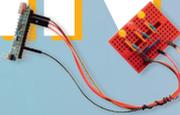


# ICH KANN WAS!



BILDUNGSCHANCEN

## Projekte 2018



Deutsche Telekom **Stiftung**

## BAYERN

Seite 8

---

Freilassing	<b>FreiSpielApp</b> , KONTAKT - Kinder- und Jugendbüro
Fürth	<b>MakerKids Part II - Digitalisierung gemeinsam gestalten</b> , Jugendmedienzentrum Connect
Kempten	<b>Escape, Investigate - Baue ein 'Escape Game'</b> , Jugendzentrum Thingers
Landshut	<b>Mensch.Treff.Digital!</b> , Nachbarschaftstreff DOM
Würzburg	<b>Bits&amp;Bytes - Digitale Werkstätten - Mit Medien die Welt ein klein bisschen besser machen</b> , Bezirksjugendring Unterfranken

## BERLIN

Seite 13

---

Berlin	<b>Wordpress Vlog - Filme machen für den online Blog</b> , Stadtvilla Global
Berlin	<b>Multimedia4you</b> , DRK-Jugendladen-Wedding
Berlin	<b>Analoge und digitale Spielwelten selbst gestalten!</b> , Villa Folke Bernadotte
Berlin	<b>Medienwerkstatt 'DIY AdventureRoom'</b> , frisbee- Kinder- und Stadtteiltreff
Berlin	<b>Digital Storytelling Werkstatt, Videospiele, Animationen und Interaktive Stories</b> , Stadtvilla Global
Berlin	<b>Graefekid trifft Robokid!</b> , Interkulturelle Kinder- und Jugendfreizeiteinrichtung GraefeKids
Berlin	<b>Safari auf dem Abenteuerspielplatz - Wir drehen einen Naturfilm</b> , Kinder- & Jugendhalle MV
Berlin	<b>BollePixel - Film &amp; Media Studio</b> , Kinder- und Jugendhaus BOLLE
Berlin	<b>KiJu-Town</b> , Kinder und Jugendkulturzentrum KiJuKuZ Alte Feuerwache e.V.
Berlin	<b>Mädchen machen Medien</b> , Schilleria

## BRANDENBURG

Seite 23

---

Fürstenberg	<b>Nicht nur Konsumieren, sondern auch Produzieren!</b> , TREFF 92 Fürstenberg e.V.
Neuhardenberg	<b>Uwaga - Digitale Pioniere</b> , JugendHAUS Neuhardenberg
Potsdam	<b>Digitale Musikproduktion - Homerecording for Kids</b> , Jugendkultur- und Familienzentrum Lindenpark
Potsdam	<b>Jedes Mädchen ist besonders</b> , Mädchentreff Zimtziehen

## BREMEN

Seite 27

---

Bremen	<b>Kinder- und Jugendfilmprojekt: Mein Quartier - meine Lebenswelten</b> , Bürgerhaus Gemeinschaftszentrum Obervieland e.V.
Bremen	<b>Vorbilder Kennenlernen</b> , AWO Jugendclub UPS Marßel
Bremerhaven	<b>Meine Straße, mein Zuhause, mein Blog</b> , Internet Treff im Dienstleistungszentrum Grünhöfe
Bremerhaven	<b>Rückenwind - picture your place</b> , Rückenwind für Leher Kinder e.V.

## HAMBURG

Seite 31

---

Hamburg	<b>Ohrwürmer - Hörspielwerkstatt für Kinder</b> , GWA St.Pauli e.V.
Hamburg	<b>Minitopia TV - Your Voice Matters</b> , Alternation e.V. - Projekt Minitopia
Hamburg	<b>Büchervideos</b> , KIKU Kinderkulturhaus
Hamburg	<b>Rock Kids virales Musikvideo</b> , Rock Kids St.Pauli e.V.

## HESSEN

Seite 35

---

Darmstadt	<b>297 - mein Stadtteil; unser JUZ</b> , Jugendzentrum Go-In
Dietzenbach	<b>Kleiner Medienraum</b> , Arbeiterwohlfahrt Kreisverband Offenbach Land e.V.
Frankfurt	<b>[Koop]GamesWoche - Digitale und Analoge Teamspiele</b> , Jugendclub Griesheim
Kassel	<b>New Stars</b> , Freestyle gGmbH
Kassel	<b>Platz für unsere Rechte</b> , Spielmobil Rote Rübe e.V.
Offenbach	<b>Jump the gap - MultiMedia Lab für Kids</b> , KJK Sandgasse/Medien-Etage

## MECKLENBURG-VORPOMMERN

Seite 41

---

Gnoien	<b>Im Kontakt mit meinen Händen und der digitalen Welt Teil II - Bewegte Bilder</b> , MGH/Familienzentrum KULTURBÖRSE
--------	--

## NIEDERSACHSEN

Seite 42

---

Celle	<b>Unser Leben im Video, wie wir es sehen - Vielfalt und Enge jugendlichen Lebens in unserer Stadt</b> , Jugendclub Celle
Celle	<b>VR meets Art - Kreativität digital zum Ausdruck bringen</b> , CD-Kaserne gGmbH
Oldenburg	<b>und Action!</b> , CJD Jugendmigrationsdienst Oldenburg
Wolfenbüttel	<b>Breakdance Tutorial</b> , Freiwilligenagentur Jugend-Soziales-Sport e.V.

Aachen	<b>Licht, Kamera, Action</b> , OT Eilendorf
Bocholt	<b>Medienwerkstatt digitales Fi-Ro</b> , Jugendhilfe und soziale Integration e.V.
Bonn	<b>Sieh hin, ich kann was!</b> , CVJM Bonn e.V.
Dormagen	<b>Kunterbunt-TV Dormagen</b> , Evangelisches Jugendzentrum Dormagen-Hackenbroich
Duisburg	<b>MINAdio - Kinder machen Radio!!!</b> , MINA - Muslimisches Familienbildungszentrum e.V.
Duisburg	<b>Fit für die digitale Welt</b> , Städt. Kinder- und Jugendzentrum
Duisburg	<b>Die musikalische Reise ins Land der Phantasie</b> , Städt. Kinder- und Jugendzentrum
Duisburg	<b>TeamCast - junge Sportler machen Podcast</b> , Medienforum Duisburg e.V.
Düsseldorf	<b>Digitale Maschen: Gestalten an der digitalen Strickmaschine</b> , Garage Lab e.V.
Essen	<b>'Hier und Jetzt' Schau was wir mit Medien machen – innovative Lernpotenziale nutzen</b> , Freie Schule Essen e.V.
Grevenbroich	<b>Ich kann was - ich kann Radio!</b> , Kinder- und Jugendfreizeitstätte St. Josef
Köln	<b>#FollowYourself</b> , GOT Elsaßstraße
Köln	<b>Plan DE - Digitales Empowerment für Jugendliche bei Coach e.V.</b> , Coach e.V.
Köln	<b>From Fiction To Science</b> , Kinder- und Jugendtreff Picco
Köln	<b>Die Maker-Redaktion</b> , jfc Medienzentrum e.V.
Köln	<b>Mediale Zukunftswerkstatt</b> , Kinder- und Jugendtreff Picco
Köln	<b>Speak Out! Reach Out!</b> , Kulturbunker Köln e.V.
Krefeld	<b>Kein Stress im Netz</b> , Offene Kinder- und Jugendeinrichtung Villa K
Neuss	<b>Wir 'virtualisieren' unsere Welt</b> , Greyhound Pier 1
Siegen	<b>come_IN Makerbox</b> , come_IN e.V.
Wuppertal	<b>Blickwinkel - Kinder filmen ihre Lebenswelt</b> , CVJM Oberbarmen

## RHEINLAND-PFALZ Seite 68

Gerolstein **Multimediale Erkundung eigener Lebenswelten**, Haus der Jugend Gerolstein

## SAARLAND

Seite 68

Homburg **Beats and Rhymes**, Jugendzentrum 2nd HOME

## SACHSEN

Seite 69

Borna **Medienprojekt 'SchülerTV'**, Freizeitzentrum Borna  
Coswig **Crowdfunder Kids - Wir machen uns stark!**, Kinder- und Jugendhaus Exil Coswig  
Döbeln **#töpfe#töne#tablets - meine Künstlerküche**, Treibhaus e.V.  
Görlitz **coder.connection**, Second-Attempt e.V. - RABRYKA  
Leipzig **Meine Lebenswelt von oben oder meine eigene Perspektive**, Freizeitzentrum Paradise  
Leipzig **Medienlabor - Utopie der digitalen Zukunft**, VILLA gGmbH  
Leipzig **Outdoor-Mediencamp**, JugendMedienZentrum Bumerang  
Leipzig **Leipziger-Ecken zusammen entdecken**, FabLab Leipzig  
Leipzig **Liebe + Smartphone = Sexting?! Präventive Aufklärungsarbeit zum Thema Sexting und Selbstdarstellung in den sozialen Medien**, Jugendclub Mölkau e.V.  
Neukirch/Lausitz **Oberland goes Globalland**, Jugendhaus Neukirch

## SACHSEN-ANHALT

Seite 79

---

Bitterfeld-Wolfen	<b>HandHeld*in</b> , Verein Jugendclub´83 e.V.
Dessau-Roßlau	<b>Stadt Land Fluß - Jugend entdeckt Dessau-Roßlau</b> , Nordclub
Magdeburg	<b>Kreative Kids Online</b> , KJH Kinderhaus
Salzwedel	<b>Your Local Livestream. Konzertstreaming für Facebook, Youtube und den Offenen Kanal.</b> , Aktion Musik/local heroes e.V.

## SCHLESWIG-HOLSTEIN

Seite 83

---

Kiel	<b>MeDienstag 2.0</b> , Kinderhaus BLAUER ELEFANT
------	---

## THÜRINGEN

Seite 84

---

Bad Langensalza	<b>Discover it! - Entdecke deine Stadt</b> , Kinder- und Jugendzentrum XXL
Jena	<b>Digitalog: Bilder von Anderen</b> , Eine Welt Netzwerk Thüringen e.V.
Jena	<b>Media-Culture - Begleitete Erkundung von neuen Medientechnologien</b> , AWO Jugendzentrum Eastside
Saalfeld	<b>Let's Play - Wir machen eins selbst!</b> , Jugendförderverein Saalfeld-Rudolstadt e.V.
Weimar	<b>Kampf den Bullies - Stop Cybermobbing</b> , Mini Verlag der Buchkinder_Weimar e.V.
Weimar	<b>Löwenzahn in der Hauptrolle</b> , Löwenstarke Stöberkiste e.V.



# FREISPIELAPP

**Schwerpunkt:** App, Video, Foto

**Laufzeit:** 01.08.2018 – 30.07.2019

**Teilnehmende:** 274

**Einrichtung:**

KONTAKT - Kinder- und Jugendbüro

**Träger:**

Stadt Freilassing

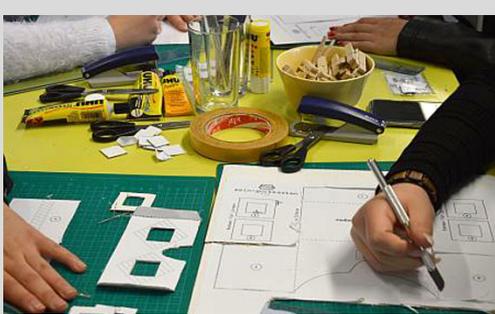
**Ort/Bundesland:**

Freilassing/Bayern

**Kontakt:**

- Michael Schweiger
- michael.schweiger@freilassing.de
- www.kontakt.freilassing.de

Wer Lust hat, die eigene Stadt zu entdecken und anderen seine Eindrücke zu vermitteln, ist in diesem Projekt genau richtig. Die Kinder und Jugendlichen entwickeln einen digitalen Stadtplan, der Gleichaltrigen Anregungen geben möchte, ihr Umfeld zu erkunden. Dazu gehen die Teilnehmenden zunächst selber auf Entdeckungstour, zeigen sich gegenseitig ihre Lieblingssorte und identifizieren attraktive Spielmöglichkeiten sowie interessante Plätze. Diese bringen sie mittels einer App in die Welt des Digitalen. Zu den ausgewählten Orten produzieren sie in parallelen Arbeitsgruppen verschiedene Beiträge. Das können Videos, Fotos oder auch Texte sein. Die Inhalte für die App können auch interaktiv gestaltet werden, z.B. in Form eines Quiz. Spannend wird es, wenn die jungen Contententwickler die ersten Probeläufe machen und Funktionalität sowie Attraktivität der Inhalte testen. In dieser Phase geben sich die Gruppen gegenseitig Feedback und machen Verbesserungsvorschläge. Sind alle mit den Ergebnissen zufrieden, werden die Inhalte freigeschaltet. Der digitale Stadtguide kann nun öffentlich genutzt werden und junge Nutzer an besondere Orte in der Stadt führen.



# MAKERKIDS PART II - DIGITALISIERUNG GEMEINSAM GESTALTEN

**Schwerpunkt:** Making, Programmieren, Robotik

**Laufzeit:** 10.09.2018 – 06.09.2019

**Teilnehmende:** 200

**Einrichtung:**

Jugendmedienzentrum Connect

**Träger:**

Jugendmedienzentrum Connect

**Ort/Bundesland:**

Fürth/Bayern

**Kontakt:**

- Florian Friedrich
- [info@connect-fuerth.de](mailto:info@connect-fuerth.de)
- [www.conneclive.de](http://www.conneclive.de)

Dieses Projekt knüpft an den vor Ort etablierten digitalen Experimentierraum für Kinder und Jugendliche an und dehnt das Angebot im Bereich Programmieren, Robotik und Making auf den Stadtraum aus. Die erfahrenen MakerKids laden Interessierte zu MakerDays ein, um ihnen die vorhandenen Möglichkeiten zu zeigen und ihr Wissen weiterzugeben. In speziellen Eltern-Kind-MakerDays erfahren die jungen Maker Wertschätzung für ihre Fähigkeiten und die Eltern lernen mehr über die Bedeutung der Digitalisierung für das Leben und die Bildung ihrer Kinder. Diejenigen, die schon länger bei den MakerKids aktiv sind, schlüpfen in die Rolle von Teamern und gestalten die MakerDays aktiv mit. Auch für Bildungsakteure außerhalb der Einrichtung stehen zahlreiche Angebote bereit: Die „Aktion Maker im Koffer“ kann von Schulen oder Jugendgruppen ausgeliehen werden. In einem virtuellen Maker-Space werden Maker-Ideen zum Nachmachen aufbereitet. Darüber hinaus wird Making bei Schnupperaktionen, Infoabenden und Diskussionsveranstaltungen in der lokalen Öffentlichkeit als Thema platziert. Abschluss des Projekts ist ein Barcamp, in dem die beteiligten Kinder und Jugendlichen ihre Erfahrungen auswerten.



# ESCAPE, INVESTIGATE - BAUE EIN 'ESCAPE GAME'

**Schwerpunkt:** Video, Programmieren, Making

**Laufzeit:** 04.12.2018 – 15.07.2019

**Teilnehmende:** 20

**Einrichtung:**

Jugendzentrum Things

**Träger:**

Stadtjugendring Kempten

**Ort/Bundesland:**

Kempten/Bayern

**Kontakt:**

- Christian Seitz
- seitz@sjr-kempten.de
- www.stadtjugendring-kempten.de

In diesem Projekt entwickeln Kinder und Jugendliche eigenständig Escape Games. Aufgabe in diesen beliebten Spielen ist es, als Gruppe innerhalb einer vorgegebenen Zeit eine Mission zu erfüllen. Es gilt Codes zu knacken, Rätsel zu lösen oder mit unterschiedlichen Mechanismen geschützte Behälter zu öffnen. Die Anleitungen und Rätsel stellen die Kinder und Jugendlichen über kurze Videos dar. Dabei können sie verschiedene kreative und technische Mittel verwenden, so auch selbstentworfene Figuren aus dem 3D-Drucker. Inhaltlich sollen sich die Spiele mit Themen wie Populismus, Fakenews, Extremismus oder Datensicherheit befassen. Die erarbeiteten Spiele werden in Koffern verpackt. Beim Entwickeln der Game-Koffer erwerben die Teilnehmer vielfältige Kompetenzen. Zunächst ist ein pädagogisches Konzept nötig. Welches Rätsel kann eingebaut werden und was soll damit vermittelt werden? Dann muss eine plausible Geschichte erdacht und medial erzählt werden. Wie kommt der Koffer zu uns? Was hat der bisherige Eigentümer erlebt? Die fertigen Koffer werden Schulklassen und Jugendgruppen zur Verfügung gestellt. Die Geschichten und Baupläne werden zudem als Open Educational Ressource geteilt.

**Einrichtung:**

Nachbarschaftstreff DOM

**Träger:**

Nachbarschaftstreff DOM

**Ort/Bundesland:**

Landshut/Bayern

**Kontakt:**

- Mascha Sidorova-Spilker
- mascha.sidorova@gmx.de
- www.nachbarschaftstreff-dom.de

# MENSCH.TREFF.DIGITAL!

**Schwerpunkt:** Video, Audio

**Laufzeit:** 01.11.2018 – 31.12.2019

**Teilnehmende:** 25

In diesem Projekt entsteht eine bunte, multimediale Produktion rund um den Nachbarschaftstreff. Interviews mit Besuchern, Aufnahmen von den Aktivitäten und das Verfassen von Texten gehören genauso zu den Projektaktivitäten wie die Beschäftigung mit rechtlichen Fragen rund um geistiges Eigentum. Das dafür erforderliche Handwerkszeug eignen sich die Kinder und Jugendlichen in verschiedenen Workshops an, unterstützt von kompetenten Partnern. Dazu gehören ein DigitalLab im Technikhaus, ein Medienworkshop bei der Medienfachberatung des Bezirksjugendrings Niederbayern, das Erlernen von Interviewtechniken beim Radio Trausnitz und Isar-TV. Im Projekt-Camp lernen die jungen Filmhersteller schließlich, das produzierte Videomaterial zu schneiden und zu vertonen. Ist alles geschafft und sind alle zufrieden mit dem Ergebnis, wird der Film in der Öffentlichkeit präsentiert. Damit die Kinder sich ihrer erworbenen Kompetenzen bewusst werden und sie Wertschätzung für ihre Kenntnisse erfahren, werden sie im Projektverlauf als Peers qualifiziert. So können sie zukünftig in der digitalen Arbeit im Treff als Tutoren ihr Wissen an andere weitergeben.

**Einrichtung:**

Bezirksjugendring Unterfranken

**Träger:**

Bezirksjugendring Unterfranken

**Ort/Bundesland:**

Würzburg/Bayern

**Kontakt:**

- Lambert Zumbrägel
- [lambert.zumbraegel@jugend-unterfranken.de](mailto:lambert.zumbraegel@jugend-unterfranken.de)
- [www.jugend-unterfranken.de](http://www.jugend-unterfranken.de)

# BITS&BYTES - DIGITALE WERKSTÄTTEN - MIT MEDIEN DIE WELT EIN KLEIN BISSCHEN BESSER MACHEN

**Schwerpunkt:** Making, Programmieren, Robotik

**Laufzeit:** 01.03.2019 – 15.11.2019

**Teilnehmende:** 10

Die Durchführung digitaler Werkstätten bietet jungen Tüftlern ein Experimentierfeld zum Kennenlernen und Erproben digitaler Werkzeuge. Sie programmieren, konstruieren, werkeln und entwickeln Ideen für eigene Produkte bzw. Objekte, die sie dann auch umsetzen. Gearbeitet wird mit Tablets, PCs, Smartphones, Spielkonsolen, Makey Makey, Scratch, Robotern, Raspberry Pi und 3D-Druckern. Der spielerische Ansatz eröffnet einen niedrigschwelligen Zugang in digitale Welten und führt dazu, dass Kinder und Jugendliche die Tools als gestaltbar und veränderbar erleben. Das Kennenlernen dieser vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten befähigt sie, zukünftig Medien für eigene Vorhaben gezielt einsetzen zu können. Damit einher geht der Erwerb von Problemlösungskompetenzen und Frustrationstoleranz. Nicht alles funktioniert so, wie geplant und „Lernen durch Fehler“ ist ein Motor für die Entwicklung von Lösungskompetenz, Selbstvertrauen und der Fähigkeit zur Teamarbeit. Zentrale Erkenntnisse und Erfahrungen aus dem Projekt fließen in die Erstellung von Konzepten und Materialien ein, die langfristig in der medienpädagogischen Arbeit der Einrichtung genutzt werden können.

**Einrichtung:**

Stadtvilla Global

**Träger:**

Netzwerk Zukunft e.V.

**Ort/Bundesland:**

Berlin/Berlin

**Kontakt:**

- Necati Manap
- [medienprojekteberlin@gmail.com](mailto:medienprojekteberlin@gmail.com)
- [www.stadtvilla-global.de](http://www.stadtvilla-global.de)

# WORDPRESS VLOG - FILME MACHEN FÜR DEN ONLINE BLOG

**Schwerpunkt:** Video, Blog, Social Media

**Laufzeit:** 08.10.2018 – 17.11.2018

**Teilnehmende:** 20

Kinder und Jugendliche erlernen die Gestaltung typischer YouTube-Filmformate: Tutorials, Musikvideos, Internet Memes, unboxing Videos oder auch interaktive Videos. Sie erproben den praktischen Umgang mit diesen Medien, setzen sich mit grundlegenden Elementen der Filmsprache auseinander, erlernen die Handhabung von Kamera, Beleuchtung und Vertonung sowie das Uploaden von Filmen auf einen YouTube-Kanal. Dabei wird deutlich: Einen Film zu produzieren braucht mehr als technische Fähigkeiten. Wichtig ist ein Denken in Bildern, Perspektiven, Bewegungen und Inszenierungen. Die jungen Filmhersteller sichten Filme anderer YouTuber, vergleichen diese, erarbeiten eigene Bewertungskriterien für YouTube-Beiträge, formulieren „Go’s und No-Go’s“ und stellen eigene Regeln auf. So inspiriert, produzieren sie eigene Filmbeiträge und veröffentlichen diese auf einem selbst eingerichteten Wordpress-Blog. Dieser ist ab dann online abrufbar und kann ergänzt und kommentiert werden. Bei der öffentlichen Präsentation am Ende des Projekts berichten die jungen Filmhersteller von ihren Erfahrungen und Erkenntnissen im Prozess der Produktion.

**Einrichtung:**

DRK-Jugendladen-Wedding

**Träger:**

DRK-Kreisverband Wedding e.V.

**Ort/Bundesland:**

Berlin/Berlin

**Kontakt:**

- Samer Ahmad
- drk-jugendladen-wedding@drk-wedpre.de
- drk-jugendladen-wedding.de

# MULTIMEDIA4YOU

**Schwerpunkt:** Film, Foto

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 01.04.2019

**Teilnehmende:** 16

Der Umgang mit dem Handy und die Kommunikation in sozialen Netzwerken gehen nicht zwangsläufig mit digitalen Kompetenzen einher. Das sind die Ausgangsüberlegungen dieses Projekts, in dem Kinder und Jugendliche die Entstehungsprozesse verschiedener digitaler Produkte kennenlernen. So sind sie in der Lage, mediale Tools kritisch zu hinterfragen und verantwortungsvoll zu nutzen. Faktisch dreht sich dabei alles um Öffentlichkeitsarbeit für den Jugendclub. Produziert wird ein Imagefilm. Die Jugendlichen entwickeln das Drehbuch, führen den Dreh durch und bearbeiten das Filmmaterial am Computer. Highlight ist ein Besuch im Filmstudio Babelsberg. Dann wird ein Werbe-Plakat für den Jugendladen unter Verwendung fotografischer Elemente sowie Bildbearbeitungs- und Publishing Programme gestaltet. Inspiration erhalten die jungen Kreativen beim Besuch eines Fotostudios und einer Druckerei. Weiter geht es mit der Produktion von Werbemitteln. Für Schlüsselanhänger, T-Shirts und Base-Caps werden Druckvorlagen angefertigt. Und natürlich sind auch die Werbung und Kommunikation im Internet ein weiterer Baustein des Projekts. In der Abschlussdiskussion können alle bei der Frage, wie Werbung funktioniert, kompetent mitreden.



# ANALOGUE UND DIGITALE SPIELEWELTEN SELBST GESTALTEN!

**Schwerpunkt:** Gaming, Programmieren, Robotik

**Laufzeit:** 03.12.2018 – 28.06.2019

**Teilnehmende:** 30

**Einrichtung:**

Villa Folke Bernadotte

**Träger:**

Mittelhof e.V.

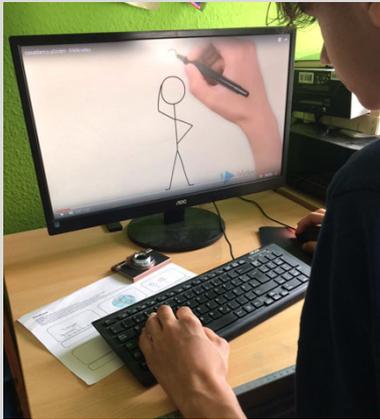
**Ort/Bundesland:**

Berlin/Berlin

**Kontakt:**

- Annette Gowin
- [gowin@mittelhof.org](mailto:gowin@mittelhof.org)
- [www.mittelhof.org/villa-folke-bernadotte](http://www.mittelhof.org/villa-folke-bernadotte)

In diesem Projekt gestalten geflüchtete Kinder und Jugendliche analoge und digitale Spielwelten. Für die analoge Spielwelt erstellen sie mechanische Roboter aus Holz, wobei sie über Gestaltung und Form selbst entscheiden. Es können zum Beispiel Einhorn-Roboter, Auto-Roboter oder auch Roboter entwickelt werden, die Filmfiguren nachempfunden sind. Für einen Roboter-Parcours, bauen die jungen Tüftler eine Strecke mit Hindernissen und gestalten eine passende Landschaft dazu. Darin lassen sie auch mobile Roboter, z.B. mBots, um die Wette fahren. Um die Roboter richtig steuern zu können, lernen die Teilnehmenden, eigene kleine Programme auf einer webbasierten Plattform zu schreiben. Dazu erhalten sie in Peer to Peer-Workshops einen spielerischen Zugang zur Programmiersprache und zu den technischen Funktionsweisen der Plattform. Mit einer ähnlich aufgebauten visuellen Programmiersprache auf der Webplattform [code.org](http://code.org) gestalten die jungen Menschen im zweiten Schritt digitale Spielwelten. Die entstandenen Spielwelten und Roboter werden beim abschließenden Robotic-Day, zu dem Freunde und Verwandte eingeladen sind, präsentiert und bei Mitmachaktionen von den Gästen erprobt.

**Einrichtung:**

frisbee- Kinder- und Stadtteiltreff

**Träger:**

casablanca gGmbH

**Ort/Bundesland:**

Berlin/Berlin

**Kontakt:**

- Sophie Schäfer
- mandydewald@hotmail.com
- www.g-casablanca.de

# MEDIENWERKSTATT 'DIY ADVENTUREROOM'

**Schwerpunkt:** Making, Apps, Social Media

**Laufzeit:** 01.11.2018 – 31.10.2019

**Teilnehmende:** 50

Escape-Rooms sind ein beliebter Trend der vergangenen Jahre. In einem Mix aus realem Computerspiel und interaktivem Theater werden die Spieler Teil der Geschichte und versuchen gemeinsam, durch das Lösen von Rätseln einem Ort zu entkommen oder eine Aufgabe zu erfüllen. In diesem Projekt wird unter Einsatz digitaler Medien, Tools und Methoden ein eigenes Escape-Game entwickelt. Dafür gestalten die Kinder und Jugendlichen Schritt für Schritt einen Raum in der Einrichtung zum Adventure Room um. Mit der Methode des Storytelling erfinden sie eine Rätselgeschichte zu einem kind- und jugendgerechten Thema aus dem politischen oder gesellschaftlichen Bereich. Für die Entscheidungsfindung kommen auch digitale Methoden zum Einsatz, z.B. eine Online-Abstimmung. Haben sich die jungen Spielentwickler geeinigt, wird ein Drehbuch geschrieben, die Rätsel sowie die Strategie für den Adventure Room entwickelt und das Ganze umgesetzt. Dabei werden z.B. QR-Codes, Fotopuzzles, YouTube-Tutorials, Making-Elemente, WhatsApp-Nachrichten und Zahlenrätsel verwendet. Ist der Raum fertig, wird es spannend, denn der Testdurchlauf startet. Nach der gemeinsamen Auswertung wird nachjustiert und die Spieleanleitung erstellt.



# DIGITAL STORYTELLING WERKSTATT, VIDEOSPIELE, ANIMATIONEN UND INTERAKTIVE STORIES

**Schwerpunkt:** Gaming, Programmieren, Video

**Laufzeit:** 16.09.2019 – 16.12.2019

**Teilnehmende:** 10

**Einrichtung:**

Stadtvilla Global

**Träger:**

Netzwerk Zukunft e.V.

**Ort/Bundesland:**

Berlin/Berlin

**Kontakt:**

- Enver Melis
- melisregisseur@gmail.com
- www.stadtvilla-global.de

Dieses Projekt nähert sich der Programmierung digitaler Medien über die Methode des Storytelling. Angesprochen sind sowohl Videospiele-Enthusiasten als auch alle, die es lieben, Geschichten zu erfinden. Die jungen Programmierer und Erzähler lernen zunächst, mit dem Programm Scratch sowie anderen digitalen Werkzeugen zu arbeiten, Figuren und Hintergründe am Computer zu erstellen und diese zu bearbeiten. Bei der Einführung in die Entwicklung von Spieldesigns lernen die Kinder und Jugendlichen, Regeln, Ziele, Charaktere und Atmosphären für ihre Games zu entwickeln. Dabei dürfen natürlich auch der passende Schauplatz und eine tolle Musik nicht fehlen! Die einzelnen Elemente fließen schließlich in selbst programmierte Videospiele, Animationen und interaktive Erzählungen ein. Der gesamte Schaffensprozess fördert die Fähigkeit des Programmierens ebenso wie soziale Kompetenzen. In dem Projekt erlernen die Kinder und Jugendlichen Strategien für das Lösen von Problemen, erweitern ihr kreatives Denken und ihre Kommunikationsfähigkeit und sie machen die Erfahrung, dass sie etwas können und dies auch von anderen geschätzt wird!



# GRAEFEKID TRIFFT ROBOKID!

**Schwerpunkt:** Robotik, Programmieren, Making

**Laufzeit:** 05.11.2018 – 13.12.2019

**Teilnehmende:** 30

**Einrichtung:**

Interkulturelle Kinder- und  
Jugendfreizeiteinrichtung GraefeKids

**Träger:**

Kannste auch! e.V.

**Ort/Bundesland:**

Berlin/Berlin

**Kontakt:**

- Cornelius Sutter
- da.gampp@web.de
- www.nachbarschaftshaus.de

In diesem Projekt üben sich junge Konstrukteure im Roboterbau und im Programmieren. Zum Einstieg in die Robotik bauen die Kinder und Jugendlichen Vibrobots aus einem Zahnbürstenkopf und einem Vibrationsmotor. Highlight ist nicht nur das Ausprobieren der sich bewegenden Zahnbürsten sondern auch der Zahnputz-Wettkampf mit den Robotern! Aus Elektronikbauteilen und Alltagsgegenständen kreieren die Kinder und Jugendlichen anschließend individuell gestaltete Roboter, die sie mit Lego-Mindstorms-Technologie zum Leben erwecken. Sie lernen, Touch-Geräte zu programmieren und ihre selbst entworfenen Roboter damit zu steuern. Was muss man tun, damit der Roboter sich bewegt oder blinkt? Wie lassen sich Geräusche und Töne programmieren? Die grafische Programmiersprache ermöglicht einen perfekten, niedrighschwelligigen Einstieg für weiterführendes Coding. Die Kinder und Jugendlichen halten ihre Erfahrungen in Lerntagebüchern fest und können so ihre Entwicklungen am Ende reflektieren. Im Rahmen einer Abschlussveranstaltung lassen sie auch ihre Familien, Freunde und weitere Interessierte an ihren Robotik-Projekten teilhaben und geben ihr Wissen darüber weiter.

**Einrichtung:**

Kinder- & Jugendhalle MV

**Träger:**

Forum NaturFreundeJugend Berlin e.V.

**Ort/Bundesland:**

Berlin/Berlin

**Kontakt:**

- Ronald Lange
- naturfreundejugend.mv@freenet.de
- www.berliner-naturfreundehalle.de

# SAFARI AUF DEM ABENTEUERSPIELPLATZ - WIR DREHEN EINEN NATURFILM

**Schwerpunkt:** Video, Apps

**Laufzeit:** 01.02.2019 – 30.11.2019

**Teilnehmende:** 30

In diesem Projekt werden Kinder zu Filmschaffenden und drehen einen Film über die heimische Natur. Schauplatz ist der Abenteuerspielplatz im Märkischen Viertel, einer Hochhausssiedlung am Stadtrand von Berlin. Auf den ersten Blick scheint es hier nur wenig Grün zu geben, aber bei genauerem Hinsehen leben dort viele Tiere und Pflanzen. Die Kinder tragen zu Beginn ihr Wissen über alles, was in der Umgebung kreucht und fleucht, zusammen. Wer hat schon welche Tiere gesehen? Wer kann welche Pflanzenarten benennen? Darauf folgt eine Einführung in den Umgang mit der Kamera und eine Recherche nach passenden Apps für das Bestimmen von Flora und Fauna. Die Kinder lernen, wann und wo sich welche Tiere am besten beobachten und filmen lassen und merken, dass man oft ziemlich viel Geduld für das gewünschte Ergebnis braucht! Neben der normalen Videokamera kommen auch Nistkastenkamera, Unterwasserkamera und ein USB-Mikroskop zum Einsatz. Das fertige Material schneiden und vertonen die Kinder schließlich, so dass sie alle Schritte der Videoproduktion kennen lernen. Der fertige Film wird am Ende anderen Kindern und Eltern in der Einrichtung gezeigt. Dabei können auch die Erwachsenen noch etwas lernen!

# BOLLEPIXEL - FILM & MEDIA STUDIO

**Schwerpunkt:** Video, Foto, Social Media

**Laufzeit:** 01.01.2019 – 31.12.2019

**Teilnehmende:** 50



**Einrichtung:**

Kinder- und Jugendhaus BOLLE

**Träger:**

Straßenkinder e.V.

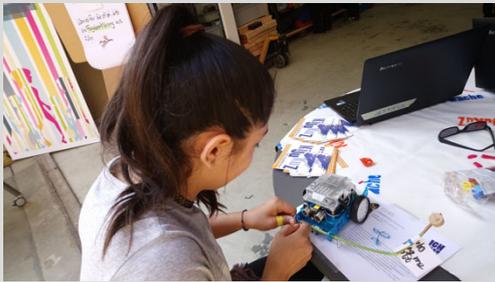
**Ort/Bundesland:**

Berlin/Berlin

**Kontakt:**

- Friederike Nitsch
- pr@strassenkinder-ev.de
- www.strassenkinder-ev.de

In diesem Projekt erarbeiten sich Kinder und Jugendliche über den kreativen Umgang mit Foto und Film einen Zugang zu digitalen Teilhabechancen. Der Einstieg erfolgt niederschwellig und spielerisch, indem erste Kurzvideos gedreht werden. Mit der Zeit etabliert sich eine feste Gruppe, die sich intensiver mit den vielfältigen Möglichkeiten der Film- und Fototechnik auseinandersetzt. Die jungen Kreativen lernen unter anderem qualitative Recherche in ihre Videoarbeit miteinzubeziehen und sich über Kreativtechniken wie zum Beispiel Brainstorming neuen Themen zu nähern. Das entstandene Film- und Fotomaterial wird, nach einer Einführung in Fotobearbeitung und Videoschnitt, nachbearbeitet und in einem Blog veröffentlicht. Damit einher geht die Beschäftigung mit den Risiken im Netz und rechtlichen Aspekten im Umgang mit Bildmaterial und der Persönlichkeit. Ihre Ergebnisse und Erfahrungen teilen die Kinder und Jugendlichen schließlich im Rahmen eines „Ich kann was!“-Kompetenztages. Hier kann die Gruppe voller Stolz zeigen, was sie gemacht und gelernt hat und ihre Ergebnisse anderen präsentieren.



# KIJU-TOWN

**Schwerpunkt:** Virtual Reality, Making, Programmieren

**Laufzeit:** 01.12.2018 – 30.12.2019

**Teilnehmende:** 80

**Einrichtung:**

Kinder und Jugendkulturzentrum KiJuKuZ Alte Feuerwache e.V.

**Träger:**

Kinder und Jugendkulturzentrum KiJuKuZ Alte Feuerwache e.V.

**Ort/Bundesland:**

Berlin/Berlin

**Kontakt:**

- Katrin Gödeke
- [katrin.goedeke@alte-feuerwache.de](mailto:katrin.goedeke@alte-feuerwache.de)
- [www.alte-feuerwache.de](http://www.alte-feuerwache.de)

Kinder und Jugendliche werden zu Spacemakern, wenn sie ihre Einrichtung mit Greenscreen-Apps, 3D-Effekten und Gamedesigns in eine virtuelle Miniatur Stadt verwandeln. Dabei bleiben keine Wünsche offen: Endlich eine Badeinsel, eine Chicken Wings-Maschine oder auch eine Arena für Kämpfe gegen gefährliche Monster! Zur Verwirklichung ihrer KiJu-Town bringen die jungen Visionäre verschiedene virtuelle Projekte zuwege. In der hauseigenen Werkstatt entstehen die Gebäude für KiJu-Town, per 3D-Druck werden Stadtbewohner kreiert, es wird programmiert, animiert und designt. Im Verlauf des Prozesses überlegen die Stadtgestalter, was ihre Stadt braucht. Vielleicht einen YouTube-Kanal oder ein Kino mit eigenen Trickfilmen? Oder einen Roboter zum Erledigen von unangenehmen Aufgaben? Außerdem entwickeln die Kinder und Jugendlichen auch ein Energie- und Mobilitätskonzept für KiJu-Town. Bei der Erschaffung ihrer virtuellen Stadt erfahren sie viel über digitale Produkte und erwerben planerisches Know-how. Sie lernen als Gruppe ein komplexes Vorhaben durchzuführen und erfahren, dass es gerade das Zusammenspiel verschiedener Perspektiven und Kompetenzen ist, was das Unmögliche möglich macht.



# MÄDCHEN MACHEN MEDIEN

**Schwerpunkt:** Making, Video, Social Media

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 01.04.2019

**Teilnehmende:** 10

**Einrichtung:**

Schilleria

**Träger:**

Schillerwerkstatt - Die Medienwerkstatt im Schillerkiez

**Ort/Bundesland:**

Berlin/Berlin

**Kontakt:**

- Deborah Seifert
- [deborah.seifert@haus-der-kleinen-forscher.de](mailto:deborah.seifert@haus-der-kleinen-forscher.de)
- [schilleria.blogspot.de](http://schilleria.blogspot.de)

Von der Konsumentin zur Filmproduzentin: In diesem Projekt lernen die Teilnehmerinnen Animationsfilme selbst zu produzieren. Sie durchlaufen alle Schritte einer Filmproduktion. Von analogen Übungen, z.B. der Erstellung eines Daumenkinos, geht es zur digitalen Produktion mit Smartphones und Tablets. Dabei kommen verschiedene Animationstechniken zum Einsatz, wie Knetfiguren oder Comiczeichnungen. Im Verlauf der Produktion tauschen sich die Mädchen immer wieder über Ideen und Erfahrungen mit verschiedenen Techniken aus. Um eine Weiterarbeit nach Ende des Projekts zu ermöglichen, lautet die Devise Bring Your Own Device. Zudem wird das Projekt in How-To-Videos dokumentiert und online veröffentlicht. Die entstandenen Ergebnisse werden auf einer Premierenfeier Freunden und Verwandten gezeigt und anschließend auf Onlineplattformen geteilt. Dann rufen die jungen Produzentinnen mit ihren einfach zu erstellenden, aber optisch starken Animationsfilmen sowie einem Making-off der Produktion in sozialen Netzwerken Jugendliche dazu auf, selbst Filme zu drehen und an einem Wettbewerb teilzunehmen. Das Projekt fördert die Kreativität ebenso wie das Interesse an professionellen Medienberufen.



# NICHT NUR KONSUMIEREN, SONDERN AUCH PRODUZIEREN!

**Schwerpunkt:** Making, Video, Foto

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 30.09.2019

**Teilnehmende:** 30

**Einrichtung:**

TREFF 92 Fürstenberg e.V.

**Träger:**

TREFF 92 Fürstenberg e.V.

**Ort/Bundesland:**

Fürstenberg/Brandenburg

**Kontakt:**

- Ina Kuhlmann
- [j.club@freenet.de](mailto:j.club@freenet.de)
- keine

Der Name des Projekts ist Programm: Kinder und Jugendliche lernen, dass die digitale Welt nicht nur für Konsumenten geschaffen wurde, sondern dass jeder die Möglichkeit hat, selbst etwas zu produzieren und damit etwas Bleibendes für sich und andere zu schaffen. So werden digitale Medien begreifbar und sinnvolle Nutzungsmöglichkeiten deutlich. Zunächst tauschen sich die Kinder und Jugendlichen über ihre bisherigen Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien aus. Aus den Erkenntnissen identifizieren sie Themen für ihre Projektarbeit. Es folgt eine Einführung in den Umgang mit der Hard- und Software für die Entwicklung eigener Medienprodukte. Dann geht es zur Sache. In Gruppen entwickeln die Kinder und Jugendlichen selbst digitale Objekte ganz unterschiedlicher Art, zum Beispiel Comics, eine Fotosafari, eine Webseite oder einen Trickfilm. Und vielleicht braucht ja auch die Einrichtung noch einen Image-Film? Immer übernimmt einer der jungen Maker die Leitung. Die Erfahrungen der Beteiligten werden regelmäßig ausgewertet und filmisch dokumentiert. Am Ende werden die Ergebnisse einem breiten Publikum präsentiert, selbstverständlich vorbereitet von den jungen Produzenten der digitalen Produkte.

**Einrichtung:**

JugendHAUS Neuhardenberg

**Träger:**

Kinderring Neuhardenberg e.V.

**Ort/Bundesland:**

Neuhardenberg/Brandenburg

**Kontakt:**

- Bastian Hölscher
- [Info@kinderring.de](mailto:Info@kinderring.de)
- [www.kinderring.de](http://www.kinderring.de)

# UWAGA - DIGITALE PIONIERS

**Schwerpunkt:** Video, Social Media

**Laufzeit:** 15.10.2018 – 31.08.2019

**Teilnehmende:** 15

In diesem Projekt gehen deutsche und polnische Kinder aus zwei Schulen über digitale Wege aufeinander zu und bringen sich mittels verschiedener Medien ihre Lebenswelt gegenseitig nahe. Zunächst lernen die Kinder die Medien, die sie nutzen werden, theoretisch und praktisch kennen – eine Hardware, zum Beispiel eine Videokamera, und eine Software, zum Beispiel ein Grafikprogramm. Ausgestattet mit ihren neuen Fertigkeiten drehen die Kinder ein Begrüßungsvideo für die polnische Partnerschule. Dabei werden sie von einem Dolmetscher unterstützt. Im nächsten Schritt dokumentieren die Kinder ihren Schulalltag und tragen Sehenswürdigkeiten, Lieblingsorte und auch lustige Anekdoten rund um ihre Schule in unterschiedlichen medialen Formaten zusammen. Aufregend wird es, wenn die Antworten aus dem Nachbarland eintreffen. Noch aufregender wird der erste Live-Kontakt via Skype! Bei einem erlebnispädagogisch orientierten Abschlusstreffen lernen sich die beiden Gruppen schließlich in der realen Welt endlich kennen und haben beim gemeinsamen Zelten viel Gelegenheit, zusammen Aktivitäten zu unternehmen.



# DIGITALE MUSIKPRODUKTION - HOMERECORDING FOR KIDS

**Schwerpunkt:** Audio, Apps, Musik

**Laufzeit:** 07.01.2019 – 15.06.2019

**Teilnehmende:** 20

**Einrichtung:**

Jugendkultur- und Familienzentrum Lindenpark

**Träger:**

Stiftung SPI Brandenburg Nord West

**Ort/Bundesland:**

Potsdam/Brandenburg

**Kontakt:**

- Andreas von Essen
- jugend.lindenpark@stiftung-spi.de
- www.lindenpark.de

Dieses Projekt befähigt Kinder und Jugendliche dazu, neue Formate der digitalen Musikproduktion nutzen zu können. In einem Recording Camp werden sie niedrigschwellig, handlungsorientiert und spielerisch in die Arbeit mit digitalen Tools eingeführt. Unterstützt von Profis entwickeln sie Ideen für Klang- und Musikinstallationen und kreieren einfache Musikarrangements. Bei der Komposition von Musikstücken gibt es kein Richtig oder Falsch, das ist die zentrale pädagogische Haltung, die das Projekt prägt. Ziel ist es, jungen Menschen die Möglichkeit zu eröffnen, mit digitaler Musikerzeugung zu experimentieren. Abschluss des Camps ist die öffentliche Präsentation der musikalischen Ergebnisse. Das ist jedoch nicht das Ende des Projekts, denn ab sofort kann das Gelernte weiter intensiviert, angewendet und genutzt werden. Der Umgang mit digitalen Instrumenten und Tools fließt systematisch in die pädagogische Arbeit der Einrichtung ein. So schließt das Projekt eine Lücke in der Musikproduktion, insbesondere im Bereich der Populärmusik, wo neue Formate unbedingt erforderlich sind. Insbesondere solche, in denen das gemeinsame Entwickeln im Fokus steht, in denen es um ein "Mit statt Für" geht.

# JEDES MÄDCHEN IST BESONDERS

**Schwerpunkt:** Video

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 31.12.2018

**Teilnehmende:** 24

## **Einrichtung:**

Mädchentreff Zimticken

## **Träger:**

Autonomes Frauenzentrum Potsdam e.V.

## **Ort/Bundesland:**

Potsdam/Brandenburg

## **Kontakt:**

- Elena Mitelman
- [zimticken@frauenzentrum-potsdam.de](mailto:zimticken@frauenzentrum-potsdam.de)
- [www.zimticken-potsdam.de](http://www.zimticken-potsdam.de)



Mädchen des interkulturellen Treffs erstellen eine Video-Collage mit persönlichen Statements. In diesen werden sie in ihren jeweiligen Stärken und Kompetenzen dargestellt. Das unterstützt und ermutigt die Macherinnen ebenso wie die Betrachter dabei, ihre individuellen Potentiale zu entdecken und zum Ausdruck zu bringen. Sie entwickeln ein Bewusstsein über eigene Potentiale und können so einen neuen Blick auf sich selbst gewinnen. Begleitet wird dieser Prozess durch Wahrnehmungs-, Stimm- und Körperübungen ebenso wie durch die Auseinandersetzung mit dem Schutz der Persönlichkeit in Sozialen Medien. Ihre Erkenntnisse stellen die Mädchen in einem Film dar. Sie entscheiden über Stil und Genre des Videos, experimentieren mit Kameraeinstellungen, Ton- und Bildaufnahmen, schreiben das Drehbuch, stellen die Kulissen und Requisiten zusammen und starten mit dem Dreh. Ist der Film fertig, wird die Abschlusspräsentation vorbereitet – Einladungen werden erstellt, Werbematerial verteilt und das Fest kann starten.



# KINDER- UND JUGENDFILMPROJEKT: MEIN QUARTIER - MEINE LEBENSWELTEN

**Schwerpunkt:** Video

**Laufzeit:** 01.08.2018 – 31.07.2019

**Teilnehmende:** 200

## **Einrichtung:**

Bürgerhaus Gemeinschaftszentrum  
Obervieland e.V.

## **Träger:**

Bürgerhaus Gemeinschaftszentrum  
Obervieland e.V.

## **Ort/Bundesland:**

Bremen/Bremen

## **Kontakt:**

- Christoph Pülm
- christoph.puelm@bgo-bremen.de
- www.bgo-bremen.de

In diesem Projekt werden Kurzfilme gedreht, in denen sich Kinder und Jugendliche mit ihren Lebenswelten auseinandersetzen. Inspiration erhalten sie beim Besuch des 23. Internationalen Filmfestivals „Schlingel“ in Chemnitz. Davon angeregt, erhalten die jungen Filmer Einblicke in das Handwerkszeug einer Filmproduktion – von der Ideenentwicklung über den Filmdreh bis zum Schneiden und Vertonen. Dann geht es an die Entwicklung eigener Filme. Um attraktive Inhalte zu finden, beschäftigen sich die Kinder und Jugendlichen zunächst sehr genau mit ihren persönlichen Lebenswelten. Später nehmen sie Kontakt zu anderen Bürgerhäusern auf. In Gesprächen und bei gemeinsamen Aktivitäten erfahren sie mehr über das Leben Gleichaltriger in anderen Stadtteilen. Das schafft neue Bezugspunkte und wirft einen veränderten Blick auf ihre persönlichen Lebensbedingungen. Dann geht es an die Erstellung des Drehbuchs. Die Story wird konkretisiert, das Skript geschrieben und der Dreh durchgeführt. Das fertige Film- und Tonmaterial wird gesichtet, bearbeitet und vertont. Die Präsentation erfolgt auf dem 24. Internationalen Filmfestival, wo die Eigenproduktion als Beitrag eingereicht wird.



# VORBILDER KENNENLERNEN

**Schwerpunkt:** Musik, Audio, Video

**Laufzeit:** 01.09.2018 – 31.12.2019

**Teilnehmende:** 15

**Einrichtung:**

AWO Jugendclub UPS Marßel

**Träger:**

Arbeiterwohlfahrt Bremen

**Ort/Bundesland:**

Bremen/Bremen

**Kontakt:**

- Alen Lilic
- a.lilic@awo-bremen.de
- www.awo-bremen.de

In diesem musikalischen Projekt dreht sich alles um die Stars der Jugend auf YouTube und Co. Im ersten Schritt werden Texte von Rappern, die bei Jugendlichen beliebt sind, kritisch analysiert und Bedeutungen herausgearbeitet. Damit einher geht eine Diskussion über Inhalte im Netz, die Chancen und Gefahren verschiedener Onlineplattformen und den Schutz der Persönlichkeit im Internet. Dann schreiben die Jugendlichen eigene Texte, komponieren Songs, erstellen Tonaufnahmen und produzieren kurze Musikvideos. Dabei entwickeln sie ein Gefühl für Klang und Rhythmus, werden kreativ und lernen den Umgang mit digitalen Produktionstechniken. Das stärkt ihr Selbstvertrauen. Gleichzeitig setzen sie sich mit ihrer Lebenswelt und ihrer Privatsphäre auseinander und finden Wege des künstlerischen Ausdrucks ihrer Gedanken und Gefühle. Die fertigen Musikprojekte werden anderen Jugendlichen vorgestellt, um deren Feedback zu hören und möglicherweise Verbesserungsvorschläge einzuarbeiten. Abschluss ist ein Konzert im Jugendclub, auf dem die Texte, Raps und selbst komponierten Songs präsentiert werden.



# MEINE STRASSE, MEIN ZUHAUSE, MEIN BLOG

**Schwerpunkt:** Video, Blog

**Laufzeit:** 01.02.2019 – 31.12.2019

**Teilnehmende:** 20

**Einrichtung:**

Internet Treff im Dienstleistungszentrum  
Grünhöfe

**Träger:**

Amt für Jugend, Familie und Frauen

**Ort/Bundesland:**

Bremerhaven/Bremen

**Kontakt:**

- Kara Pekrun
- pekrun@dlz-gruenhoeфе.de
- dlz-gruenhoeфе.de und dlz-kids.de

In diesem Projekt sind Kinder und Jugendliche eingeladen, Highlights aus ihrem Ortsteil digital darzustellen und mit ihren Peer-Gruppen zu teilen. Sie gestalten eine digitale Dokumentation als Onlineblog. In diesem berichten sie über besondere Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus ihrem Umfeld. Als erstes identifizieren sie die für sie interessanten Themen, Orte, Menschen und Ereignisse und entscheiden, worüber sie in ihrem Blog berichten möchten. Die medialen und technischen Fähigkeiten für die Gestaltung ihrer Beiträge erwerben die Kinder und Jugendlichen in verschiedenen Workshops. Hier werden auch der Datenschutz sowie der Schutz der Persönlichkeit thematisiert. Parallel zu der Qualifizierung arbeiten die jungen Blogger in kleinen Projektteams an ihren Videoclips, in einem Redaktionsteam, einem Videoteam und einer Gruppe, die das Projektmanagement verantwortet. Es werden Texte formuliert, Beiträge produziert und bearbeitet und am Ende in den Onlineblog eingebunden. Dieser wird dann weiter gepflegt und permanent aktualisiert.

**Einrichtung:**

Rückenwind für Lehrer Kinder e.V.

**Träger:**

Rückenwind für Lehrer Kinder e.V.

**Ort/Bundesland:**

Bremerhaven/Bremen

**Kontakt:**

- Lisa Späte
- [aktion.rueckenwind@nord-com.net](mailto:aktion.rueckenwind@nord-com.net)
- [www.aktion-rueckenwind.de](http://www.aktion-rueckenwind.de)

# RÜCKENWIND - PICTURE YOUR PLACE

**Schwerpunkt:** Video, Foto, Social Media

**Laufzeit:** 22.01.2019 – 06.12.2019

**Teilnehmende:** 16

In diesem Projekt erkunden Kinder und Jugendliche mit medialen Techniken ihren Stadtteil. Zunächst erhalten sie eine Einführung in Fotografie, Video- und Tonaufnahmen, in soziale Medien und die wichtigsten rechtlichen Aspekte im Umgang mit Bild- und Persönlichkeitsrechten. Sie erforschen die Nutzungsmöglichkeiten der unterschiedlichen Tools und toben sich filmisch und fotografisch aus, um möglichst viele Tricks und Kniffe zu erproben. Schließlich geht es raus in den Stadtteil. Die Kinder und Jugendlichen lernen, wie sie sich orientieren können und machen Aufnahmen von dem, was sie in ihrem Umfeld besonders interessiert und fasziniert. So finden sie tolle Plätze im Quartier, lernen Menschen kennen, zu denen sie vorher keinen Bezug hatten und verbessern ganz nebenbei auch ihre sprachlichen Fähigkeiten. Die entstandenen Fotos werden schließlich in Form von Collagen zusammengestellt. Die Filmbeiträge werden geschnitten und auf YouTube im Rückenwind-TV eingestellt. Außerdem entsteht ein Buch mit Informationen zum Quartier, mit den tollen Bildern der jungen Fotografen und mit zahlreichen Tipps, wo es am schönsten in der Gegend ist und was jeder unbedingt mal gesehen haben sollte!

**Einrichtung:**

GWA St.Pauli e.V.

**Träger:**

GWA St.Pauli e.V.

**Ort/Bundesland:**

Hamburg/Hamburg

**Kontakt:**

- Huyen Thanh Nguyen
- [huyen.nguyen@gwa-stpauli.de](mailto:huyen.nguyen@gwa-stpauli.de)
- [www.gwa-stpauli.de](http://www.gwa-stpauli.de)

# OHRWÜRMER - HÖRSPIELWERKSTATT FÜR KINDER

**Schwerpunkt:** Audio, Blog, Digitale Sounds

**Laufzeit:** 01.09.2018 – 01.03.2019

**Teilnehmende:** 10

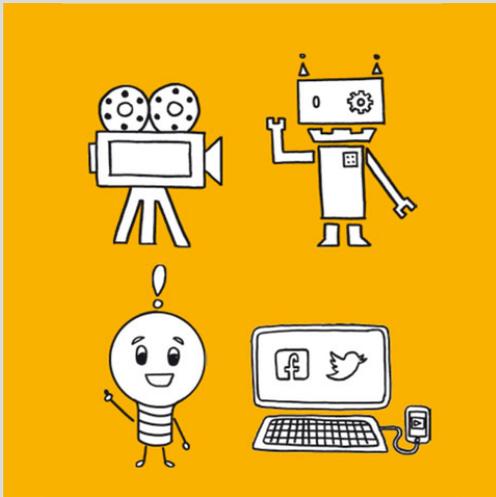
Auf einer kreativen Entdeckungsreise gehen Kinder und Jugendliche der Frage nach, wie ihr Stadtteil klingt. Die Hörspielwerkstatt "Ohrwürmer" lädt die Hafen- und Stadtkinder aus St. Pauli dazu ein, ihren Einfallsreichtum sprachlich-auditiv umzusetzen. Die jungen Menschen experimentieren zunächst spielerisch mit Sounds, Tönen, Klängen und Geräuschen, erproben sich in der digitalen Tongestaltung, entwickeln eigene Klangwelten und lassen so ihre Fantasien hörbar werden. Nach dieser Experimentierphase erkunden die Teilnehmenden die Klangwelten ihrer Stadt. Anhand einer Stadtteilkarte, die sie selbst erstellt haben, laufen sie ihre Hotspots ab und nehmen die typischen Geräusche dieser Orte auf. Rund um die Sounds entwickeln die jungen Forscher kleine Geschichten und schreiben Drehbücher dazu, die dann gefilmt werden. Um eine gute Qualität der Beiträge zu gewährleisten, üben sich die Kinder und Jugendlichen im lauten und deutlichen Sprechen und erlernen Tonbearbeitung und Schnitt. Ergebnis sind kurze Hörspielfragmente, Geräuschkulissen und Radiobeiträge. Diese werden auf den Blog [www.koelibri-kids.de](http://www.koelibri-kids.de) geladen und auf [www.audiyou.de](http://www.audiyou.de) geteilt. Das geht ins Ohr!

# MINITOPIA TV - YOUR VOICE MATTERS

**Schwerpunkt:** Video, Social Media

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 06.10.2018

**Teilnehmende:** 15



**Einrichtung:**

Alternation e.V. - Projekt Minitopia

**Träger:**

Alternation e.V.

**Ort/Bundesland:**

Hamburg/Hamburg

**Kontakt:**

- Stefanie Engelbrecht
- [stevie@minitopia.de](mailto:stevie@minitopia.de)
- [minitopia.hamburg](http://minitopia.hamburg)

In diesem Projekt dreht sich alles um YouTube. Während eines sechstägigen Workshops mit einer Videoproduktionsfirma entdecken die Kinder und Jugendlichen die Möglichkeiten und Funktionsweisen, aber auch die Risiken und Schattenseiten der digitalen Plattform. Am Anfang stehen die kritische Analyse des eigenen Medienkonsums sowie eine Auseinandersetzung mit unterschwelligem Manipulationen in YouTube-Beiträgen auf dem Programm. Anschließend interviewen die Kinder und Jugendlichen zwei waschechte YouTube-Stars und erfahren viel über deren Alltag sowie über Risiken und rechtliche Aspekte beim Einstellen von Videos. Schließlich werden die Kinder und Jugendlichen selbst zu YouTubern. Sie entwickeln in kleinen Teams Ideen für ein Drehbuch und erstellen eigenständig ein Tutorial, eine Reportage oder einen Vortrag über das Medium. Dazu lernen sie die Grundlagen der Handy-Videoproduktion kennen, insbesondere Kameraführung, Ton, Licht und Dramaturgie. Die Ergebnisse werden auf den neu gestalteten YouTube-Kanal der Einrichtung hochgeladen und über soziale Netzwerke und andere Kommunikationsplattformen geteilt.

**Einrichtung:**

KIKU Kinderkulturhaus

**Träger:**

KIKU Kinderkulturhaus

**Ort/Bundesland:**

Hamburg/Hamburg

**Kontakt:**

- Thomas Ricken
- ricken@kiku-hh.de
- www.kiku-hh.de

# BÜCHERVIDEOS

**Schwerpunkt:** Film, Social Media

**Laufzeit:** 17.09.2018 – 28.06.2019

**Teilnehmende:** 15

Das Projekt verbindet die Welt der Bücher mit der Welt des Internets. So werden mediale und literarische Kompetenzen zugleich gefördert. Dazu starten die Kinder und Jugendlichen den YouTube-Kanal Empfehlungen aus dem Leseclub. Auf diesem werden regelmäßig Besprechungen von Kinderbüchern veröffentlicht. Eine Bücher-Gruppe wählt geeignete Bücher aus, entwickelt Kriterien für die Bewertung und bereitet die Buchbesprechungen vor. Eine Video-Gruppe ist für die Filmaufnahmen der Buchbesprechungen und Interviews zuständig. Sie erlernt den Umgang mit Kamera, Mikrofon und Bearbeitungsprogrammen und erprobt die Wirkung verschiedener Beleuchtungs-, Film- und Schnitttechniken. Eine Online-Gruppe ist für die Pflege des Online-Kanals und die Veröffentlichung auf YouTube verantwortlich. Die Mitarbeit in den Gruppen kann gewechselt werden, sodass alle Kinder und Jugendlichen die Möglichkeit erhalten, vor und hinter der Kamera zu stehen. Am Ende haben alle Beteiligten ihr Wissen über die Erstellung des Inhalts, das Filmen und die Bearbeitung sowie die Veröffentlichung und Kommunikation im Internet erweitert.



# ROCK KIDS VIRALES MUSIKVIDEO

**Schwerpunkt:** Video, Audio, Social Media

**Laufzeit:** 01.11.2018 – 01.11.2019

**Teilnehmende:** 20

**Einrichtung:**

Rock Kids St.Pauli e.V.

**Träger:**

Rock Kids St.Pauli e.V.

**Ort/Bundesland:**

Hamburg/Hamburg

**Kontakt:**

- Donald Vogel
- donald@rockkids-stpauli.de
- rockkids-stpauli.de

In diesem Projekt werden selbstverantwortlich professionelle Musikvideos erstellt und online veröffentlicht. Ziel ist deren virale Verbreitung. Zunächst komponieren die Kinder und Jugendlichen zwei Lieder in Text und Ton, die sie anschließend in einem professionellen Studio aufnehmen. Im zweiten Schritt entwickeln sie eine Idee für dazugehörige Musikvideos, schreiben die Storyboards, suchen passende Aufnahmeorte, verteilen die Rolle des Regisseurs und der Schauspieler und organisieren das Equipment zur Aufnahme. Es folgt das Shooting der Videos. Nach der digitalen Bearbeitung veröffentlichen die jungen Musikproduzenten die Videos mit dazugehörigen Ankündigungsposts auf verschiedenen Onlineplattformen. Zusätzlich wird die herausfordernde Arbeit in einer filmischen Dokumentation von einem Teil der Gruppe festgehalten und online veröffentlicht. Die Kinder und Jugendlichen machen jeden Schritt selbst: Von der Ideenfindung, über die Organisation, Erstellung und Bearbeitung des Contents mit Hard- und Software, bis hin zur finalen Verbreitung. Dabei lernen sie auch im Detail, welche digitalen Kommunikationsstrategien genutzt werden können, um Resonanz in der Welt des Internets zu erzeugen.

# 297 - MEIN STADTTEIL; UNSER JUZ

**Schwerpunkt:** Foto, Video

**Laufzeit:** 04.09.2018 – 17.03.2019

**Teilnehmende:** 10

## **Einrichtung:**

Jugendzentrum Go-In

## **Träger:**

Wissenschaftsstadt Darmstadt

## **Ort/Bundesland:**

Darmstadt/Hessen

## **Kontakt:**

- Eva Kneisel
- jugendzentrum.go-in@darmstadt.de
- www.darmstadt.de



In diesem Projekt entwickeln Kinder und Jugendliche eine Ausstellung über ihren Stadtteil, um aktiv dessen Stigmatisierung entgegen zu wirken. Zur Erstellung eigener Ausstellungsexponate entscheiden sie, welche Medien sie nutzen, welche Unterstützung sie brauchen und wie die Projektmittel verwendet werden sollen. Dann wird die nötige Technik angeschafft und der Umgang mit den Tools erlernt. So ausgerüstet, geht es auf Erkundungstouren durch den Stadtteil. Dabei tauschen sich die Teilnehmenden darüber aus, was sie an ihrem Lebensumfeld mögen und was sie gerne verändern würden. Auch erkunden sie, welches Bild andere über ihr Wohnumfeld haben. Das entstandene Material wird gesichtet, bewertet und thematisch sortiert, die Ausstellung organisiert. Die Kinder und Jugendlichen erarbeiten eine To-do-Liste, bereiten die Präsentation der Werke vor und planen die Vernissage. Die Ausstellung wird der Öffentlichkeit über einen längeren Zeitraum hinweg zugänglich sein. Rund um die Ausstellung sind weitere Aktionen mit Künstlern vorgesehen. Bei diesem partizipativ angelegten Projekt lernen die Beteiligten demokratische Prozesse kennen und werden in ihrem Selbstbewusstsein gestärkt.



# KLEINER MEDIENRAUM

**Schwerpunkt:** Programmieren, Gaming

**Laufzeit:** 01.11.2018 – 01.07.2019

**Teilnehmende:** 12

**Einrichtung:**

Arbeiterwohlfahrt Kreisverband Offenbach  
Land e.V.

**Träger:**

Arbeiterwohlfahrt Kreisverband Offenbach  
Land e.V.

**Ort/Bundesland:**

Dietzenbach/Hessen

**Kontakt:**

- Ana Waldow
- [awo.waldow@awo-of-land.de](mailto:awo.waldow@awo-of-land.de)
- [www.awo-of-land.de](http://www.awo-of-land.de)

Im „kleinen Medienraum“ erwerben Kinder und Jugendliche Programmierkenntnisse. Angesprochen sind Einsteiger und auch fortgeschrittene Tüftler. Jüngere Kinder und Anfänger können in einem Calliope-Workshop ihr Interesse am Programmieren entdecken. In diesem werden auf spielerische Art und Weise Zusammenhänge in leichter Form vermittelt und an praktischen Beispielen ausprobiert. Der Workshop „Programmieren leicht gemacht“ richtet sich an ältere Kinder und solche, die bereits über Grundkenntnisse im Coding verfügen. Denn hier werden eigene Videospiele entwickelt und programmiert! Für besonders motivierte und ambitionierte Kinder und Jugendliche gibt es auch noch einen Workshop zum Programmieren mit Scratch, in dem erste Kenntnisse in Python vermittelt werden. Insbesondere für die Anwendung in der Schule und für die spätere Bewerbungsphase können sich Kinder und Jugendliche darüber hinaus im Umgang mit PowerPoint, Word und Excel qualifizieren. Die verschiedenen Gruppen stellen ihre Ergebnisse am Ende des Projekts ihren Eltern, Freunden und Verwandten vor.

**Einrichtung:**

Jugendclub Griesheim

**Träger:**

Evangelischer Verein für Jugendsozialarbeit

**Ort/Bundesland:**

Frankfurt/Hessen

**Kontakt:**

- Thomas Reiter
- [thomas.reiter@frankfurt-evangelisch.de](mailto:thomas.reiter@frankfurt-evangelisch.de)
- [www.jugendsozialarbeit-evangelisch.de](http://www.jugendsozialarbeit-evangelisch.de)

# [Koop]GAMESWoche - DIGITALE UND ANALOGE TEAMSPIELE

**Schwerpunkt:** Gaming, Virtual Reality, Social Media

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 05.10.2018

**Teilnehmende:** 12

Dieses Projekt setzt an den Spielerfahrungen und -interessen von Kindern und Jugendlichen an. Ziel ist es, die persönliche Entwicklung beim Spielen sichtbar werden zu lassen und eine Brücke von der digitalen zur analogen Welt zu schlagen. Dahinter steht die Idee, dass zentrale soziale Kompetenzen wie beispielsweise Team- und Kommunikationsfähigkeit in beiden Welten wichtig sind und auch in beiden Welten erworben werden können! Wichtige Fragen, die im Laufe des Projekts aufkommen, sind zum Beispiel: Was kann man eigentlich beim (Computer-) Spielen lernen? Welche Spiele sind dafür geeignet, welche weniger? Kann ich diese Erfahrungen auch in der realen Welt machen? Ob Weltraumshooter, Rätselspiele oder Bewegungsspiele, ob digital oder analog, immer liegt der Fokus auf erfolgreicher Kooperation. Ihre neu gemachten Erfahrungen und Kompetenzen dokumentieren die Kinder und Jugendlichen über selbstgemachte Avatare, die als Plastikfigur aus dem 3D-Drucker und digital auf einer Webseite entstehen. Am Ende jedes Projekttages beschreiben die Teilnehmenden alles Neue für ihre Avatare, so dass der eigene Kompetenzerwerb für die Kinder und Jugendlichen sichtbar und spürbar ist.

**Einrichtung:**

Freestyle gGmbH

**Träger:**

Freestyle gGmbH

**Ort/Bundesland:**

Kassel/Hessen

**Kontakt:**

- Karsten Onderka
- [karsten.underka@freestylekassel.de](mailto:karsten.underka@freestylekassel.de)
- [www.freestylekassel.de](http://www.freestylekassel.de)

# NEW STARS

**Schwerpunkt:** Video, Social Media

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 30.09.2019

**Teilnehmende:** 50

Dieses Projekt befähigt Kinder und Jugendliche, YouTube als ein Werkzeug öffentlicher Mitsprache und Beteiligung zu nutzen. Die jungen Menschen bereiten soziale, politische oder auch persönliche Themen und Anliegen medial auf und teilen diese über einen eigenen YouTube-Kanal mit anderen. Zunächst entwickeln sie gemeinsam ein Drehbuch und erlernen den Umgang mit der benötigten Technik. Dann werden die Aufgaben und Rollen verteilt, in der sich möglichst alle wiederfinden: Wer will Regisseur sein, wer Schauspieler, und wer kümmert sich um Kameraführung, Ton und Licht? Nun beginnt die filmische Umsetzung. Die Kulisse hierfür ist der eigene Stadtteil! Am Ende werden die Aufnahmen gemeinsam gesichtet und, nach einer entsprechenden Einführung, geschnitten und vertont. Schließlich wird ein eigener YouTube-Kanal eingerichtet, über den die Kinder und Jugendlichen ihre Clips mit anderen teilen. Neben den Grundfertigkeiten für Film und Social Media wird – wie bei echten YouTubern, natürlich auch das Urheber- und Persönlichkeitsrecht beachtet! Die Kinder und Jugendlichen haben jetzt neue Wege kennengelernt, ihre Anliegen zum Ausdruck zu bringen.

**Einrichtung:**

Spielmobil Rote Rübe e.V.

**Träger:**

Verein Spielmobil Rote Rübe e.V.

**Ort/Bundesland:**

Kassel/Hessen

**Kontakt:**

- Ina König
- [info@roteruebe.de](mailto:info@roteruebe.de)
- [www.roteruebe.de](http://www.roteruebe.de)

# PLATZ FÜR UNSERE RECHTE

**Schwerpunkt:** Video, Foto

**Laufzeit:** 05.02.2019 – 18.04.2019

**Teilnehmende:** 40

Entstanden ist das Projekt aus der Beobachtung heraus, dass es zu wenig kindgerechten öffentlichen Raum im Stadtteil gibt. Ein Platz im Quartier, der sogenannte Pferdemarkt, bietet zwar gute Bedingungen für Spiel und Bewegung, wird aber von Kindern und Jugendlichen bisher kaum genutzt. Zeit also für eine Zukunftswerkstatt mit den jungen Anwohnern! Los geht es mit einer Kritikphase. In dieser erkunden die Kinder den Pferdemarkt und dokumentieren, ausgestattet mit Tablets und Fotoapparaten, was ihnen an dem Platz nicht gefällt. Woran liegt es, dass der Aufenthalt hier keinen Spaß macht? Im nächsten Schritt entwickeln sie ein gemeinsames Bild davon, wie der Platz zukünftig attraktiv und kindgerecht gestaltet sein könnte. Inspiration erhalten sie durch Ausflüge in andere Stadtteile, wo sie nach Orten suchen, die sie mögen. Ihre Erkenntnisse und Entdeckungen dokumentieren die jungen Visionäre digital. Die besten Ideen werden herausgefiltert und die Kinder und Jugendlichen entscheiden, welche davon sie gerne auf dem Pferdemarkt umsetzen möchten. Diese werden konkretisiert und als Vorschläge bei der Stadt Kassel eingereicht. Das Projekt endet mit einem großen Fest auf dem Platz.

# JUMP THE GAP - MULTIMEDIA LAB FÜR KIDS

**Schwerpunkt:** Video, Foto, Audio, Blog

**Laufzeit:** 01.11.2018 – 30.09.2019

**Teilnehmende:** 60



## **Einrichtung:**

KJK Sandgasse/Medien-Etage

## **Träger:**

Magistrat der Stadt Offenbach, Jugendamt

## **Ort/Bundesland:**

Offenbach/Hessen

## **Kontakt:**

- Pia Praschma
- [medienetage@jugendamt-of.de](mailto:medienetage@jugendamt-of.de)
- [kjkmedienetage.junetz.de](http://kjkmedienetage.junetz.de)

Dieses Projekt bietet multimediale Schnupperangebote für Kinder und Jugendliche. Zur Auswahl stehen verschiedene Formate: Videos (Reportage, Trickfilm, Musikvideo, Kurzfilm), Foto und Bildbearbeitung an PCs und Tablets (Selfie-/Portrait, Fotorecherche Sozialraum, Comic), Musik (Creative Coding mit Makey Makey), Ton-Erzeugung mit Little Bits Synthesizer Baukasten oder auch eine GPS-Rallye mit Actionbound. Die Gruppen entscheiden selber über Inhalte und Format, anknüpfend an ihre Vorerfahrungen. Die digitalen Medienprojekte sind bewusst niedrigschwellig. Die Kinder und Jugendlichen arbeiten aktiv und kreativ an ihren Projekten und beschäftigen sich dabei auch mit den Persönlichkeits- und Urheberrechten. Ziel ist es, die jungen Menschen für einen verantwortungsvollen Umgang mit Bild- und Tonmaterial zu befähigen. Die besten Ergebnisse werden am Ende ausgewählt, öffentlich präsentiert und auf einem Blog veröffentlicht. Highlight ist eine Live-Sendung im Offenen Kanal Rhein-Main. Die Planung und Durchführung erfolgt durch die Kinder und Jugendlichen: Von der Erstellung des Sendeplans über die Erarbeitung der Interviewfragen bis zur Moderation. Mit einem großen Abschlussfest endet das Projekt.

**Einrichtung:**

MGH/Familienzentrum KULTURBÖRSE

**Träger:**

cultura mobile e.V.

**Ort/Bundesland:**

Gnoien/Mecklenburg-Vorpommern

**Kontakt:**

- Bettina Kalisch
- [info@kulturboerse-gnoien.de](mailto:info@kulturboerse-gnoien.de)
- [www.kulturboerse-gnoien.de](http://www.kulturboerse-gnoien.de)

# IM KONTAKT MIT MEINEN HÄNDEN UND DER DIGITALEN WELT TEIL II - BEWEGTE BILDER

**Schwerpunkt:** Making, Video, Social Media

**Laufzeit:** 01.01.2019 – 31.12.2019

**Teilnehmende:** 20

In diesem Projekt entwerfen Kinder und Jugendliche handwerkliche Objekte und setzen diese medial um. Sie bauen z.B. ein Räucherhäuschen, einen Bumerang oder ein Modellauto. Dabei experimentieren die jungen Tüftler mit verschiedenen digitalen Werkzeugen und nutzen unterschiedliche Werkstoffe. Aufgabe ist es auch, entlang der Produkterstellung eine Baustory zu entwickeln. Diese wird dann in einem Animationsstreifen oder in einer mit dem fertigen Produkt zusammenhängenden Geschichte als Comic dargestellt. Die besondere Hausforderung besteht darin, ein Produkt mit Händen und professionellen Werkzeugen herzustellen und dieses später für ein ganz anderes digitales Endprodukt zu nutzen. Parallel zu diesem kreativen Prozess beschäftigen sich die Kinder und Jugendlichen mit Medien und Comics, finden heraus, was einen Comic von einem Buch unterscheidet und tauschen sich über ihre persönliche Mediennutzung aus. Auch lernen sie verschiedene Programme und Apps sowie die Nutzungsmöglichkeiten von YouTube kennen. Das gesamte Projekt wird dokumentarisch begleitet. Abschluss ist die öffentliche Präsentation der Comics, der Animationsfilme und des Dokumentarfilmes im Kino der Kulturbörse.

**Einrichtung:**

Jugendclub Celle

**Träger:**

Jugend-, Freizeit- & Kunst-Club Celler Land e.V.

**Ort/Bundesland:**

Celle/Niedersachsen

**Kontakt:**

- Alexander Schäfer
- schaefer@alexander-celle.de
- jugendclub-celle.de

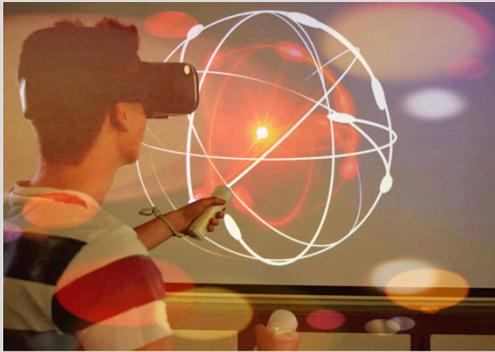
# UNSER LEBEN IM VIDEO, WIE WIR ES SEHEN - VIELFALT UND ENGE JUGENDLICHEN LEBENS IN UNSERER STADT

**Schwerpunkt:** Video, Foto

**Laufzeit:** 15.10.2018 – 11.10.2019

**Teilnehmende:** 18

Kinder und Jugendliche erstellen in diesem Projekt Videofilme, in denen sie ihre Sichtweise auf das kulturelle und soziale Leben zeigen. Zunächst diskutieren sie ihre persönliche Wahrnehmung, reflektieren diese und identifizieren interessante Aspekte für ihr Vorhaben. Für die mediale Umsetzung erwerben die Kinder und Jugendlichen das technische Know-how und lernen, ihren Blick für eine ästhetische Mediengestaltung zu schärfen. Schritt für Schritt erproben sie sich in der Nutzung von Foto- und Videokamera sowie verschiedener Computerprogramme. Sie erstellen Fotomontagen, schneiden Filmmaterial, bearbeiten Bilder, fügen Text in Bilddateien ein und unterlegen Videos mit Ton. So vorbereitet startet die Zusammenarbeit mit der Theatergruppe des Jugendclubs, die zeitgleich ein Stück zum gleichen Thema erarbeitet. Die Proben werden gefilmt und Probetexte aufgenommen. Das entstandene Material wird gesichtet und ausgewählt. In der Bearbeitung werden die besten Szenen geschnitten, zusammengefügt und mit Musik sowie Audiokommentaren unterlegt. Eine öffentliche Präsentation der Filme erfolgt bei der Abschlussfeier, zu der auch Vertreter der Stadt sowie die Lokalpresse eingeladen werden.



# VR MEETS ART - KREATIVITÄT DIGITAL ZUM AUSDRUCK BRINGEN

**Schwerpunkt:** Virtual Reality

**Laufzeit:** 01.11.2018 – 31.10.2019

**Teilnehmende:** 15

**Einrichtung:**

CD-Kaserne gGmbH

**Träger:**

CD-Kaserne gGmbH

**Ort/Bundesland:**

Celle/Niedersachsen

**Kontakt:**

- Jan Helmers
- [j.helmers@cd-kaserne.de](mailto:j.helmers@cd-kaserne.de)
- [www.cd-kaserne.de](http://www.cd-kaserne.de)

Dieses Projekt lässt Malen zu einem virtuellen Erlebnis werden und eröffnet den Kindern und Jugendlichen ungeahnte kreative Möglichkeiten. Zunächst beschäftigen sich die Teilnehmenden mit dem Thema Virtual Reality und lernen verschiedene Geräte und Programme kennen. Sie diskutieren in der Gruppe, recherchieren im Internet, werfen einen Blick durch eine VR-Brille und tauchen in die virtuelle Realität ein. Dann lernen sie mit einem Computerprogramm umzugehen, welches das Zeichnen in drei Ebenen erlaubt. Die dreidimensionalen Gestaltungsmöglichkeiten im virtuellen Raum eröffnen vollkommen neue Potenziale, die analog nur schwer erfahrbar sind. Nach den ersten Testversuchen erstellen die Teilnehmenden Kreationen, die sie später ausstellen werden. Damit die selbst erschaffenen Kunstwerke nicht nur digital bewundert werden können, kommt auch ein 3D-Drucker zum Einsatz. So verwandeln sich die digitalen Modulationen in ein greifbares Endergebnis. Zum Abschluss des Projekts organisieren die jungen Künstler eine Vernissage, auf der sie ihre Kunstwerke Verwandten, Freunden und der lokalen Presse präsentieren.

**Einrichtung:**

CJD Jugendmigrationsdienst Oldenburg

**Träger:**

CJD Jugendmigrationsdienst Oldenburg

**Ort/Bundesland:**

Oldenburg/Niedersachsen

**Kontakt:**

- Michael Telkmann
- michael.telkmann@cjd.de
- www.cjd-oldenburg.de

# UND ACTION!

**Schwerpunkt:** Video, Social Media

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 30.09.2019

**Teilnehmende:** 15

Im Projekt "Auf die Leinwand!" entwickeln Kinder und Jugendliche Videoclips zu selbst gewählten Themen, die sie am Ende präsentieren. Zunächst erlernen sie dazu die Grundlagen im Umgang mit der Kamera kennen und erhalten eine Einführung in emotionales Storytelling. Zudem beschäftigen sie sich mit den Vorteilen aber auch Gefahren sozialer Medien sowie mit dem Datenschutz bei Facebook, Instagram und Co. Angeregt durch die Sichtung und Diskussion unterschiedlicher Filme, entwickeln die jungen Filmschaffenden Ideen für eine eigene Filmproduktion. Sie erarbeiten eine Geschichte und schreiben das Drehbuch dazu. Vor dem Start des Drehs werden sie durch erfahrene Filmer, professionelle Schauspieler und Tänzer qualifiziert. Nach Ende der Aufnahmen wird das Material gemeinsam gesichtet, geschnitten und vertont, bis alle zufrieden sind. Dann starten die Vorbereitungen für die Premiere, wo der Film vor geladen Gästen präsentiert wird. Die Kinder und Jugendlichen sind in alle Entscheidungsprozesse mit eingebunden und erleben hautnah den Prozess einer Filmproduktion. Das trägt dazu bei, dass sie einen kreativen und zugleich kritischen Umgang mit Medien erlangen.



# BREAKDANCE TUTORIAL

**Schwerpunkt:** Video, Social Media

**Laufzeit:** 01.07.2018 – 30.12.2018

**Teilnehmende:** 15

**Einrichtung:**

Freiwilligenagentur Jugend-Soziales-Sport e.V.

**Träger:**

Freiwilligenagentur Jugend-Soziales-Sport e.V.

**Ort/Bundesland:**

Wolfenbüttel/Niedersachsen

**Kontakt:**

- Besnik Salihi
- b.salihi@freiwillig-engagiert.de
- www.freiwillig-engagiert.de

Tanz und Medien bringen in diesem Projekt zwei zurzeit getrennt arbeitende Jugendteams mit und ohne Fluchterfahrungen zusammen. Diese entwickeln gemeinsam Online-Lerneinheiten, in denen sie anderen den Tanzstil Breakdance vermitteln. Sie entscheiden zunächst, welche Moves in den Lernmodulen gezeigt werden sollen, entwickeln den Aufbau der Online-Module und konzipieren die einzelnen Lerneinheiten. Dann wird jedes Modul gedreht und am Ende auf YouTube und anderen sozialen Medien gezeigt. Das Know-how für die einzelnen Projektschritte erwerben die Jugendlichen in verschiedenen Workshops. Dazu gehören Stimm-, Auftritts- und Tanztrainings, die Beschäftigung mit Video- und Musikproduktion sowie mit Öffentlichkeitsarbeit. Dieser intensive Arbeitsprozess bringt die Teilnehmenden auch persönlich in einen engeren Kontakt und sensibilisiert sie für ihre unterschiedlichen Lebensgeschichten und kulturellen Kontexte. Zudem werden berufliche Schlüsselkompetenzen gefördert und Perspektiven aufgezeigt. Die Zusammenarbeit der zwei Gruppen wird auch nach dem Projektende fortgesetzt.

**Einrichtung:**

OT Eilendorf

**Träger:**

Haus der Jugend Eilendorf e.V.

**Ort/Bundesland:**

Aachen/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Samy Chae
- leitung@ot-eilendorf.de
- www.ot-eilendorf.de

# LICHT, KAMERA, ACTION

**Schwerpunkt:** Video, Foto, Social Media

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 30.09.2019

**Teilnehmende:** 30

In diesem Projekt erkunden Kinder und Jugendliche die gestalterischen Nutzungsmöglichkeiten von Medien. Sie wechseln ihre Perspektive vom Konsumenten zum Produzenten. Dazu beschäftigen sie sich mit der Theorie von Foto- und Videografie, lernen Möglichkeiten der Lichtgestaltung und der Videobearbeitung kennen und erfahren, was alles für die Erstellung kleiner Videoclips erforderlich ist. Das Produkt am Ende ist eine kleine Kochshow, die auf YouTube gezeigt wird. In dieser erklären die Kinder und Jugendlichen Schritt für Schritt die Zubereitung verschiedener Gerichte. Sie tragen im Vorfeld mögliche Rezepte zusammen, beschäftigen sich mit der Zubereitung und treffen eine Auswahl für die Show. Ist die Entscheidung getroffen, wird das Storyboard geschrieben und der Dreh beginnt. Nun fließen die Arbeiten der jungen Köche und des Filmteams ineinander. Sind alle Szenen gedreht, wird das Material gemeinsam gesichtet und bearbeitet. Aus den Videoclips wird schließlich ein Kochbuch gestaltet, das online veröffentlicht wird. Das Projekt endet mit einem Abschlussabend, bei dem die entstandenen Produkte, Videos und Fotos, von den Arbeiten gemeinsam angesehen werden.

# MEDIENWERKSTATT DIGITALES FI-RO

**Schwerpunkt:** Radio, Video

**Laufzeit:** 02.07.2018 – 31.12.2018

**Teilnehmende:** 15



**Einrichtung:**

Jugendhilfe und soziale Integration e.V.

**Träger:**

Jugendhilfe und soziale Integration e.V.

**Ort/Bundesland:**

Bocholt/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Sebastian Schröer
- [sschroer@jusina.de](mailto:sschroer@jusina.de)
- [www.jusina.de](http://www.jusina.de)

In diesem Projekt erstellen Kinder und Jugendliche ein Hörspiel über ein Thema, das ihnen persönlich wichtig ist. Im ersten Schritt erfolgt die Abstimmung über den Inhalt, dann wird die Geschichte entwickelt. Danach erwerben die Teilnehmenden die Grundfertigkeiten für die Produktion des Hörspiels. Sie lernen, Audioaufnahmen zu machen und das Tonmaterial zu bearbeiten. Sie setzen sich auch damit auseinander, was bei der Verwendung von Musik und Geräuschen mit Blick auf das Urheberrecht zu beachten ist. Nach der Finalisierung des Skripts werden die Sprechrollen verteilt, die Texte und Geräusche zum Hörspiel aufgenommen und eine passende Musik ausgewählt. Am Ende werden die verschiedenen Tonspuren mit Texten, Geräuschen und der musikalischen Unterlegung zusammengeschnitten. Um die Geschichte für eine Präsentation anschaulich zu gestalten, entwickeln die jungen Künstler im Anschluss ein passendes Bühnenbild für ihre Geschichte. Highlight ist die Präsentation ihres Schaffens vor Freunden, Familie und Nachbarn. Die Abschlussveranstaltung wird von einem jugendlichen Filmteam gefilmt und am Ende erhalten alle eine CD des Hörspiels und eine DVD der Aufführung.

**Einrichtung:**

CVJM Bonn e.V.

**Träger:**

CVJM Bonn e.V.

**Ort/Bundesland:**

Bonn/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Manuela Hainke
- hannemann@cvjmbonn.de
- www.cvjmbonn.de

# SIEH HIN, ICH KANN WAS !

**Schwerpunkt:** Video, Social Media

**Laufzeit:** 01.07.2019 – 31.08.2019

**Teilnehmende:** 10

Besucher des CVJM produzieren einen Imagefilm über ihre Einrichtung. Sie zeigen, was dieser Ort für sie persönlich bedeutet und warum er für viele ein Stück zuhause geworden ist. Dabei beschäftigen sie sich auch mit Themen rund um digitale Medien. Sie tauschen sich über ihre persönlichen Nutzungsgewohnheiten und Erfahrungen im Umgang mit sozialen Medien und dem Internet aus, sie besprechen rechtliche Aspekte und die Achtung des Persönlichkeitsschutzes im Netz und erweitern ihre Kenntnisse über Anwendungsmöglichkeiten eines Computers. Bei all diesen Aktivitäten geht es um die Befähigung und Sensibilisierung der Kinder und Jugendlichen für einen verantwortungsvollen Umgang mit sozialen Medien. Für die Produktion des Imagefilms lernen die Teilnehmenden alle Schritte einer Filmproduktion kennen, das Schreiben des Drehbuchs, den Umgang mit der Kamera, die Bearbeitung des Filmmaterials und das Hochladen der fertigen Filme. So erwerben sie einen selbstbewussten Umgang mit medialen Tools. Das fördert ihre Kompetenzen, stärkt ihr Selbstvertrauen und eröffnet ihnen die Möglichkeit, sich in unterschiedlichen digitalen und medialen Bereichen verantwortungsvoll bewegen zu können.

**Einrichtung:**

Evangelisches Jugendzentrum Dormagen-  
Hackenbroich

**Träger:**

Evangelisches Sozialwerk Dormagen

**Ort/Bundesland:**

Dormagen/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Lutz Debus
- [jugend.hackes@gmx.de](mailto:jugend.hackes@gmx.de)
- [www.m-20.de](http://www.m-20.de)

# KUNTERBUNT-TV DORMAGEN

**Schwerpunkt:** Video, Foto, Social Media

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 30.09.2019

**Teilnehmende:** 7

Kinder und Jugendliche produzieren Filmclips über besonders interessante Orte und Menschen aus ihrem Umfeld. Die Themen wählen sie selbst aus, organisieren Termine, stehen als Reporter vor und als Kameralleute hinter der Kamera und kümmern sich um Ton, Licht und Schnitt. Befähigt werden sie in verschiedenen Workshops. Hier lernen die jungen Filmschaffenden den Umgang mit der Kamera und üben sich in der Arbeit vor der Kamera. Dabei sind deutliches Sprechen, Präsenz und die richtige Körperhaltung gefragt. Sie überlegen sich Wege der Kontaktaufnahme zu potentiellen Gesprächspartnern, lernen das Erzählen guter Geschichten und experimentieren mit digitaler Bildbearbeitung, Videoschnitt, Synchronisierung und Audiotbearbeitung. So gerüstet, starten sie die Produktion eigener Filmbeiträge. Das Filmteam wählt Thema, Inhalte und Fragestellung aus, schreibt das Storyboard, organisiert Drehtermine und beginnt mit den Aufnahmen. Die jungen Filmern agieren hinter der Kamera oder als Reporter, sie regeln Beleuchtung und Ton. Am Ende wird das Material gesichtet, geschnitten und finalisiert. Die Filmbeiträge werden auf YouTube, die Links zu den Beiträgen in der Presse und Social Media veröffentlicht.

**Einrichtung:**

MINA - Muslimisches Familienbildungszentrum e.V.

**Träger:**

MINA -Muslimisches Familienbildungszentrum e.V.

**Ort/Bundesland:**

Duisburg/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Nicole Erkan
- n.erkan@mina-duisburg.de
- www.mina-duisburg.de

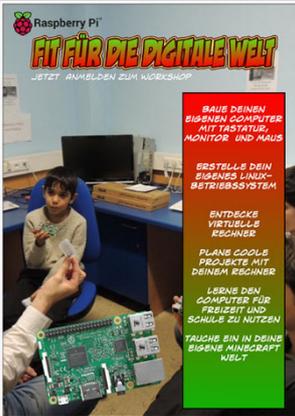
# MINADIO - KINDER MACHEN RADIO!!!

**Schwerpunkt:** Audio, Digitale Sounds, Radio

**Laufzeit:** 01.01.2019 – 31.12.2019

**Teilnehmende:** 10

Im Medienforum Duisburg werfen die Kinder und Jugendlichen einen Blick hinter die Kulissen einer Hörspielproduktion. Sie entwickeln selber eine Hörgeschichte und designen das Cover zur CD. Um das realisieren zu können, lernen sie zunächst, mit den Tools zu arbeiten, die für die Produktion nötig sind. Sie experimentieren mit dem Aufnehmen unterschiedlicher Geräusche und üben sich in der eigenen Stimm- und Ausdrucksfähigkeit. Denn im Hörspiel ist die Stimme ein wichtiges Medium, da Inhalte und Emotionen über den auditiven Kanal kommuniziert werden. Dann geht es auf Themensuche. Ist der Inhalt der Geschichte gefunden, wird das Storyboard geschrieben und die Verantwortlichkeiten bei der Produktion werden festgelegt: Regisseure, Tontechniker und Sprecher. Als nächstes starten die Aufnahmen der Geräusche und Erzählparts. Ist die Geschichte erzählt, wird das Material optimiert und geschnitten. Um für die Hörspiel-CD ein tolles Cover zu gestalten, lernen die Teilnehmenden auch noch den Umgang mit verschiedenen Grafikdesign-Programmen. Höhepunkt ist die Ausstrahlung der Geschichte auf dem Bürgerfunk. Außerdem erhält natürlich jeder am Ende seine eigene CD.



**Einrichtung:**

Städt. Kinder- und Jugendzentrum

**Träger:**

Jugendamt Stadt Duisburg

**Ort/Bundesland:**

Duisburg/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Leyla Acar
- angertalerstr@jz.duisburg.de
- www.duisburg.de

# FIT FÜR DIE DIGITALE WELT

**Schwerpunkt:** Making, Programmieren

**Laufzeit:** 04.01.2019 – 14.06.2019

**Teilnehmende:** 12

Unsere Welt ist digital! Smartphones, Tablets und Laptops sind allgegenwärtig – ja, unentbehrlich für Schule, Beruf und Freizeit. Auch andere hochentwickelte technische Geräte wie Autos, Staubsauger oder Waschmaschinen enthalten Computer für ihre Steuerung. Doch diese Technik ist unsichtbar, nur die äußere Hülle ist erkennbar. Die digitale Technik dahinter ist eine Black Box. Diese Box wird in dem Projekt ein wenig geöffnet. Zu sehen sind Platinen (Raspberry Pi), Leiterbahnen und aufgelötete elektronische Bauteile. Die Kinder und Jugendlichen werkeln nun mit den technischen und elektronischen Elementen. Sie bauen und konfigurieren mit Kamera, Peripheriespeicher, Tastatur und anderen Bestandteilen eines Computers und entwickeln elektronische Schaltungen. Das macht sie fit für die digitale Welt, fördert ihr Verständnis für digitale Tools und stärkt das Selbstbewusstsein. Zudem erwerben die Kinder und Jugendlichen einen verantwortungsvollen Umgang mit der Technik und sind in der Lage, digitale Medien sinnvoll zu nutzen. Das wird auch bei der späteren Berufsorientierung für sie von Vorteil sein.

**Einrichtung:**

Städt. Kinder- und Jugendzentrum

**Träger:**

Jugendamt Stadt Duisburg

**Ort/Bundesland:**

Duisburg/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Leyla Acar
- angertalerstr@jz.duisburg.de
- www.duisburg.de

# DIE MUSIKALISCHE REISE INS LAND DER PHANTASIE

**Schwerpunkt:** Audio, Digitale Sounds

**Laufzeit:** 07.11.2018 – 30.01.2019

**Teilnehmende:** 20

Dieses Projekt, ein Angebot im Rahmen der Integrationsarbeit mit Geflüchteten, eröffnet neue Zugänge zu medialen Welten. Im Mittelpunkt stehen digitale Kunst, Musik und Gesang. Kinder und Jugendliche erhalten zu Beginn eine Einführung in den digitalen Dialog und in Computermusik. Sie lernen verschiedene Musikinstrumente kennen und experimentieren mit Sounds, Tönen und Klängen. Genutzt werden Geige, Cello, Flöte und Trompete. Auch mit der Stimme wird gearbeitet. Die Kinder und Jugendlichen experimentieren mit Taktgefühl, Lautstärke und Vokalen und sie üben verschiedene Gesangstechniken. Um die Gesänge und Klänge später aufnehmen zu können, erhalten die jungen Musiker eine Einführung in den richtigen Umgang mit dem Mikrofon und erlernen das Aufnehmen von Musik am Computer. Die Kinder und Jugendlichen beschäftigen sich dann auch noch mit verschiedenen kulturellen Musikstilen, bevor sie mit der Komposition eines eigenen Stücks starten, eine Mischung aus instrumenteller Musik und Stimme am Computer. Highlight ist am Ende des Projekts die öffentliche Präsentation der musikalischen Reise ins Land der Phantasie.

**Einrichtung:**

Medienforum Duisburg e.V.

**Träger:**

Medienforum Duisburg e.V.

**Ort/Bundesland:**

Duisburg/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Tarek Lababidi
- buergerfunkduisburg@gmx.de
- www.du.nrw-radios.de

# TEAMCAST - JUNGE SPORTLER MACHEN PODCAST

**Schwerpunkt:** Audio, Social Media

**Laufzeit:** 01.09.2018 – 31.08.2019

**Teilnehmende:** 12

Dieses Kooperationsprojekt zwischen dem Medienforum Duisburg und einem Sportverein bietet jungen Sportlern ein Forum, um ihre Kommunikationsfähigkeiten zu verbessern, sich in Perspektivübernahme zu üben und ihre Medienkompetenz zu steigern. Ziel ist die Erarbeitung eigener Hörbeiträge, entlang der Interessen und Erfahrungswelten der im Verein aktiven Kinder und Jugendlichen. Im Mittelpunkt steht der Sportplatz als sozialer Treffpunkt von ganz unterschiedlichen Menschen. Zunächst lernen die Teilnehmenden grundlegende Techniken der Interviewführung kennen, zum Beispiel aktives Fragen und Zuhören. Auch üben sie sich in der Recherche spannender Themen, in der Moderation von Sendungen und darin, sich mit der Gedankenwelt anderer Personen auseinanderzusetzen. Wichtige Fähigkeiten sind zudem der Umgang mit Aufnahmetechnik, die Nachbearbeitung von O-Tönen und der digitale Schnitt. Ausgestattet mit diesem Rüstzeug produzieren die jungen Sportler regelmäßig eigene Sendungen. Ausgestrahlt werden diese im Bürgerfunk Radio bei Duisburg – ein tolles Erfolgserlebnis!

# DIGITALE MASCHEN: GESTALTEN AN DER DIGITALEN STRICKMASCHINE

**Schwerpunkt:** Making

**Laufzeit:** 01.05.2019 – 31.08.2019

**Teilnehmende:** 10

Dies ist ein Nähprojekt der anderen Art, denn das Gestalten der Textilien läuft hier digital. Die Kinder und Jugendlichen lernen mit einer digitalen Strickmaschine, der Kniterate, umzugehen und browserbasierte Strickstücke zu entwerfen. Der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt! Die online designten Strickstücke werden mit der digitalen Strickmaschine unter Verwendung verschiedener Garne und recycelter Materialien vor Ort produziert, die tollen Ergebnisse von allen bewundert. Thematisiert werden auch die Folgen der Fast Fashion-Industrie sowie Möglichkeiten digitaler Lösungen für eine nachhaltige Textilwirtschaft. In einem zweiten Produktionsschritt werden bereits vorhandene Strickstücke zur Wiederverwendung aufbereitet, neue Textilien daraus entworfen und digitalisiert gestrickt. Am Ende hält jeder sein ganz besonderes, mithilfe der digitalen Technik produziertes Strickergebnisse in den Händen. Das niedragschwellige Angebot und die kreativen Möglichkeiten, die die Technik der digitalen Strickmaschine bietet, ermöglichen einen Perspektivwechsel der Kinder und Jugendlichen. Sie wechseln von Konsumenten zu kritischen Makern in der Kleidungsindustrie und digitalen Strickszene.

## **Einrichtung:**

Garage Lab e.V.

## **Träger:**

Garage Lab e.V.

## **Ort/Bundesland:**

Düsseldorf/Nordrhein-Westfalen

## **Kontakt:**

- Gisèle Legionnet-Klees
- jugend@garage-lab.de
- www.garage-lab.de

**Einrichtung:**

Freie Schule Essen e.V.

**Träger:**

Freie Schule Essen e.V.

**Ort/Bundesland:**

Essen/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Philipp Kolberg
- freieschuleessen@web.de
- freie-schule-essen.de

# 'HIER UND JETZT' SCHAU WAS WIR MIT MEDIEN MACHEN- INNOVATIVE LERNPOTENZIALE NUTZEN

**Schwerpunkt:** Foto, Apps, Social Media

**Laufzeit:** 02.07.2018 – 21.12.2018

**Teilnehmende:** 20

Kinder und Jugendliche erschließen sich die Welt immer mehr durch und mit Medien. In diesem Projekt werden die damit einhergehenden Chancen aufgegriffen und neue Zugänge zu digitalen Welten erschlossen. Zum pädagogischen Konzept gehört die Arbeit mit dem Peer to Peer-Ansatz: Kinder, die bereits Erfahrungen im Umgang mit den Technologien haben, unterstützen die anderen dabei, diese verstehen und nutzen zu können. Die Teilnehmenden beschäftigen sich mit Regeln im Umgang mit dem Computer, thematisieren Risiken in der digitalen Kommunikation, tauschen sich über ihr persönliches Medienverhalten aus und üben sich im Umgang mit verschiedenen Programmen an PC und Tablets. Auch die Recherche im Internet ist Bestandteil des Projekts. Ausprobiert werden verschiedene Suchmaschinen, problematisiert wird die Cyberkriminalität. In einem weiteren Baustein geht es um die Digitalkamera und um Fotografie. Hier werden unterschiedliche Kameraperspektiven sowie die Arbeit mit Fotobearbeitungsprogrammen erprobt. Ergebnis ist die Entwicklung einer Fotostory. Die Geschichte wird geschrieben, Szenen werden festgelegt und die Bilder fotografiert. Abschluss ist die öffentliche Präsentation der Geschichte.



# ICH KANN WAS - ICH KANN RADIO!

**Schwerpunkt:** Audio, Radio

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 31.03.2019

**Teilnehmende:** 15

## **Einrichtung:**

Kinder- und Jugendfreizeitstätte St. Josef

## **Träger:**

Katholische Kirchengemeinde St. Josef

## **Ort/Bundesland:**

Grevenbroich/Nordrhein-Westfalen

## **Kontakt:**

- Christoph Bongers
- jugendtreff-st.josef@got-grevenbroich.de
- got-grevenbroich.de

In einer Medienwerkstatt produzieren Kinder und Jugendliche Radiosendungen, Hörspiele und Podcasts, in denen sie als Expertinnen und Experten über ihre Sichtweise auf die digitale Welt berichten. Themen der Audioproduktionen sind zum Beispiel Cybermobbing, Sicherheit im Internet, Spielsucht oder Onlineplattformen wie das Internet-ABC und iRights. Auch erklären die jungen Hörfunkmacher, was sich hinter diversen digitalen Begriffen verbirgt, z.B. dem Coding“. Inhalt und Konzept für die Sendungen werden gemeinsam im Redaktionsteam entwickelt. Neben dem Schreiben der Moderationstexte, beinhaltet die Arbeit aber auch die Auswahl der passenden Musik, die Nutzung von Aufnahmegerät und Mikrofon sowie das Schneiden und Bearbeiten der Audioaufnahmen. So werden die Teilnehmenden befähigt, digitale Reportagegeräte und Schnittprogramme eigenverantwortlich zu nutzen. Zudem setzen sie sich mit wichtigen Themen des Internets auseinander, lernen die Durchführung zielgenauer Recherchen und erproben verschiedene journalistische Darstellungsformen wie Interviews, Umfragen und Reportagen. Zudem geben sie ihre Erkenntnisse an andere weiter, denn die Audiobeiträge werden im Lokalfunk ausgestrahlt.

# #FOLLOWYOURSELF

**Schwerpunkt:** Video, Social Media, Foto

**Laufzeit:** 01.11.2018 – 31.10.2019

**Teilnehmende:** 45



**Einrichtung:**

GOT Elsaßstraße

**Träger:**

Cartiasverband Stadt Köln e.V.

**Ort/Bundesland:**

Köln/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Jonas Bucker
- [jonas.buecker@caritas-koeln.de](mailto:jonas.buecker@caritas-koeln.de)
- [www.Caritas-koeln.de](http://www.Caritas-koeln.de)

Die Besucher der Jugendeinrichtung befinden sich fast immer online. Konstant bedienen sie Social Media Accounts, das Smartphone ist ihr ständiger Begleiter. Dieses Projekt befähigt sie zu einem selbstbestimmten, reflektierten und kompetenten Umgang mit Medien. Dazu erhalten zunächst die Pädagogen das nötige Rüstzeug, so dass sie die vorhandenen digitalen Medien in ihrer pädagogischen Arbeit besser nutzen können. Sie lernen mit den Besuchern der Einrichtung digitale Handlungsräume zu erschließen und die jungen Menschen langfristig in ihrem Medienhandeln zu begleiten. Im Rahmen dieser Qualifizierung entsteht ein How-to Guide für die Alltagspraxis. Die pädagogische Arbeit mit den Kindern und Jugendlichen erfolgt schließlich in kleinen "Redaktionsteams". Jedes Team entwickelt Ideen für ein mediales Projekt, erstellt ein Konzept und setzt dieses um. Zur Verfügung stehen Tablets, Laptops, eine Kamera, Bildbearbeitungs- und Schnittprogramme sowie ein Tonstudio. Querschnittsthemen sind die Reflexion des eigenen Medienverhaltens, die Auseinandersetzung mit Daten- und Jugendmedienschutz sowie mit Fakenews. Die Ergebnisse werden am Ende in einer Ausstellung sowie auf Veranstaltungen präsentiert.

**Einrichtung:**

Coach e.V.

**Träger:**

Coach e.V.

**Ort/Bundesland:**

Köln/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Ahmet Sinoplu
- [sinoplu@coach-koeln.de](mailto:sinoplu@coach-koeln.de)
- [www.coach-koeln.de](http://www.coach-koeln.de)

# PLAN DE - DIGITALES EMPOWERMENT FÜR JUGENDLICHE BEI COACH E.V.

**Schwerpunkt:** Video, Foto, Social Media

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 01.10.2019

**Teilnehmende:** 30

In diesem Projekt setzen sich Jugendliche mit unterschiedlichen Medien, digitalen Persönlichkeiten und medialen Berufsfeldern aktiv auseinander, lernen kreative Nutzungsmöglichkeiten von Film, Foto, Web, Social Media und Apps kennen und erlangen Grundkenntnisse im Programmieren. Sie besuchen typische Orte, an denen mediale bzw. digitale Berufe ausgeübt werden und tauschen sich mit Menschen aus, die mit digitalen Medien arbeiten: Programmierer, App-Entwickler, Medienmacher oder auch YouTuber. Zudem beschäftigen sie sich mit dem Medienrecht und reflektieren die eigene Mediennutzung. In Workshops lernen die Kinder und Jugendlichen, mit Apps auf dem eigenen Handy oder am Computer eigene mediale Inhalte zu produzieren. Die Filme, Fotos oder auch Programme, die entstehen, können die Teilnehmenden über die verschiedenen Kanäle der Einrichtung veröffentlichen und sich so an der Öffentlichkeitsarbeit der Einrichtung beteiligen. Am Ende des Projekts findet ein digitales Abschlussfestival statt, auf dem die jungen Kreativen ihre Produkte präsentieren und selbst Workshops anbieten.

**Einrichtung:**

Kinder- und Jugendtreff Picco

**Träger:**

Jugendzentren Köln gGmbH

**Ort/Bundesland:**

Köln/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Luciano Polizzi
- l.polizzi@picco.jugz.de
- www.picco.jugz.de

# FROM FICTION TO SCIENCE

**Schwerpunkt:** Video, Foto, Programmieren

**Laufzeit:** 30.09.2018 – 31.03.2019

**Teilnehmende:** 10

„From Fiction to Science“ will Neugierde auf den gestalterischen Aspekt der Mediennutzung wecken – niederschwellig und vor allem mit Spaß! Je nach Interesse können die Kinder und Jugendlichen zwischen drei Angeboten wählen: Eine Gruppe setzt sich unter dem Motto „Unsere Monster im Film“ mit der Erstellung von Zeichentrickfilmen auseinander. Eine zweite Gruppe beschäftigt sich im Rahmen des Themas „Mein Monster im Bild“ mit Fotografie. Eine dritte Gruppe lernt, eigene Roboter zu bauen und zu programmieren. Während der Arbeit an den Projekten erlernen die jungen Tüftler verschiedene Techniken, wie die kreative digitale Bildbearbeitung, den Filmschnitt oder auch einfaches Programmieren. Zudem üben sie sich im Entwerfen von Figuren und im Erfinden von Geschichten. Auch der Umgang mit dem Computer, insbesondere das Finden von Programmen, das Zwischenspeichern von Dateien und das Einscannen von Bildern werden erlernt. Die Produkte ihrer Aktivitäten genießen sie gemeinsam bei einem Kinoabend in der Einrichtung. Das gesamte Projekt wird von den Kindern und Jugendlichen selbstständig dokumentiert, die Ergebnisse werden in einem Fotobuch oder in einem Videotagebuch zusammengefasst.

**Einrichtung:**

jfc Medienzentrum e.V.

**Träger:**

jfc Medienzentrum e.V.

**Ort/Bundesland:**

Köln/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Gerda Sieben
- boy@jfc.info
- www.jfc.info

# DIE MAKER-REDAKTION

**Schwerpunkt:** Programmieren, Making, Social Media

**Laufzeit:** 01.11.2018 – 31.10.2019

**Teilnehmende:** 80

In der Maker-Redaktion zeigen Kinder und Jugendliche ihr Expertentum in den Bereichen konstruieren, programmieren und/oder selbermachen. Oftmals wissen junge Menschen gar nicht welches Potenzial, welche kreativen Fähigkeiten und Kenntnisse sie bereits in sich tragen. Fragt man sie, ist ein verschämtes Schulterzucken oftmals die Folge. Das Projekt gibt den Teilnehmer\_innen der Maker-Redaktion die Möglichkeit, zu erkennen, und zu zeigen was in ihnen steckt. Durch Übungen mit digitalem Making, Erfolgen und Methoden der Selbstreflexion entwickeln sie Mut, um ihre Kenntnisse an andere weiterzugeben. Dafür nutzen wir die Nr.1-Plattform unter jungen Menschen: Instagram! In der Maker-Redaktion lernen die Teilnehmer\_innen sich zu erkennen, multimedial und professionell zu zeigen. Gerade durch das Beispiel von Jugendlichen der 'eigenen' kulturell gemischten Community fühlen sich andere angeregt, auch aktiv zu werden.



# MEDIALE ZUKUNFTSWERKSTATT

**Schwerpunkt:** Video, Foto, Social Media

**Laufzeit:** 15.10.2018 – 20.05.2019

**Teilnehmende:** 10

**Einrichtung:**

Kinder- und Jugendtreff Picco

**Träger:**

Jugendzentren Köln gGmbH

**Ort/Bundesland:**

Köln/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Christa Schnetgöke
- [info@picco.jugz](mailto:info@picco.jugz)
- [www.picco.jugz.de](http://www.picco.jugz.de)

In der medialen Zukunftswerkstatt beschäftigen sich Kinder und Jugendliche mit ihren Träumen und Visionen bezüglich ihrer privaten und beruflichen Zukunft. Das regt die jungen Menschen dazu an, sich mit sich selbst und Menschen in ihrem Umfeld auseinanderzusetzen. Sie entwickeln Leitfragen und probieren mediale Ausdrucksmöglichkeiten ihrer Wünsche aus. In kleinen Gruppen sammeln sie zunächst Ideen für eigene digitale Projekte – Kurzfilme, Videoclips, Musikclips, Reportagen, Trickfilme, Fotos, Fotostories oder auch Comics. Planung und Umsetzung erfolgen selbstständig und eigenverantwortlich während der gemeinsamen Projekttermine, aber auch im Alltag mit eigenen Geräten nach dem Bring Your Own Device-Ansatz. Im Umgang mit weiteren medialen Tools, mit Foto- und Videokameras, GoPro oder Tablets und im Fotostudio lernen alle Beteiligten ein breit gefächertes Spektrum an medialen Techniken und künstlerischen Umsetzungsmöglichkeiten kennen und anzuwenden. Am Ende wird gemeinsam entschieden, wie die fertigen Produkte öffentlich präsentiert werden, an einem Präsentationstag, in einer Dauerausstellung oder auf einer Internetplattform.

**Einrichtung:**

Kulturbunker Köln e.V.

**Träger:**

Kulturbunker Köln e.V.

**Ort/Bundesland:**

Köln/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Sevgi Demirkaya
- [info@mixcommunity.de](mailto:info@mixcommunity.de)
- [www.kulturbunker-muelheim.de](http://www.kulturbunker-muelheim.de)

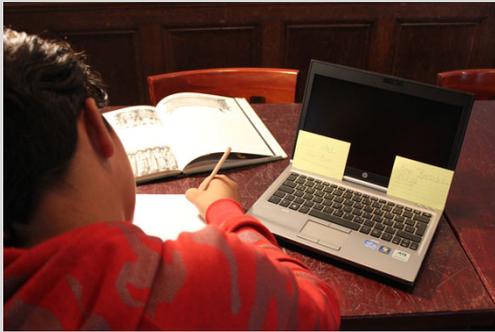
# SPEAK OUT! REACH OUT!

**Schwerpunkt:** Video, Social Media

**Laufzeit:** 28.09.2018 – 31.05.2019

**Teilnehmende:** 24

Kinder und Jugendliche äußern ihre Meinungen, Hoffnungen und Fragen auf öffentlichen digitalen Plattformen und gehen so in den Austausch mit Gleichaltrigen. In Zeiten geprägt von Hate Speech, Fakenews und populistischer Meinungsmache finden sie heraus, was ihnen wichtig ist. Und das drücken sie in kreativer Weise aus. Dabei setzen sie sich auch mit Themen wie Meinungsfreiheit, Menschenrechten und einem friedlichen Zusammenleben auseinander. Ihre Überlegungen und Positionen bilden sie in kurzen Filmsequenzen, Musikclips oder Statements, als Text, Spoken Word, Interview, Rap oder Sketch ab. Die Fähigkeiten dazu erlangen sie in Workshops zu Video- und Audiotechniken oder auch zur Verbesserung des textlichen und stimmlichen Ausdrucks. In der kreativen Arbeit werden sie von Peer-Mentoren unterstützt. Die Ergebnisse, die auf einem Blog, einer Webseite und über Social Media veröffentlicht werden, reichen digital in die Welt hinaus. So erwerben alle einen verantwortungsvollen und selbstbewussten Umgang mit Social Media und selbst erstellten Inhalten. In einer Livepräsentation der Ergebnisse in der Einrichtung vor geladenen Gästen verbinden sich der digitale und der direkte Austausch.



# KEIN STRESS IM NETZ

**Schwerpunkt:** Film, Social Media, Apps

**Laufzeit:** 07.01.2019 – 28.12.2019

**Teilnehmende:** 10

**Einrichtung:**

Offene Kinder- und Jugendeinrichtung Villa K

**Träger:**

Internationaler Bund IB West gGmbH

**Ort/Bundesland:**

Krefeld/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Jana Grischetschkin
- [jana.grischetschkin@ib.de](mailto:jana.grischetschkin@ib.de)
- [www.internationaler-bund.de](http://www.internationaler-bund.de)

In diesem Projekt reflektieren Kinder und Jugendliche ihr persönliches Medienverhalten. Durch das Führen eines Medientagebuchs werden ihre individuellen Präferenzen erkennbar. Ob Online-Spiele, Chats oder WhatsApp, der Markt ist groß, die Vorlieben unterschiedlich. Dahinter stehen ganz verschiedene Bedürfnisse. Für einige ist der Wunsch nach Kontakt und Zugehörigkeit zentral, anderen sind Spaß, Herausforderung oder auch Anerkennung sehr wichtig. Mit dem Ziel, die kommunikativen Kompetenzen zu stärken, werden typische Konflikte im Zusammenhang mit Online-Kommunikation identifiziert und davon ausgehend Strategien und Tipps für einen konstruktiven Umgang in Problemsituationen entwickelt. Besonderes Augenmerk liegt auf dem Umgang mit persönlichen Daten im Netz sowie Cybermobbing. Ihre zentralen Erkenntnisse stellen die Kinder und Jugendlichen in einem Trickfilm dar. Sie entwickeln ein Storyboard, schreiben Texte, nehmen den Film unter Nutzung der Legetechnik auf und bearbeiten ihn final. Auch das DVD-Cover entwerfen die Teilnehmenden selbst. Auf der Abschlussveranstaltung wird der Film öffentlich präsentiert, so dass auch die Zuschauer für ein verantwortungsvolles Online-Verhalten sensibilisiert werden.

**Einrichtung:**

Greyhound Pier 1

**Träger:**

Jugendamt Stadt Neuss

**Ort/Bundesland:**

Neuss/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Björn Mertens
- syl4r313@gmail.com
- www.greyhound-pier1.de

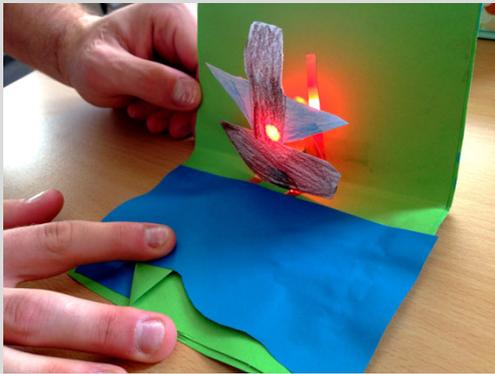
# WIR 'VIRTUALISIEREN' UNSERE WELT

**Schwerpunkt:** Virtual Reality, Making

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 01.10.2019

**Teilnehmende:** 10

Kinder und Jugendliche erforschen in diesem Projekt ihre Lebenswelt, insbesondere mit Blick auf Orte, an denen sie sich sehr gerne aufhalten. Sie finden heraus, was diese Plätze für sie so besonders macht und kreieren mittels Minecraft und/oder 3D-Programmen vergleichbare virtuelle Welten. Die Nutzung eines 3D-Druckers ermöglicht es ihnen, Segmente der virtuellen Welt in der realen Welt sichtbar zu machen. So werden die Fantasien der jungen Tüftler Wirklichkeit und sie erschaffen etwas, das über die virtuelle Erfahrung hinausgeht. Sie erleben, dass Medien als Instrumente der Selbstartikulation genutzt werden können. Das ermutigt und befähigt die Kinder und Jugendlichen, eigene Ideen zu entwickeln und zu realisieren. Darüber hinaus erwerben sie künstlerische und auch medienbezogene Qualifikationen. Am Ende werden alle kreierten Werke in einer Ausstellung präsentiert. Die Vorbereitung und Durchführung erfolgt durch die Jugendlichen – von der Öffentlichkeitsarbeit über die Erstellung der Plakate zur Ausstellung bis hin zur Moderation der Veranstaltung.



# COME\_IN MAKERBOX

**Schwerpunkt:** Making, Audio

**Laufzeit:** 01.01.2019 – 31.12.2019

**Teilnehmende:** 15

**Einrichtung:**

come\_IN e.V.

**Träger:**

come\_IN e.V.

**Ort/Bundesland:**

Siegen/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Konstantin Aal
- kostic86@gmail.com
- come-in.cc

In diesem Projekt setzen Kinder, Jugendliche und Erwachsene aus dem Quartier in mobil angelegten Aktionen gemeinsam kreative Projekte um. Neben praktischer Computer- und Medienkompetenz geht es auch darum, ein Gespür für kulturelle sowie soziale Unterschiede und Gemeinsamkeiten im Stadtteil zu entwickeln und sprachliche Differenzen zu überbrücken. Die Möglichkeiten sind dabei äußerst vielseitig! Zum Beispiel wird in einem Schuhkarton die perfekte Wunschwelt gebaut und, angereichert mit elektronischen Komponenten, zum Leben erweckt. Aus Altpapier und Licht werden kleine Kunstobjekte erstellt. Der Sound der Stadt wird eingefangen und am Bildschirm spielerisch bearbeitet. Alltagskleidung wird durch das Einbauen von tragbaren Computern und Sensoren zu intelligenter Kleidung, die auf ihre Umwelt reagiert. Diese schlaue Kleidung lässt sich natürlich am besten in einer Modenschau präsentieren! Auf diese Weise lernen die Kinder und Jugendlichen den Umgang mit unterschiedlichen Medien und digitalen Tools, setzen sich kreativ mit ihrem Lebensalltag auseinander und lernen das gemeinsame Arbeiten in Projekten.



# BLICKWINKEL - KINDER FILMEN IHRE LEBENSWELT

**Schwerpunkt:** Video, Film

**Laufzeit:** 01.08.2018 – 31.07.2019

**Teilnehmende:** 12

**Einrichtung:**

CVJM Oberbarmen

**Träger:**

CVJM Oberbarmen

**Ort/Bundesland:**

Wuppertal/Nordrhein-Westfalen

**Kontakt:**

- Bernd Schäckermann
- v.paetzold@cvjm-oberbarmen.de
- www.cvjm-oberbarmen.de

Kinder und Jugendliche zur Auseinandersetzung mit ihrem Lebensumfeld anregen, ihre Medienkompetenzen erhöhen und sie stark machen – das sind die zentralen Ziele dieses Projekts. Die jungen Akteure drehen Videoclips, in denen sie ihr direktes Umfeld aus jugendlicher Perspektive präsentieren, quasi als Experten in eigener Sache. Gestartet wird mit der Erkundung eines Stadtteils. Identifiziert werden Orte, die zum Spielen einladen, die abenteuerlich oder vielleicht auch etwas unheimlich sind oder eine andere wichtige Bedeutung haben. Um ihre Erkenntnisse in einem Videoclip abbilden zu können, lernen die Teilnehmenden alle Schritte der Filmproduktion kennen. Sie experimentieren mit den Möglichkeiten von Film- und Tonaufnahmen und beschäftigen sich mit Schnitt- und Bearbeitungsprogrammen. Vor dem Schreiben des Drehbuchs werden die zentralen Botschaften identifiziert, die die Kinder und Jugendlichen in dem Clip ausdrücken möchten. Passende Orte und Bilder werden ausgewählt und Verantwortlichkeiten festgelegt. Ist das Filmmaterial im Kasten, geht es an den Schnitt und die Bearbeitung. Großes Finale ist die Präsentation des Clips im Rahmen einer öffentlichen Veranstaltung.



# MULTIMEDIALE ERKUNDUNG EIGENER LEBENSWELTEN

**Schwerpunkt:** Video, Foto

**Laufzeit:** 20.10.2018 – 31.05.2019

**Teilnehmende:** 10

**Einrichtung:**

Haus der Jugend Gerolstein

**Träger:**

Haus der Jugend Gerolstein

**Ort/Bundesland:**

Gerolstein/Rheinland-Pfalz

**Kontakt:**

- Kurt Laux
- [info@gerolstein-hdj.de](mailto:info@gerolstein-hdj.de)
- [www.gerolstein-hdj.de](http://www.gerolstein-hdj.de)

Kinder und Jugendliche begeben sich auf digitale Entdeckungsreise der eigenen Lebenswelt und setzen verschiedene Projekt- und Gestaltungsideen dazu um. Ob mit Smartphone, Tablet, Laptop, Foto- oder Videokamera und Mikrofon, die Kinder und Jugendlichen können wichtige Themen entdecken, dokumentieren, analysieren und präsentieren. Sie einigen sich auf ein Projektthema und überlegen, über welches filmische Format sie sich diesem nähern können. Das kann eine selbst-gedrehte Dokumentation, eine Reportage oder auch ein Spiel- oder Trickfilm sein. Um den Umgang mit der benötigten Technik zu lernen, entwickeln sie zunächst Bildergeschichten und experimentieren mit Einstellungen, Perspektiven, Licht und weiteren technischen Hilfsmitteln zur Veränderung der Bildaussage und Wirkung. Dann geht es an die Umsetzung, inklusive Recherche, Entwicklung des Storyboards, Auswahl der Aufnahmeorte, Erstellung des Drehplans, Schnitt und Nachvertonung. So setzen sich die jungen Medienmacher mit ihrer Lebenswelt auseinander und lernen, eigene Ideen medial auszudrücken. Die fertigen Produkte werden am Ende an verschiedenen Orten der Stadt präsentiert.

**Einrichtung:**

Jugendzentrum 2nd HOME

**Träger:**

Internationaler Bund - IB Südwest gGmbH

**Ort/Bundesland:**

Homburg/Saarland

**Kontakt:**

- Schamil Fuchs
- [schamil.fuchs@internationaler-bund.de](mailto:schamil.fuchs@internationaler-bund.de)
- [www.internationaler-bund.de](http://www.internationaler-bund.de)

# BEATS AND RHYMES

**Schwerpunkt:** Audio, Musik

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 30.09.2019

**Teilnehmende:** 20

Jugendliche erhalten die Möglichkeit, im Tonstudio des Jugendzentrums eigene Musikstücke zu produzieren. Von der Erstellung der Texte bis zum Produzieren der CD sind sie selber die Macher. Sie erlernen die zielorientierte Handhabung der Medien (Computer, Software, Internet), beschäftigen sich mit rechtlichen Themen im Umgang mit der Musikknutzung im Netz und sie erstellen eigene Sounds oder Kompositionen mit frei erhältlichen Beats. Bei all diesen Schritten werden sie professionell unterstützt. Sind die Stücke fertig gemixt, erstellen die jungen Musiker die CD-Hülle und gestalten ein Cover mit Titelverzeichnis und Klappentext. Während des gesamten Prozesses arbeiten Kinder und Jugendliche aus unterschiedlichen kulturellen Kontexten miteinander und lernen, gemeinsam ein Ziel zu verfolgen und umzusetzen. Dazu gehört es auch, konstruktive Wege der Konfliktlösung zu finden, zu lernen, seine Gefühle auszudrücken und sich gegenseitig zu unterstützen. So werden die sozialen Kompetenzen ebenso gefördert wie die Selbständigkeit der Teilnehmenden. Diese haben größtmögliche Autonomie bei der Gestaltung ihrer Projekte.



# MEDIENPROJEKT 'SCHÜLERTV'

**Schwerpunkt:** Video, Foto, Social Media

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 30.09.2019

**Teilnehmende:** 12

**Einrichtung:**

Freizeitzentrum Borna

**Träger:**

KINDERVEREINIGUNG Leipzig e.V.

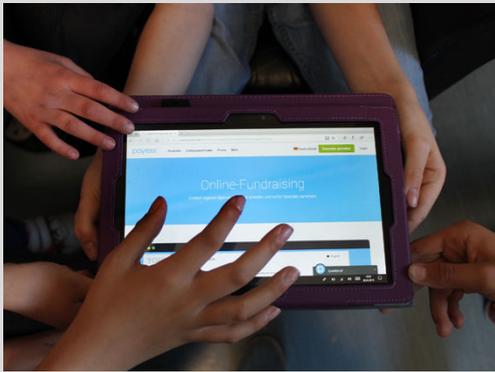
**Ort/Bundesland:**

Borna/Sachsen

**Kontakt:**

- Antje Steinhardt
- fz-borna@kv-leipzig.de
- www.freizeitzentrum-borna.de

Mit dem SchülerTV betreiben die Kinder und Jugendlichen einen eigenen Kanal, in dem die Einrichtung, Projekte, Veranstaltungen oder auch Gestaltungs- und Kochanleitungen präsentiert werden. Die Teilnehmer entscheiden selbst, was sie zeigen wollen, wer den Dreh durchführt, wer moderiert und wie die Filme gestaltet werden. Über Facebook und Instagram berichten sie darüber hinaus regelmäßig über Aktuelles im Freizeitzentrum. Damit die jungen Berichtersteller dabei sicher im Internet unterwegs sind und verantwortungsvoll mit den produzierten Inhalten umgehen, setzen sie sich kritisch mit Möglichkeiten und Gefahren neuer Medien auseinander. Bei einer Besichtigung des MDR werfen sie dann einen Blick hinter die Kulissen einer großen Medienanstalt und erfahren, wie Fernsehen funktioniert und welche Techniken vor Ort genutzt werden. Davon inspiriert, diskutieren sie über ihre eigenen Möglichkeiten der filmischen Gestaltung und erweitern ihre Produktionen für das SchülerTV z.B. um Animationsfilme. Wie die Kinder und Jugendlichen im Projektverlauf ihre Medienkompetenzen erweitern und kreativ Ideen filmisch umsetzen, wird in einem Film-vom-Film dokumentiert.

**Einrichtung:**

Kinder- und Jugendhaus Exil Coswig

**Träger:**

JuCo Soziale Arbeit gGmbH

**Ort/Bundesland:**

Coswig/Sachsen

**Kontakt:**

- Mandy Thielemann
- [exil@juco-coswig.de](mailto:exil@juco-coswig.de)
- [www.jh-exil.de](http://www.jh-exil.de)

# CROWDFUNDER KIDS - WIR MACHEN UNS STARK!

**Schwerpunkt:** Social Media, Video

**Laufzeit:** 01.01.2019 – 31.05.2019

**Teilnehmende:** 15

In diesem Projekt entwickeln Kinder und Jugendliche eine Crowdfunding-Aktion. Sie beschäftigen sich zu Beginn mit Sinn, Zweck und Aktionsformen des Crowdfunding, identifizieren durch Recherchen und Diskussionen das Handlungsfeld, in dem sie aktiv werden wollen, und knüpfen Kontakte zu Hilfsbedürftigen. Auch befragen sie andere Crowdfunder nach ihren Erfahrungen. Ist das Crowdfunding-Projekt entwickelt, untersuchen die Kinder und Jugendlichen, wie sie die Instrumente des World Wide Web nutzen können, um andere bei einer guten Sache zu unterstützen. Mögliche Wege sind das Erstellen einer Facebook-Seite, die Nutzung von Instagram oder das Versenden von E-Mails oder Handflyern. Zudem werden Ideen für attraktive Aktionen gesammelt, die während des Crowdfunding-Projekts für Aufmerksamkeit sorgen. Das können ansprechende Texte, Stop-Motion-Filme oder auch Erklärvideos sein. Dann melden die Kids ihr Projekt auf der Crowdfunding-Plattform an und legen die Zuständigkeiten fest: Wer pflegt die Seite? Wer beantwortet Mails und Anrufe? Kurz vor Ende der Geld-Sammelaktion rühren die Kids noch mal ordentlich die Werbetrommel und planen die Ergebnispräsentation sowie die Übergabe des Geldes.

# #TÖPFE#TÖNE#TABLETS - MEINE KÜNSTLERKÜCHE

**Schwerpunkt:** Making, Video, Social Media

**Laufzeit:** 07.01.2019 – 28.06.2019

**Teilnehmende:** 15

Anhand von Smarttechnologien erkunden Kinder das Thema Essen und Ernährung auf eine neue Weise und nehmen einen künstlerischen Blick auf das Alltagsthema ein. Die Beschäftigung mit persönlichen Ess- und Kochgewohnheiten hat das Ziel, Verständnis für eine nachhaltige und gesunde Ernährung zu wecken und kulturelle Bedeutungen zu verdeutlichen. Um sich dem Thema kreativ zu nähern, werden Lebensmittel und deren Verpackungen als Material genutzt, um eigene Kunstprojekte umzusetzen. Materialdruck, Fotos und Collagen von Lieblingsrezepten, Instrumentenbau und programmiertes Musizieren mit Makey Makey und der App Sample iOS, Erstellung von Trickfilmen mit Lebensmitteln in der Hauptrolle oder Experimentieren in der Künstlerküche mit Lebensmittel und dem Microcontroller Arduino – alles ist möglich. Die jungen Künstler wählen Methoden, Medien und Themen aus und entwickeln Ideen, wie sie Alltagsgegenstände mit technischen Eigenschaften versehen und digital aufwerten können. Der kreative Schaffensprozess wird auf einem Blog veröffentlicht. Das Projekt endet mit einer Ausstellung in einer kleinen Galerie oder dem städtischen Museum.



**Einrichtung:**

Treibhaus e.V.

**Träger:**

Treibhaus e.V.

**Ort/Bundesland:**

Döbeln/Sachsen

**Kontakt:**

- Judith Schilling
- [almutvoigt@googlemail.com](mailto:almutvoigt@googlemail.com)
- [www.treibhaus-doebeln.de](http://www.treibhaus-doebeln.de)

# CODER.CONNECTION

**Schwerpunkt:** Programmieren, Gaming, Apps

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 31.03.2019

**Teilnehmende:** 10

## **Einrichtung:**

Second-Attempt e.V. - RABRYKA

## **Träger:**

Second-Attempt e.V.

## **Ort/Bundesland:**

Görlitz/Sachsen

## **Kontakt:**

- Markus Hacker
- markus@second-attempt.de
- www.rabryka.eu



Das Ziel der coder.connection ist es, Jugendlichen Lust aufs Programmieren und Entwickeln zu machen und ihnen erste Erfahrungen in diesem Bereich zu ermöglichen. Los geht es mit niedrigschwelligen Scratch-Workshops, in denen die Grundlagen des Programmierens erlernt werden. Was zum Beispiel sind Loops, wie wird der Programmierprozess gesteuert und wie kreativ kann man dabei werden? Im nächsten Schritt nähern sich die Jugendlichen experimentell dem Programmieren von Spielen und Handy-Apps. Sie erhalten Anreize, ihre Kenntnisse und Fähigkeiten auszubauen und ihr Wissen über die Technologie von Smart Devices zu vertiefen. Dazu setzen sie sich zum Beispiel mit den Sensoren ihrer Smartphones auseinander und entwickeln Ideen, um diese für ihre Projekte zu verwenden. Schließlich steigen die Jugendlichen noch intensiver ein und wagen den Sprung zu herkömmlichen Programmiersprachen wie Java, um gemeinsam komplexere Programme zu entwickeln. So machen die jungen Tüftler nicht nur wichtige Selbstwirksamkeitserfahrungen, sie merken auch schnell, dass das Lösen von Problemen zusammen viel besser klappt, als alleine!

# MEINE LEBENSWELT VON OBEN ODER MEINE EIGENE PERSPEKTIVE

**Schwerpunkt:** Video, Foto, Drohne

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 30.06.2019

**Teilnehmende:** 15



Neues Projekt!  
Entdecke deine Welt aus  
einer neuen Sicht.  
Details bei uns im Club.

FZZ Paradise  
kv-leipzig@kv-leipzig.de  
04279 Leipzig  
0911 432956

## **Einrichtung:**

Freizeitzentrum "Paradise"

## **Träger:**

KINDERVEREINIGUNG Leipzig e.V.

## **Ort/Bundesland:**

Leipzig/Sachsen

## **Kontakt:**

- Ute Hegemann
- [fzz-loessnig@kv-leipzig.de](mailto:fzz-loessnig@kv-leipzig.de)
- [www.kv-leipzig.de](http://www.kv-leipzig.de)

In diesem Projekt erschließen sich Kinder und Jugendliche neue Perspektiven im Umgang mit medialen und digitalen Tools. Zunächst geht es klassisch zu, sie experimentieren mit verschiedenen Medien, lernen technische Werkzeuge kennen und arbeiten mit Foto- und Videobearbeitungsprogrammen. Mit der Anschaffung einer Drohne kommt eine in der pädagogischen Arbeit recht neue digitale Technik zum Einsatz. Die Kinder und Jugendlichen beschäftigen sich mit den Regeln und Rechten im Umgang mit digitalen Medien und studieren die Bedienungsanleitung der Drohne. Dann unternehmen sie erste Flugversuche und erkunden ihr Umfeld aus der Vogelperspektive. Bei einer Stadtteil-Rallye, ausgerüstet mit Kamera und Filmdrohne, werfen sie einen "Blick um die Ecke". Mit diesen Kompetenzen und Erfahrungen ausgerüstet, erstellen die jungen Menschen eigene kleine Videoclips und betätigen sich als Film- und Fotodokumentaristen auf Veranstaltungen. Projektabschluss ist die Präsentation der Videoclips und Fotos. Mit der Übergabe der "Flugenerlebniskunde" an alle Teilnehmenden findet das Projekt einen würdigen Abschluss.



# MEDIENLABOR - UTOPIE DER DIGITALEN ZUKUNFT

**Schwerpunkt:** Making, Video, Foto

**Laufzeit:** 01.09.2018 – 23.04.2019

**Teilnehmende:** 25

**Einrichtung:**

VILLA gGmbH

**Träger:**

VILLA gGmbH

**Ort/Bundesland:**

Leipzig/Sachsen

**Kontakt:**

- Oliver Reiner
- kontakt@medienwerkstatt-leipzig.de
- www.villa-leipzig.de

Dieses Projekt beschäftigt sich mit der Entwicklung unserer digitalen Zukunft. In einer Medien-Zukunfts-Werkstatt setzen sich Kinder und Jugendliche kreativ mit dem digitalen Alltag der Menschen in Gegenwart und Zukunft auseinander. Kritische Aspekte werden ebenso thematisiert wie die Chancen und Möglichkeiten digitaler Technologien. Im Utopie-Labor entwickeln die Teilnehmenden Zukunftsvisionen für die Bereiche Musik, Unterhaltung, Spiele, Fortbewegung, Einkaufen, Wohnen, Kommunizieren sowie zum zukünftigen Aussehen des Menschen. Aufbauend darauf entwickeln die sie visionäre Medienprodukte als Gifs/Memes, fotografische Exponate, Musik via Tonaufnahmen/Programmierung, Filme, Trickfilme oder auch Making-Objekte. In verschiedenen Workshops erwerben die Teilnehmenden Fähigkeiten zur Nutzung verschiedener digitaler Tools. Bei der kreativen Produktion ihrer Ideen werden sie professionell begleitet und unterstützt. Die bedeutendsten Objekte werden ausgewählt, um die Zukunftsvorstellungen am Ende in der Einrichtung sowie an öffentlichen Orten der Stadt Leipzig via QR-Sticker zu präsentieren.



# OUTDOOR-MEDIENCAMP

**Schwerpunkt:** Gaming, Video,

**Laufzeit:** 08.07.2019 – 12.07.2019

**Teilnehmende:** 15

**Einrichtung:**

JugendMedienZentrum Bumerang

**Träger:**

Selbsthilfe Wohnprojekt Further Straße e.V.

**Ort/Bundesland:**

Leipzig/Sachsen

**Kontakt:**

- Karsten Graupner
- bumerang@swfev.de
- [www.swf-verein.de/bumerang-startseite.html](http://www.swf-verein.de/bumerang-startseite.html)

In einem Outdoor-Mediencamp werden medien- und erlebnispädagogische Ansätze miteinander verbunden. Die Kinder und Jugendlichen verbringen vier Tage in der Natur und beschäftigen sich jeden Tag in Verbindung mit verschiedenen Freizeittätigkeiten mit einem anderen Medium. Dies erhöht die Motivation der Teilnehmenden, sich in der Natur aufzuhalten. An einem Tag erstellen sie zur Erkundung des Geländes einen Actionbound. Dann wird ein selbst angelegter analoger Hindernisparcours mittels Bloxels zu einem Jump-and-Run-Spiel gestaltet. Während eines Nachtspaziergangs experimentieren die Kinder und Jugendlichen mit Lichtgraffitis, eine Drohne filmt sie beim Kanufahren und beim Klettern. Jeden Tag kommt ein anderes Reporterteam zum Einsatz, das die Aufgabe hat, alle Aktivitäten zu dokumentieren. So sind die Kinder und Jugendlichen vor und hinter der Kamera aktiv, lernen neue mediale Tools kennen und entwickeln dabei Teamgeist, Selbstbewusstsein und Medienkompetenz. Sie wechseln die Perspektive und werden vom Konsumenten zum Produzenten, verstehen besser, wie Medieninhalte entstehen und wie sie wirken.

# LEIPZIGER-ECKEN ZUSAMMEN ENTDECKEN

**Schwerpunkt:** Video, Audio, Social Media

**Laufzeit:** 01.02.2019 – 30.09.2019

**Teilnehmende:** 10

## **Einrichtung:**

FabLab Leipzig

## **Träger:**

HELDEN WIDER WILLEN e.V.

## **Ort/Bundesland:**

Leipzig/Sachsen

## **Kontakt:**

- Roman Gunold
- matthias@hybridartlab.com
- hybridartlab.com



In diesem Projekt begeben sich Kinder und Jugendliche auf eine digitale Entdeckungsreise in Leipzig-Volkmarsdorf. Sie erkunden Jugendclubs, Museen, Theater und die Stadtbibliothek. Was ist hier los und wer bietet welche Möglichkeiten für Kinder und Jugendliche? Nach einer Einführung in Fieldrecording und Interviewführung besuchen die jungen Entdecker unterschiedliche Orte ihrer Alltagswelt und sprechen dort mit Besuchern und Verantwortlichen. Ihre Funde dokumentieren sie in Form kleiner Medienproduktionen, wie zum Beispiel Videoclips oder Podcasts. Die Dokumentationen werden über die Webseite der Einrichtung, über lokale Radiosender und im Rahmen von verschiedenen Veranstaltungen veröffentlicht. Ziel ist auch, die neu geschaffenen Beiträge in die bereits bestehende Plattform für Kulturangebote leipziger-ecken.de einzuspeisen. So erhält diese Plattform ein eigenes Jugendprofil. Durch das Projekt lernen die Kinder und Jugendlichen den Umgang mit digitalen Medien und entwickeln einen neuen, erweiterten Blick auf das eigene Lebensumfeld.

**Einrichtung:**

Jugendclub Mölkau e.V.

**Träger:**

Jugendclub Mölkau e.V.

**Ort/Bundesland:**

Leipzig/Sachsen

**Kontakt:**

- Anke Przygoda
- liebe\_smart\_phone@gmx.de
- www.jugendclub-moelkau.de

# LIEBE + SMARTPHONE = SEXTING?! 'PRÄVENTIVE AUFKLÄRUNGSARBEIT ZUM THEMA SEXTING UND SELBSTDARSTELLUNG IN DEN SOZIALEN MEDIEN'

**Schwerpunkt:** Social Media, Video, Foto

**Laufzeit:** 05.11.2018 – 28.06.2019

**Teilnehmende:** 100

Zentrales Anliegen ist es, Jugendlichen Wissen über Social Media zu vermitteln und ihre kritische Auseinandersetzung mit diesen zu fördern. In Workshops diskutieren die Teilnehmenden über die Themen Sexting, Selfies, Cybermobbing, Persönlichkeits- und Medienrecht sowie die positive Selbstdarstellung in Facebook, WhatsApp, Skype und Co. Wann, wo und warum nutze ich Social Media? Welche persönlichen Daten veröffentliche ich dort? Was ist das reizvolle an Sexting? Gearbeitet wird mit kreativen spielerischen Elementen, wie Speeddatings zum Thema Mediennutzung, einem Foto-Positionierungsspiel oder Fragespielen. Nach der kritischen Reflexion und der Informationsvermittlung erstellen die Jugendlichen selbst Medienprodukte. In Videos, Radiosendungen oder Fotostories erklären sie Begriffe und weisen auf Gefahren und Chancen zum Thema Selbstdarstellung auf Social Media Plattformen hin. Sie nutzen und präsentieren ihr neu erlangtes Wissen auf kreative Weise. Die Ergebnisse veröffentlichen sie auf einem crossmedialen Blog und erleben so direkt verantwortungsbewusstes Handeln im Internet. Zudem schaffen sie ein digitales Informationsforum, um andere für die Themen zu sensibilisieren und zu informieren.

**Einrichtung:**

Jugendhaus Neukirch

**Träger:**

Valtenbergwichtel e.V.

**Ort/Bundesland:**

Neukirch/Lausitz/Sachsen

**Kontakt:**

- Heiner Schröder
- [heiner.schroeder@valtenbergwichtel.de](mailto:heiner.schroeder@valtenbergwichtel.de)
- [www.valtenbergwichtel.de](http://www.valtenbergwichtel.de)

# OBERLAND GOES GLOBALLAND

**Schwerpunkt:** Video, Social Media

**Laufzeit:** 01.02.2019 – 24.12.2018

**Teilnehmende:** 50

Verständnis wecken für virale Effekte, mediale Produktionsprozesse und die Wechselwirkung zwischen der digitalen und analogen Welt sowie einer globalen Community, das ist Anliegen dieses Projekts. Dazu wird ein Video-Wettbewerb ausgeschrieben. Als Wettbewerbsbeiträge können Kurzfilme oder Imagevideos eingereicht werden, in denen sich Kinder und Jugendliche mit ihrer Heimat Oberlausitz auseinandersetzen. Das beinhaltet eine intensive Beschäftigung mit ihrem Lebensumfeld und seiner Historie sowie mit den persönlichen und gesellschaftlichen Wertvorstellungen der Kinder und Jugendlichen. Die Ausschreibung erfolgt über soziale Netzwerke, Printmedien und Radio. Die Wettbewerbsteilnehmer erhalten eine Einführung in alle Produktionsschritte. Sie arbeiten mit Amateurgerätschaften wie Smartphones oder Camcorder. Zu den Wettbewerbskriterien gehört auch eine bestmögliche virale Verbreitung des Videos. Um das machen zu können, setzen sich die Kinder und Jugendlichen mit verschiedenen Möglichkeiten digitaler Vernetzung auseinander. Im Rahmen einer öffentlichen Veranstaltung werden schließlich die Wettbewerbssieger ermittelt und ein Publikumspreis für das anspruchendste Video wird verliehen.



# HANDHELD\*IN

**Schwerpunkt:** Gaming, Programmieren, Making

**Laufzeit:** 01.01.2019 – 31.10.2019

**Teilnehmende:** 15

**Einrichtung:**

Verein Jugendclub '83 e.V.

**Träger:**

Verein Jugendclub '83 e.V.

**Ort/Bundesland:**

Bitterfeld-Wolfen/Sachsen-Anhalt

**Kontakt:**

- Stephan Meurer
- jugendclub\_83@gmx.de
- www.jugendclub83.org

Aus passiven Konsumenten werden kreative Entwickler digitaler Spiele. Die Beteiligten lernen mit verschiedenen Editoren, wie Scratch und Pico-8, eigene Spiele zu entwerfen. Sie entscheiden sich für das Spielgenre und entwickeln ein Konzept dazu. Nach einem gemeinsamen Realitätscheck, der zeigt, was möglich ist und wo Grenzen liegen, werden die eigenen Spielideen programmiert sowie Grafik und Sound entsprechend designt. Beim Besuch verschiedener Akteure der Fachszene und einem Makerspace lernen sie technische Möglichkeiten kennen, tauschen sich mit Medienkünstlern aus und erhalten Inspiration. Dann werden die Teilnehmenden handwerklich aktiv und bauen auf Basis des RaspberryPi Endgeräte und Controller für ihre Spiele. Sie gestalten mit Lötcolben, 3D-Druck und Bastelmaterialien ihren Handheld. In der Abschlusspräsentation stellen sie ihre Produkte Gleichaltrigen vor und motivieren als Peers, sich im Designen von Spielen und Geräten zu versuchen. So lernen sie, wie Soft- und Hardware funktionieren und welche Fähigkeiten man benötigt, um als Game- und Device-Designer aktiv zu werden. Das Medium Spiel ist nun nicht mehr auf die passive Nutzung des Vorgegebenen reduziert.



# STADT LAND FLUß - JUGEND ENTDECKT DESSAU-ROßLAU

**Schwerpunkt:** Social Media, Apps, Programmieren

**Laufzeit:** 02.07.2018 – 29.05.2019

**Teilnehmende:** 15

**Einrichtung:**

Nordclub

**Träger:**

K.i.e.z. e.V.

**Ort/Bundesland:**

Dessau-Roßlau/Sachsen-Anhalt

**Kontakt:**

- Uwe Schmitter
- [uweschmitter@web.de](mailto:uweschmitter@web.de)
- [www.facebook.com/Nordklub-Dessau](http://www.facebook.com/Nordklub-Dessau)

Junge Menschen gehen in Dessau-Roßlau auf Entdeckungstour und entwickeln eine „Stadt Land Fluss-Karte des Wissens und der weißen Flecken“. Sie recherchieren, sammeln Informationen über ihr Umfeld und führen Gespräche mit Menschen aus dem Stadtteil. So lernen sie verschiedene Sichtweisen auf ihre Umgebung kennen, erweitern ihr Wissen und entwickeln Kriterien für die persönliche Bewertung ihres Lebensumfeldes. Genutzt werden bei diesen Aktivitäten unterschiedliche digitale Medien, den Umgang damit lernen die Kinder und Jugendlichen im Projekt. Hier setzen sie sich auch mit Rechten, Pflichten und dem Schutz von Daten in der digitalen Welt auseinander. Die Erkenntnisse, die die jungen Forscher über ihr Umfeld gewonnen haben, sollen in eine digitale Plattform einfließen. Diese wird nun gemeinsam mit professioneller Unterstützung gebaut und gestaltet. Nach der Fertigstellung wird die Plattform, als Tool von Kindern und Jugendlichen für Kinder und Jugendliche, permanent aktualisiert und gepflegt und soll kontinuierlich weiter wachsen. Im gesamten Prozess werden alle Beteiligten für einen verantwortungsvollen und selbstbewussten Umgang mit digitalen Medien sensibilisiert.



# KREATIVE KIDS ONLINE

**Schwerpunkt:** Audio, Video, Musik

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 06.12.2019

**Teilnehmende:** 360

**Einrichtung:**

KJH Kinderhaus

**Träger:**

Stiftung Evangelische Jugendhilfe St. Johannis  
Bernburg

**Ort/Bundesland:**

Magdeburg/Sachsen-Anhalt

**Kontakt:**

- Matthias Dohmeyer
- kinderhaus@stejh.de
- www.stejh.de

Dieses Projekt schafft Zugänge zum Thema Musik, wobei moderne Medien einbezogen werden. Die Kinder und Jugendlichen beschäftigen sich mit den Texten und üben sich im Umgang mit analogen und digitalen Musikinstrumenten, zum Beispiel mit der Gitarre, dem Synthesizer oder auch dem Drum-Computer. Sie lernen verschiedene Musikprogramme kennen und gestalten dann selber kleine Musik- und Videoproduktionen. Die Ergebnisse werden auf YouTube und anderen Kanälen veröffentlicht. Neben Workshops zu den Themen "Sicherheit im Netz", „Tanzchoreographie“ oder auch „Musik- und Videoproduktion“ finden kontinuierlich themenspezifische Angebote statt. Ein wichtiges Anliegen ist es, für einen kritischen Umgang mit modernen Medien und Liedtexten zu befähigen und die individuellen Kompetenzen in den Bereichen Medien, Musik und Kreativität auszubauen. Das stärkt das Selbstwertgefühl der jungen Menschen und diese können Interessen für Berufszweige im Rahmen kreativer Gestaltung, digitaler Medien und Öffentlichkeitsarbeit entwickeln. Nach Ende des Projekts fungieren die Kinder und Jugendlichen als Multiplikatoren in ihrer alltäglichen Umwelt ebenso wie als Peers im Rahmen des auf Dauer angelegten Angebotes.

**Einrichtung:**

Aktion Musik/local heroes e.V.

**Träger:**

Aktion Musik/local heroes e.V.

**Ort/Bundesland:**

Salzwedel/Sachsen-Anhalt

**Kontakt:**

- Detlef Unruh
- [julia@local-heroes.de](mailto:julia@local-heroes.de)
- [www.local-heroes.de](http://www.local-heroes.de)

# YOUR LOCAL LIVESTREAM. KONZERTSTREAMING FÜR FACEBOOK, YOUTUBE UND DEN OFFENEN KANAL.

**Schwerpunkt:** Audio, Video, Social Media, Blog

**Laufzeit:** 01.10.2018 – 28.07.2019

**Teilnehmende:** 18

Als Gestalter digitaler und kultureller Welten nehmen Kinder und Jugendliche in diesem Projekt Konzerte auf und veröffentlichen sie über Facebook, YouTube und den Offenen Kanal. Zu Beginn bilden sich Kinder-Jugend-Mentoren-Teams, die im Verlauf des Projekts kleinere filmische Aufgaben und größere Herausforderungen bewältigen. Um sich medial auszuprobieren, starten die Teams mit dem Filmen kleinerer Konzerte, die später mit Interviews und Einspielern ergänzt werden. Das Handwerkzeug dazu erwerben sie in verschiedenen Workshops. Hier erlernen sie den Umgang mit der Kamera und die Arbeit mit Schnittprogrammen, experimentieren mit Soundtechnik und arbeiten mit dem Equipment, das für eine Konzertaufnahme benötigt wird. Sind die technischen Basisfähigkeiten erworben, wird das erste Storyboard für eine große Konzertaufnahme geschrieben, werden Zuständigkeiten verteilt und der erste Livestream realisiert. Stärken und Verbesserungspotentiale der Aufnahmen werden im Anschluss identifiziert. So erwerben die jungen Medienmacher Wissen über Bildgestaltung, Regie, Kameraführung und Audioaufnahmen und verstehen besser, wie die Kommunikation kultureller Inhalte über Social Media und das Fernsehen funktioniert.

**Einrichtung:**

Kinderhaus BLAUER ELEFANT

**Träger:**

Deutscher Kinderschutzbund Kiel e.V.

**Ort/Bundesland:**

Kiel/Schleswig-Holstein

**Kontakt:**

- Karen Wind-Alkis
- [blauerelefant@kinderschutzbund-kiel.de](mailto:blauerelefant@kinderschutzbund-kiel.de)
- [www.blauer-elefant-kiel.de](http://www.blauer-elefant-kiel.de)

# MEDIENSTAG 2.0

**Schwerpunkt:** Video, Apps, Robotik

**Laufzeit:** 27.11.2018 – 11.10.2019

**Teilnehmende:** 15

Kinder und Jugendliche lernen die kreative Nutzung verschiedener Medien und experimentieren mit technischen Tools, Apps und Softwareprogrammen. Medien aus dem klassischen Bereich der Medienpädagogik kommen ebenso zum Einsatz wie digitale Werkzeuge. Die jungen Menschen können einen Comic erstellen, an einer Textwerkstatt oder einem Fotobearbeitungsworkshop teilnehmen oder auch ein Hörspiel bzw. Trickfilm produzieren. Ihre Projekte gestalten die Kinder und Jugendlichen weitgehend selbstständig – von der Ideenentwicklung über das Schreiben des Storyboards, den Dreh, Schnitt, die Bearbeitung bis zur Vertonung. Der Bau von Robotern ermöglicht Einblicke in die Programmierung, mit der Nutzung eines 3D-Druckers kommt ein recht neues digitales Werkzeug zum Einsatz. Alle Produkte, die im Verlauf des Projekts entstanden sind, werden am Ende im Rahmen einer öffentlichen Veranstaltung mit Ausstellung präsentiert. Die jungen Tüftler erhalten einen "Ich-kann-was!"-Pass, denn sie haben bewiesen, dass sie die Fähigkeiten erworben haben, Medien mithilfe technischer Mittel kreativ zu gestalten, und dass sie in der Lage sind, Medieninhalte kritisch zu hinterfragen. Sie wissen jetzt mehr darüber, wie diese entstehen.

**Einrichtung:**

Kinder- und Jugendzentrum XXL

**Träger:**

AWO Kreisverband Bad Langensalza e.V.

**Ort/Bundesland:**

Bad Langensalza/Thüringen

**Kontakt:**

- Judith Wiedemann
- [jwiedemann@awo-jena-weimar.de](mailto:jwiedemann@awo-jena-weimar.de)
- [www.awo-lsz.de](http://www.awo-lsz.de)

# DISCOVER IT! - ENTDECKE DEINE STADT

**Schwerpunkt:** Video, Foto, Apps, Blog

**Laufzeit:** 01.09.2018 – 31.10.2018

**Teilnehmende:** 15

Kinder und Jugendliche entdecken ihren Stadtteil und entwickeln mediale Formate, mit denen sie ihre Sicht auf das Umfeld und die damit verbundenen Wünsche und Träume zeigen. Um den Gedanken der Teilnehmenden auf die Spur zu kommen, erkunden diese mit Geochaches und Actionbounds ihr Lebensumfeld. Ihre Entdeckungen und Erkenntnisse fließen in mediale Projekte ein, die sie dann umsetzen. Zur Verfügung stehen Foto- oder Videokameras, verschiedene Apps, Tablets und Bearbeitungsprogramme. Mit diesen entstehen Bilder, Videoclips, Animationen, Songs oder auch Actionbounds. In Workshops lernen die jungen Entdecker die Nutzung der medialen Tools. Die Ergebnisse werden auf einem Blog in kommunikativ ansprechendem Design eingestellt. Den Kindern und Jugendlichen wird ein hoher Grad an Selbständigkeit ermöglicht, denn so können sie sich ihrer Fähigkeiten bewusst werden. Sie lernen, eigene Standpunkte zu entwickeln, ihre Interessen zu vertreten und diese mit kreativen und digitalen Mitteln auszudrücken. Auch über die Gestaltung der Ergebnispräsentation z.B. als Vernissage in der Einrichtung oder als Präsentation im Internet, entscheiden die Jugendlichen selbst.

# DIGITALOG: BILDER VON ANDEREN

**Schwerpunkt:** Social Media, Foto, Blog

**Laufzeit:** 01.06.2019 – 05.07.2019

**Teilnehmende:** 15

In unseren Köpfen haben wir Bilder und Vorstellungen von anderen Menschen, Ländern und Lebensweisen, die von persönlichen Lebenswirklichkeiten geprägt sind. Dieses Projekt trägt dazu bei, die eigenen Perspektiven angesichts wachsender globaler Herausforderungen und der Möglichkeit, mit anderen Menschen auf der ganzen Welt kommunizieren zu können, zu erweitern. Kinder und Jugendliche treten mit Jugendlichen aus einem afrikanischen Land in einen Digitalog, einen online-basierten Austausch. Beide Gruppen setzen sich zunächst künstlerisch mit ihren eigenen Vorstellungen über die beiden Länder auseinander. Um sich besser kennenzulernen, erstellen sie dann mit Fotos angereicherte Steckbriefe über ihre Interessen, Hobbies und Schulfächer und geben so einen Einblick in ihre Lebenswelt. Die Ergebnisse, die auf der gemeinsamen Online-Pinnwand eingestellt werden, sind Ausgangspunkt für Gespräche im Live-Chat. Für die Aktivitäten werden Tablets und verschiedene Apps genutzt. Die Kinder und Jugendlichen vertiefen so ihre Kompetenzen im Umgang mit medialen Tools, erfahren, wie diese für die Kommunikation mit anderen genutzt werden können, und vielleicht werden auch die Bilder im Kopf etwas bunter und facettenreicher.



## **Einrichtung:**

Eine Welt Netzwerk Thüringen e.V.

## **Träger:**

Eine Welt Netzwerk Thüringen e.V.

## **Ort/Bundesland:**

Jena/Thüringen

## **Kontakt:**

- Franziska Weiland
- F.Weiland@ewnt.org
- www.ewnt.org



# MEDIA-CULTURE - BEGLEITETE ERKUNDUNG VON NEUEN MEDIENTECHNOLOGIEN

**Schwerpunkt:** Virtual Reality, Gaming, Video

**Laufzeit:** 17.08.2018 – 21.12.2018

**Teilnehmende:** 12

**Einrichtung:**

AWO Jugendzentrum Eastside

**Träger:**

AWO KV Jena-Weimar e.V.

**Ort/Bundesland:**

Jena/Thüringen

**Kontakt:**

- Franz Bocklisch
- fbocklisch@awo-jena-weimar.de
- eastsidejenaost.wordpress.com

Dieses Projekt begleitet Kinder und Jugendliche auf Ausflüge in virtuelle Realitäten und digitale Spielwelten. Ziel ist es, ihre Medienkompetenzen für eine gelingende Alltagsbewältigung zu erhöhen und eine kritischere Auseinandersetzung mit Medieninhalten zu fördern. Zu Beginn lernen die Teilnehmenden ausgewählte digitale Spiele kennen. Sie experimentieren damit, finden die Besonderheiten heraus und bewerten diese. Im nächsten Schritt planen sie eigene kleine Virtual-Reality-Spiele und setzen ihre Ideen gemeinsam um. Die Aktivitäten werden von der Frage begleitet, was jeder aus der virtuellen Realität in seine Alltagswelt mitnehmen kann. Ihre besten Spielideen, Sequenzen und Games stellen die jungen Spieledesigner schließlich in anderen Jugendzentren vor und geben ihre Erfahrungen in der Gestaltung der Spiele an ihre Peers weiter. Den gesamten Prozess dokumentieren die Kinder und Jugendlichen filmisch und fotografisch. Damit einher geht eine intensive Beschäftigung mit Filmproduktion und Software zur Bild- und Filmbearbeitung. Sind Bild- und Filmschnitt finalisiert, werden die Ergebnisse am Ende öffentlich präsentiert.

**Einrichtung:**

Jugendförderverein Saalfeld-Rudolstadt e.V.

**Träger:**

Jugendförderverein Saalfeld-Rudolstadt e.V.

**Ort/Bundesland:**

Saalfeld/Thüringen

**Kontakt:**

- Pascal Wurzbach
- [pascal.wurzbach@jufoe.net](mailto:pascal.wurzbach@jufoe.net)
- [www.jufoe.net](http://www.jufoe.net)

# LET'S PLAY - WIR MACHEN EINS SELBST!

**Schwerpunkt:** Gaming, Social Media

**Laufzeit:** 01.08.2018 – 30.09.2019

**Teilnehmende:** 8

Let's Play Videos gibt es schon seit Langem und sie werden von Kindern und Jugendlichen sehr gerne genutzt. In diesem Projekt beschäftigen sich die Teilnehmenden mit der Entstehung dieses Medienformats. Sie lernen die Grundlagen der Produktion kennen, erproben den Gebrauch der Filmtechniken, üben sich im Umgang mit Mikrofon, Kamera und Schnittprogrammen und erfahren Wichtiges über rechtliche Aspekte der Nutzung von Spielen. Dann kreieren sie eigene Let's Play Videos. Um Inspiration für den eigenen Stil zu erhalten, schauen sich die Kinder und Jugendlichen verschiedene Videos anderer an, vergleichen und bewerten diese und finden so mehr über ihre persönlichen Präferenzen heraus. Durch Gespräche mit YouTubern erhalten die Teilnehmenden weitere Anregungen und können von deren Erfahrungen profitieren. So vorbereitet gestalten sie eigene Let's Play Videos. Inhalt und Ablauf wird geplant und das Storyboard geschrieben. Die Aufnahmen der Filme erfolgt in Kooperation mit dem Bürgerradio SRB Saalfeld, wo auch das Material final bearbeitet und das fertige Video am Ende auf YouTube hochgeladen wird.



# KAMPF DEN BULLIES - STOP CYBERMOBBING

**Schwerpunkt:** Video, Blog, Social Media

**Laufzeit:** 30.09.2018 – 30.06.2019

**Teilnehmende:** 30

**Einrichtung:**

Mini Verlag der Buchkinder\_Weimar e.V.

**Träger:**

Mini Verlag der Buchkinder\_Weimar e.V.

**Ort/Bundesland:**

Weimar/Thüringen

**Kontakt:**

- Yasmina Budenz
- [info@buchkinder-weimar.de](mailto:info@buchkinder-weimar.de)
- [www.buchkinder-weimar.de](http://www.buchkinder-weimar.de)

Mobbing und Ausgrenzung hinterlassen Spuren bei den Betroffenen. Genau hier setzt das Projekt an. Kinder und Jugendliche sollen für das Thema "Cybermobbing" und "Mobbing" sensibilisiert werden und Mut fassen, sich deutlich zu äußern statt schweigend alles zu erdulden. Zunächst recherchieren sie in ihrem sozialen Umfeld und im Internet und beschäftigen sich mit Fallbeispielen. Identifiziert werden Erscheinungsformen und Ausprägungen von Mobbing sowie physische, psychische und soziale Konsequenzen für die Opfer. Nun betätigen sich die jungen Menschen als Sozialforscher, entwickeln einen Fragebogen und interviewen Jugendliche auf der Straße. Ausgehend von ihren Erkenntnissen erarbeiten die Kinder und Jugendlichen Wege, wie dem Mobbing begegnet werden kann. Ihre zentrale Botschaft lautet: Man muss kein Opfer sein! Sind Lösungen gefunden, beginnt ein sehr kreativer Teil des Projekts. Die Kinder und Jugendlichen erarbeiten eine Geschichte zum Thema Mobbing und dem Umgang damit, filmen die fertige Story und veröffentlichen diese in einem Blog sowie in sozialen Netzwerken. Highlight ist die Präsentation des Films bei einem Pressefrühstück, organisiert durch die Jugendlichen.



# LÖWENZAHN IN DER HAUPTROLLE

**Schwerpunkt:** Video, Foto

**Laufzeit:** 14.01.2019 – 20.12.2019

**Teilnehmende:** 21

**Einrichtung:**

Löwenstarke Stöberkiste e.V.

**Träger:**

Löwenstarke Stöberkiste e.V.

**Ort/Bundesland:**

Weimar/Thüringen

**Kontakt:**

- Brigitte Geyersbach
- [geyersbach@hotmail.com](mailto:geyersbach@hotmail.com)
- [www.loewenstarke-stoebekiste.de](http://www.loewenstarke-stoebekiste.de)

Mit einfachen Mitteln gestalten Kinder und Jugendliche in diesem Projekt Trickfilme zum Thema Heil- und Giftpflanzen. Sie entdecken zunächst die Möglichkeiten, die Smartphones oder Tablets zum Trickfilmen bieten, und erproben das Gestalten kleiner Clips. Anschließend verschaffen sich die Kinder und Jugendlichen einen Überblick zum Thema Heil- und Giftpflanzen. Sie erkunden, was in ihrem Wohngebiet zu finden ist, und wählen Pflanzen aus, die in ihrem Film eine Rolle spielen sollen. Nun werden Drehbücher geschrieben und aus verschiedenen Materialien Kulissen und Schauspieler kreiert. Die Teilnehmenden stellen sich gegenseitig ihre Ideen vor, machen Probeaufnahmen, tauschen sich über Verbesserungsmöglichkeiten aus und drehen ihre Szenen. Anschließend schneiden und bearbeiten sie das Filmmaterial am Computer. So werden die Kinder und Jugendlichen für den kreativen Umgang mit digitalen Medien motiviert, lernen Smartphone und Co. sinngebend zu nutzen und erhalten gleichzeitig die Möglichkeit, die Pflanzen in ihrer direkten Umgebung zu entdecken. Am Ende des Projekts präsentieren die jungen Trickfilm-Macher ihre Kurzfilme vor Eltern, Freunden und Mitschülern.