mehrfachsteckdose
- » Fotostativ
- » Verpflegung



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.



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



zwei Treffen,
vier und sieben Stunden



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



- » Räumlichkeiten
- » Digitalkameras, Laptops

Video
Foto

Interaktiver Kirchenführer

Ehrenamt, Kirchenraum, QR-Code



gemeinsame Erstellung eines interaktiven Kirchenführers mit Actionbound und als Website



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



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.



mindestens fünf Teilnehmer:innen (ab zwölf Jahren) zur Erstellung und Test des Bounds
Zielgruppe: Familienmesskreis und interessierte Mitglieder anderer Arbeitskreise der Pfarrgemeinde (Öffentlichkeitsarbeit, Internet, Pfarrjugend, Messdiener, ...), grundsätzlich offen für interessierte Gemeindemitglieder



- » 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



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



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

Let's-Play-Workshop

BYOD, Creative Commons, Gamification, Spiele



Pädagogische Mitarbeiter:innen eines katholischen Erwachsenenbildungswerks lernen etwas über Gamification/CC-Lizenzen und werden selbst zu Medienschaffenden einer Anwendung.



Hauptamtliche Mitarbeiter:innen eines katholischen Erwachsenenbildungswerks nehmen an einem Workshop teil, um sich mehr mit dem Begriff Gamification/Creative-Commons-(CC-)Lizenzen auseinanderzusetzen und zu lernen, wie man ebensolche Inhalte mittels der Anwendung Learningapps.org erstellen kann. Dabei muss klar sein, welche Story/inhaltliche Basis man für die Apps zugrunde legt (hier: 50-jähriges Jubiläum).



- » ausreichendes Platzangebot für die Gruppengröße
- » für die Gruppenarbeit und die spätere Präsentation der Ergebnisse nicht mehr als zehn Teilnehmer:innen
- » bei heterogenen Gruppen gute Vorbereitung, wie man eine leichte, spielerische Atmosphäre während des Workshops schaffen kann



Arbeitstag von neun bis 16 Uhr (bei weniger Teilnehmenden kann die Zeit auch verkürzt werden)



acht bis zehn hauptamtliche Mitarbeiter:innen



- » Seminarraum
- » Laptops & Smartphones (BYOD)
- » WLAN oder LAN-Anschlüsse
- » Steckdosen
- » Beamer/smarter Whiteboard
- » Pinnwand/Whiteboard für Brainstorming
- » Budget für Bewirtung und „Siegerehrung“ einplanen
- » Personalressource



<https://www.learningapps.org>

Medienwerkstatt RU: DIGI:Tales: Religiöses Lernen und digitale Transformation

Bibel, Legetrick, Religion, Trickfilm



Medienpraktische Fortbildung inklusive Erzählfilmwerkstatt für Multiplikator:innen in der Religionslehrerbildung im Erzbistum Köln



fünf Stunden Werkstattzeit und eineinhalb Stunden Hinführung und Auswertung



Die Medienwerkstatt bietet praktische Erfahrung in die religionsunterrichtliche Arbeit in und mit digitalen Medien. Sie lässt kurze Legetrick-Videos zu biblischen Szenen produzieren und verknüpft so das narrative Potenzial digitaler Medien mit der Urerzählung des Christentums. Im Mittelpunkt der Erzählfilmwerkstatt steht die Arbeit mit dem eigenen Endgerät und die Nutzung entsprechender Kamera-Apps. Die Teilnehmenden entwickeln die eigene Geschichte von der ersten Idee über Drehbuch und Storyboard bis hin zum eigentlichen Dreh im Legetrickstil.



zwölf Personen; Multiplikator:innen religiöser Bildung, konkret: Religionslehrer:innen, die Fortbildungen für Kolleg:innen anbieten.



- » je eigenes digitales Endgerät
- » Materialien zur Gestaltung einer Trickbox (transparente Box, Cuttermesser, Klebeband, Tonpapier, Bleistift)
- » Materialien zur Gestaltung der Flachfiguren (Papier, nicht schmierende Filzstifte, Zeichenvorlagen)
- » Lavalier-Mikrofone



Das Drehbuch/Storyboard lässt sich asynchron und kollaborativ auch mithilfe von TaskCards (Zeitstrahl) erstellen. Eine Vorlage findet sich in hier: <https://t1p.de/a0dyz>



- » TaskCards-Board: <https://t1p.de/ltdas>
- » Relilab: <https://t1p.de/2ogh2>

Das Unsichtbare sichtbar machen – Lightpainting als Methode in der Firmvorbereitung

Firmung, Fotografie, Kreativität, Storytelling



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



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



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.



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



pro Kleingruppe ein abdunkelbarer Raum



etwa sechs Stunden plus Pause



maximal zwölf Hauptamtliche in der kirchlichen Jugendarbeit

Erklärvideos erstellen, nutzen und vielfältig denken

Didaktik, Erklärvideo, Kreativität, Legetrick



In einem Train-the-Trainer-Praxisworkshop erstellen Multiplikator:innen Erklärvideos in drei verschiedenen Techniken und reflektieren deren Einsatzmöglichkeiten.



Im praktischen Tun werden verschiedene Techniken von Erklärvideos ausprobiert und anschließend Ideen entwickelt, wie diese in der (außer-)schulischen Bildungsarbeit praktischen Einsatz (reproduktiv und produktiv) finden können. Die Beschäftigung mit verschiedenen Erklärvideo-Techniken fördert die Reflexion über eigene Begabungen und Vorlieben als Gestalter:innen digitaler Lernwelten. Die Teilnehmenden werden einerseits mit der Kunst des unterhaltsamen Erklärens von Lerninhalten vertraut gemacht und andererseits befähigt, ihre Lernenden bei der Produktion von Erklärvideos anzuleiten. Somit gewinnen sie eine moderne und attraktive Handhabe für ihre Bildungspraxis.



- » Kreativität vor Perfektionismus
- » wertschätzendes Feedback
- » Für Dreharbeiten von Legetrickvideos mit analogen Bildern ein Raum pro Arbeitsgruppe; falls nur ein Seminarraum zur Verfügung steht, soll jede Arbeitsgruppe nacheinander den Raum für sich haben, während die andere Arbeitsgruppe die Wartezeit als Pause nutzt; für Dreharbeiten sind 15 Minuten ausreichend.
- » Videobearbeitungsprogramm parat haben, falls ein Video mit Smartphone/Tablet im Hochformat aufgenommen wird und für die Leinwandprojektion rotiert werden muss.
- » Videoübertragung zur Leinwandprojektion planen (mit Kabel, Cloud oder Messenger)



eintägiger Workshop, sieben Stunden



fünf bis zehn Lehrer:innen, Dozent:innen, Erwachsenenbildner:innen, Pädagog:innen, Erzieher:innen und alle,



Erklärvideos erstellen, nutzen und vielfältig denken

Fortsetzung

die ein paar Techniken für Gestaltung eigener Erklärvideos lernen wollen



- » BYOD: Smartphones/Tablets, Laptops
- » Stative mit Smartphone-/Tablet-Halterung und ein Beispiel für eine Alternative (z.B. ein längeres Brett, ein Stuhl und Spanngummi zur Festigung)
- » Material für Legetrickvideos (Papier, Stifte, Schere)
- » Internetzugang
- » Beamer



Simpleshow:

<https://simpleshow.com/de/>

BOUND TO ACT

Ehrenamt, Glaube, Jugendpastoral, Lernen, Peer-to-Peer, QR-Code, Quiz, Rallye



Qualifizierung des Sachausschusses Jugend einer Pfarrgemeinde für die Jugendarbeit und zukünftige Projekte.



Für die zukünftige Jugendarbeit soll der Sachausschuss Jugend befähigt werden, eigenständig mit Plattformen für computergestützte Lernspiele (wie Actionbound) zu arbeiten. Eine Lizenz dafür gibt es von der AV Medienzentrale. Die Weitergabe erfolgt nach einem einmaligen Impuls im Peer-to-Peer-Verfahren - bound to act!



YouTube-Videos von der Actionbound Academy



Online: 75 Minuten | Präsenz: 120 Minuten | Präsenz – Ministunde 120 Minuten | Präsenz 120 Minuten



Sachausschuss Jugend – Pastorale Mitarbeiter – Gemeinde vor Ort;
ca. fünf Personen in der Vorbereitung;
ca. zehn Personen in der Durchführung



- » zwei Projektleiter:innen
- » BYOD, Einverständniserklärung der Eltern
- » Leinwand, Beamer
- » Videokonferenz mit BigBlueButton: Zugang über AV-Medienzentrale
- » WLAN vom Kolpinghaus
- » Räume im Kolpinghaus, Haus der Begegnung und Stadtpfarrkirche
- » Actionbound-Lizenz (kostenlos über die bayrischen AV-Medienzentralen)
- » eingespieltes Team des Sachausschusses Jugend der PG
- » Budget für ein Laudes-Frühstück wird vom Sachausschuss Jugend gestellt
- » Filmkamera kann durch den Sachausschuss Jugend gestellt werden



- » Actionbound Expedition Ostern:
<https://actionbound.com/bound/ExpeditionOstern>
- » YouTube:
<https://t1p.de/0czfp>
- » Eduguide Actionbound:
<https://de.actionbound.com/eduguide>

KlosterWelt – LebensWelt

Glaube, Kloster, Ordensfrauen



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 festen 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

LAUSCHGEPASST

Hören, Medienreflexion



Multiplikator:innen in der Seminararbeit im Freiwilligendienst erstellen Podcasts.



Ziel ist es, die Teilnehmenden durch die aktive Auseinandersetzung mit Podcasts (Hören und Erstellen) in ihrer Eigenreflexion und ihrem Anwendungswissen zu stärken und so einen Beitrag zur Förderung der eigenen Medienkompetenz in unterschiedlichen Kompetenzbereichen zu leisten sowie außerdem Podcasting als Seminarmethode kennenzulernen sowie zu reflektieren. Im Projekt werden die Verwendung und das Erstellen von Podcasts als mögliche Methode in der Seminararbeit getestet. Zunächst gibt es einen theoretischen Teil, der auf Nutzungsverhalten, eine Verknüpfung zur Medienkompetenzvermittlung sowie Podcasts als Medium allgemein eingeht. Anschließend gilt es, eigene Podcasts zu erstellen, wobei auf Erfolgsfaktoren, Tipps und Tricks und die technischen Rahmenbedingungen geschaut wird und dies in Kleingruppen Anwendung findet.

Danach werden in einem zweiten Schritt durch eine der Multiplikator:innen die ausgetesteten Inhalte in einem Seminartag mit Freiwilligendienstleistenden angewendet. Es geht darum, die gesellschaftliche und persönliche Rolle von Podcasts für die eigene Lebenswelt zu reflektieren. Hierbei soll vor allem die Verantwortung von Podcasts, Quellen und Reflexion von Faktenwissen sowie die eigene Kreativität in der Erstellung von Podcasts in Bezug auf die Darstellung eigener Themen und Interessen und auch der eigenen Moderation und Wirkung der eigenen Sprache eine Rolle spielen. In einem dritten Schritt werden beide Seminartage in ihrer Durchführung und ihrem Zusammenhang gemeinsam von der Multiplikatorin und der Projektleitung reflektiert.



» Vor allem ist ein guter Blick auf die Zielgruppe und die individuellen Möglichkeiten enorm wichtig, so dass es für niemand zu Überforderung bei der Anwendung kommt.



LAUSCHGEPASST

Fortsetzung

- » Außerdem gilt es, die technischen Rahmenbedingungen abzuklären, denn Ton und Schnitt spielen für die Ergebnisse eine wichtige Rolle.
- » Podcasts benötigen Zeit. Genügend Puffer ist wichtig und für eine gute Begleitung sollten je nach Gruppengröße mindestens zwei Seminarleitungen dabei sein.



je ein Seminartag à sieben Zeitstunden, Reflexionstermin ca. zwei Zeitstunden (freie Mitarbeiterin und Projektleitung)



(fünf) freie Mitarbeitende und pädagogische Fachkräfte in der Seminararbeit mit (sechs) Freiwilligendienstleistenden; Freiwilligendienstleistende als Teilnehmende eines Wahlseminartages



- » Verpflegung, Raumkosten, Personalkosten
- » Technik: ein iPad pro Teilnehmer:in, Beamer und Leinwand, Lautsprecher, Laptop (ausleihen, Seminartechnik beim Träger)



- » Powerpoint
- » Moderationskoffer und Plakate
- » Bescheinigungen, Abrechnungsunterlagen
- » Podcasts – Zahlen und Fakten: <https://t1p.de/rabuy>
- » Lifehacks für Podcasts: <https://t1p.de/ri9um>
- » Schell, Fred (1989): Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis. (Schriftenreihe des Instituts Jugend Film Fernsehen, München, 10). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- » Brüggem, Niels; Bröckling, Guido (2017): Außerschulische Medienkompetenzförderung. Online verfügbar unter <https://t1p.de/q6efb>
- » Schorb, Bernd (2009): Gebildet und kompetent. Medienbildung statt Medienkompetenz? In: merz. Medien + Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik. (5), S. 50–56.

Kinder sicher im Netz

Medienreflexion, Schnitzeljagd



Ahand einer digitalen Schnitzeljagd werden mit Eltern mit Kindern von null bis 18 Jahren verschiedene Themen der kindlichen Mediennutzung und Medien-erziehung erarbeitet.



Herausforderung: Es geht um alle Altersgruppen, von null bis 18 Jahre, und die Workshops sind auf max. 2,5 Stunden begrenzt. Herausgekommen ist eine digitale Schnitzeljagd, die Eltern einen Einblick in verschiedenen Themen und Orientierung im Dschungel der Medienerziehung bieten und vor allem Austausch und Unterstützung untereinander fördern möchte. Genutzt wird dafür die App Actionbound. Inhaltlich geht es um verschiedene Medien – von Kinderfotos im Netz, Kinderapps, über das erste Smartphone und Klassenchats.



» Sinnvoll ist es, die Gruppen vorab in Altersschwerpunkte oder Interessensgebiete einzuteilen, z.B. frühe Kindheit und Grundschulalter, Teenies und Jugend.

- » Falls es Probleme mit dem WLAN-Zugang gibt, lohnt es sich, Infomaterial auch ausgedruckt dabei zu haben. Das können sich die Teilnehmenden anschließend auch zum Selbststudium mitnehmen.
- » Um den Teilnehmenden ein gutes Einfühlen in die Aufgaben zu ermöglichen und den spielerischen Ansatz zu unterstreichen, die digitale Schnitzeljagd mit haptischen Stationen vor Ort zu verbinden und diese mit symbolischen Requisiten für das Lebensalter auszustatten.



1,5 bis 2,5 Stunden



zehn bis 25 Personen, Eltern und Erziehende



- » fünf Tablets
- » ein Rechner
- » 80 Euro für Materialbestellung bei klicksafe
- » Hilfsmittel zur Gruppenein-



Kinder sicher im Netz

Fortsetzung



- teilung, Materialdownload
- » Hilfsmittel zur spontanen Gruppeneinteilung (bunte Bonbons)
- » Actionbound-App zum Download: <https://de.actionbound.com/>
- » Actionbound-Rally „Kinder sicher im Netz“
<https://t1p.de/y2s5t>
- » Tipps des Deutschen Kinderhilfswerks zum Umgang mit Kinderfotos im Netz: <https://t1p.de/t0cn7>

#RaumTeilen: Wer und wo sind wir?

Multimedia-Guide

BYOD, Kreativität, Pastoral, QR-Code, Rallye



Multiplikator:innen erstellen mit freiwillig und hauptberuflich Engagierten einen Multimedia-Guide für Networking im pastoralen Raum (Pfarrei)



Multiplikator:innen werden befähigt, mit freiwillig und hauptberuflich Engagierten einen Multimedia-Guide zur Erforschung des pastoralen Raumes (Sozialraum) und zur Vernetzung der Agierenden in diesem Raum und über den eigenen Sozialraum hinaus zu entwickeln.



- » Ressourcen der Teilnehmenden zur kollegialen Unterstützung und zum kollegialen Austausch nutzen
- » in wechselnden Konstellationen in kleineren Teams arbeiten lassen, um Kommunikation und Vernetzung zu praktizieren



zwei Tage, optional anschließende dreimonatige Praxisphase mit Get Together (1,5 Stunden online), ein Tag Projektpräsentation und Reflexion der Erstellung des Multimedia-Guide



sechs bis zehn Multiplikator:innen in der pastoralen Arbeit, bei zwei Referent:innen max. 14 Teilnehmende



- » eine, bei größeren Gruppen (mehr als acht Teilnehmer:innen) besser zwei Projektleitungen, um eine gute Betreuung der Teams und Kleingruppenarbeit zur gewährleisten
- » Seminarraum mit technischem Equipment: WLAN, Laptop, Beamer, Projektionsfläche, ausreichend Steckdosen oder Kabeltrommeln, Arbeitstische und Stühle in U-Form
- » Stellwände, Stifte und Metaplankarten
- » Zusätzliche Räume für Kleingruppenarbeit
- » App und Zusatzmaterial
- » Teilnehmer:innen (BYOD): Laptop mit installiertem Google-Chrome, mobiles Endgerät (Handy oder Tablet), Strom- und Ladekabel (privat oder dienstlich, je nach Ausstattung und Möglichkeit)
- » Ausschreibungstext und Möglichkeit zur Veröffentlichung, Verwaltung von



#RaumTeilen: Wer und wo sind wir?

Multimedia-Guide

Fortsetzung

Anmeldung und Veranstaltungskommunikation

Hinweis auf oder Verpflegung und Unterbringung



- » Website: <https://placity.de>
- » Avatargenerator: <https://getavataaars.com>
- » Audioschnitt: <https://www.audacityteam.org/>
- » Audiodatei kostenlos und schnell umwandeln: <https://online-umwandeln.de>
- » Audiobearbeitung: mp3.cut.net/de
- » Bilder: <https://unsplash.com>, <https://pixabay.com>

Mit Stop-Motion-Video eine biblische Geschichte erzählen

Bibel, Storytelling, Trickfilm, Videoclip



Die Teilnehmer:innen setzen biblische Geschichten mit eigenen Figuren und Kulissen mit der App Stop Motion Studio um.



Die Teilnehmer:innen setzen biblische Geschichten mit eigenen Figuren und Kulissen mit der App Stop Motion Studio um. Dazu erarbeiten sie die Szenen der eigenen Geschichte (Storytelling): Was ist wichtig in der Geschichte, was sollen die Zuschauer verstehen und wie bringe ich das ins Bild? Wie gestalte ich die Szenen? Anschließend probieren sie die App aus und richten die Aufnahmesituation her (Tisch, Kulisse, Figuren, Technik). Dabei ist es auch wichtig, zusätzliches Material wahrzunehmen wie Licht, Hintergrundgestaltung, Greenscreen, Halterung des Aufnahmegeräts etc. Dann folgt das Abdrehen der Szenen. Zum Schluss werden die Ergebnisse vorgeführt.



» gute Scheinwerfer für Greenscreen-Aufnahmen

- » alle motivieren, die fünf Euro für die komplette Version der App zu investieren (sonst kein Greenscreen, keine Musik und Vorspann und Abspann)
- » Übertragung der Filme schriftlich für alle Teilnehmer:innen über „schicks.digital“



ein Tag (9 bis 16 Uhr)



Acht bis zehn Multiplikator:innen, die mit Kindern Videos drehen bzw. mit Studierenden mit der App arbeiten wollen. Gruppengröße hängt letztlich ab von der Verfügbarkeit von Technik und Arbeitsplätzen.



Material:

- » Vier Tische für die Kleingruppen; je Tisch eine Pinnwand, grünes Tuch, Plastikkisten zum Herrichten und Filmen der Szene, Kulissenbilder, Tücher, Holzklötze als Unterlage, Figuren und dazu passendes Equipment, Klebebänder, Bibel



Mit Stop-Motion-Video eine biblische Geschichte erzählen

Fortsetzung

- » Ein Flipchart für Vortrag, Stifte, Karteikarten für Teilnehmer:innen, buntes Papier und bunte Stifte, Scheren (für Legetechnik), Knete

Technik:

- » Laptop und Fernseher, eigene Smartphones und Tablets der Teilnehmer:innen
- » verschiedene Scheinwerfer

Finanzen:

- » keine Investitionen notwendig, wenn alles Material (Medienstellen, religionspädagogische Arbeitsstellen) ausgeliehen werden kann; Raum und Ressourcen der Arbeitsstelle



- » App „Stop Motion Studio“, weil sie auf allen Geräten läuft und jede*r mit seinem eigenen Gerät zu Hause weiterarbeiten kann
- » [schicks.digital](#) zum datenschutzkonformen Versand größerer Dateien

Künstliche Intelligenz – Genial? Banal? Fatal?

Chatbot, Künstliche Intelligenz, Medienreflexion



Die Workshop-Teilnehmer:innen machen praktische Erfahrungen mit Textgenerierung mittels Künstlicher Intelligenz.



acht Erwachsene (Pädagog:innen, Multiplikator:innen aus anderen Bereichen)



Die Teilnehmer:innen probieren in kleinen Gruppen von zwei bzw. drei Personen an drei Stationen den Chatbot ChatGPT in seiner variationsreichen Anwendungsweise selbst aus. Ein Schwerpunkt wird auf die anschließende Reflexion der Ergebnisse und Erkenntnisse in der Gruppe gelegt.



» drei Laptops/PCs, Beamer, WLAN
» drei bezahlte Zugänge zur jeweils aktuellen Version von ChatGPT Plus in der Desktopversion, Kosten pro Zugang ca. 20 Euro im Monat



» Mit bezahlten Zugängen ist eine gute Performance von ChatGPT sichergestellt. In der downloadbaren Desktop-Version werden die Prompts und deren Ergebnisse automatisch gespeichert und können später wieder aufgerufen werden. (= History)
» Export der Ergebnisse per PDF



ChatGPT Desktop Appllication, Download CHIP: <https://t1p.de/irhvp>



zweimal zwei Stunden

Senior:innen

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. Ebenso 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 methodisches 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 neun 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 ein:e Assistent:in



Guckst Du?! – Medienbiografien im Dialog

Fortsetzung



- » 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>
- » <https://t1p.de/550z>

Sicher online mit Smartphone und Tablet – Praxiskurs für Senior:innen

BYOD, Datenschutz, 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 Berührungsängste 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



notwendig:

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

sinnvoll:

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

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
Internet: medienkompetenz.katholisch.de

Verantwortlich:

Prof. Andreas Büsch, Leiter der
Clearingstelle Medienkompetenz

Redaktion & Layout:

Andreas Büsch, Jeanine Wein
(Clearingstelle Medienkompetenz)

Titelbild:

Bettina Berres und #mepps21

Symbole:

[raphaelsilva/pixabay.com](https://pixabay.com)

Stand:

07/2023

Alle Links wurden zuletzt überprüft am 31.07.2023.

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 30.06. online unter:
t1p.de/bewerbung-mepps

MITTRÄGER

