



MEDIENARBEIT

Angebote des Thüringer Medienbildungszentrums der TLM

Medienpädagogische Projekte und Schnupperkurse



VORWORT

„Jetzt mitmachen und anmelden“

Wann haben Sie das letzte Mal Medien genutzt? Vielleicht heute Morgen bei der täglichen Zeitungslektüre oder auf dem Weg zur Arbeit, als Sie noch ganz traditionell die Nachrichten im Autoradio gehört haben oder beim Prüfen der letzten WhatsApp-Nachricht vor wenigen Augenblicken? Vielleicht sind Sie auch gerade dabei, jetzt auf dem Tablet diese Zeilen zu lesen. Es ist folglich also nicht nur eine oft gehörte Behauptung, dass Medien allgegenwärtig und ständig verfügbar sind, sondern Realität.

Für unser Zusammenleben bedeutet dies, dass es entscheidend ist, sich in der Mediengesellschaft zurechtzufinden: Dass wir wissen, wie wir an Informationen gelangen, welchen Quellen wir trauen können, wann welche Urheber- und Persönlichkeitsrechte zu bewahren sind und was dies alles mit Datenschutz und Privatsphäre zu tun hat. Wenn wir bedenken, dass dieses Können und Wissen an unsere Kinder und Jugendlichen weitergegeben werden muss, wird klar, welche Bedeutung die Förderung von Medienkompetenz im Bildungsprozess einnimmt: Medienkompetenz ist Lebenskompetenz.

Mit diesem Bildungskatalog ist es mir wichtig, Ihnen das Angebot der aktiven Medienarbeit des Thüringer Medienbildungszentrums der TLM für die Bereiche Kindergarten, Grundschule, weiterführende Schulen und Jugendarbeit näher zu bringen. Die mit Bedacht gewählte Zusammenstellung spiegelt die Erfahrungen aus 20 Jahren medienpädagogischer Projektarbeit der TLM wider. Unserer Arbeit liegt der Ansatz der handlungsorientierten Medienpädagogik zugrunde, der deutlich über eine technische und gestalterische Schulung hinausgeht und die Kinder und Jugendlichen in die Lage

versetzt, Medien als Mittel der Kommunikation zu erkennen und zu nutzen. Ihnen wird es so ermöglicht, Medieninhalte zu verstehen, zu hinterfragen, einzuordnen und zu verarbeiten.

Gern ermutige ich Sie, aus diesem Angebot eine Auswahl zu treffen. Für die **Anmeldungen** halten wir zwei Stichtage bereit. Für Projekte, die im Zeitraum des ersten Schulhalbjahres stattfinden sollen, merken Sie sich bitte Ende Mai als Termin vor, für Projekte im zweiten Schulhalbjahr Ende November. Für die Anmeldung können Sie den Anmeldebogen am Ende dieser Broschüre nutzen. Die Kolleginnen und Kollegen des Thüringer Medienbildungszentrums der TLM werden sich anschließend mit Ihnen in Verbindung setzen.

Lassen Sie mich abschließend noch ein paar Worte zur Finanzierung verlieren. Alle Angebote sind für Sie **kostenfrei**. Genau genommen haben Sie diese bereits mit Ihrem Rundfunkbeitrag bezahlt. Mit diesem werden nicht nur die Programme von ARD, ZDF und Deutschlandradio finanziert, sondern auch Angebote zur Förderung der Medienkompetenz. Denn, mit der Medienverantwortung verhält es sich, wie mit den berühmten zwei Seiten einer Medaille. Auf der einen Seite sind qualitative Beiträge und Sendungen zu finden, auf der anderen Seite werden Erwachsene und vor allem Kinder und Jugendlichen befähigt, diese zu erkennen, zu nutzen und zu verstehen.

Jochen Fasco

Direktor der Thüringer Landesmedienanstalt

„WER WIR SIND UND WAS WIR MACHEN“

Medienbildung ist die zentrale Aufgabe des Thüringer Medienbildungszentrums der TLM an den beiden Standorten Erfurt und Gera. Wir verbinden mit Medienbildung die Ziele, Menschen in einer von Medien geprägten Welt Partizipation, Kommunikation und Information zu ermöglichen, um ihre Rolle als Teil der demokratischen Gesellschaft verantwortungsvoll, selbstbestimmt, kritisch und aktiv wahrnehmen zu können und gleichermaßen ihre Persönlichkeitsentwicklung im Kontext der medienpädagogischen Angebote prosozial, kreativ und chancenorientiert zu stärken.

Medienbildung findet insbesondere in Form von medienpädagogischer bzw. -praktischer Projektarbeit mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen, als Schulung von Multiplikatoren sowie als Aus-, Fort- und Weiterbildung statt. Die Medienbildungsarbeit basiert auf medienpädagogischen Leitfäden und Methoden, die von fachlich qualifizierten Medienpädagogen durchgeführt werden.

Selbstverständnis

Die in dieser Broschüre zusammengestellten Angebote sind zugänglich und kostenfrei. Sie dienen als Orientierungshilfe für mögliche Projektkonzeptionen und -abläufe und können direkt mit der jeweiligen Zielgruppe umgesetzt werden. Da jedoch eine Klasse bzw. Gruppe ihren gesonderten inhaltlichen Zugang oder eine spezifische methodische Ansprache zur Durchführung eines Medienprojektes benötigen kann, werden die Angebote auf deren Konstellation, Themenwünsche und die Rahmenbedingungen flexibel angepasst und zuverlässig sowohl vor Ort in den Einrichtungen als auch an den beiden Standorten des Thüringer Medienbildungszentrums der TLM in Erfurt und Gera realisiert. Medienpädagogisches Handeln im Thüringer Medienbildungszentrum der TLM setzt stets eine positive Grundhaltung zu den verschiedenen Medien und deren Nutzungsmöglichkeiten voraus. Die Teilnehmenden lernen die Potentiale der verschiedenen Medien kennen, ohne dass dabei eventuelle Risiken außer Acht gelassen werden.

Das Thüringer Medienbildungszentrum der TLM versteht sich zudem als Anlaufpunkt für Interessierte zur Beratung und Unterstützung bei der Medienkompetenzvermittlung, der Medienproduktion und bei Qualifizierungsmaßnahmen.

Angebote

Inhalt

Neue Projekte	11
■ Kindergarten	17
■ Grundschule	27
■ weiterführende Schulen Sekundarstufe I und II	53
■ Jugendarbeit	100



Kindergarten

Grundschule

weiterführende Schulen

	5 bis 7 Jahre	1./2. Klasse	3./4. Klasse		5./6. Klasse	7./8. Klasse	9.-13. Klasse/BBS
Audio/ Radio	Hörabenteuer	Hörspiel Radiosendung	Hörspiel Radiosendung		Hörspiel Magazinsendung im Radio	Hörspiel Magazinsendung im Radio Audioguide	Hörspiel Magazinsendung im Radio Audioguide Radiofeature
Video/ Film/ Fernsehen	Bildergeschichten Erklärfilm	Wissenssendung Märchenfilm Werbung Erklärfilm	Wissenssendung Märchenfilm Werbung Kurzspielfilm Musikvideo Trickfilm Erklärfilm		Wissenssendung Castingshow Werbung Kurzspielfilm I Musikvideo Trickfilm Erklärfilm	Infotainment Castingshow Werbung Kurzspielfilm II Musikvideo Trickfilm Stop-Motion-Soap	Infotainment Castingshow Scripted Reality Kurzspielfilm II Musikvideo Trickfilm Stop-Motion-Soap Gedichte filmisch interpretieren
Fotografie	Fotosafari	Fotografie	Fotografie		Fotografie in den Medien	Fotografie in den Medien	Fotografie in den Medien
Internet/ Computerspiele/ Aktuelle Themen			Hörstadtrallye Internet-ABC		Computerspiele Smartphone Aktiv gegen Cybermobbing	Computerspiele Smartphone Aktiv gegen Cybermobbing Soziale Netzwerke/Datenschutz Multimediales Storytelling Explainity	Computerspiele Smartphone Aktiv gegen Cybermobbing Soziale Netzwerke/Datenschutz Nachrichten crossmedial Multimediales Storytelling Explainity DIA -Influencer-Akademie

Jugendarbeit



Medien:
angebots-
spezifisch

Altersempfehlung:

Schnupperkurse
Medienparcours

Mediencamp
KU(H)lisse

angebotsspezifisch:

Medienpraktikum
Pixel-NEWS

Thüringer Kulturpass

Neue Angebote des TMBZ





Programmieren für Kinder



MEDIUM
Computer, Internet,
Calliope mini

ZIELGRUPPE
3. - 4. Klasse

ZEITRAUM
4 Tage

FÄCHERBEZUG
Sachkunde, Werken,
Deutsch, Mathematik,
fächerübergreifend

ANGEBOTSNUMMER
N1_18



Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde in der
Grundschule:

Bedienen und Anwenden

Kommunizieren und Kooperieren

Produzieren und Präsentieren

Analysieren und Reflektieren

→ Programmieren in der Grundschule? Na klar - weil die Alltagswelt von Kindern voller Programmierungen steckt: ob im fernsteuerbaren Auto oder im Fahrradrücklicht, in dem blinkenden Turnschuh oder dem Sprachassistenten auf dem Couchtisch, der Fußgängerampel auf dem Schulweg oder in der Magnetkarte für die Essensausgabe. Kinder wachsen in die digitale, sprich programmierte Welt hinein. Sie müssen verstehen, wie sie funktioniert und Handlungsoptionen gewinnen, dort mitzumischen, nicht als Informatiker, sondern als selbstbestimmt handelnder Mensch in einer digitalen Welt. Mit spielerischen Methoden und einem altersgerechten Medium nähern sich die teilnehmenden Kinder der Logik des Programmierens. Sie lernen zu verstehen, wie man Geräten über einen Programmiercode Anweisungen gibt, damit sie das tun, was sie tun sollen, damit die Menschen die Medien beherrschen und nicht die Medien die Menschen.

„Digital ist genial“

TAG 1

- Programmiert oder nicht programmiert?
- Tasten, Sensoren und Co.
- Mattenspiel - Programmieren ohne Rechner
- Unser erster kleiner Computercode

TAG 2

- Ohne „Wenn-dann“ geht gar nichts
- Unendliche Programmierschleifen
- Thermometer, Alarmanlage, Lichtmast
- Digitale Detektive

TAG 3

- Wie funktioniert das mit dem Strom?
- Übertragung von Signalen
- Programmier-Memory
- Tricksen mit dem Computer

TAG 4

- Upcycling - wir bauen und programmieren einen Automaten aus Müll
- Präsentation & Auswertung



„DIA - die Influencer-Akademie“



MEDIUM
Smartphone

ZIELGRUPPE
9. - 10. Klasse

ZEITRAUM
1 Tag

FÄCHERBEZUG
Ethik, Deutsch,
Kunst, Medienkunde

ANGEBOTSNUMMER
N2_18



Lernbereiche aus dem Thüringer
Bildungsplan bis 18 Jahre:

Identitätsarbeit und Orientie-
rungssuche mit den Medien

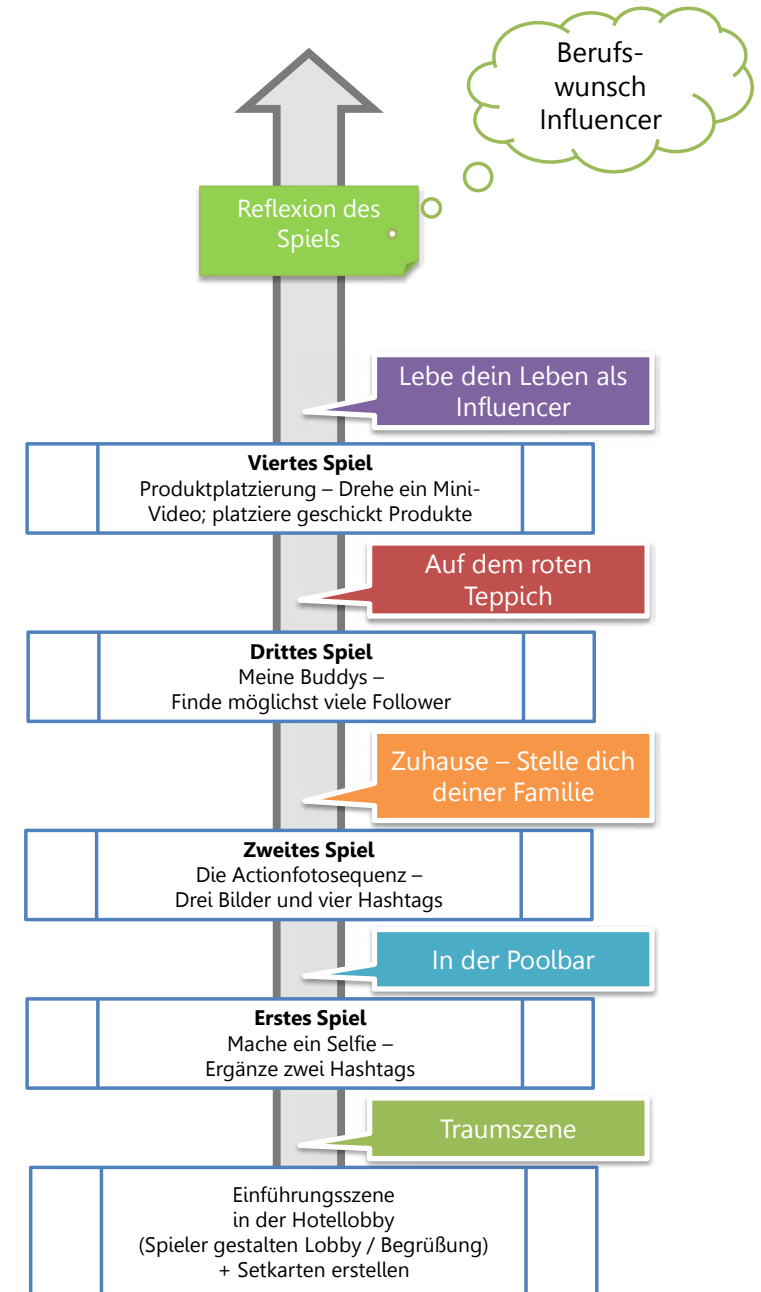
Medien zur gesellschaftlichen
Teilhabe nutzen

offen Erfahrungen, Gedanken,
Gefühle mit Gleichaltrigen aus-
tauschen

➔ Jugendliche sind zur Ausgestaltung ihrer Persönlichkeit auf der Suche nach Vorbildern und Orientierung, die sie in der digitalen Welt vor allem in sozialen Medien finden. Populäre Medienmacher bei Instagram, Facebook, YouTube etc. dienen ihnen als jugendaffine Modelle. Das Influencer-sein gewinnt für viele Jugendliche an Anziehungskraft. Problematisch ist jedoch, dass die Darstellung von Persönlichkeit in sozialen Netzwerken stark mit der Präsentation von kommerziellen Artikeln, Marken und Produkten verbunden wird.

In dem Projekt „DIA - die Influencer-Akademie“ durchleben die Teilnehmenden typische Lebens- und Alltagssituationen eines Content-Creators und erfahren, was es heißt, medial „always on“ sein zu müssen. Den Rahmen bietet ein Drama Game - ein angeleitetes Szenisches Spiel mit medienpraktischen Anteilen. Die Jugendlichen schlüpfen dabei für die Projektzeit in die Rollen von Influencern und erleben unmittelbar, wie Influencer in ihrem durch digitale Medien geprägten Arbeitsleben bestehen müssen.

„Ich werde Influencer!“





Kindergarten



■ Bildergeschichten

■ Erklärfilm



■ Hörabenteuer



■ Fotosafari



Bildergeschichten



MEDIUM
Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE
5-7 Jahre

ZEITRAUM
5 Tage
vormittags

ANGEBOTSNUMMER
001



Bildungsaufgaben aus dem
Thüringer Bildungsplan:

Medien als etwas Gemachtes
begreifen

Medienwelt und Realität unter-
scheiden lernen

Persönliche Mediene Erfahrungen
austauschen

Medien und ihre Möglichkeiten
erkennen und selbst erleben



Das Fernsehen ist das von Kindern zwischen drei und sechs Jahren meistgenutzte Medium. Mit Hilfe ihrer Fernsehhelden können sie aus ihrem Alltag ausbrechen, ihre Wünsche und Träume ausleben oder belastende Situationen verarbeiten. Im Projekt sollen sich die Mädchen und Jungen mit ihren Helden und Lieblingssendungen auseinandersetzen. Sie erfahren dabei ganz praktisch, wie mit der Kamera aufgenommen oder getrickst werden kann und welche Schritte zur Herstellung einer filmischen Geschichte notwendig sind. Schließlich setzen sie ihre eigene Geschichte aus gemalten Bildern bzw. gespielten Filmsequenzen und eingesprochenen Texten am Computer zu einer Bildergeschichte zusammen.

„Flimmerkisten- Abenteuer“

TAG 1

- Was sind Medien?
- Kleine Medienhelden ganz groß
- Ausprobieren der Technik

TAG 2

- Wie kommt das Bild ins Fernsehen?
- Kamera-Spiele
- Bilderrätsel selbst gemacht

TAG 3

- Kamera-Tricks
- Geschichte ausdenken

TAG 4

- Filmen der Bildergeschichte
- Vertonen der Bildergeschichte

TAG 5

- Schnitt der Bildergeschichte
- Erstellen von Cover & Plakat
- Anhören & Auswerten der Bildergeschichte
- Auswertung des Projektes



Erklärfilm



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

5-7 Jahre
auch für 1.-2. Klasse
geeignet

ZEITRAUM

5 Tage
vormittags

ANGEBOTSNUMMER

002



Bildungsaufgaben aus dem
Thüringer Bildungsplan:

Medien als etwas Gemachtes
begreifen

Medienwelt und Realität unter-
scheiden lernen

Persönliche Medienerfahrungen
austauschen

Medien und ihre Möglichkeiten
erkennen und selbst erleben



Die Welt der Kinder steckt voller Erlebnisse, die sie beeindrucken und von denen sie gern erzählen. Das Format des Erklärfilmes bietet den Kindern eine gute Möglichkeit, Einblicke in ihre Welt zu geben.

Auf einfache Art und Weise können alltägliche Dinge und interessante Ereignisse in Ton und Bild aus kindlicher Sicht erklärt werden. Das Projekt soll die Kinder zum Experimentieren und aktiven Gestalten eigener kleiner Erklärfilme anregen.

„Taucht ein in unsere Welt“

TAG 1

- Was sind Erklärfilme?
- Übung: Die eigene Welt erklären
- Die Technik dahinter

TAG 2

- Ideenfindung: Was bewegt uns?
- Wer macht was?

TAG 3

- Malen und Basteln für die Filmsequenzen
- Sprache, Töne & Geräusche

TAG 4

- Übung macht den Meister
- Aufnahme der Erklärgeschichten

TAG 5

- Anschauen & Auswerten der Erklärgeschichten
- Bilder werden zu Plakaten
- Reflexion des Projektes



Hörabenteuer



MEDIUM
Audio, Radio

ZIELGRUPPE
5-7 Jahre

ZEITRAUM
5 Tage
vormittags

ANGEBOTSNUMMER
003

Bildungsaufgaben aus dem
Thüringer Bildungsplan:

Medien als etwas Gemachtes
begreifen

Medienwelt und Realität unter-
scheiden lernen

Persönliche Mediene Erfahrungen
austauschen

Medien und ihre Möglichkeiten
erkennen und selbst erleben



Kinder wachsen mit Medien auf. Neben dem Anschauen von Bilderbüchern zählen vor allem das Hören von Geschichten und Musik zu einem festen Bestandteil ihres Alltags.

Im Projekt beschäftigen sich Mädchen und Jungen mit dem Hören und der eigenen Wahrnehmung, aber auch mit ihren Lieblingsgeschichten und deren Machart. Sie erfahren, wie eine Hörgeschichte von der Idee bis zum Schnitt inhaltlich und technisch umgesetzt wird. Dafür stellen die Kinder Geräusche her, sprechen Texte ein und nehmen selbstgemachte Musik auf. Durch das Zusammenfügen der Elemente beim Schnitt oder das Verändern der Stimmen fangen bereits die Kleinsten an darüber nachzudenken, was an den Medien eigentlich „echt“ ist und was nicht.



TAG 1

- Was sind Medien?
- Kleine Medienhelden ganz groß
- Ausprobieren der Technik
- Geräusche selber machen

TAG 2

- Das Hörspiel
- Tricks mit Stimme & Technik
- Ideenfindung zur Geschichte

TAG 3

- Übungen zur Wahrnehmung
- Aufnahme der Hörgeschichte I

TAG 4

- Aufnahme der Hörgeschichte II
- Geräusche- & Musikwerkstatt

TAG 5

- Einblick in den Schnitt
- Anhören & Auswerten der Hörgeschichte
- Auswertung des Projektes



Fotosafari



MEDIUM
Foto

ZIELGRUPPE
5-7 Jahre

ZEITRAUM
5 Tage
vormittags

ANGEBOTSNUMMER
004



Bildungsaufgaben aus dem
Thüringer Bildungsplan:

Medien als etwas Gemachtes
begreifen

Medienwelt und Realität unter-
scheiden lernen

Persönliche Medienerfahrungen
austauschen

Medien und ihre Möglichkeiten
erkennen und selbst erleben



Kinder sehen die Welt mit Kinderaugen. Sie haben ihre ganz eigene Sicht auf Dinge und Personen. In ihrer Welt sind, für Erwachsene manchmal nur schwer nachvollziehbar, oft ganz andere Dinge von Bedeutung.

Im Projekt stehen die kindliche Sicht auf den Alltag und die Welt der Kleinen im Vordergrund. Das gestalterische Potenzial der Fotografie wird spielerisch erforscht. Die kinderleichte Umsetzung bietet viele Möglichkeiten, Dinge ganz individuell auszudrücken und in einem gemeinsamen handlungsorientierten Medienprojekt kreativ anzuwenden.



TAG 1

- Die Welt der Fotos
- Ausprobieren der Technik
- Fotowanderung
- Der Weg des Fotos in den Computer

TAG 2

- Fotografische Experimente
- Fotocollagen I

TAG 3

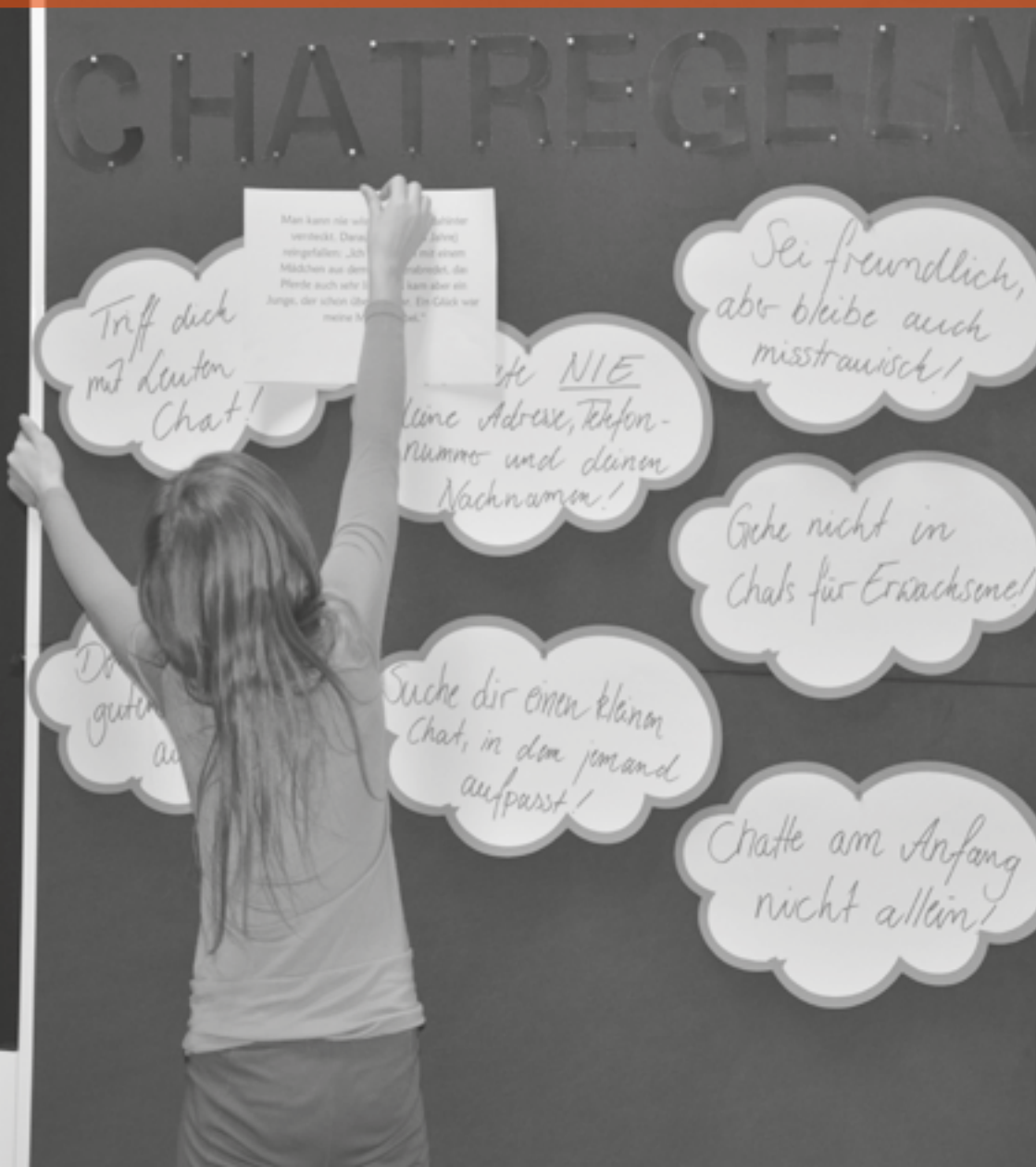
- Fotocollagen II
- Rätselbilder – Bilderrätsel

TAG 4

- Geschichten mit Bildern erzählen
- Ideenfindung zur Fotogeschichte
- Aufnahme der Fotogeschichte

TAG 5

- Ansehen der Fotogeschichten
- Auswertung des Projektes



Grundschule



- Märchenfilm
- Werbung
- Kurzspielfilm
- Wissenssendung
- Musikvideo
- Trickfilm
- Erklärfilm



- Hörspiel
- Radiosendung



- Fotografie



- Internet-ABC
- Hörstadtrallye



„Es waren einmal... märchenhafte Medien“



Märchenfilm



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

1.-4. Klasse

ZEITRAUM

4 Tage

FÄCHERBEZUG

Deutsch, Fremdsprachen,
Heimat- und Sachkunde,
Ethik, Kunst

ANGEBOTSNUMMER

005



Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde in der
Grundschule:

Bedienen und Anwenden

Informieren und Recherchieren

Kommunizieren und Kooperieren

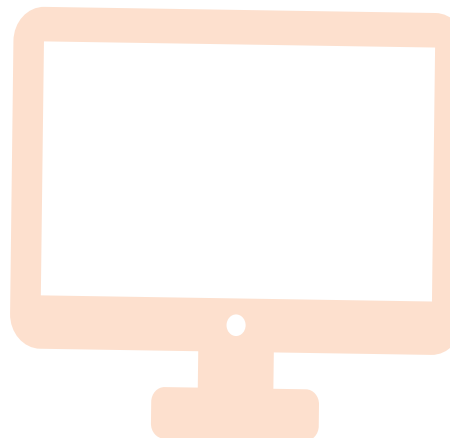
Produzieren und Präsentieren

Analysieren und Reflektieren



In diesem Projekt setzen sich Kinder mit Märchen aktiv auseinander. Im Mittelpunkt stehen der fiktionale und phantasievolle Charakter von Märchen sowie deren Präsenz in den Medien. Die Schüler lernen die Besonderheiten von Märchen zu erkennen und zu hinterfragen.

Außerdem erfahren sie, wie ein Film von der Idee bis zum Schnitt entsteht und setzen ihr erworbenes Wissen durch das Erstellen einer Märchencollage, einer Märchenshow oder eines Märchenrätsels um. Sie erarbeiten sich dabei technische Fertigkeiten, beschäftigen sich mit dem Entwickeln einer Handlung, deren Umsetzung in einer Geschichte und lernen schauspielerische Ausdrucksformen kennen.



TAG 1

- Auseinandersetzen mit der eigenen Mediennutzung
- Das Märchen & seine Figuren
- Arbeiten mit der Videotechnik
- Geschichtenerzählen mit filmischen Gestaltungsmitteln

TAG 2

- Märchen & Filme im Wandel der Zeit
- Märchencollage/Märchenrätsel/Märchenshow
– Von der Idee zum Storyboard
- Vorbereitung und Start der Filmaufnahmen

TAG 3

- Dreharbeiten
- Sichten des Materials
- Abspann

TAG 4

- Schnitt – Vom Rohmaterial zum Film
- Nachvertonung
- Präsentation & Auswertung des Films
- Auswertung des Projektes



„Heute im Angebot: Werbung“



Werbung



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

1.-4. Klasse

ZEITRAUM

4 Tage

FÄCHERBEZUG

Deutsch, Heimat- und
Sachkunde, Kunst,
Fremdsprachen

ANGEBOTSNUMMER

006



Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde in der
Grundschule:

Bedienen und Anwenden

Informieren und Recherchieren

Kommunizieren und Kooperieren

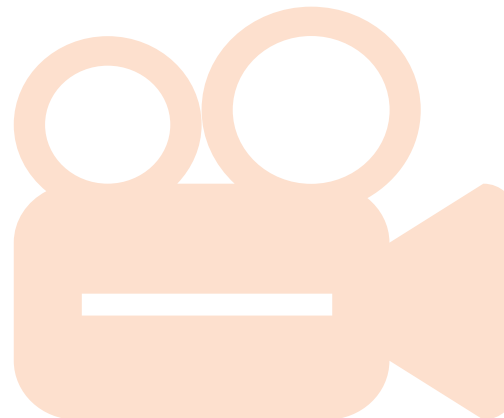
Produzieren und Präsentieren

Analysieren und Reflektieren



Werbung ist allgegenwärtig! Bereits die Kleinsten putzen ihre Zähne mit Hilfe ihrer liebsten Medienfiguren, tragen Werbebotschaften per T-Shirt in die Kita oder die Schule, beeinflussen die Kaufentscheidung ihrer Eltern im Supermarkt und werden tagtäglich mit Werbung in den Medien konfrontiert.

Durch das Projekt sollen Kinder befähigt werden, Werbung zu erkennen, ihre Wirkungen und Einflüsse zu benennen und diese kritisch zu hinterfragen. Dabei sollen die Schüler ihr Konsumverhalten einbeziehen. Durch die Gestaltung eines eigenen Werbespots können sie das Wissen über Werbung handlungsorientiert anwenden und medial kreativ werden.



TAG 1

- Auseinandersetzung mit Medien & Werbung
- Kennenlernen der Videotechnik
- Analyse eines Werbespots
- Übungen mit der Kamera

TAG 2

- Exkurs filmische Gestaltungselemente
- Produkte erfinden
- Sequenz-Puzzle
- Storyboard & Planung der Filmaufnahmen

TAG 3

- Filmaufnahmen
- Die Stimme in der Werbung
- Sichten des Materials

TAG 4

- Schnitt & Nachvertonung
- Trickmöglichkeiten im Abspann
- Präsentation & Auswertung des Werbespots
- Auswertung des Projektes



Kurzspielfilm



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

3.-4. Klasse

ZEITRAUM

4-5 Tage

FÄCHERBEZUG

Deutsch, Fremdsprachen,
Heimat- und Sachkunde,
Ethik, Religion, Sport

ANGEBOTSNUMMER

007



Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde in der
Grundschule:

Bedienen und Anwenden

Informieren und Recherchieren

Kommunizieren und Kooperieren

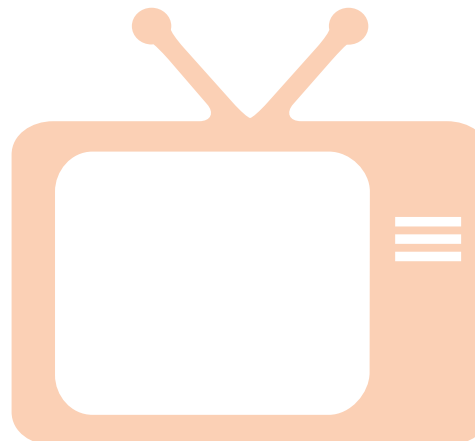
Produzieren und Präsentieren

Analysieren und Reflektieren



Die Kinder produzieren ihren eigenen Kurzfilm. Sie lernen die einzelnen Schritte von der ersten Idee bis zum fertigen Film kennen. Eine Storyline hilft ihnen dabei, die eigenen Gedanken in Form zu bringen. Auf Grundlage der Geschichte werden Planungen für Drehteams, Schauspielrollen, Drehorte und Requisiten angefertigt.

Während der Dreharbeiten übernehmen die Kinder weitgehend die Funktionen wie in einem richtigen Produktionsteam: sie führen die Kamera, arbeiten mit Mikrofon und Kopfhörer, führen Regie und schneiden das Material zu einem Rohschnitt. Die Schüler erlernen technische Kompetenzen im Umgang mit Aufnahmegeräten, beschäftigen sich mit der Erstellung von Filmtexten und erfahren schauspielerische Ausdrucksformen.



TAG 1

- Auseinandersetzung mit Filmgenres
- Entwicklung einer eigenen Geschichte
- Ausarbeitung des Drehplans

TAG 2

- Einführung in die Kamera- & Tontechnik
- Kennlernen von audio-visuellen Gestaltungsmitteln
- Beginn der Dreharbeiten

TAG 3

- Fortsetzung der Dreharbeiten
- Sichtung des Rohmaterials

TAG 4

- Auswertung des Rohmaterials
- Nachvertonung & Schnitt

TAG 5

- Fertigstellung des Kurzfilms
- Auswertung des Projektes



Wissenssendung



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

3.-4. Klasse

ZEITRAUM

4 Tage

FÄCHERBEZUG

Deutsch, fächer-
übergreifend

ANGEBOTSNUMMER

008

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde in der
Grundschule:

Bedienen und Anwenden

Informieren und Recherchieren

Kommunizieren und Kooperieren

Produzieren und Präsentieren

Analysieren und Reflektieren



Viele Kinder sehen mit Begeisterung Informations- und Wissenssendungen. Zum einen eröffnen diese ihnen fremde und faszinierende Welten, zum anderen greifen sie spannende Fragen aus ihrem Alltag auf. Die Schüler lernen grundlegende Genrekenntnisse und verschiedene Sendeformate kennen. Als Redakteure, Kameraleute, Moderatoren und Reporter gestalten sie zusammen eine eigene Sendung. Von der Themenwahl über die Recherche bis hin zur Produktion und Postproduktion übernehmen die Kinder alle anstehenden Aufgaben selbst. Dabei eignen sie sich technische und gestalterische Fertigkeiten an, erhalten Einblicke in journalistische Arbeitsweisen und in die Produktionsbedingungen von Fernsehmedien.

TAG 1

- Macht Fernsehen schlau?
- Beispiele für Wissenssendungen für Kinder
- Das nötige Handwerkszeug: Einführung in die Technik
- Unsere eigene Sendung: Ideen & Themen

TAG 2

- Journalisten-Lexikon:
Was sind Bericht, Reportage, Interview & Co?
- Von der Idee zum Beitrag:
Das Suchen & Sammeln von Informationen
- Produktion der Beiträge

TAG 3

- Produktion einer eigenen Wissenssendung
- Das verbindende Element: die Moderation
- Postproduktion (Schnitt)

TAG 4

- Fortsetzung der Postproduktion
- Präsentation & Auswertung



Musikvideo



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

3.-4. Klasse

ZEITRAUM

4 Tage

FÄCHERBEZUG

Musik, Deutsch,
Fremdsprachen

ANGEBOTSNUMMER

009



Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde in der
Grundschule:

Bedienen und Anwenden

Informieren und Recherchieren

Kommunizieren und Kooperieren

Produzieren und Präsentieren

Analysieren und Reflektieren



1981 wurde das erste Musikvideo auf MTV ausgestrahlt. Seitdem sind Musikclips ein fester Bestandteil von Jugendkulturen. Viele Musiktrends wurden durch die Ausstrahlung im Fernsehen gesetzt und salonfähig gemacht.

In diesem Projekt wird mit filmischen Elementen Musik medial visuell erlebbar. So können die Schüler zu bekannten Songs oder zu einfachen Singspielen eigene Musikvideos erstellen. Zudem besteht die Möglichkeit, selbst komponierte Songs einzuspielen und die passenden Bildsequenzen für die Vertonung der Story mit der Kamera aufzunehmen. Ob Medley oder Collage, der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt: Vieles ist möglich!

„Bilder im Takt“



TAG 1

- Als man Bilder „hören“ konnte: Einführung in das Genre
- Wirkung von Musik
- Einführung in die Videotechnik

TAG 2

- Musikauswahl
- Rollenverteilung & Storyboard
- Probeaufnahmen

TAG 3

- Produktion des Musikvideos
- Sichten & Schnitt

TAG 4

- Produktionsfinish
- Schnitt & Montage
- Präsentation & Auswertung



„Der Trick mit dem ... Trick“



Trickfilm



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

3.-4. Klasse

ZEITRAUM

5 Tage

FÄCHERBEZUG

Deutsch, Mathematik,
Fremdsprachen, Heimat-
und Sachkunde, Ethik,
Religion und Kunst

ANGEBOTSNUMMER

010

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde in der
Grundschule:

Bedienen und Anwenden

Informieren und Recherchieren

Kommunizieren und Kooperieren

Produzieren und Präsentieren

Analysieren und Reflektieren



Animieren bedeutet „zum Leben erwecken, eine Seele einhauchen“ und dies ist das zentrale Ziel beim Trickfilm.

Kinder wie Erwachsene sind fasziniert, wenn sich leblose Gegenstände wie von Geisterhand in Bewegung setzen und ein Charakter plötzlich sichtbar wird. Die Schüler lernen, mit welcher Technik und welchem Handwerk dieses geschieht.

Zudem ergründen sie die Logik und Machart von Trickfilmen, indem sie einen eigenen Animationsfilm erstellen. Die Produktion des Trickfilms erfordert Disziplin und Kooperationsvermögen von den Machern. Wenn die Arbeit mit den Materialien sorgfältig erfolgt, dann ist der Trick äußerst verblüffend.

TAG 1

- Menschliche Wahrnehmung & Tricks im Trickfilm
- Gestaltungstechniken des Trickfilms

TAG 2

- Dramaturgische Merkmale des Trickfilms
- Das Storyboard als zentrales Werkzeug

TAG 3

- Entwicklung eigener Geschichten
- Ausarbeitung der eigenen Idee zum Storyboard

TAG 4

- Vorbereitung des Materials
- Dreharbeiten

TAG 5

- Dreharbeiten & Vertonung
- Präsentation & Auswertung



„Wissen, wie der Hase läuft“



Erklärfilm



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

3.-4. Klasse

ZEITRAUM

4 Tage

FÄCHERBEZUG

Deutsch, Heimat- und
Sachkunde, Kunst, fächer-
übergreifend

ANGEBOTSNUMMER

011



Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde in der
Grundschule:

Bedienen und Anwenden

Informieren und Recherchieren

Kommunizieren und Kooperieren

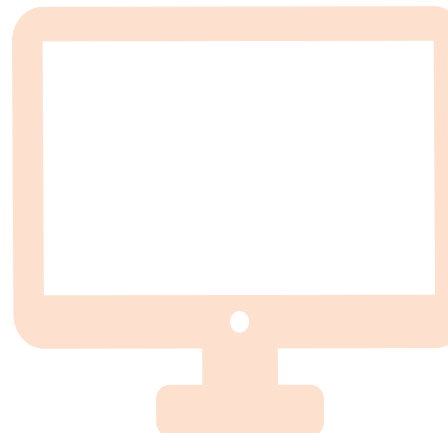
Produzieren und Präsentieren

Analysieren und Reflektieren



Wieso? Weshalb? Warum? Das Motto der Sesamstraße spricht Kindern aus dem Herzen. Mit ihren Fragen erschließen sie sich intuitiv ihre Umwelt, sehen die Dinge aus ihren eigenen Blickwinkeln und stellen neugierig ihr Umfeld auf den Kopf.

Das Projekt setzt an genau dieser Stelle an. Im Mittelpunkt stehen interessante Fragestellungen, deren Beantwortung sich die Kinder erschließen und dabei Zusammenhänge erkennen sollen. Warum leuchtet der Mond? Wie viele Sinne besitzt der Mensch? Fragen jeder Art werden von den Kindern medial, durch die Erstellung kurzer Erklärfilme beantwortet. Dabei erfahren die Schüler, wie ein Clip originell gestaltet und technisch umgesetzt werden kann. So entstehen kleine Filme mit großer Wirkung – und die kleinen Medienmacher wissen, wie der Hase läuft.



TAG 1

- Erklärfilme in den Medien
- Übungen an der Technik
- Das Thema – Was interessiert uns?
- Trickmöglichkeiten & Filmgestaltung

TAG 2

- Die Recherche – von der Frage zur Antwort
- Der Plan – ein Storyboard entsteht
- Die Bilder – Malen, Zeichnen, Basteln oder Fotografieren, Filmen?

TAG 3

- Üben, üben, üben
- Animation & Dreharbeiten
- Der Ton – Wie wichtig sind Stimme, Musik & Geräusche?

TAG 4

- Bild trifft Ton
- Bilder werden zu Plakaten
- Präsentation & Auswertung der Filme
- Reflexion des Projektes



Hörspiel



MEDIUM
Audio, Radio

ZIELGRUPPE
1.-4. Klasse

ZEITRAUM
4 Tage

FÄCHERBEZUG
Deutsch, Musik,
fächerübergreifend

ANGEBOTSNUMMER
012

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde in der
Grundschule:

Bedienen und Anwenden

Informieren und Recherchieren

Kommunizieren und Kooperieren

Produzieren und Präsentieren

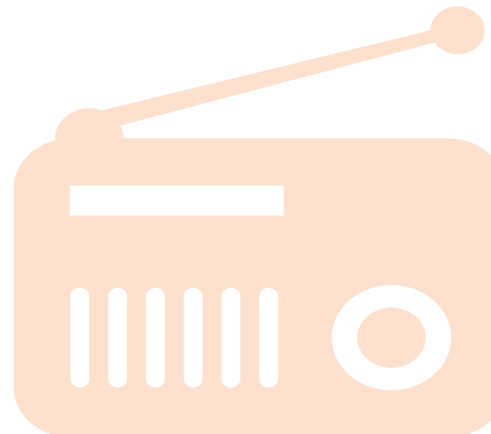
Analysieren und Reflektieren



Den Alltag mit den Ohren zu entdecken steht im Vordergrund dieses Hörspielprojektes.

Die Kinder begeben sich dazu auf eine Entdeckungsreise in die vielfältige Welt des Hörens und Zuhörens. Sie probieren sich im Erzählen und gestalten ihre eigenen Hörgeschichten. Dabei erfahren sie, was eine gute Geschichte ausmacht und welche Zutaten benötigt werden, um daraus ein fesselndes Hörspiel zu produzieren.

Gleichzeitig eignen sich die Kinder technische Fertigkeiten an, lernen kreative Ausdrucksmöglichkeiten kennen und erhalten Einblicke in die Funktionsweisen und den Produktionsprozess von Audiomedien.



TAG 1

- Aufnahme läuft: Einführung in die Technik
- Gemeinsames Hören: Kino für die Ohren
- Unser eigenes Hörspiel: Ideensammlung

TAG 2

- Von der Idee zur Geschichte
- Geräuschemwerkstatt

TAG 3

- Unser Hörspiel im Radio: Die Technik dahinter
- Hörspielproduktion
- Postproduktion (Schnitt)

TAG 4

- Fortsetzung der Postproduktion (Schnitt)
- Präsentation & Auswertung



Radiosendung



MEDIUM
Audio, Radio

ZIELGRUPPE
1.-4. Klasse

ZEITRAUM
4 Tage

FÄCHERBEZUG
Deutsch, Musik, Heimat-
und Sachkunde

ANGEBOTSNUMMER
013

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde in der
Grundschule:

Bedienen und Anwenden

Informieren und Recherchieren

Kommunizieren und Kooperieren

Produzieren und Präsentieren

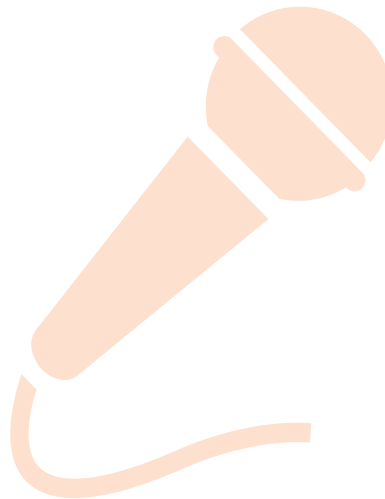
Analysieren und Reflektieren



Wenn kleine Hexen auf coole Musiker treffen, sitzen Kinder gespannt vorm Radio und hören begeistert zu.

Doch wie sieht es in einem Radiostudio aus? Was braucht man alles, um Radio machen zu können? Mit Mikro, Maus und Mischpult sowie dem Inhalt einer großen Geräuschkiste stehen den Kindern alle Möglichkeiten offen, die Elemente einer Radiosendung selbst zu entdecken. Die Palette reicht dabei vom Minihörspiel über Umfragen und Interviews bis hin zum kleinen eigenen Beitrag.

Wenn aus einer Kinderstimme plötzlich Mickey Mouse oder Spinat dank Techniktricks zum Lieblingsessen wird, hören die Kinder plötzlich die Welt mit ganz „anderen“ Ohren.



TAG 1

- Hören & Zuhören
- Faszination Radio
- Einführung in die Audiotechnik
- Wirkung von Geräuschen & Musik

TAG 2

- Minihörspiele & Umfragen
- Interviewübungen
- Ideenfindung

TAG 3

- Führen von Interviews
- O-Töne sammeln
- Einsprechen
- Unsere Radiosendung entsteht

TAG 4

- Produktionsfinish
- Schnitt & Montage
- Präsentation & Auswertung



Fotografie



MEDIUM
Foto

ZIELGRUPPE
1.-4. Klasse

ZEITRAUM
4 Tage

FÄCHERBEZUG
Kunst, Deutsch,
Heimat- und Sachkunde,
Werken, Schulgarten

ANGEBOTSNUMMER
014



Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde in der
Grundschule:

Bedienen und Anwenden

Informieren und Recherchieren

Kommunizieren und Kooperieren

Produzieren und Präsentieren

Analysieren und Reflektieren



In diesem Projekt fangen die Grundschüler ihre Umwelt, ihr Leben und ihre Gedanken aus ihrer ganz persönlichen Sicht und Perspektive fotografisch ein. Sie erzählen mit Hilfe von Bildern fantasievolle Geschichten in Form von Fotocollagen oder Fotogeschichten.

Hier verbinden sich die Handhabung der Technik, das kreative Erzählen sowie das Spielen einer Geschichte miteinander, ohne dass dabei Texte verfasst werden müssen. Das Augenmerk liegt dabei auf der ästhetischen Gestaltung und der erzählerischen Kraft der Bilder. Von der Idee bis zur Zusammenstellung der Geschichte am Computer arbeiten die Kinder unter Anleitung selbständig. Das Thema Bildgestaltung wird auf spielerische Art und Weise mit eingebracht. In diesem Fotoprojekt können auch unterrichtsrelevante Themen kreativ bearbeitet werden.



TAG 1

- Fotografie gestern & heute
- Einführung in die Fototechnik
- Foto-Spaziergang
- Portraits & Fotocollage

TAG 2

- Fertigstellen der Fotocollage
- Bildgestaltung
- Mit Fotos Geschichten erzählen
- Ideenfindung

TAG 3

- Rätselbilder & Bilderrätsel
- Umsetzung Fotogeschichten/ Comics/ Fotoausstellung etc.

TAG 4

- Weiterarbeit an Fotogeschichten/ Comics/ Fotoausstellung etc.
- Materialsichtung & Zusammenstellung
- Präsentation & Auswertung



Internet-ABC



MEDIUM
Internet

ZIELGRUPPE
3.-4. Klasse

ZEITRAUM
5 Tage

FÄCHERBEZUG
fächerübergreifend

ANGEBOTSNUMMER
015



Bildungsaufgaben aus dem
Thüringer Bildungsplan:

Erfahrungen und Kenntnisse im
Umgang mit Medien erweitern

Umgang mit dem Internet bewusst
wahrnehmen und reflektieren

**Bei erfolgreicher Durchführung
erhält die Grundschule das
Siegel „Internet-ABC-Schule
Thüringen“**

Weitere Informationen unter:
www.tlm.de/medienbildung



Ziel des modularen Projektes „Internet-ABC-Schule Thüringen“ ist es, Grundschulern die Möglichkeit zu geben, Basiskompetenzen zum sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet zu erlernen. Dies beinhaltet anwendungsorientiertes Wissen zum Thema Recherchieren mit dem Internet, Datenschutz und Werbung sowie sicheres Surfen, Chatten und Kommunizieren in sozialen Netzwerken. Lehrern bietet das Projekt fachgerecht aufbereitete Materialien und konkrete Hilfestellungen für den Einsatz im Unterricht. Zudem werden Eltern bei der verantwortungsvollen Medienerziehung unterstützt.

Das Projekt „Internet-ABC-Schule Thüringen“ ist eine Initiative der TLM mit Unterstützung des Thüringer Instituts für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (ThILLM) und wird nach erfolgreichem Abschluss mit einem Siegel prämiert.



„Internet-ABC-Schule“

Mit Spaß und Sicherheit ins Netz!



TAG 1

- Was ist das Internet & wie funktioniert es?
- Was kann man im Internet alles machen?
- Wie erleichtert das Internet den Alltag der Menschen?

TAG 2

- Wie ist eine Computertastatur aufgebaut?
- Wie sieht eine Adresse im Internet aus?
- Wie funktioniert eine Internetverbindung?

TAG 3

- Was ist eine Suchmaschine & wie funktioniert sie?
- Was bedeutet Recherche im Internet?
- Auf was muss man beim Suchen im Internet achten?

TAG 4

- Welche Probleme & Gefahren gibt es im Internet?
- Wie können diese umgangen werden?
- Wie können Kinder selbst im Netz aktiv sein?

TAG 5

- Elternabend
- Lehrerfortbildung





Hörstadtrallye



MEDIUM

Audio, Internet,
Smartphone,
Tablet

ZIELGRUPPE

3.-4. Klasse

ZEITRAUM

3-4 Stunden

FÄCHERBEZUG

fächerübergreifend

ANGEBOTSNUMMER

016



Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde in der
Grundschule:

Bedienen und Anwenden

Informieren und Recherchieren

Kommunizieren und Kooperieren

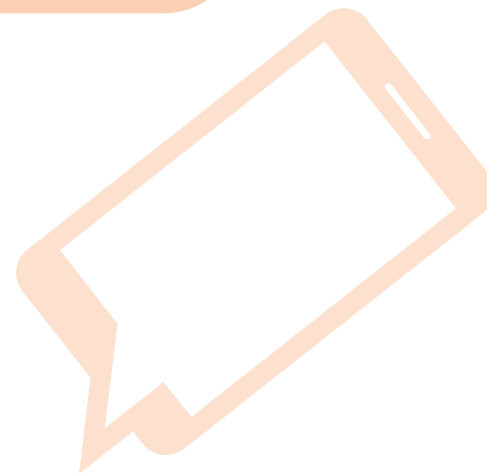
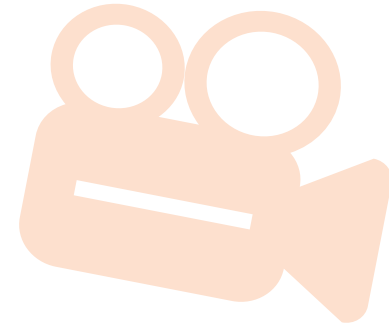
Produzieren und Präsentieren

Analysieren und Reflektieren



Die Hörstadtrallye nimmt Kinder mit auf eine Entdeckungstour durch Erfurt. Sie weckt Neugier, öffnet Augen und Ohren für die kleinen und alltäglichen Dinge. Ausgerüstet mit Smartphone oder Tablet machen sich die Kinder auf den Weg und lösen gemeinsam Aufgaben, bei denen Kreativität, Eigeninitiative, Logik und Teamgeist gefordert sind. Nebenbei lernen sie spielerisch die Technik und deren Handhabung kennen. Sie können verschiedene kreative und praktische Einsatzmöglichkeiten des Smartphones ausprobieren.

Die Hörstadtrallye können Kinder mit erwachsener Begleitung einfach durchlaufen. Sie benötigen dazu die für Smartphones und Tablets kosten- und werbefreie App „Actionbound“. Nach der Installation der App muss der Bound „Hörstadtrallye“ ausgewählt werden und los geht's!





weiterführende Schulen



- Wissenssendung
- Kurzspielfilm I
- Werbung
- Trickfilm
- Musikvideo
- Castingshow
- Kurzspielfilm II
- Infotainment
- Stop-Motion-Soap
- Gedichte filmisch interpretieren
- Scripted Reality



- Hörspiel
- Radiofeature
- Radio-Magazinsendung
- Audioguide



- Fotografie in den Medien



- Computerspiele
- Multimediales Storytelling
- Explainity
- Nachrichten crossmedial
- Smartphone
- Soziale Netzwerke und Datenschutz
- Aktiv gegen Cybermobbing



Wissenssendung



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

5.-7. Klasse

ZEITRAUM

4 Tage

FÄCHERBEZUG

Deutsch,
Sozialkunde,
fächerübergreifend

ANGEBOTSNUMMER

017

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Kommunikation und Kooperation

Medienproduktion,
informatrische Modellierung
und Interpretation

Analyse, Begründung und
Bewertung

Präsentation



In diesem Projekt dreht sich alles um das Informationsmedium Fernsehen. Die große Vielfalt an Formaten, die sich mit unterschiedlichen Intensionen an verschiedene Zielgruppen wenden, machen es schwer, den Überblick zu behalten. Was muss man alles wissen? Was interessiert mich persönlich und worauf kann ich verzichten? Die Schüler diskutieren ihre Erfahrungen und persönliche Vorlieben. Sie erarbeiten sich grundlegende Genrekenntnisse und lernen verschiedene Sendeformate kennen. Als Redakteure, Kameraleute, Moderatoren und Reporter gestalten sie gemeinsam eine eigene Informationssendung. Von der Themenwahl über die Recherche bis hin zur Produktion und Postproduktion übernehmen die Schüler alle erforderlichen Aufgaben selbst. Dabei erlernen sie technische und gestalterische Fertigkeiten, erhalten Einblicke in journalistische Arbeitsweisen sowie in die Produktionsabläufe des Fernsehens.

„Alles was man wissen muss?“

TAG 1

- Macht Fernsehen schlau?
- Wissens- & Informationsangebote im Fernsehen
- Aufnahme läuft! Einführung in die Technik
- Unsere eigene Sendung: Ideen & Themen

TAG 2

- Journalistisches Handwerkszeug: Bericht, Reportage, Interview, Umfrage & Co
- Von der Idee zum Beitrag: Recherche & Informationsauswahl
- Beginn der Beitragsproduktion

TAG 3

- Fortsetzung der Produktion der Beiträge
- Das verbindende Element: Die Moderation
- Postproduktion (Schnitt): Das Gesamtprodukt entsteht

TAG 4

- Produktion & Postproduktion
- Präsentation & Auswertung



„Achtung Dreharbeiten!“



Kurzspielfilm I



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

5.-6. Klasse

ZEITRAUM

4-5 Tage

FÄCHERBEZUG

Deutsch, Fremdsprachen,
Ethik, Sozialkunde

ANGEBOTSNUMMER

018



Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

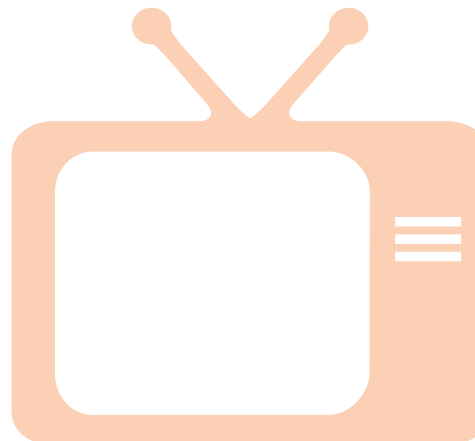
Kommunikation und Kooperation

Medienproduktion,
informatische Modellierung
und Interpretation

Analyse, Begründung
und Bewertung



Die Schüler lernen die Entwicklung und Produktion eines kompakten Spielfilms kennen. Sie durchlaufen jeden einzelnen Schritt, von der ersten Idee bis hin zum fertigen Film. Eine Storyline dient dabei als Hilfsinstrument, die eigenen Ideen in eine runde Geschichte umzuwandeln. Auf dieser Grundlage werden Planungen für das Drehteam, die Schauspielrollen, die Drehorte vorgenommen sowie die Requisiten angefertigt. Während der Dreharbeiten übernehmen die Kinder die Funktionen eines Filmproduktionsteams: Sie bedienen die Kamera, nehmen den Ton auf, führen die Regie und montieren die Aufnahmen zu einem Rohschnitt. Die Schüler bestimmen sowohl den Inhalt als auch die Gestaltung des Films. Sie erlernen technische Kompetenzen, beschäftigen sich mit der Erstellung von Dialogen und erfahren sich selbst in schaupielerischen Ausdrucksformen.



TAG 1

- Das Spielfilm-Genre
- Entwicklung einer eigenen Geschichte
- Erstellung der Storyline
- Ausarbeitung des Drehplans

TAG 2

- Einführung in die Kamera- & Tontechnik
- Audiovisuelle Gestaltungsmittel
- Beginn der Dreharbeiten

TAG 3

- Fortsetzung der Dreharbeiten
- Auswertung des Rohmaterials
- Reflexion des Drehprozesses

TAG 4

- Fortsetzung der Dreharbeiten
- Auswertung des Rohmaterials
- Reflexion des Drehprozesses

TAG 5

- Sichtung des Rohmaterials
- Erstellung einer Rohschnittfassung
- Reflexion des Projektes



„Quadratisch, praktisch, ...?“



Werbung



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

5.-7. Klasse

ZEITRAUM

4 Tage

FÄCHERBEZUG

Sozialkunde, Deutsch,
Kunst, Fremdsprachen,
Ethik

ANGEBOTSNUMMER

019

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Kommunikation und Kooperation

Medienproduktion,
informatische Modellierung
und Interpretation

Analyse, Begründung und
Bewertung

Mediengesellschaft



Werbung umgibt uns zu jeder Zeit! Werbung weckt Begehrlichkeiten! Wirtschaftlich gesehen sind Kinder und Jugendliche eine attraktive Zielgruppe.

Im Projekt setzen sich die Schüler aktiv mit Werbung auseinander. Sie lernen Hintergründe kennen, Wirkungen und Einflüsse von Werbung zu benennen und Werbung kritisch zu hinterfragen. Dabei reflektieren die Schüler auch ihr Konsumverhalten. Durch die Produktion eigener Werbeclips wenden sie das Wissen über Werbung handlungsorientiert an und werden medial kreativ.

TAG 1

- Die Welt der Werbung
- Handhabung der Videotechnik
- Analyse von Werbespots
- Kameraübungen

TAG 2

- Produkte & Werbeslogans erfinden
- Filmische Gestaltungselemente
- Der Weg zum Storyboard
- Planung und Vorbereitung der Dreharbeiten

TAG 3

- Die Tonspur: Off-Stimme, Geräusche und Musik
- Dreharbeiten
- Sichten des Rohmaterials

TAG 4

- Schnitt & Nachvertonung
- Abspann & Trickmöglichkeiten
- Präsentation & Auswertung der Werbeclips
- Reflexion des Projekts



Trickfilm



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

6.-13. Klasse, BBS

ZEITRAUM

5 Tage

FÄCHERBEZUG

Kunst, Informatik,
Deutsch, Fremdsprachen

ANGEBOTSNUMMER

020

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Kommunikation und Kooperation

Medienproduktion, informatische
Modellierung und Interpretation

Analyse, Begründung und Be-
wertung



Animieren bedeutet „zum Leben erwecken, eine Seele einhauchen“ und ist die zentrale Tätigkeit beim Trickfilm.

Kinder wie Erwachsene sind fasziniert, wenn sich leblose Gegenstände wie von Geisterhand in Bewegung setzen und ein Charakter sichtbar wird. In dem Projekt lernen die Schüler mit welcher Technik und welchen handwerklichen Mitteln dies geschieht.

Trickfilme folgen einer eigenen Logik und Machart, die die Schüler in der Herstellung eines eigenen Animationsfilms ergründen. Gleichzeitig stellt die Produktion eines Trickfilms hohe Anforderungen an Disziplin und Kooperationsvermögen der Schüler. Der Trick ist faszinierend, bedarf jedoch einer sorgfältigen Arbeit mit den Materialien.

TAG 1

- Menschliche Wahrnehmung & Trickfilm
- Gestaltungstechniken des Trickfilms

TAG 2

- Dramaturgische Merkmale des Trickfilms
- Das zentrale Werkzeug: Das Storyboard

TAG 3

- Entwicklung einer eigenen Geschichte in Kleingruppen
- Ausarbeitung der Idee zu einem Storyboard

TAG 4

- Vorbereitung des Filmmaterials
- Beginn der Dreharbeiten

TAG 5

- Fortsetzung der Dreharbeiten
- Vertonung
- Präsentation & Auswertung
- Reflexion des Gesamtprojekts



„Video killed the Radio Star“



Musikvideo



MEDIUM

Film, Video,
Audio

ZIELGRUPPE

5.-13. Klasse, BBS

ZEITRAUM

4 Tage

FÄCHERBEZUG

Deutsch, Sozialkunde,
Musik, Ethik,
fächerübergreifend

ANGEBOTSNUMMER

021

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Medienproduktion, informatische
Modellierung und Interpretation

Analyse, Begründung und
Bewertung



1981 wurde das erste Musikvideo auf MTV ausgestrahlt, seitdem sind Musikclips fester Bestandteil aller Jugendkulturen. Viele Musiktrends wurden durch die Präsentation auf Musiksendern veröffentlicht und salonfähig gemacht.

Das Mittel, mit filmischen Elementen die Musik auch medial visuell erlebbar zu machen, ist die Basis für diese Projektwoche. Die Umsetzung von Musikvideos ist besonders cool, weil kein neuer Text entwickelt werden muss. Für die Schüler besteht aber auch die Möglichkeit, eigens von ihnen komponierte Songs einzuspielen und dann die passenden Bilder für die vertonte Story mit der Kamera aufzunehmen. Ob Song-Medley oder Song-Collage – vieles ist möglich.

TAG 1

- Als man Bilder „hören“ konnte
- Einführung in die Filmtechnik
- Wirkung von Musik

TAG 2

- Musikauswahl & -aufnahme
- Rollenverteilung & Storyboard
- Probeaufnahmen

TAG 3

- „Yeah, das ist der Rhythmus!“
- Produktion des Musikclips
- Sichten & Schnitt

TAG 4

- Produktionsfinish
- Schnitt & Montage
- Präsentation & Auswertung



„Deutschland sucht die Superpflaume“



Castingshow



MEDIUM
Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE
6.-13. Klasse, BBS

ZEITRAUM
4-5 Tage

FÄCHERBEZUG
Deutsch, Ethik
Sozialkunde,
fächerübergreifend

ANGEBOTSNUMMER
022

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Kommunikation und Kooperation

Medienproduktion,
informatrische Modellierung
und Interpretation

Präsentation

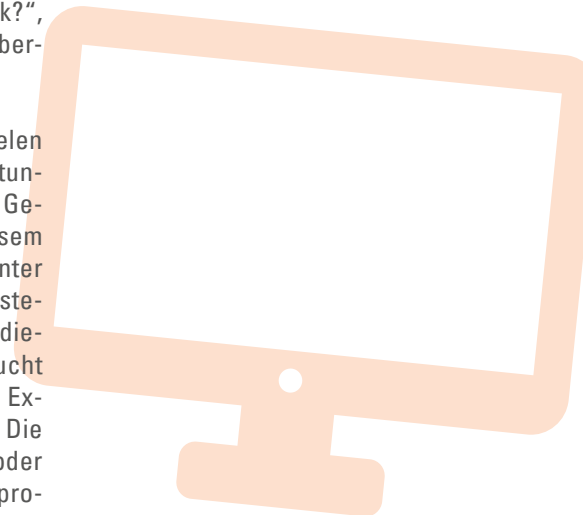
Analyse, Begründung
und Bewertung

Mediengesellschaft



„Wer singt am besten?“, „Wer kann den coolsten Trick?“, „Wer stöckelt geschickt über den Laufsteg?“, „Wer überzeugt die Jury von seinem Talent?“

Castingshows findet man zur besten Sendezeit auf vielen TV-Kanälen. Dabei ist es egal, ob verschrobene Darbietungen der Kandidaten oder derbe Sprüche der Jury für Gesprächsstoff, Diskussionen und Skandale sorgen. In diesem Projekt soll das TV-Format der Castingshow genauer unter die Lupe genommen und durchleuchtet werden. Dabei stehen folgende Fragen im Mittelpunkt: Werden die Sieger dieser Talentshows am Ende wirklich große Stars? Wer sucht eigentlich die Jurymitglieder aus? Müssen das richtige Experten sein und gehören Beleidigungen unbedingt dazu? Die Schüler erfahren, wie es sich anfühlt Kandidat, Juror oder Zuschauer zu sein, indem sie ihre eigene Castingshow produzieren.



TAG 1

- Was sind Castingshows?
- Ich kann was, das du nicht kannst.
- Was gehört zum Jugendmedienschutz?

TAG 2

- Projekt-Casting
- Setbau
- Probeaufnahmen

TAG 3

- Produktion der Show
- Sichten & Schnitt

TAG 4

- Produktionsfinish
- Schnitt & Montage
- Präsentation & Auswertung



„Spielfilm selbst gemacht“



Kurzspielfilm II



MEDIUM

Video, Film
Fernsehen

ZIELGRUPPE

7.-13. Klasse, BBS

ZEITRAUM

4-5 Tage

FÄCHERBEZUG

Deutsch, Fremdsprachen,
fächerübergreifend

ANGEBOTSNUMMER

023

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Kommunikation und Kooperation

Medienproduktion,
informatrische Modellierung
und Interpretation

Analyse, Begründung
und Bewertung



Im Mittelpunkt dieses Projektes stehen die Analyse von filmischen Gestaltungsmitteln und deren Anwendung. Die Schüler erlernen anhand von Filmbeispielen systematisch die Funktionen und Merkmale von audiovisuellen Gestaltungselementen. Im visuellen Bereich stehen Einstellungsgrößen, Perspektiven und Kamerabewegungen im Fokus. Auf der auditiven Ebene sind es Geräusche, Sprache und Musik, welche analysiert werden. Die erarbeiteten Kenntnisse werden in Übungen und in der Produktion eines kurzen Spielfilms praktisch angewandt.

Die Schüler lernen die Produktionsprozesse zur Erstellung eines Spielfilmes nach eigener Idee kennen. Sie übernehmen dabei die notwendigen Funktionsbereiche Kamera, Ton, Schauspiel und Schnitt. Neben den fachlichen Kompetenzen werden in den Aushandlungsprozessen der Gruppe besonders sozialkommunikative Fähigkeiten gefördert.

TAG 1

- Der Spielfilm & seine Genres
- Analyse visueller Gestaltungsmittel
- Regisseure & Filmsprache

TAG 2

- Analyse auditiver Gestaltungsmittel
- Entwicklung einer eigenen Filmidee
- Anfertigung einer Storyline

TAG 3

- Rechtliches Umfeld von Filmproduktionen
- Dreharbeiten
- Auswertung des Rohmaterials
- Reflexion des Drehprozesses

TAG 4

- Dreharbeiten
- Auswertung des Rohmaterials
- Reflexion des Drehprozesses

TAG 5

- Sichtung Rohmaterial
- Erstellung einer Rohschnitt-Fassung
- Reflexion des Projektes



„Einblicke in fremde Welten“



Infotainment



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

7.-13. Klasse, BBS

ZEITRAUM

4-5 Tage

FÄCHERBEZUG

Deutsch, Fremdsprachen,
fächerübergreifend

ANGEBOTSNUMMER

024

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Analyse, Begründung und
Bewertung

Medienproduktion, informati-
sche Modellierung und
Interpretation

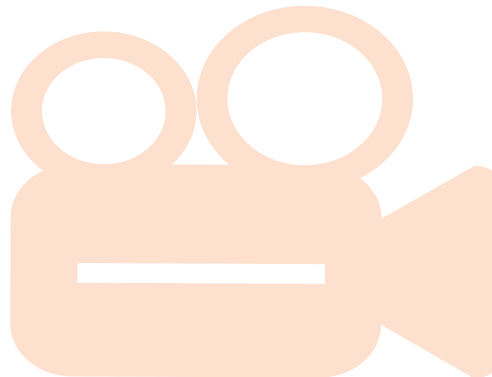
Präsentation

Mediengesellschaft



In diesem Projekt produzieren Schüler ein eigenes Fernsehmagazin. Das Magazin soll, thematisch breit gefächert, Zuschauer über Interessantes und Erstaunliches informieren. Bei der Produktion lernen die Schüler sowohl Methoden der Informationsrecherche als auch Darstellungsformen von Inhalten kennen. Interviews, Berichte, Moderationen sind grundlegende Bausteine für die Gestaltung eines Fernsehmagazins. Anhand von eigenen Aufnahmen und Präsentationen wird das Thema der Vermittlung von Wirklichkeit durch Medien bearbeitet.

Die Schüler begeben sich über die Vermittlung von technisch-gestalterischen Fertigkeiten hinaus in die immer währende Diskussion, ob Medien die Realität abbilden können und welche Verantwortung Medien bei der Entstehung von Vorstellungen über diese Welt haben.



TAG 1

- Journalistische Darstellungsformen
- Was ist schon wirklich? – Die Frage nach der Wahrheit

TAG 2

- Das Interview – Recherchemittel oder eigenes Format?
- Das Magazin – ein universales Fernsehformat

TAG 3

- Aufbau & Planung eines Magazins
- Recherche & Drehbuch für Magazinbeiträge
- Erarbeitung der Moderation

TAG 4

- Dreharbeiten & Schnitt der Magazinbeiträge
- Studioaufzeichnung der Moderation

TAG 5

- Montage der Beiträge & Moderation
- Präsentation & Auswertung
- Reflexion des Gesamtprojektes



Stop-Motion-Soap



MEDIUM
Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE
8.-13. Klasse, BBS

ZEITRAUM
5 Tage

FÄCHERBEZUG
Kunst, Informatik,
Deutsch,
Fremdsprachen

ANGEBOTSNUMMER
025

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Medienproduktion,
informatische Modellierung und
Interpretation

Kommunikation und Kooperation

Präsentation



Die Stop-Motion-Soap ist ein kooperatives Fernsehformat, bei dem die ganze Schule an der Erstellung einer Seifenoper beteiligt ist. Eine Schulklasse entwickelt an einem Tag eine Folge der Soap, dreht, schneidet und präsentiert sie der gesamten Schülerschaft zum Beispiel in der Aula. Die Folge endet mit vier Optionen, wie die Geschichte weitergeht. Das Schulpublikum entscheidet sich über eine Internetseite für eine Option. Die Drehbuchgruppe schreibt jetzt mit der Zuschauerentscheidung das Drehbuch für den nächsten Tag und die Produktion beginnt von vorn.

Das innovative Fernsehformat führt die Schüler in das schnell produzierte Format der Daily-Soap mit ihren spezifischen Themen und Darstellungsweisen ein. Sie erlangen sowohl technische Fertigkeiten als auch Kenntnisse über die formateigene Dramaturgie und die typischen Handlungsverläufe. Gleichzeitig fördert das Projekt mit seinem Beteiligungsmodul die Kooperation in der gesamten Schule.

„Die Welt der Seifenoper“

TAG 1

- Die Welt der Seifenblasen – Was ist eine Seifenoper?
- Entwicklung eines eigenen Handlungssets
- Produktion Trailer

TAG 2

- Dreharbeiten einer Folge 1
- Schnitt & Präsentation
- Abstimmung
- Drehbuch entwickeln

TAG 3

- Dreharbeiten einer Folge 2
- Schnitt & Präsentation
- Abstimmung
- Drehbuch entwickeln

TAG 4

- Dreharbeiten einer Folge 3
- Schnitt & Präsentation
- Abstimmung
- Drehbuch entwickeln

TAG 5

- Dreharbeiten einer Folge 4
- Schnitt & Präsentation
- Auswertung des Gesamtprojektes



Gedichte filmisch interpretieren



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

10.-13. Klasse, BBS

ZEITRAUM

4-5 Tage

FÄCHERBEZUG

Deutsch,
Fremdsprachen

ANGEBOTSNUMMER

026

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Medienproduktion,
informatrische Modellierung
und Interpretation

Kommunikation und Kooperation

Analyse, Begründung
und Bewertung



Das Projekt setzt bei den schulischen Interpretationsverfahren von lyrischen Texten an. Film bietet den Schülern einen kreativen Rahmen ihre individuelle Gedichtinterpretation mit audiovisuellen Mitteln darzustellen, eigene Vorstellungen zu transportieren und sich mit ihren Aussagen und inhaltlichen Standpunkten zu positionieren.

In dem Projekt werden ihnen dafür die dramaturgischen Kenntnisse als auch technisch-gestalterische Fertigkeiten im Umgang mit der Kamera und Mikrofon vermittelt. Das Projektkonzept baut auf eine starke Eigenmotivation und fördert die Selbstkompetenz- und Gruppenorganisation der Teilnehmenden.

„Das Gedicht wird zum Film“



TAG 1

- Bildgestaltung
- Dialog im Film
- Entwicklung einer eigenen Geschichte

TAG 2

- Ton im Film
- Rechtlicher Rahmen einer Filmproduktion
- Entwicklung des Storyboards
- Dreharbeiten

TAG 3

- Dreharbeiten in Verantwortung der Teilnehmenden

TAG 4

- Beginn der Filmmontage
- Vorbereitung der Filmpräsentation

TAG 5

- Fortsetzung der Filmmontage
- Präsentation
- Reflexion des Projektes



Scripted Reality



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

10.-13. Klasse, BBS

ZEITRAUM

4-5 Tage

FÄCHERBEZUG

Deutsch,
Fremdsprachen

ANGEBOTSNUMMER

027



Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

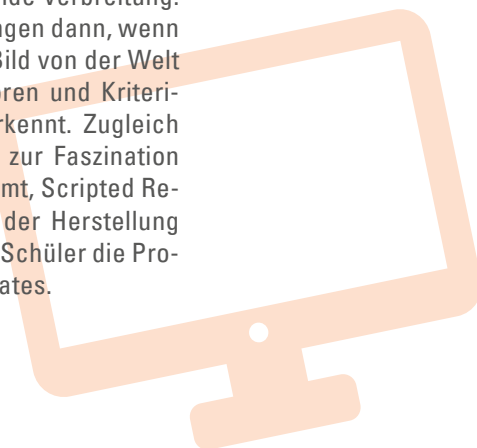
Medienproduktion,
informatrische Modellierung
und Interpretation

Kommunikation und Kooperation

Analyse, Begründung
und Bewertung



Mit Scripted Reality werden Fernsehformate bezeichnet, die bewusst mit dokumentarischen Stilmitteln fiktive Handlungen und Personen präsentieren, um den Schein zu erzeugen, die Geschichten seien real passiert. Mit Scripted Reality erfährt das Spiel mit Realitäten nicht nur ein neues Format, sondern auch eine weitreichende Verbreitung. Problematisch werden diese Sendungen vor allen Dingen dann, wenn sie als solche nicht mehr erkennbar sind und unser Bild von der Welt wesentlich prägen. In dem Projekt werden Indikatoren und Kriterien erarbeitet, wie man Scripted Reality-Formate erkennt. Zugleich wird eine Antwort auf die Frage erarbeitet, wie es zur Faszination von Zuschauern und die Motivation von Sendern kommt, Scripted Reality-Formate anzuschauen bzw. zu produzieren. In der Herstellung einer eigenen Scripted Reality-Sendung erfahren die Schüler die Produktionsweise und die Suggestionskraft dieses Formates.



TAG 1

- Erfolg – Was fasziniert an Scripted Reality?
- Motivation – Warum produzieren Sender im Scripted Reality-Format?
- Probleme – Wo liegen die Schwierigkeiten?

TAG 2

- Drama – Erarbeitung des Produktionskonzeptes
- Konflikte – Wer hat mit wem ein Problem?
- Plan – Vorbereitung der Dreharbeiten

TAG 3

- Papierkram – Drehbuch entwickeln
- Was wann wo wie? – Drehplanungen
- Und Action! – Dreharbeiten

TAG 4

- Let it roll! – Dreharbeiten

TAG 5

- Schnitt & Präsentation
- Auswertung des Gesamtprojektes



Hörspiel



MEDIUM
Audio, Radio

ZIELGRUPPE
5.-13. Klasse, BBS

ZEITRAUM
4 Tage

FÄCHERBEZUG
Deutsch, Musik,
Fremdsprachen,
fächerübergreifend

ANGEBOTSNUMMER
028

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Kommunikation und Kooperation

Medienproduktion,
informatrische Modellierung
und Interpretation

Analyse, Begründung
und Bewertung



Abenteuer, Spannung, Action und jede Menge Fantasie, im Hörspiel ist alles möglich. Voraussetzung dafür ist vor allem eine gute Geschichte.

Im Projekt setzen sich die Schüler mit dramaturgischen und stilistischen Grundlagen des Geschichtenerzählens auseinander, erleben, wie aus der ersten Idee eine richtige Geschichte und schließlich ein eigenes Hörspiel entsteht. Dabei erfahren sie, welche Zutaten benötigt werden, um ein fesselndes Hörspiel zu gestalten. Gleichzeitig eignen die Schüler sich technische Fertigkeiten an, lernen kreative Ausdrucksmöglichkeiten kennen und erhalten Einblicke in die Funktionsweisen und den Produktionsprozess von Audiomedien.

„Auf die Ohren, fertig, los!“



TAG 1

- Aufnahme läuft! Einführung in die Technik
- Was macht ein gutes Hörspiel aus? Analyse & Bewertung
- Das eigene Hörspiel: Ideensammlung

TAG 2

- Von der Idee zur Geschichte
- Hörspielproduktion & Geräuschewerk

TAG 3

- Technische Grundlagen der Radioübertragung
- Hörspielproduktion & Geräuschewerkstatt
- Postproduktion (Schnitt)

TAG 4

- Postproduktion
- Präsentation & Auswertung



Radiofeature



MEDIUM
Audio, Radio

ZIELGRUPPE
8.-13. Klasse, BBS

ZEITRAUM
4 Tage

FÄCHERBEZUG
Deutsch, Musik,
fächerübergreifend

ANGEBOTSNUMMER
029

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Information und Daten

Kommunikation und Kooperation

Medienproduktion,
informatrische Modellierung
und Interpretation

Präsentation

Analyse, Begründung
und Bewertung



Das Feature ist das wohl vielfältigste, abwechslungsreichste und kreativste Radioformat und bietet Jugendlichen viel Raum für die intensive Arbeit an einem Thema ihrer Wahl. Das Spielen mit Sprache, das Experimentieren mit Musik, Klängen und Geräuschen ist dabei genauso wichtig wie eine fundierte Recherche, kritische Bearbeitung und individuelle gedankliche Auseinandersetzung mit dem Inhalt.

Die Jugendlichen lernen im Projekt eine Bandbreite journalistischer Arbeitsweisen kennen, setzen sich intensiv mit den Wirkungsmechanismen von Hörmedien auseinander, probieren sich als Autoren, Reporter und Redakteure aus und arbeiten mit professioneller Aufnahmetechnik. Dabei erleben sie den Produktionsprozess eines Radiofeatures von der Idee bis zur fertigen Sendung und setzen sich mit den Strukturen und Hintergründen von Medienproduktionen auseinander.

„Zwischen Journalismus und Kunst“



TAG 1

- Was ist das Radiofeature? – Der Inhalt bestimmt die Form!
- Einführung in die Aufnahmetechnik: Im Studio & unterwegs
- Redaktionssitzung I: Vom Stoff zum Thema

TAG 2

- Redaktionssitzung II: Vom Thema zum Feature
- Exkurs: Schreiben fürs Hören
- Das Exposé: Erzählung, O-Ton-Montage oder Klangcollage?

TAG 3

- Produktion: Aufnahmen im Studio & unterwegs
- Redaktionssitzung III: Die Mischung macht's! – Der Schnittplan
- Postproduktion: Der Schnitt

TAG 4

- Produktion: Aufnahmen im Studio & unterwegs
- Postproduktion: Der Schnitt
- Redaktionssitzung IV: Präsentation & Auswertung



„Die Abwechslung macht's“



Radio-Magazinsendung



MEDIUM
Audio, Radio

ZIELGRUPPE
6.-13. Klasse, BBS

ZEITRAUM
4 Tage

FÄCHERBEZUG
Deutsch, Musik,
Sozialkunde, Religion

ANGEBOTSNUMMER
030

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Kommunikation und Kooperation

Medienproduktion,
informatrische Modellierung
und Interpretation

Präsentation



Trailer, Jingle, Doppelmoderationen, Reporter, spannende Beiträge und viel mehr sind die Bausteine für Magazinsendungen im Radio. Die Schüler erfahren in Form aktiver Medienarbeit, wieviel Zeit und Akteure wirklich zur Produktion einer Magazinsendung gehören.

Neben der Vermittlung von Grundregeln für das Radio, wie zum Beispiel kurze und klare Sätze zu sprechen, gewissenhaft und gründlich zu recherchieren, werden auch das Entwickeln und die Durchführung von Umfragen und Interviews behandelt. Im Projektverlauf eignen sich die Teilnehmenden kommunikative, journalistische und technische Fähigkeiten, facettenreiche Ausdrucksmöglichkeiten und Strategien des Teamworks an. Sie lernen den Produktionsablauf und die Funktionsweisen von auditiven Medien kennen. Gegebenenfalls kann die finale Präsentation in Form einer Live-Aufzeichnung erfolgen.



TAG 1

- Aufnahme läuft! Einführung in die Technik
- Was ist eine Magazinsendung
- Journalistische Darstellungsformen
- Wirkung von Stimmen & Geräuschen
- Ideen für die Sendung

TAG 2

- Bildung von Redaktionsgruppen
- Umfrage- & Interviewübungen
- Schreiben fürs Radio

TAG 3

- Entwicklung der Sende-Uhr
- Produktion der Beiträge & Moderationen
- Schnitt & Montage

TAG 4

- Schnitt & Montage
- ggf. Probe & Live-Aufzeichnung
- Präsentation & Auswertung



Audioguide



MEDIUM
Audio, Radio

ZIELGRUPPE
7.-9. Klasse

ZEITRAUM
5 Tage

FÄCHERBEZUG
je nach Thema des
Museums, Deutsch,
Geschichte, Biologie,
Geografie

ANGEBOTSNUMMER
031

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Kommunikation und Kooperation

Medienproduktion,
informatrische Modellierung
und Interpretation

Präsentation



Schüler produzieren einen Audioguide für Kinder in, mit und für ein Museum ihrer Stadt. Dieses Ziel setzt einen ergebnisorientierten Projektverlauf und eine gute Zusammenarbeit zwischen Lehrern, Medienpädagogen und Museumsmitarbeitern voraus. Die bereits im Unterricht erlernten Inhalte und das erworbene Wissen bei den Schülern können durch die Arbeit an dem Guide weiter gefestigt werden. Die Schüler recherchieren unter Anleitung des Museumspädagogen, erarbeiten eigene Texte und produzieren die Dateien für den Audioguide. Außerdem lernen sie den Umgang mit der Audiotechnik und arbeiten an allen Phasen der Produktion einer „professionellen“ Audiodatei aktiv mit. Der Lernort Schule wird mit dem Museum als Ort der Wissensvermittlung erweitert. Auch die Bindung der Schüler an ihren Heimatort kann durch dieses Projekt intensiviert werden. Entstandene Kooperationen zwischen Schulen und Museen können weitere Projekte mit anderen Klassen/Gruppen bzw. zu anderen Themen ermöglichen.

TAG 1

- Den richtigen Partner finden (Museum)
- Form & Inhalt des Audioguides festlegen
- Organisatorischen Rahmen besprechen (Die Vorbereitung findet ohne die Schüler statt)

TAG 2

- Wir erkunden den Ort
- Kleine Experten: Recherche des Themas
- Erstellen einer Informationssammlung
- Wir planen den Audioguide

TAG 3

- Einführung in die Aufnahmetechnik
- Schwieriges einfach erklären (Texte fürs Hören)
- Texte & Storyboards erstellen
- Redaktionssitzung (Überarbeitung der Texte)

TAG 4

- Produktion des Audioguides
- Planung der Präsentation
- Erstellen eines Quiz'

TAG 5

- Postproduktion
- Elemente für die Präsentation erstellen (Plakat, Hinweistafeln)
- Präsentation & Auswertung



Fotografie in den Medien



MEDIUM

Foto, crossmedial

ZIELGRUPPE

5.-13. Klasse, BBS

ZEITRAUM

4 Tage

FÄCHERBEZUG

Kunst, fächer-
übergreifend

ANGEBOTSNUMMER

032



Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Kommunikation und Kooperation

Medienproduktion,
informatrische Modellierung
und Interpretation

Präsentation

Analyse, Begründung
und Bewertung

Mediengesellschaft



Das Medium Fotografie liegt allen visuellen Medien zu Grunde, sei es beim Film, Fernsehen oder im Internet. Seit der Verbreitung von Apps lebt die Fotografie unter Flickr, Instagram, Facebook und WhatsApp wieder ganz neu auf: Tablets und Smartphones werden selbstverständlich und intuitiv genutzt, Fotos massenhaft produziert und in die Online-Kommunikation eingebunden, oft oberflächlich und manchmal auch problematisch.

In diesem Projekt sollen sich die Schüler mit der Fotografie, ihrer Bedeutung in den Medien, aber auch mit dem gestalterischen Potenzial dieses Mediums auseinandersetzen. Sie werden dabei selbst kreativ und können die Kraft der Fotos nutzen, um ihre Darstellung der Welt nach außen zu tragen.



„Altes Medium, neue Nutzung“



TAG 1

- Fotorallye
- Fotografie gestern bis heute
- Portrait & Collage
- Bildgestaltung & Bildverfremdung

TAG 2

- Selfies mal anders
- Camera Obscura
- Malen & Schreiben mit Licht
- Ideenfindung & Vorbereitung

TAG 3

- Rätselbilder – Bilderrätsel
- Produktion einer Selfie-Ausstellung, Fotorallye, von Lichtgemälden, Comics etc.

TAG 4

- Sichten & Bearbeiten des Materials
- Planung & Organisation einer öffentlichen Präsentation
- Präsentation & Reflexion des Projektes



Computerspiele



MEDIUM
Computerspiele,
Video

ZIELGRUPPE
6.-13. Klasse, BBS

ZEITRAUM
5 Tage

FÄCHERBEZUG
fächerübergreifend

ANGEBOTSNUMMER
033

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Kommunikation und Kooperation

Medienproduktion,
informatische Modellierung
und Interpretation

Präsentation



Computerspiele erfreuen sich nicht nur bei Schülern, sondern auch bei Erwachsenen zunehmender Beliebtheit. Das Projekt nähert sich der Faszination von Computerspielen und hinterfragt das Medium kritisch. Welche Chancen, aber auch welche Gefahren beinhalten Computerspiele? Das Projekt systematisiert Kenntnisse und gibt einen Überblick über die Welt der Computerspiele, die über das Spielen hinaus dazu anregen soll, sich kreativ damit zu beschäftigen. So sind die Produktion von Let's play-Videos, die Entwicklung eines Konzeptes für ein eigenes Spiel genauso wie die Umsetzung eines Computerspiels in die Realität wesentlicher Baustein des Projektes.

TAG 1

- Computerspiele & Genres
- Faszination Computerspiele – Chancen & Gefahren

TAG 2

- Minecraft & die Macht der Gestaltung
- Die Welt der Browser Spiele

TAG 3

- Was ist ein Let's play?
- Produktion eines Let's play-Videos

TAG 4

- Planung & Organisation eines Computerspiels

TAG 5

- „Real-Computerspiel“
- Erfahrungsaustausch
- Reflexion des Gesamtprojektes



„Geschichten am Lagerfeuer“



Multimediales Storytelling

MEDIUM
crossmedial

ZIELGRUPPE
7. - 13. Klasse, BBS

ZEITRAUM
4 Tage

FÄCHERBEZUG
Fachunterricht,
fächerübergreifend

ANGEBOTSNUMMER
034

VORAUSSETZUNGEN
· Internetzugang/W-LAN
· mind. zwei Arbeitsräume

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Information und Daten

Kommunikation und Kooperation

Medienproduktion,
informatrische Modellierung
und Interpretation

Präsentation

Analyse, Begründung
und Bewertung



Kinder und Erwachsene mögen Geschichten. Mediale Inhalte, die eine Geschichte erzählen, werden emotional wahrgenommen und ziehen den Betrachter in ihren Bann. Mit Storytelling als Methode werden Informationen, Probleme, Lösungswege und Wissen verständlich und anschaulich verpackt. Die Teilnehmer überlegen zunächst, welche Geschichte erzählt werden soll und wählen dann, das Format und das Medium, um die Story am besten darzustellen. Mit Videokamera, Smartphone, Tablet und Mikrofon geht es schließlich zur Sache. So können sich die Jugendlichen als Autoren, Redakteure, Schauspieler und Mediendesigner ausprobieren.

Dabei bleibt der Multimedia-Workshop kein theoretisches Rollenspiel. Er wird lebhaft, authentisch und fast so spannend wie eine Live-Sendung mit Berichten, Kommentaren und Interviews. Am Ende des Workshops steht ein Online-Multimedia-Blog.

TAG 1

- Ideenfindung
- Welche Medien passen zur Geschichte?
- Bildung von Redaktionsgruppen
- Redaktionssitzung I: Von der Idee zum Thema

TAG 2

- Redaktionssitzung II: Vom Thema zur Geschichte
- Einführung in die verschiedenen Mediengattungen und Formate
- Formatsuche Script/Drehbuch/Organisation

TAG 3

- Produktionsphase
- Redaktionssitzung III: Wo sind wir und was passiert als nächstes?
- Postproduktion (Schnitt)

TAG 4

- Redaktionssitzung IV: Finetuning
- Postproduktion/Bloggerstellung
- Präsentation und Auswertung



„Komplexe Dinge einfach erklären“



Explainity



MEDIUM
crossmedial

ZIELGRUPPE
7. - 13. Klasse, BBS

ZEITRAUM
4 Tage

FÄCHERBEZUG
Fachunterricht,
fächerübergreifend

ANGEBOTSNUMMER
035

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Kommunikation und Kooperation

Medienproduktion,
informatrische Modellierung
und Interpretation

Analyse, Begründung
und Bewertung



Explainitys sind animierte Erklärvideos, welche ursprünglich als Marketinginstrument ins Leben gerufen wurden. Diese mediale Form bietet aber nicht nur der Werbebranche überaus originelle Möglichkeiten, sondern ist durch seine Machart auch ein ansprechendes Medium für Jugendliche.

Informationen, Ereignisse oder Botschaften können in ihrer Komplexität fantasievoll auf das Wesentliche reduziert werden. Im Projekt sollen sich die Schüler einerseits intensiv einem bestimmten Thema widmen, bspw. dem Herleiten eines naturwissenschaftlichen Vorgangs, andererseits können sie selbst medial kreativ werden und mit ihren Produktionen Geschehnisse aus den Bereichen Natur, Technik, Gesellschaft, Politik etc. aus ihrer Perspektive erklären.

TAG 1

- Wozu Explainitys
- Die Idee – der Zauber des Anfangs
- Die Machart – auf der Suche nach den Elementen
- Das Konzept – von der Idee zum fesselnden Clip

TAG 2

- Die Recherche – Sachverhalte erklären
- Der Text – auf den Punkt kommen
- Die Illustration – Gestaltung der erläuternden Bilder

TAG 3

- Die Animation – die Elemente werden zum Leben erweckt
- Die Nachvertonung – Stimme, Musik & Geräusche werden eins
- Postproduktion (Schnitt)

TAG 4

- Der Schnitt – die Elemente treffen aufeinander
- Die Präsentation – Explainitys, die begeistern!
- Die Reflexion – Auswertung des Projekts

**Nachrichten crossmedial****MEDIUM**Audio, Radio,
Internet**ZIELGRUPPE**


9.-13. Klasse, BBS

ZEITRAUM

2 Tage

FÄCHERBEZUGDeutsch, Musik,
fächerübergreifend**ANGEBOTSNUMMER**

036

 Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Information und Daten

Kommunikation und Kooperation

Medienproduktion,
informatrische Modellierung
und Interpretation

Präsentation

Analyse, Begründung
und Bewertung**TAG 1**

- Nachrichten – Was ist das?
- Nachrichtenkriterien:
Welche Nachrichten machen Schlagzeile?
- Analyse klassischer Rundfunknachrichten
- Untersuchung von Informationsplattformen im Internet: „Klick, klick – Wissen“

TAG 2

- Kritische Betrachtungen: Einseitige Bericht-
erstattung, Falschmeldungen, Sensationslust
- Redaktionskonferenz:
Wir machen unsere eigenen Nachrichten!
- Präsentation & Auswertung



Im Workshop setzen sich die Jugendlichen mit den Gestaltungselementen von Nachrichten auseinander und lernen die Mechanismen der Nachrichtenproduktion kennen. Dabei werden zum einen klassische Nachrichtenformate im Fernsehen betrachtet und journalistische Arbeitsweisen erörtert. Zum anderen werden die veränderten Wahrnehmungs- und Nutzungsgewohnheiten kritisch durchleuchtet und Vor- und Nachteile der Nachrichtenversorgung via Internet mit den Jugendlichen diskutiert. Beim Gestalten eigener kurzer Nachrichtenbeiträge lernen sie die Möglichkeiten und Grenzen der verschiedenen Verbreitungsmedien kennen und tauschen sich darüber aus.





Smartphone



MEDIUM
crossmedial

ZIELGRUPPE
6.-13. Klasse, BBS

ZEITRAUM
4 Tage

FÄCHERBEZUG
Deutsch,
Kunsterziehung,
Sozialkunde,
fächerübergreifend

ANGEBOTSNUMMER
037

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Kommunikation und Kooperation

Medienproduktion,
informatrische Modellierung
und Interpretation

Präsentation



Im Projekt wird das Smartphone von den Kindern und Jugendlichen gründlich unter die Lupe genommen. Es gilt herauszufinden, ob es seinem Ruf als Alltagsmanager und Alleskönner tatsächlich gerecht wird. Dabei testen und erweitern die Teilnehmenden sowohl ihr Hintergrund- als auch Anwendungswissen. Außerdem probieren vor allem die vielfältigen kreativen Einsatzmöglichkeiten des Smartphones aus. Sie gestalten Comics, Fotogeschichten, Collagen und Hörspiele und produzieren eigene Handyclips. Sie bewerten die verschiedenen Anwendungen, setzen sich dabei mit den Themen Datenschutz und Persönlichkeitsrechte auseinander und ziehen kritische Rückschlüsse auf ihre eigene Smartphone-nutzung. Schließlich untersuchen die Kinder und Jugendlichen das Smartphone auch auf seine Tauglichkeit für Schule und Unterricht. Zudem diskutieren sie ihre Test- und Rechercheergebnisse.

TAG 1

- „Wer weiß Bescheid?“ – Hintergrundwissen, Trends & Fakten
- „Alle meine Apps“ – App-Bewertung
- Werkzeugkasten I: Foto & Audio

TAG 2

- „Broadcast yourself!“ – Ethik, Moral, Datenschutz, Urheber- & Persönlichkeitsrechte
- „Wer weiß wie's geht?“ – Anwendungswissen, Selbstreflexion & Kritik

TAG 3

- Werkzeugkasten II: Handyclips
- Clipideen & Umsetzung
- Präsentation der Handyclips

TAG 4

- Werkzeugkasten III: Schule & Unterricht
- Ausklang & Auswertung



Soziale Netzwerke und Datenschutz



MEDIUM
Internet

ZIELGRUPPE
7.-13. Klasse, BBS

ZEITRAUM
2 Tage
(4 Tage)

FÄCHERBEZUG
Deutsch, Sozialkunde,
Ethik, Informatik,
fächerübergreifend

ANGEBOTSNUMMER
038

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Kommunikation und Kooperation

Information und Daten

Präsentation

Analyse, Begründung und
Bewertung

Mediengesellschaft

TAG 1

- Der kleine Blick ins große Netz!
- Wir sind OFFLINE

TAG 2

- Ohne Spielregeln geht es nicht
- Präsentation & Auswertung



Die vermeintliche Anonymität im Netz verleitet viele Kinder, Jugendliche und auch Erwachsene dazu, Bilder in sozialen Netzwerken zu posten, Musik von verschiedenen Video-Plattformen zu downloaden und schnell mal etwas zu twittern. Ist wirklich alles erlaubt was geht? Muss ich immer gleich mit einer Abmahnung eines Anwaltes rechnen? Und stimmt es, dass alles, was kostenlos im Netz zu bekommen ist, zumindest meine Daten kostet? Fast täglich ändern sich AGBs und Nutzungsbedingungen, schaffen Verunsicherung und sorgen für Mythenbildung. In diesem zweitägigen Workshop werden neben den Phänomenen Big Data, Hate Speech und Persönlichkeitsrechtsverletzungen auch Versuche unternommen, die wichtigsten Fragen und Probleme der Teilnehmer aufzugreifen, gemeinsam zu diskutieren und Lösungsansätze zu finden und/oder zu entwickeln. Nach Absprache kann dieser Workshop auf bis zu 4 Tage ausgeweitet werden.





Aktiv gegen Cybermobbing



MEDIUM
crossmedial

ZIELGRUPPE
6.-13. Klasse, BBS

ZEITRAUM
2 Tage

FÄCHERBEZUG
Ethik, Sozialkunde

ANGEBOTSNUMMER
039

Lernbereiche aus dem Thüringer
Kursplan Medienkunde:

Kommunikation und Kooperation

Mediengesellschaft



Der Workshop soll die Teilnehmer für das Thema Cybermobbing sensibilisieren, ihnen die unterschiedlichen Aspekte und Nuancen des Fertigmachens via Internet vor Augen führen und so das Empathieverhalten fördern. Dazu setzen sich die Schüler sowohl mit der Opfer-, als auch mit der Täterperspektive auseinander und erfahren, wie fließend die Übergänge von einem normalen Streit zum (Cyber-)Mobbing sein können. Zudem lernen die Teilnehmer praktische Maßnahmen kennen, sich präventiv vor Attacken aus dem Netz zu schützen, und erarbeiten gemeinsam Strategien zum Umgang mit Cybermobbingfällen in ihrem Umfeld. Die gestalterische, medienpraktische Arbeit am Ende des Workshops vertieft die erarbeiteten Inhalte und fördert die persönliche Auseinandersetzung der Jugendlichen mit dem Thema.

„Wenn Unsichtbarkeit übermütig macht“

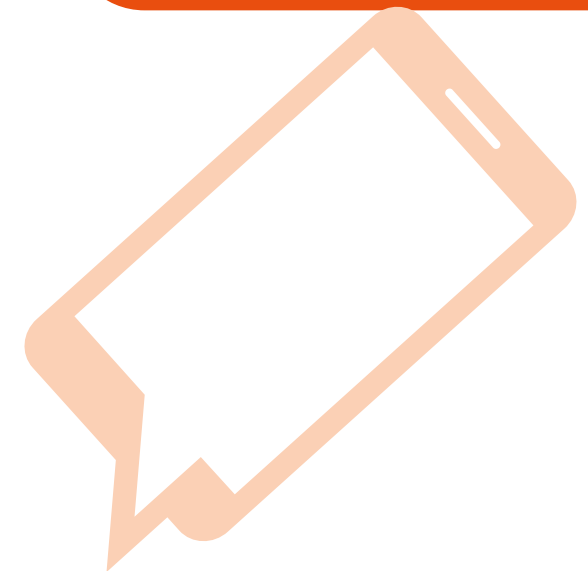


TAG 1

- Einführung & Sensibilisierung
- Was ist Cybermobbing? Diskussion & Recherche
- Filmrezeption: Gespräch & Analyse
- Was sagen die Gesetze?

TAG 2

- „Der Fünf-Punkte-Plan“: Maßnahmen gegen Cybermobbing
- Medienpraktisches Arbeiten: (K)eine Foto-Love-Story oder Clips gegen Cybermobbing
- Präsentation & Auswertung





Jugendarbeit

Ob Smartphones, Tablets, Wearables oder vernetzte Spielkonsolen: Der Alltag ist für Jugendliche ohne digitale Medien, weltumspannendes Datennetz und zahlreiche social networking sites nicht mehr vorstellbar. Dies bedeutet, dass die Sozialisation von Jugendlichen ohne die gleichzeitige Förderung der Medienkompetenz nicht denkbar ist. Die außerschulische Jugendarbeit einerseits als auch die Elternarbeit andererseits sind aufgefordert, Medienbildung als ein essentielles Aufgabenfeld zu betrachten. In Thüringen wurden mit der Verankerung der Medienbildung im Bildungsplan bis 18 Jahre sowie im Landesjugendförderplan und den Jugendförderplänen der Kommunen die maßgeblichen Weichen gestellt. Nun wird es entscheidend sein, dass die jeweiligen Akteure die adäquate Umsetzung fest im Blick haben. Das Medienbildungszentrum der TLM in Erfurt und Gera sowie die Bürger-radios in Thüringen tragen mit ihren Angeboten zur gelungenen Umsetzung bei.

Die in diesem Heft zusammengestellten Angebote des Thüringer Medienbildungszentrums der TLM für die weiterführenden Schulen sind in der dargestellten Struktur auch in Zusammenarbeit mit Trägern der außerschulischen Jugendarbeit realisierbar. Wenn Sie ein Angebot interessiert, senden Sie uns bitte das Kontakformular bis Ende Mai oder Ende November unter medienbildungszentrum@tlm.de zu, so dass wir im Anschluss mit Ihnen die Projektdurchführung besprechen können. Prinzipiell ist die Realisierung an den beiden Standorten des Thüringer Medienbildungszentrums in Erfurt und Gera oder in ihrer Einrichtung möglich. Alle Angebote sind für Sie kostenfrei nutzbar.

„Freizeit ist Medienzeit!“



Neben den dargestellten Wochenprojekten haben wir für Sie zusätzlich ein Bündel an Angeboten zusammengestellt, welche einen möglichst niedrigschwelligen Einstieg in die aktive Medienarbeit ermöglichen sollen. Dies sind die Schnupperkurse im Radio und Fernsehen sowie der Medienparcours. Alle Angebote sind für die Dauer eines Tages konzipiert und ebenfalls für Sie kostenfrei.

Zur Förderung und Intensivierung der Medienkompetenz bieten die Medienpädagogen des Thüringer Medienbildungszentrums der TLM zwei Ferienaktionen an. Traditionell findet in der ersten Sommerferienwoche im thüringischen Heubach das „Mitteldeutsche Medien-camp“ statt. 60 Kinder und Jugendliche bis 16 Jahre aus Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen schlüpfen in die Rollen von Autoren, Regisseuren, Kameralen, Cuttern oder Redakteuren und gestalten ihre eigenen Filme, Hörspiele, Trickfilme und Reportagen. In der letzten Sommerferienwoche schlägt das TLM-Filmcamp „KU(H)LISSE – Filme vom Acker“ seine nicht nur sprichwörtlichen Zelte in einem kleinen Ort in Ostthüringen auf. Fünf Tage lang arbeiten Kinder und Jugendliche eines Dorfes gemeinsam an einem Spielfilm. Zum Abschluss gibt es eine große Filmpremierre.

Auch die sechs Thüringer Bürgerradios in Erfurt (Radio F.R.E.I.), Jena (Radio OKJ), Weimar (Radio LOTTE), Nordhausen (Radio ENNO), Eisenach (Wartburg-Radio 96.5) und Saalfeld/Rudolstadt/Bad Blankenburg (SRB – Das Bürgerradio im Städtedreieck) bieten mit ihren Medienpädagogen zahlreiche Projekte der aktiven Medienarbeit an. So lernen Kinder und Jugendliche von der Idee bis zur fertigen Sendung wie Radiobeiträge entstehen, experimentieren, führen Interviews, entwickeln Hörspiele und bringen ihre Themen ins Radio. Sie machen zugleich Erfahrungen als Produzenten und Rezipienten.

Wir hoffen, dass es uns zusammen mit Ihnen gelingt, die Förderung der Medienkompetenz als wichtiges Feld der Jugendarbeit mit Leben zu füllen.



Jugendarbeit

- Schnupperkurse
- Medienparcours
- Mediencamp
- KU(H)lisse
- PiXEL-NEWS
- Medienpraktikum
- Thüringer Kulturpass



Schnupperkurse im Radio und Fernsehen



MEDIUM
Audio, Radio,
Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE
ab Vorschulalter

ZEITRAUM
1 Tag

ein Angebot des
TMBZ in Erfurt

ANGEBOTSNUMMER
040

Bildungsaufgaben aus dem
Thüringer Bildungsplan:

Erfahrungen und Kenntnisse im
Umgang mit Medien erweitern

Medien als Mittel zur Kommunika-
tion, als kreatives Ausdrucksmittel,
als Angebot zur Unterhaltung
und Entspannung sowie zum
ästhetischen Empfinden erleben.

➔ Wie funktioniert ein virtuelles Fernsehstudio? Wie sieht ein richtiges Radiostudio aus? Wie arbeiten Reporter und Moderatoren? Wie entstehen Hörspiele oder Nachrichtensendungen?

In altersspezifischen Tagesworkshops erhalten Kinder und Jugendliche einen Einblick in die Welt der Medien und lernen Produktionsweisen und Funktionsmechanismen von Radio bzw. Fernsehen kennen. Darüber hinaus bietet der Workshop den Teilnehmenden die Möglichkeit, sich selbst als Medienmacher auszuprobieren.





Schnupperkurse im Fernsehen



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

ab Vorschulalter
bis zur 4. Klasse

ZEITRAUM

1 Tag

ein Angebot des

TMBZ Standort Gera

ANGEBOTSNUMMER

041

Bildungsaufgaben aus dem
Thüringer Bildungsplan:

Erfahrungen und Kenntnisse im
Umgang mit Medien erweitern

Medien als Mittel zur Kommunika-
tion, als kreatives Ausdrucksmittel,
als Angebot zur Unterhaltung
und Entspannung sowie zum
ästhetischen Empfinden erleben.

➔ Wie funktioniert eine Kamera? Wie klingt meine eigene Stimme? Wie kommt mein Bild ins Fernsehen? Wie kann ich mit der Kamera tricksen?

In diesem Tagesworkshop erhalten die Mädchen und Jungen einen Einblick in die Welt des Fernsehens. Sie werden selbst zu kleinen Reportern, Schauspielern oder Kameramännern und lernen so auf spielerische Art und Weise die Funktionsweise der Videotechnik kennen. Des Weiteren bietet der Workshop den Teilnehmenden die Möglichkeit, durch das Kennenlernen von kleinen Kameratricks, sich nicht nur selbst, seinen Freund oder seine Freundin in den Lieblingshelden mit außergewöhnlichen Fähigkeiten zu verwandeln, sondern zeitgleich die Manipulationsmöglichkeiten im TV zu entdecken und durchschauen zu lernen.





Schnupperkurse im Fernsehen



MEDIUM
Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE
ab 5. Klasse

ZEITRAUM
1 Tag

ein Angebot des
TMBZ Standort Gera

ANGEBOTSNUMMER
042

Bildungsaufgaben aus dem
Thüringer Bildungsplan:

Erfahrungen und Kenntnisse im
Umgang mit Medien erweitern

Medien als Mittel zur Kommunika-
tion, als kreatives Ausdrucksmittel,
als Angebot zur Unterhaltung
und Entspannung sowie zum
ästhetischen Empfinden erleben.

➔ Wie funktioniert ein virtuelles Fernsehstudio? Wie sieht die Arbeit von Newsredakteuren und Moderatoren aus? Wie wird eine Nachrichtensendung produziert?

In altersspezifischen Tagesworkshops lernen die Kinder und Jugendlichen sowohl die Funktionsmechanismen der Kameratechnik als auch die unterschiedlichen Produktionsweisen im Fernsehen kennen. Kleine kreative Übungen ermöglichen es den Schülern und Schülerinnen dabei selbst, sich als Medienmacher auszuprobieren und die Möglichkeiten in der TV-Welt zu entdecken.

„Einmal im Leben Nachrichtensprecher sein“





„Wir machen Station ...“

Medienparcours

MEDIUM
crossmedial

ZIELGRUPPE
ab 6 Jahre

ZEITRAUM
1 Tag

ANGEBOTSNUMMER
044

Bildungsaufgaben aus dem
Thüringer Bildungsplan:

Erfahrungen und Kenntnisse im
Umgang mit Medien erweitern

Medien als Mittel zur Kommunika-
tion, als kreatives Ausdrucksmittel,
als Angebot zur Unterhaltung und
Entspannung sowie
zum ästhetischen
Empfinden erleben.

➔ Im Medienparcours können Kinder und Jugendliche in die Welt der Medien eintauchen und sich ganz praktisch damit auseinandersetzen.

Nach einer gemeinsamen Einführung wird die Klasse in Gruppen geteilt. Im Stationsbetrieb können die Schüler nun ihr Wissen über die unterschiedlichen Medien testen und erweitern. Dabei setzen sie sich mit ihrer Mediennutzung und mit aktuellen Themen auseinander. Die verschiedenen Workshops werden auf den Wissensstand der Schüler angepasst und in einem Vorgespräch mit der Schule geplant. Für die jüngeren Schüler bieten sich beispielsweise Fotogeschichten, Klangcollagen oder Kameraübungen an, für die älteren Rechercheübungen im Internet, Handyrallys oder die Aufnahme von Live-Minihörspielen, kreativen Nachrichtensendungen oder Handyclips. Am Ende werden die Ergebnisse aller Gruppen präsentiert und ausgewertet.





Mitteldeutsches Mediencamp

MEDIUM
crossmedial

ZIELGRUPPE
10-16 Jahre

ZEITRAUM
erste Sommerferienwoche

Information & Anmeldung unter:
www.mitteldeutsches-mediencamp.de

Die Arbeitsgemeinschaft der mitteldeutschen Landesmedienanstalten (AML) veranstaltet jeden Sommer ein großes medienpädagogisches Feriencamp.

Die Sächsische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien, die Medienanstalt Sachsen-Anhalt und die Thüringer Landesmedienanstalt bieten damit Mädchen und Jungen aus den drei Ländern Mitteldeutschlands spannende Medientage mit jeder Menge Spaß.



In den Sommerferien verwandeln 60 Kinder und Jugendliche im Alter von 10 bis 16 Jahren eine Woche lang den kleinen Ort Heubach im Thüringer Wald zum größten Open-Air-Studio Mitteldeutschlands. In verschiedenen kleinen Teams gestalten die jungen Medienmacher eigene Produktionen – vom Trickfilm bis zur Radiosendung ist fast alles mit dabei! Das besondere an diesem Camp ist das Ferienlagerfeeling. Neben den Medienprojekten gibt es auch jede Menge Aktion und Spaß bei verschiedenen Freizeitaktivitäten – schließlich sind ja Ferien!

„Dabei sein und mitmachen beim größten Open-Air-Medienstudio in Mitteldeutschland!“





Videocamp KU(H)lisse



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

Kinder und Jugendliche
aus dem Ort

ZEITRAUM

Letzte Sommerferienwoche

Information & Anmeldung unter:
pixel@t1m.de

Das Feriencamp „KU(H)lisse – Filme vom Acker“ ermöglicht Kindern und Jugendlichen das Mitmachen in einem Videoprojekt.

Es fördert neben der Medienkompetenz auch die Auseinandersetzung und Identifikation mit dem eigenen Dorf und aktiviert die Kommunikation innerhalb der Dorfbewohner zwischen Jung und Alt.

➔ Wenn das Videocamp „KU(H)lisse“ in einem kleinen Ort in Ostthüringen Einzug hält, ist für eine Woche alles anders! Fünf Tage lang arbeiten alle Kinder und Jugendliche eines Dorfes gemeinsam an einem Spielfilm. Die KU(H)lisse ist dabei der Ort, in dem sie leben – mit all seinen Facetten. Die Familie, die Freunde, der Nachbar von gegenüber, die alte Frau um die Ecke – sie alle werden in die Filmproduktion einbezogen.

Zum Abschluss gibt es eine große Filmpremierre, in der es nicht selten zum Erstaunen über ungeahnte Geschichten von „Kleinkleckersdörfern“ kommen kann.

„KU(H)lisse – Filme vom Acker“





„Hier macht Ihr das Programm!“



PIXEL-NEWS



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

Jugendliche

ZEITRAUM

1 Woche in der Zeit des Kinder-Medien-Festivals
GOLDENER SPATZ

Information & Anmeldung unter:
pixel@tlm.de

Im Frühjahr jedes Jahres findet in Gera und Erfurt das Kinder-Medien-Festival GOLDENER SPATZ Kino-TV-Online statt. Gezeigt und ausgezeichnet werden die neusten und besten Kinderfilme und -fernsehsendungen sowie die besten Online-Seiten und -Spiele für Kinder.



Die PiXEL-News der PiXEL-Redaktion sind unter den Besuchern berühmt und zugleich berüchtigt, denn mit bissigem Ernst und einem zwinkernden Auge berichten die Jungredakteure jeden Tag aktuell vom Festivalgeschehen. Sie bieten Einblicke hinter verschlossene Türen und positionieren sich zu der Qualität der Produkte, die ihre professionellen Kollegen in das Rennen um den begehrten Spatzen geschickt haben. Das Endprodukt wird täglich im großen Kinosaal vor dem Hauptfilm gezeigt.





Medienpraktikum



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

9. - 11. Klasse, BBS

ZEITRAUM

2 Wochen

Information & Anmeldung unter:
pixel@tlm.de



„Check it out!“ ist das zweiwöchige Medienpraktikum im Thüringer Medienbildungszentrum der TLM in Gera für Gruppen von vier bis acht Schülern.



Die Jugendlichen lernen, wie ein Reporter im Lokalfernsehen arbeitet und können das erworbene Wissen gleich praktisch für die Produktion einer eigenen Nachrichtensendung anwenden.

Im Rahmen der zwei Wochen vermitteln die Medienpädagogen grundlegende Kenntnisse für die journalistische und medientechnische Gestaltung von Nachrichten und Berichten. Die Schüler üben den Umgang mit der Kamera, dem Mikrofon und einem professionellen Schnittsystem. Zudem erhalten sie die notwendigen Hintergrundinformationen zu den geltenden Rechten und Regeln eines Lokalreporters.





Medienpraktikum



MEDIUM

Video, Film,
Fernsehen

ZIELGRUPPE

ab 8. Klasse

ZEITRAUM

1-2 Wochen

Information & Anmeldung unter:
pixel@tlm.de

Das Medienpraktikum richtet sich an interessierte Schülerinnen und Schüler, die im Rahmen ihres Schulpraktikums den Bereich sowie das Arbeitsfeld Film und Fernsehen intensiver kennenlernen wollen.



Die Schülerpraktikanten lernen die unterschiedlichen Tätigkeitsfelder in einem Fernsehsender kennen und erlangen das notwendige Know-how für die Handhabung von Aufnahme- und Schnitttechnik im TV.

Innerhalb des Praktikums vermitteln die Medienpädagogen dem Praktikanten das Basiswissen für die inhaltliche und medientechnische Aufbereitung verschiedener TV-Formate. Das neu gewonnene Wissen zu Themen wie Bildgestaltung, Kameraführung oder Musik und Ton im Film, soll anschließend in einem eigenen kleinen Fernseh- oder Filmbeitrag umgesetzt und gefestigt werden sodass am Ende des Medienpraktikums ein kurzer selbst produzierter und geschnittener Sendebeitrag entsteht.



„Stempel nicht vergessen!“

Die TLM ist Mitglied bei der Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Thüringen e. V. und beteiligt sich am Projekt „Kulturelle Bildung macht kompetent!“

Diese Initiative nimmt die Anerkennung gezeigter und erweiterter Kompetenzen in den Blick. Sie unterstützt dabei die Identitätsfindung und Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen. Die aktive Auseinandersetzung junger Menschen mit der sie umgebenden Medienlandschaft sowie die dabei gewonnenen Erkenntnisse und Erfahrungen können durch verschiedene Anerkennungsinstrumente belegt werden.

Für eine erfolgreiche Teilnahme an einem Schulprojekt vergibt das Thüringer Medienbildungszentrum der TLM einen Stempel in den Thüringer Kulturpass!

Der landesweit anerkannte Thüringer Kulturpass ist ein kleines Sammelheft, mit dem Kinder und Jugendliche bei ihren Besuchen in Museen, Theatern, Bibliotheken und/oder anderen Kultureinrichtungen weltweit Stempel sammeln können. Der Kulturpass wird einfach vorgezeigt und auf einer dafür vorgesehenen Fläche abgestempelt. Sind zehn Stempel gesammelt, erhalten Thüringer Kinder eine schriftliche Anerkennung sowie einen positiven Vermerk auf ihrem Schulzeugnis.

Für die erfolgreiche und regelmäßige Teilnahme an einer Redaktionsgruppe vergibt das Thüringer Medienbildungszentrum der TLM das Thüringer Kulturzeugnis!

Das landesweit anerkannte Thüringer Kulturzeugnis erhalten Kinder und Jugendliche für ihre aktive Teilnahme an einer kulturellen oder künstlerischen Tätigkeit. Dabei hatten die Aktivitäten eine Gesamtdauer von mindestens 20 Stunden, wurden von einem oder mehreren Betreuenden angeleitet und im außerunterrichtlichen Rahmen durchgeführt. Das Zertifikat enthält Angaben zu dem Teilnehmenden selbst, seiner ausgeübten Tätigkeit sowie zu der Institution bzw. Person, die die kulturelle Aktivität ermöglicht hat.





Thüringer Medienbildungszentrum der TLM in Erfurt
Steigerstraße 9/10
99096 Erfurt
Tel.: 0361 211770



Thüringer Medienbildungszentrum der TLM in Gera
Florian-Geyer-Straße 17
07545 Gera
Tel.: 0365 201020

E-Mail: medienbildungszentrum@tlm.de
Internet: www.tlm.de