

Medienpädagogische Qualifizierungsseminare für Thüringer Lehrerinnen und Lehrer

Ein modulares Fortbildungsangebot der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)
in Kooperation mit dem
Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (Thillm)





Medienpädagogische Qualifizierungsseminare für Thüringer Lehrerinnen und Lehrer

Ein modulares Fortbildungsangebot
der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)
in Kooperation mit dem
Thüringer Institut für Lehrerfortbildung,
Lehrplanentwicklung und Medien (Thillm)

Erfurt, Januar 2012

Alle Rechte vorbehalten
© Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM) unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Die Nutzung der Curricula und Methodenbausteine im Rahmen von medienpädagogischen Fortbildungen ist ausdrücklich erlaubt.

Herausgeber:
Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)
Steigerstraße 10
99096 Erfurt

Verantwortlich: Jochen Fasco
Redaktion: Judith Zeidler
Gestaltung/Satz: Michael Zeidler
Druck: CityDruckErfurt
Bildmaterial:
S. 1-72: Banner © Galina Pankratova - Fotolia.com
S. 7, 15, 21, 29, 39, 47, 55, 63, 69, 71: Grafik © imageteam - Fotolia.com
Alle anderen Grafiken: © TLM

Inhaltsverzeichnis	S. 3
Medienpädagogische Qualifizierungsseminare der TLM - ein Vorwort	S. 4
Grußwort	S. 5
Aufbau und Ablauf der Fortbildungen	S. 6
Basiskurse	
Basiskurs I (Allgemeine Einführung)	S. 7
Basiskurs II (Einführung in Computerspiele)	S. 15
Aufbaumodule	
Radioarbeit im Unterricht	S. 21
Videoprojektarbeit in der Schule	S. 29
Web 2.0 im Unterricht	S. 39
Kreative Handyarbeit im Unterricht	S. 47
Computerspiele im Unterricht	S. 55
Praxisphase	S. 63
Erfahrungsaustausch und Perspektiven	S. 65
Veranstaltungsorte und Termine	S. 69
Information und Anmeldung	S. 71



„Keine Bildung ohne Medien!“ fordern namhafte Medienpädagogen und Medienwissenschaftler zentraler medienpädagogischer Einrichtungen in Deutschland in einem medienpädagogischen Manifest. Das Papier propagiert eine dauerhafte und nachhaltige Verankerung der Medienpädagogik in allen Bildungsbereichen. Thüringen ist hier vielen anderen Bundesländern schon einen Schritt voraus, da die Medienpädagogik seit Jahren in Bildungs- und Lehrplänen verankert ist. Eine gute Basis, die die Thüringer Landesmedienanstalt (TLM) mit ihrem neuen umfangreichen Fortbildungsangebot für Lehrerinnen und Lehrer bereichern und weiter ausbauen will.

Seit 2002 hat die TLM in Kooperation mit dem Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (Thillm) und den Thüringer Bürgersendern verschiedene medienpädagogische Seminare und Kurse durchgeführt, die inzwischen mehr als 400 Lehrerinnen und Lehrer für die medienpraktische Projektarbeit mit ihren Schülern fit gemacht haben.

Vor dem Hintergrund der aktuellen Bildungsaufgaben, die im Thüringer Bildungsplan für Kinder bis 10 Jahre festgeschrieben sind und der Erweiterung des Kurses Medienkunde an den weiterführenden Schulen in Thüringen bis zur 10. Klasse, haben wir unser Fortbildungsangebot in Zusammenarbeit mit dem Thillm erweitert und neu strukturiert. Entsprechend der Medienwelten von Heranwachsenden haben wir die neuen multifunktionalen Medien, wie Internet, Handy und Online-Spiele integriert und sie inhaltlich, technisch sowie methodisch aufbereitet.

Im Baukasten-Prinzip können Lehrerinnen und Lehrer sowie Horterzieherinnen und -erzieher nach Absolvierung eines intensiven Basiskurses mit Grundlagen und Methoden der handlungsorientierten Medienpädagogik verschiedene fundierte, medienpraktische Schulungen zur Thematik Audio, Video, Web 2.0, Handy oder Computerspiele besuchen. Im Anschluss an die praktische Arbeit folgt eine Projekt- und Erprobungsphase an der eigenen Schule der Teilnehmenden, die schließlich im Rahmen einer zentralen Abschlussveranstaltung gemeinsam reflektiert und ausgewertet wird.

Mit unseren medienpädagogischen Qualifizierungsseminaren wollen wir Lehrerinnen und Lehrer sowie professionell Erziehende ein Stück in die neuen Medienwelten von Mädchen und Jungen begleiten, Chancen und Probleme aufzeigen und gemeinsam mit ihnen Wege und Möglichkeiten für eine aktive Bearbeitung in ihrem Schulalltag erarbeiten.

Für Ihre Teilnahme und die Umsetzung in der Schule wünsche ich Ihnen viel Erfolg!

Jochen Fasco
TLM-Direktor

Medienkompetenzentwicklung bei Schülerinnen und Schülern erfordert entsprechend qualifizierte Lehrerkollegien und engagierte Schulleitungen. Das Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (Thillm) setzt dabei gemeinsam mit der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM) auf eine langfristige Fortbildungsplanung und schulinterne Unterstützung, um Nachhaltigkeit zu schaffen. Insbesondere geht es darum, dass sich alle an Bildung Beteiligten immer wieder hinterfragen, wie man mit und durch gezielten Einsatz von Medien pädagogische, fachdidaktische, erzieherische Prozesse positiv unterstützen kann.



Die Arbeit mit Medien ist eine der Voraussetzungen für guten Unterricht, sie hat aber nicht zwangsläufig guten Unterricht zur Folge. Unterrichtsmethoden verändern sich unter dem Einfluss der Medien, jedoch konzipiert und gestaltet nach wie vor die Lehrerin, der Lehrer den Unterricht. Es gilt also, den Ansatz der Verschränkung von Fach – und Mediendidaktik weiterzuentwickeln und in der Fortbildungstätigkeit zu praktizieren. In diesem Zusammenhang bietet der gezielte Medieneinsatz eine Chance für die individuelle Adaption von Lernprozessen. Hier betreten wir gemeinsam Neuland im Interesse der Kinder und Jugendlichen, denn es ist wichtig, dass alle Schüler ernst genommen und angesprochen werden. Dazu braucht es variable Lernangebote und Lernaufgaben mit und durch Medien, die sowohl fordern als auch fördern und einen Raum, der durch ein vielfältiges Erleben, durch ein anregendes Klima sowie durch die Einbeziehung des gesellschaftlichen Umfeldes, den Schülern Spielraum für eigene Lern- und Lösungswege offen lässt.

Herausforderungen ermöglichen es, Begabungen zu entdecken und zu erproben. Gezielte Förderung und Begleitung tragen dazu bei, dass sich die Begabungen entwickeln und durchsetzen können.

Hinzu kommt die pädagogische Herausforderung, Gruppenprozesse mit Medien zu organisieren. Hier geht es darum, Gemeinschaft auszuhalten, sich gegenseitig zu respektieren und den Nutzen des gemeinsam Erreichten als Bereicherung des eigenen Ichs so stark zu empfinden, dass die Bereitschaft sinkt, Mitschüler z. B. in der Anonymität des Internets zu verletzen. Wie in anderen Projekten auch, kann die Gemeinschaftserfahrung unmittelbar in mediale Projekte einfließen.

Die gelungenen Beispiele zeigen, dass die Qualifizierungsseminare einen geeigneten Rahmen setzen, um Pädagogen eigenständige Umsetzungsideen zu ermöglichen, die auch regionale Gegebenheiten berücksichtigen.

TLM und Thillm laden Sie mit den medienpädagogischen Qualifizierungsseminaren auch dazu ein, sich einzubringen, auf der Suche nach weiteren Möglichkeiten für den Transfer der Erfahrungen und Erkenntnisse in Ihrer Schule, Ihrer Region und unter Berücksichtigung der konkreten Handlungsmöglichkeiten. Danke für Ihr Interesse und Ihr Engagement.

Dr. Andreas Jantowski
Thillm-Direktor


Bei den Fortbildungen handelt sich um mehrtägige Blockveranstaltungen, die von den Teilnehmenden selbständig im Baukastenprinzip ausgewählt und zusammengesetzt werden können. Sie schließen mit einem Zertifikat des Thüringer Instituts für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (Thillm) ab.



Als Basis für alle angebotenen medialen Formen dient ein zweitägiger Grundlagenkurs (Basiskurs I) zur handlungsorientierten Medienpädagogik, der Hintergründe und Zusammenhänge transparent macht und erklärt. Im Anschluss daran (Aufbauphase) können die Teilnehmenden jedes der angebotenen Praxismodule absolvieren, ohne noch einmal einen Basiskurs belegen zu müssen. Lediglich für die Thematik der Computerspiele ist der gesonderte Basiskurs II vonnöten, der in Kooperation mit der Universität Leipzig und der angegliederten ComputerSpieleSchule durchgeführt wird. Die Praxismodule sind auf drei Tage angelegt. Integraler Bestandteil ist dabei die Erarbeitung von Konzepten für die Projektarbeit in der eigenen Einrichtung. Diese werden im Anschluss (Praxisphase) weiterentwickelt, umgesetzt und reflektiert. Dabei werden die gewonnenen Kenntnisse und Fertigkeiten direkt erprobt und hinterfragt. In dieser Zeit werden die Teilnehmenden über Konsultationen von der Fortbildungsleitung betreut. Zudem dient eine Internetplattform dazu, sich mit anderen Teilnehmenden und der Fortbildungsleitung auszutauschen sowie Tipps, Anregungen und Hinweise für die Projektarbeit zu geben bzw. zu erhalten. Im eintägigen Reflexionsblock stellen die Teilnehmenden ihre Praxisprojekte vor und werten diese in der Gruppe aus. Außerdem diskutieren sie ihre Erfahrungen mit dem Bausteinprinzip und den Inhalten der Qualifizierungsseminare und geben Hinweise für die Weiterentwicklung des gesamten Fortbildungsangebots.

Zu jedem Baustein der Fortbildung gibt es ein detailliertes Curriculum, das Inhalte und Methoden sowie die zeitliche Struktur umfasst. Die Curricula sind im Anschluss zusammengestellt.



 In diesem Kurs erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, fundierte theoretische und methodische Grundlagen der handlungsorientierten Medienpädagogik zu erwerben. Sie beschäftigen sich einerseits mit Fragen des dualen Rundfunksystems, des Jugendmedienschutzes oder der Medienwirkungen. Andererseits setzen sie sich intensiv mit Medienangeboten für Kinder und Jugendliche und ihrem Nutzungsverhalten auseinander. Alle diese Fragestellungen werden immer wieder auf die Lebens- und Alltagswelt von Heranwachsenden bezogen und im Bezug darauf diskutiert.

Der Besuch des zweitägigen Basiskurses I ist **Voraussetzung** für die Belegung der Aufbaumodule in den Bereichen Audio, Video, Web 2.0 und Handy.

Hintergründe und Zusammenhänge
 Grundlagen der handlungsorientierten Medienpädagogik:
 Medienangebote, Nutzungsmuster, Medienwirkungen

1. Tag (9.00 Uhr bis 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr AUFWÄRMPHASE (ca. 15 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen sich und die Referenten kennen lernen.		- Vorstellungsrunde - Partnerinterview
9.15 Uhr MEDIENBIOGRAFIE (ca. 45 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen sich ihrer eigenen Medienbiografien und Medienerfahrungen bewusst werden und sich darüber austauschen.	- Welche Angebote waren/ sind für die Teilnehmer wichtig, welche nutzen sie? - Haben sie Medienhelden? - Was bedeuten die Helden für sie?	- „Heldenwäscheleine“ - „Steckbrief“
10.00 Uhr ORIENTIERUNGSPHASE (ca. 15 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen die Möglichkeit erhalten, sich über die Struktur der Fortbildung zu informieren.	- Welche Themen und Schwerpunkte werden in der Fortbildung behandelt? - Worum geht es in den verschiedenen Blöcken? - Worum soll es beim Praxisprojekt gehen?	- Kurzreferat mit Folien
10.15 Uhr PAUSE		
10.30 Uhr WOZU MEDIENKOMPETENZ (ca. 45 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen erkennen, dass Medienkompetenz mehr ist als die Fähigkeit, Geräte zu bedienen. - Sie sollen lernen, dass Medienkompetenz eine soziale Handlungskompetenz ist.	- Was ist Medienkompetenz? (Die Fähigkeit zu einem selbstbestimmten, reflektierten, zielbewussten und kreativen Umgang mit den Medien)	- Kurzvortrag mit Folien - Auszüge aus dem Lehrplan für den Kurs Medienkunde - Filmbeispiel

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
- Sie sollen verstehen, dass Förderung von Medienkompetenz ein Beitrag zum präventiven Jugendschutz ist. - Sie sollen die Chancen medienpraktischer Arbeit für die Entwicklung und Stärkung der eigenen Persönlichkeit erkennen. - Sie sollen erkennen, dass die Inhalte der Fortbildung auf den Lehrplan Medienkunde abgestimmt sind.	- Was hat Medienkompetenz mit Großwerden und Persönlichkeitsentwicklung zu tun? - Welche konkreten Lernziele werden in der Medienbildung/Medienpädagogik verfolgt? - Welche Inhalte und Lernziele sind im Lehrplan für den Kurs Medienkunde verankert?	
11.15 Uhr MEDIENWELTEN VON HERANWACHSENDEN - Fernsehen als das Leitmedium der Kinder (ca. 45 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen die Medienwelten von Kindern kennen lernen. Sie sollen erfahren, welche Medien Kinder nutzen und welche Funktionen Medien für sie im Alltag übernehmen. Dabei soll die Bedeutung des Fernsehens deutlich werden.	- Welche Medien/Sender/Sendungen nutzen Kinder (Mädchen und Jungen) in welchem Alter wie lange/ wie oft (auch im Vergleich zu Erwachsenen)?	- Vortrag mit Charts zu Freizeitaktivitäten, Gerätebesitz, Fernsehnutzung, Lieblingssender und -sendungen
12.00 Uhr MITTAGSPAUSE		
13.00 Uhr METHODENEXKURS (ca. 45 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen medienpädagogische Methoden kennen lernen und ausprobieren, die es ermöglichen, über Medien/Medienwelten ins Gespräch zu kommen.	- Wieso macht es Spaß, gemeinsam Melodien zu erraten? - Wie wird eine „Medientorte“ gebacken’?	- „Melodien raten“ - „Medientorte“/„Medienuhr“



LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
13.45 Uhr MEDIENWELTEN VON HERANWACHSENDEN - Internet als das Leitmedium der Jugendlichen (ca. 60 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen in die Medienwelten von Jugendlichen eintauchen. Sie sollen erfahren, welchen Angeboten sich Jugendliche zuwenden und welche Funktionen Medien für sie im Alltag übernehmen. Dabei soll die Bedeutung der neuen Medien, speziell des Internets deutlich werden.	- Welche Angebote nutzen Jugendliche im Internet? Welche geschlechts- und altersspezifischen Unterschiede gibt es dabei? Wie sieht die Erwachsenenansicht dazu aus?	- Vortrag mit Charts zu Freizeitaktivitäten, Gerätebesitz, Internetnutzung, Präferenzen wie Lieblingsangebote etc.
14.45 Uhr PAUSE		
15.00 Uhr MEDIENANEIGNUNG VON KINDERN (ca. 60 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen erkennen, dass Kinder Figuren und Geschichten aus den Medien nutzen, um Themen und Probleme aus ihrer Lebenswelt zu bearbeiten (Stichwort: handlungsleitende Themen). - Die Teilnehmer sollen lernen, dass Kinder Strategien und Techniken entwickeln und anwenden, um belastende Medienerlebnisse zu verarbeiten.	- Warum wollen Kinder Superman/Zorro/SailorMoon sein? Warum spielen Kinder Geschichten aus dem Fernsehen nach und schlüpfen dabei in die Rolle einzelner Figuren? - Was haben die Figuren und die Geschichten aus dem Fernsehen (aus Märchen) mit dem Leben von Kindern zu tun? - Welche Rolle spielen Geschichten (Filme, Märchen, Sagen) in unserem Leben?	- Vortrag - Filmbeispiele - Heldenkärtchen - Diskussion
16.00 Uhr ENDE		

2. Tag (9.00 Uhr bis 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr MEDIENANEIGNUNG VON JUGENDLICHEN (ca. 60 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen erkennen, dass Jugendliche Identifikationsangebote der Medien nutzen, um ihren Alltag zu meistern und erwachsen zu werden. - Sie sollen sich mit diesen Angeboten auseinandersetzen und sich im Rückgriff auf eigene Erfahrungen dazu positionieren.	- Welche Identifikationsangebote bieten Medien für Jugendliche? - Welche Bedeutung haben diese und wofür werden sie von den Jugendlichen genutzt? - Welche eigenen Erfahrungen haben die Teilnehmenden mit Identifikationsangeboten gemacht/machen sie heute noch?	- Vortrag mit Charts - Aussagen von Jugendlichen - Beispiele - Diskussion
10.00 Uhr METHODENEXKURS (ca. 60 Minuten)		
- Die Teilnehmenden sollen medienpädagogische Methoden kennen lernen und ausprobieren, sich dazu eignen, die Thematik „Identität“ in Bezug auf das Medium Internet zu bearbeiten.	- Was ist Identität und welche Rolle spielen Identitäten in unserem Leben? - Wer/wie bin ich und wer/wie möchte ich sein? - Wie sehe ich mich, wie sehen mich andere? - Was lässt sich daraus für das Verhalten im www ableiten?	- „Von Models und Elitekämpfern“ - „Tier-Beruf-Pflanze“ - Rollenspiele - „Internetguide“
11.00 Uhr PAUSE		

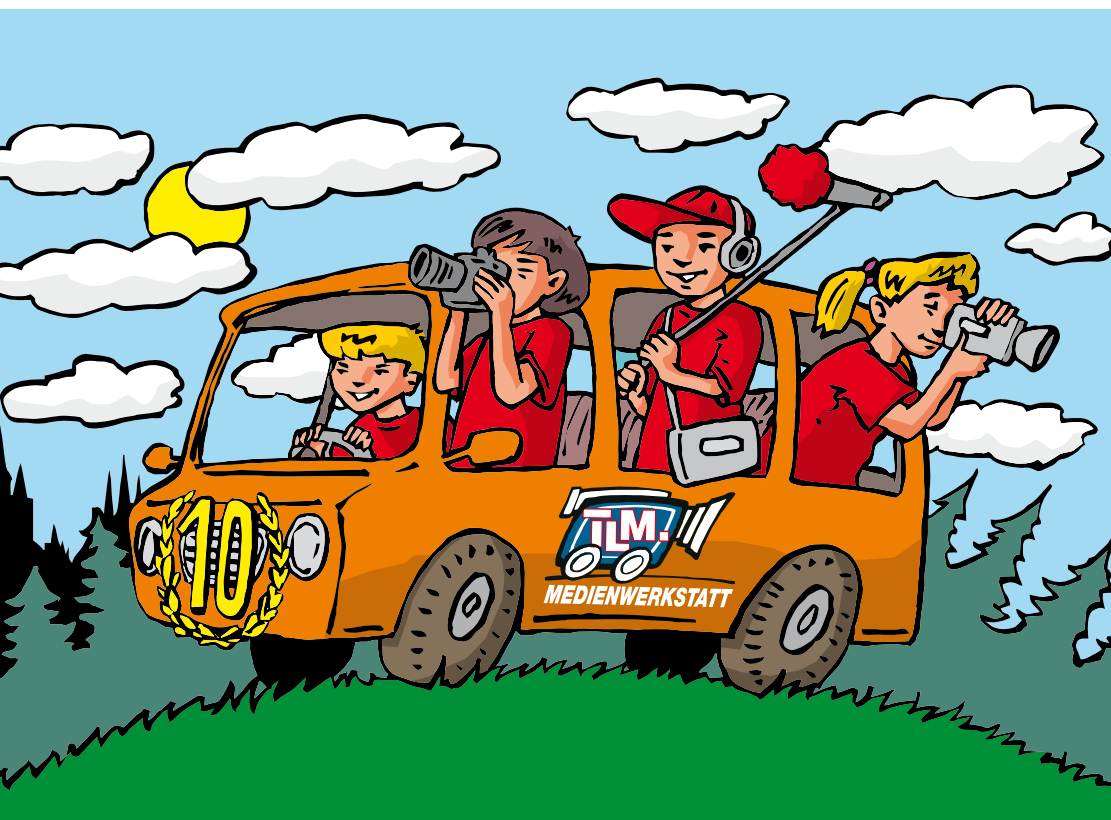


LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
11.15 Uhr MEDIENWIRKUNGEN (ca. 45 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen sich ihrer eigenen, unreflektierten Vorstellungen und Vermutungen über die Wirkungen von Medien bewusst werden. - Auf der Basis des aktuellen Standes der Medienwirkungsforschung sollen die Teilnehmer verschiedene Wirkungsmodelle kennen lernen. Besonderer Wert wird dabei auf die Theorien zur Wirkung medialer Gewalt gelegt. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Vorstellungen haben die Teilnehmer bezüglich der Wirkung von Medien? - Was sagt die Wissenschaft: Wirken Medien? Sind wir den Medien hilflos ausgeliefert (Mediennutzung = aktives Handeln)? Welche Personengruppen sind besonders gefährdet? Welche Angebote sind besonders gefährlich? - Welche verschiedenen Wirkungen gibt es eigentlich? Emotionale Wirkungen (Angst, Verunsicherung, Aufregung), Kognitive Wirkungen (Übernahme von Verhaltensmustern, Wertvorstellungen, Lebensentwürfen), Sonstige (Zeitstruktur, Übergewicht) 	<ul style="list-style-type: none"> - Subjektive Medientheorien - Referat - Filmbeispiele - Diskussion
12.00 Uhr MITTAGSPAUSE		
13.00 Uhr MEDIENLANDSCHAFT IN DEUTSCHLAND (ca. 45 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen sich mit der Rundfunk- und Pressefreiheit (Informations- und Meinungsfreiheit) und ihren Grenzen auseinandersetzen. - Sie sollen die verschiedenen Medienangebote und die rechtlichen Grundlagen des dualen Rundfunksystems kennen lernen. - Die Teilnehmer sollen einen kurzen Einblick in die Organisation der Rundfunkaufsicht in Deutschland erhalten. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Bedeutung hat die Rundfunkfreiheit (für uns, für unsere Demokratie)? Wo sind Unterschiede zwischen Presse und Rundfunk? Welche Grenzen gibt es für die Rundfunkfreiheit und warum? - Welche Radio- und Fernsehsender gibt es? Wie unterscheiden sich ihre Programme? Gibt es rechtliche Unterschiede? Wie finanzieren sie sich? - Warum ist Rundfunk staatsfern organisiert? Was sind Gremien oder gesellschaftlich relevante Gruppen? Warum ist Rundfunk Ländersache? Wer kontrolliert wen? 	<ul style="list-style-type: none"> - Senderkärtchen - Lehrgespräch - zusammenfassender Kurzvortrag mit Folien

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
13.45 Uhr METHODENEXKURS (ca. 30 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen medienpädagogische Methoden kennen lernen und ausprobieren, die Techniken aufdecken, mit denen in Medien verschiedene Bilder, Positionen und Meinungen „gemacht“ werden. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wozu werden „Innere Bilder“ oder auch Geräusche bzw. Musik gebraucht? - Warum sagen „Zwei Seiten“ meistens mehr als eine? - Warum können Bilder unterschiedlich gedeutet werden? 	<ul style="list-style-type: none"> - „Innere Bilder“ - „Zwei Seiten“ - Kippbilder
14.15 Uhr PAUSE		
14.30 Uhr JUGENDMEDIENSCHUTZ (ca. 90 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen die Rechtsgrundlagen, die Regelungen und die Institutionen des Jugendschutzes sowie ihre Aufgaben und ihre Arbeitsweise kennen lernen. - Sie sollen selbst aktiv werden und damit Wege und Prozesse verinnerlichen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Was regeln JMStV, JuSChG, RStV, MStV? - Wer ist zuständig für was (Staatsanwaltschaften, KJM, Landesmedienanstalten, Oberste Landesjugendbehörden, FSK, FSF, FSM, jugendschutz.net)? Wie sind die verschiedenen Institutionen organisiert? Welche Sanktionsmöglichkeiten haben sie? 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurzvortrag mit Folien - Planspiel mit Rollenvorgaben
16.00 Uhr ENDE		



Praktisch mit Medien in Kindergarten und Schule



Methodenbausteine und Unterrichtskonzepte
aus 10 Jahren TLM-Medienwerkstatt
zum Anregen, Nachmachen und Weiterentwickeln

TLM.
Thüringer
Landesmedienanstalt

BASISKURS II - COMPUTERSPIELE



In diesem Kurs beschäftigen sich die Teilnehmenden intensiv mit der Faszination von Spielen, insbesondere Computerspielen. So gehen sie beispielsweise der Frage nach, welche Bedeutung Figuren in Computerspielen für die Alltagsbewältigung von Jugendlichen haben. Außerdem setzen sie sich mit Computerwelten von jungen Menschen auseinander und erhalten einen Einblick in Genres und Plattformen. Nicht zuletzt werden Fragen des Jugendmedienschutzes und der Medienwirkungen im Bereich der Computerspiele gezielt aufgeworfen und in gemeinsamer Diskussion beantwortet.

Der Besuch des zweitägigen Basiskurses II ist **Voraussetzung** für die Belegung des Aufbaumoduls Computerspiele.

Hintergründe und Zusammenhänge

Grundlagen der handlungsorientierten Medienpädagogik:
Medienangebote, Nutzungsmuster, Medienwirkungen

1. Tag (9.00 Uhr bis 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr AUFWÄRMPHASE (ca. 15 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen sich und die Referenten kennen lernen.		- Vorstellungsrunde - „Steckbrief“ - Partnerinterview
9.30 Uhr MEDIENBIOGRAFIE (ca. 45 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen sich ihrer eigenen Medienbiografien und Medienerfahrungen bewusst werden und sich darüber austauschen.	- Welche Medienangebote/Computerspiele waren/sind für die Teilnehmer wichtig, welche nutzen sie? - Haben sie Medienhelden/Helden aus Computerspielen? - Was bedeuten die Helden für sie?	- „Games am Haken“
10.15 Uhr ORIENTIERUNGSPHASE (ca. 15 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen die Möglichkeit erhalten, sich über die Struktur der Fortbildung zu informieren.	- Welche Themen und Schwerpunkte werden in der Fortbildung behandelt? - Worum geht es in den verschiedenen Blöcken? - Worum soll es beim Praxisprojekt gehen?	- Erläuterung über Folien
10.30 Uhr PAUSE		
10.45 Uhr WOZU COMPUTERSPIELE? (ca. 75 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen sich mit der Faszination von Spielen, insbesondere der von Computerspielen, auseinandersetzen. - Sie sollen erfahren, warum Kinder, Jugendliche und Erwachsene Computerspiele spielen und welche Funktionen Spiele übernehmen.	- Warum spielen Spieler? - Warum lieben sie bestimmte Angebote (nicht)? - Was haben Figuren und Geschichten aus Spielen (Medien, Märchen, Sagen etc.) mit uns und unserer Lebenswelt zu tun?	- Vortrag/Diskussion - Kursplan Medienkunde - Einspieler (Ausschnitte aus Computerspielen) - Einspieler (Interviews mit Spielern)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
- Die Teilnehmer sollen erkennen, dass Menschen Geschichten aus Medien - auch aus Computerspielen - nutzen, um Themen und Probleme aus ihrer Lebenswelt zu bearbeiten. - Die Teilnehmer sollen sich selbst zu Spielen/Spielern in Beziehung setzen. - Sie sollen verstehen, dass Computerspiele Potentiale zur Förderung von Wissen und Kompetenzen enthalten. - Sie sollen erkennen, dass die Inhalte der Fortbildung auf den Unterricht im Kurs Medienkunde abgestimmt sind.	- Welchen Platz nehmen (Computer)Spiele in unserem Leben ein? - Was unterscheidet Spieler und Nichtspieler? - Was ist das Besondere an Computerspielen? - Wodurch zeichnen sich Online-Spiele aus? - Welche Inhalte und Lernziele sind im Lehrplan für den Kurs Medienkunde verankert?	
12.00 Uhr MITTAGSPAUSE		
13.00 Uhr COMPUTERWELTEN VON JUGENDLICHEN (ca. 60 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen die Computernutzung als bedeutenden Teil der Medienwelten von Jugendlichen und damit ihres Alltags kennen lernen. - Sie sollen sich mit den Favoriten von Jugendlichen beschäftigen und sich selbst dazu in Beziehung setzen.	- Welche Medien nutzen Jugendliche (Mädchen und Jungen) in welchem Alter wie lange/wie oft (auch im Vergleich zu Erwachsenen)? - Welche Rolle haben Computerspiele insbesondere im Onlinebereich in diesem Zusammenhang inne?	- Vortrag: Freizeitaktivitäten, Gerätebesitz, Computer- und Internetnutzung - (Folien/Charts)
14.00 Uhr METHODENEXKURS I (ca. 15 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen medienpädagogische Methoden kennen lernen und ausprobieren, die es ermöglichen, über Computerspiele/Computerwelten ins Gespräch zu kommen.	- Wieso macht es Spaß, gemeinsam Melodien zu erraten? - Wie wird eine „Computertorte“ gebacken?	- „Melodien raten“ - „Computertorte“/„Computeruhr“
14.15 Uhr PAUSE		



LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
14.30 Uhr WELT DER SPIELE – SPIELEWELTEN (ca. 90 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen verschiedene Arten von Computerspielen und Möglichkeiten ihrer Klassifizierung kennen lernen. - Sie sollen sich mit Fördermöglichkeiten und Chancen von Computerspielen im Unterricht auseinandersetzen und gemeinsam erste eigene Ideen entwickeln. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Computerspiel-Genres gibt es? - Was sind ihre wichtigsten Merkmale und worin unterscheiden sie sich? - Welche Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten können Computerspiele fördern? 	<ul style="list-style-type: none"> - Vortrag - Einspieler aus Computerspielen bzw. farbige Ausdrucke/Standbilder - Diskussion
16.00 Uhr ENDE		

Partner:




2. Tag (9.00 Uhr bis 16.00 Uhr):

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr JUGENDMEDIENSCHUTZ (ca. 90 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen die Rechtsgrundlagen, die Regelungen und die Institutionen des Jugendschutzes sowie deren Aufgaben und Arbeitsweise kennen lernen. - Sie sollen sich vergleichend mit diversen Alterskennzeichnungen von Computerspielen beschäftigen und diese vor dem Hintergrund der Persönlichkeitsentwicklung diskutieren. 	<ul style="list-style-type: none"> - Was regeln JMStV, JuSchG, RStV, MStV? - Wer ist zuständig für was (Staatsanwaltschaften, KJM, Landesmedienanstalten, Oberste Landesjugendbehörden, FSM, FSK, FSF, jugendschutz.net)? Wie sind die verschiedenen Institutionen organisiert? Welche Sanktionsmöglichkeiten haben sie? - Wie arbeiten Jugendschützer konkret? Welche Kriterien legen sie bei einer Bewertung zugrunde? 	<ul style="list-style-type: none"> - Vortrag, Folien - Einspieler (Ausschnitte aus PC-Spielen)
10.30 Uhr PAUSE		
10.45 Uhr METHODENEXKURS II (ca. 75 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen medienpädagogische Methoden kennen lernen und ausprobieren, die es ermöglichen, sich mit dem Thema Vorbild/Held bzw. Vorbilder/Helden auseinanderzusetzen und sich mit verschiedenen Facetten von Identität zu beschäftigen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Was ist ein Vorbild/Held? - Welche Eigenschaften und Merkmale hat es/er? - Warum unterscheiden sich Vorbilder/Helden von uns? - Warum unterscheiden sich unsere Vorbilder/Helden voneinander oder auch nicht? 	<ul style="list-style-type: none"> - „Von Models und Elitekämpfern“ - „Tier-Beruf-Pflanze“ - Rollenspiele
12.00 Uhr MITTAGSPAUSE		



LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
13.00 Uhr MEDIENWIRKUNGEN (ca. 120 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen sich ihrer eigenen, unreflektierten Vorstellungen und Vermutungen über die Wirkungen von Medien, insbesondere von Computerspielen, bewusst werden. - Auf der Basis des aktuellen Standes der Medienwirkungsforschung sollen die Teilnehmer verschiedene Wirkungsmodelle kennen lernen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Vorstellungen haben die Teilnehmer bezüglich der Wirkung von Medien, insbesondere von Computerspielen? - Was sagt die Wissenschaft: Wirken Medien? Sind wir den Medien hilflos ausgeliefert (Mediennutzung = aktives Handeln)? Welche Personengruppen sind besonders gefährdet? Welche Angebote sind besonders gefährlich? - Welche verschiedenen Wirkungen gibt es eigentlich? Emotionale Wirkungen (Angst, Verunsicherung, Aufregung), kognitive Wirkungen (Übernahme von Verhaltensmustern, Wertvorstellungen, Lebensentwürfen), sonstige (Zeitstruktur, Übergewicht) 	<ul style="list-style-type: none"> - Subjektive Medientheorien (Diskussion) - Vortrag - Filmbeispiele sehen und analysieren - Beispiele aus Computerspielen sehen und analysieren
15.00 Uhr PAUSE		
15.15 Uhr AUSWERTUNG UND REFLEXION (ca. 75 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen die Erfahrungen, die sie gemacht und die Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sie in den letzten beiden Tagen erworben haben noch einmal reflektieren, diskutieren und festigen. - Sie sollen den Referenten Hinweise geben und Vorschläge unterbreiten, die bei künftigen Fortbildungen dieser Art Beachtung finden sollten. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welchen Nutzen hatte dieser erste Teil der Fortbildung für die Teilnehmer? - Welche Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten haben sie erworben? - Werden die Teilnehmer diese im Praxisprojekt und im allgemeinen Lehrprozess anwenden können? - Was sollte künftig (auch noch) Beachtung finden? 	<ul style="list-style-type: none"> - Ampelkärtchen - offene Diskussion
16.00 Uhr ENDE		



 **Hauptschwerpunkt dieses Moduls ist die Auseinandersetzung mit Radio, seinen Genres und Besonderheiten. Die Teilnehmenden sprechen über aktuelle Radioformate und lernen die Vorlieben und Nutzungsgewohnheiten von Kindern und Jugendlichen kennen. Vor allem das Thema Musik wird dabei besonders beleuchtet. Daneben setzen sich die Teilnehmenden besonders mit der Thematik Hören/Zuhören auseinander. Zudem erhalten sie die Möglichkeit, selbständig Methoden zur praktischen Radioarbeit im Unterricht zu erarbeiten, auszuprobieren und zu reflektieren. Dazu gehört die Beschäftigung mit der Technik genauso wie die kreative Erstellung eines eigenen methodisch-didaktischen Konzepts. Dieses soll im folgenden Praxisprojekt aufbereitet und umgesetzt werden.**

Das dreitägige Aufbau-
modul „Radioarbeit im
Unterricht“ kann **nur** nach
Absolvierung des **Basis-
kurses I** besucht werden.

Radioarbeit im Unterricht
Hintergründe, Konzepte, Methoden

1. Tag (9.00 Uhr - 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr EINSTIEG UND KENNENLERNEN (ca. 15 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen sich und die Referenten kennen lernen. - Erwartungen und Vorkenntnisse der Teilnehmer werden besprochen. 		<ul style="list-style-type: none"> - Vorstellungsrunde
9.15 Uhr SEMINARFAHRPLAN (ca. 15 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen sich über die Struktur und Inhalte der Veranstaltung informieren. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wie ist das Praxismodul aufgebaut? - Welche Inhalte werden vermittelt? 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurze Erläuterung mit Übersichtsfolie
9.30 Uhr RADIOLEXIKON (ca. 75 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer lernen wichtige Begriffe aus der Radiowelt kennen. - Die Teilnehmer sollen sich mit Hintergründen und Strukturen journalistischen Arbeitens beschäftigen und erkennen, welche Strukturen und Mechanismen (Nachrichtenfaktoren, Zeitdruck etc.) die Berichterstattung in den Medien beeinflussen. - Sie sollen sich mit den wichtigsten rechtlichen Bestimmungen auseinandersetzen, die es im Journalismus zu beachten gilt (Urheberrecht, Pressekodex). 	<ul style="list-style-type: none"> - Wer arbeitet beim Radio? - Wie kommt eine Sendung ins Radio? Welche technischen Voraussetzungen sind notwendig? - Was kann man im Radio hören (Genre und Darstellungsformen)? - Was sind fiktionale und nichtfiktionale Formate? - Wie arbeiten Journalisten? - Was sind Massenmedien? - Was sind Nachrichtenfaktoren? Welche Rolle spielen sie für die Auswahl und die Gestaltung journalistischer Beiträge? 	<ul style="list-style-type: none"> - Radiokarteikarten sortieren - Diskussion - Brainstorming - Nachrichtenbeispiel (kurze Radiosendung) - Nachrichtenfaktoren erarbeiten - Quellen zur Medienpraxis

<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer lernen Informationsquellen (Literatur und Surftipps) zur medienpraktischen/pädagogischen Arbeit mit Kindern zum Thema Radio kennen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche (juristischen) Spielregeln sind im Journalismus (unbedingt) zu beachten? - Wo gibt es kindgerechte Informationen zum Thema? 	
10.45 Uhr PAUSE		
11.00 Uhr EINFÜHRUNG IN DIE AUFNAHME-/ STUDIOTECHNIK (60 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen Grundkenntnisse in der Bedienung von Aufnahmegerät bzw. Studiotechnik erwerben. - Sie sollen sich gleichzeitig mit technischen und künstlerischen Gestaltungsmitteln im Bereich der Audioaufnahmetechnik beschäftigen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wie funktioniert ein Aufnahmegerät bzw. die Studiotechnik? Wie funktioniert ein Mischpult? Was ist ein Lautstärkepegel? Wie ist er zu verändern? Wie wirken sich z. B. Störgeräusche aus? Welche Mikrofonarten gibt es? - Was muss beim Sprechen in ein Mikrofon beachtet werden? 	<ul style="list-style-type: none"> - Übungspraxis unter Anleitung
12.00 Uhr MITTAGSPAUSE		
13.00 Uhr WIE ENTSTEHT EIN HÖRSPIEL? (ca. 90 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen Methoden kennen lernen, ausprobieren und anwenden, die helfen können, in einer Gruppe eine Geschichte zu entwickeln. - Beim Schreiben einer eigenen kleinen Geschichte sollen ihnen inhaltliche Gestaltungsmöglichkeiten verdeutlicht werden (dramaturgische Grundmuster von Geschichten) - Die Teilnehmer probieren sich im Verfassen eines Manuskripts bzw. eines Szenenbuches aus und lernen verschiedene Methoden zum Texten kennen (schreiben vs. improvisieren). 	<ul style="list-style-type: none"> - Weshalb ist ein Sturm im Gedächtnis eine Fundgrube? Und wieso darf man auch mal „drei“ nehmen? - Was haben gleichschenklige Dreiecke außerhalb des Mathematikunterrichtes zu suchen? - Wie verstecken sich Geschichten in einem Koffer? - Wie wird aus einzelnen Buchstaben eine Geschichte? - Was macht eine Geschichte spannend? Welche Gestaltungsmittel stehen zur Verfügung? Und was sind Plotpoints? - Wofür braucht man ein Szenenbuch und wie sieht ein Hörspielmanuskript aus? 	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - „Nimm drei!“ - Dreiecksgeschichten - Geschichten aus dem Koffer - Buchstabengeschichten - Hörbeispiele



LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
14.30 Uhr PAUSE		
14.45 Uhr WIE ENTSTEHT EINE MAGAZINSENDUNG? (ca. 75 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer vertiefen ihr Wissen über nonfiktionale Darstellungsformen im Radio und lernen medienpraktische Übungsmethoden kennen. - Sie erhalten Tipps zum Recherchieren von kindgerechten Inhalten im Internet. - Sie erfahren, wie eine Magazinsendung mit einer Klasse konzeptionell umgesetzt werden kann (Organisation, Zeitplanung, Aufgabenverteilung). 	<ul style="list-style-type: none"> - Was ist eine Magazinsendung? Aus welchen Elementen besteht sie? - Was ist ein Earcatcher? Wofür braucht man einen Jingle? - Wie ist ein Radiobeitrag aufgebaut? - Wie wird recherchiert und wie findet man heraus, ob eine Information stimmt? Wie geht man mit Inhalten aus dem Internet um? - Wie führt man ein Interview? - Warum gelten beim Radio andere Regeln zum Schreiben von Texten als in der Schule? - Welche Zeit zeigt die Sendeuhr an? 	<ul style="list-style-type: none"> - Interviewspiel - „Reporter live vor Ort“ - Sendeuhr - Surftipps für Kinder und Jugendliche - Hörbeispiele
16.00 Uhr ENDE		

2. Tag (9.00 Uhr - 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr MUSIK UND RADIO (ca. 75 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen für die Belange und Interessen Jugendlicher in Bezug auf ihre Musikpräferenzen sensibilisiert werden und ihre eigene Musiksozialisation reflektieren. - In der Gruppe sollen jugendspezifische Musikstile unter Berücksichtigung von Entwicklungsaufgaben Jugendlicher (handlungsleitende Themen) diskutiert werden. - Die Teilnehmer sollen das „Aktionspotential“ von Musik für den Unterricht oder eine Projektphase erkennen und erfahren, wie Jugendliche über Musik eigene Kommunikationsformen entwickeln, sich austauschen und mitteilen. Dabei soll auch das Phänomen der Fankulturen betrachtet werden. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Bedeutung hat Musik im Alltag von Menschen? - Warum ist sie für Heranwachsende so wichtig? Welche Hör- und Nutzungsgewohnheiten haben sie und wie verändern sie sich im Laufe der Entwicklung vom Kind zum Jugendlichen? - Welche Rolle spielt das Radio bei der „Selbstsozialisation“ Jugendlicher durch Musik? - Gibt es Unterschiede im Musikhören zwischen Jungs und Mädchen? - Welche Bedeutung haben Songtexte? - Was ist Medienkonvergenz und wie wirkt sie sich auf den Musikkonsum Jugendlicher aus? - Wie kann das Thema Musik kreativ im Unterricht bzw. einem Medienprojekt aufgegriffen werden? 	<ul style="list-style-type: none"> - Vortrag mit Präsentation - Musikhelden-Wäscheleine - Musiktagebuch - Protokoll „Musikalltag“ - Musikbeispiele - Aktuelle Studien
10.15 Uhr PAUSE		
10.30 Uhr METHODENEXKURS: Hören und Zuhören (ca. 90 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer lernen verschiedene Methoden zum Einstimmen (einer Schulklasse) auf ein aktives Zuhören kennen. - Ihnen soll deutlich werden, dass bewusstes Zuhören eine Kulturtechnik darstellt, die angeregt und geübt werden muss. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wie kann das (Zu)Hören spielerisch geübt werden? - Wie können Ohren sehen? - Warum lieben Kinder Hörmedien? Warum eignen sich Hörmedien besonders gut als „Einstiegsmedien“? 	<ul style="list-style-type: none"> - „ein weißes Blatt“ - Geräuschememory - Geräuschespaziergang - „Wo tickt es?“ - „Augen zu, Ohren auf“ - „Rechts, links oder in der Mitte?“



LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen verschiedene anspruchsvolle Hörmedien für Kinder kennenlernen (Kinderradioprogramme und Hörspielproduktionen). - Sie sollen erfahren, welche Einflüsse Hörmedien auf die Gefühlswelt von Kindern und deren Konzentrationsfähigkeit haben. - Die Teilnehmer sollen Impulse erhalten, wie Hören und Zuhören im Unterricht oder in einer Projektphase thematisiert werden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Was sind Hörclubs und wie helfen sie beim „Zuhören lernen“? - Was ist die „Demokratie der Sinne“? - Wie kann das Thema Hören und Zuhören kreativ im Unterricht bzw. in einem Projekt bearbeitet werden? 	<ul style="list-style-type: none"> - „Gerüchteküche“ - Hörbeispiele (Hörspielausschnitte, Mitschnitte Radiobeiträge) - Geräuscherätsel und Geräuschecollagen (Hörbeispiel) - Klangreisen - STIFTUNG ZUHÖREN
12.00 Uhr MITTAGSPAUSE		
13.00 Uhr ÜBUNGSPHASE: Einführung in den Audioschnitt und Produktion eines Kurzhörspiels (ca. 180 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer werden in die Grundlagen des Audioschnitts eingewiesen und gestalten aus dem Manuskript vom Vortag ein Minihörspiel. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wie funktioniert ein digitales Schnittprogramm? Was ist der Unterschied zum analogen Schnitt? - Wie wichtig sind Sprache, Musik und Geräusche? Wie kann eine bestimmte Situation mittels Sprache bzw. mittels Musik und Geräuschen erzeugt werden? - Wie können Geräusche selbst produziert werden? 	<ul style="list-style-type: none"> - Übungspraxis unter Anleitung - Gestaltung eines Kurzhörspiels - Sprechübungen - Korken- und Luftballonsprechen - Geräuschewerkstatt
14.30 Uhr PAUSE		
14.45 Uhr Fortsetzung: Einführung in den Audioschnitt und Produktion eines Kurzhörspiels		
- Siehe oben	- Siehe oben	- Siehe oben
16.00 Uhr ENDE		


3. Tag (9.00 - 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr METHODENEXKURS: Wiederholung und Vertiefung (ca. 45 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen verschiedene Methoden kennen lernen und ausprobieren, mit denen medienpraktische Inhalte im Unterricht oder während eines Projekts wiederholt und vertieft werden können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wie kann Wissen spielerisch abgerufen und wiederholt werden? - Welche unterschiedlichen Varianten von Radio-Bingo gibt es? - Wie gestaltet man eine Quizshow? - Wie kann man den Radiosender „Radiopoly“ erobern? 	<ul style="list-style-type: none"> - Radio-Quiz - Radio-Bingo - Radiopoly (Brettspiel) - eigenes Quiz erstellen
9.45 Uhr ÜBUNGSPHASE: Gestaltung einer Radiosendung (ca. 180 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen eigene Radiobeiträge planen und produzieren. Dazu wenden sie ihr theoretisches Wissen vom ersten Tag (Wie entsteht eine Radiosendung?) in der Praxis an. - Die Teilnehmer sollen die verschiedenen gruppenspezifischen Aspekte eines medienpraktischen Projekts am eigenen Leib erfahren. - Die Teilnehmer sollen Arbeitsmethoden kennen lernen, die ihnen und den Schülern die Strukturierung und Durchführung eines Radioprojekts erleichtern. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wie wird aus einer Idee ein Konzept und schließlich eine Radiosendung? - Wie behalte ich den Überblick? Gibt es eine Reihenfolge bei den Aufnahmen? - Wie setzt man aus den vielen Einzelteilen eine Radiosendung zusammen? - Wer macht was? - Wofür braucht man Redaktionssitzungen? - Welche Rolle spielt der Zeitfaktor? 	<ul style="list-style-type: none"> - Übungspraxis unter Anleitung - Eigenständige Ausführung der einzelnen Arbeitsschritte mit medienpädagogischer Betreuung - Arbeit in Kleingruppen
12.00 Uhr MITTAGSPAUSE		
13.00 Uhr Fortsetzung: Gestaltung einer Radiosendung		
- Siehe oben	- Siehe oben	- Siehe oben



LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
14.00 Uhr PROJEKTWERKSTATT (ca. 75 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen eigene Gedanken für ein Praxisprojekt entwickeln und in Partnerarbeit bzw. Kleingruppen ausarbeiten. - Sie sollen ein Grobkonzept für ein medienpädagogisches Projekts erstellen, das sich an den Gegebenheiten der eigenen Einrichtung orientiert (Ziel, Zeitplan, Methoden). - Sie sollen diese Konzepte der Großgruppe vorstellen und gemeinsam diskutieren. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Möglichkeiten medienpraktischen Arbeitens bieten die einzelnen Einrichtungen? Wie kann mit den vorhandenen Ressourcen bestmöglichst umgegangen werden? - Welche Projektart eignet sich für welche Zielgruppe? Wie lassen sich handlungsleitende Themen der Kinder und Jugendlichen aufgreifen? - Ist kreatives Arbeiten mit und an Medien auch ohne großen technischen Aufwand möglich? 	<ul style="list-style-type: none"> - Partner- bzw. Kleingruppenarbeit - Brainstorming - Präsentation durch die Teilnehmer - Diskussion
15.30 Uhr REFLEXION		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen die Erfahrungen, die sie gemacht, die Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sie erworben haben, noch einmal reflektieren und diskutieren. - Sie sollen den Medienpädagogischen Hinweise geben und Vorschläge unterbreiten, die bei künftigen Fortbildungen dieser Art Beachtung finden sollten. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche neuen Kenntnisse sind erworben worden? Welche Lücken sind noch zu füllen? Gibt es offene Fragen? - Fühlen sich die Teilnehmer sicher, eigene medienpraktische Projekte durchzuführen? Wo gibt es noch Unsicherheiten? Gibt es weiterhin Unterstützungsbedarf? - Welche Seminarbausteine waren sehr hilfreich, welche weniger? - Was nehmen die Teilnehmer mit nach Hause, was lassen sie da? Sind ihre Erwartungen erfüllt worden? 	<ul style="list-style-type: none"> - Offene Diskussion - Wetterkarte / Ampelkarten - „Mülleimer und Rucksack“
16.00 Uhr ENDE		



 Was steckt drin im Zauberkasten Fernsehen? Welche Bedeutung haben Videos und Filme im Alltag von Kindern und Jugendlichen? Neben Antworten auf diese Fragen erhalten die Teilnehmenden dieses Moduls die Möglichkeit, die praktische Videoarbeit selbständig – von der Idee bis zum fertigen Film – zu hinterfragen, zu planen und umzusetzen. Dabei probieren sie unterschiedliche Methoden aus und reflektieren diese. Außerdem beschäftigen sie sich intensiv mit der Aufnahme- und Schnitttechnik, erarbeiten unterschiedliche Präsentationsformen und lernen diverse Veröffentlichungsmöglichkeiten kennen. Mit einem selbständig erarbeiteten methodisch-didaktischen Konzept gehen sie in die sich anschließende Praxisphase.

Das dreitägige Aufbaumodul „Videoprojektarbeit in der Schule“ kann **nur** nach Absolvierung des **Basis-kurses I** besucht werden.



Videoprojektarbeit in der Schule
Hintergründe, Konzepte, Methoden

1. Tag (9.00 Uhr - 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr AUFWÄRMPHASE (ca. 45 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen sich und die Referenten kennen lernen. - Sie sollen erste methodische Erfahrungen machen, wie das Medium Video zum Kennenlernen in der Gruppe eingesetzt werden kann. - Erwartungen und Vorkenntnisse der Teilnehmer werden besprochen. 		<ul style="list-style-type: none"> - Vorstellungsrunde mit Kamera, Kopfhörer und Mikrofon - Aufnahmearbeiten (praktische Übung) - Materialsichtung - Gespräch
9.45 Uhr STRUKTUR VON VIDEOPROJEKTEN (ca. 30 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen anhand eines Phasenmodells die aufeinander aufbauenden Arbeitsschritte in einem Videoprojekt kennen lernen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Arbeitsschritte gibt es in einem Videoprojekt? - Welche inhaltlichen Schwerpunkte gibt es in den einzelnen Schritten? - Welcher Arbeitsablauf ist sinnvoll, welcher eher nicht? 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurze Erläuterung mit Übersichtsfolie
10.15 Uhr PAUSE		
10.30 Uhr ZAUBERKASTEN FERSEHEN (ca. 60 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer erhalten eine Vorstellung über Fernsehformate bzw. Gestaltungsformen im Fernsehen und ihre Anwendungs- und Umsetzungsmöglichkeiten in einem Videoprojekt. - In Kleingruppen suchen sich die Teilnehmer aus dem „Zauberkasten Fernsehen“ ein Format für ihr Übungsprojekt aus. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Formate bzw. Gestaltungsformen (Genres) kennen die Teilnehmer? Welche weiteren gibt es? Wie unterscheiden sich diese? Welche Machart hat welche kreativen Schwerpunkte? - Welches Format/Genre wählen die Teilnehmer für ihr eigenes Übungsprojekt? 	<ul style="list-style-type: none"> - Lehrgespräch - praktische Übung - Methodenarbeit

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
11.30 Uhr AM ANFANG STEHT DIE IDEE (ca. 60 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen Methoden zur Ideenfindung kennen lernen und selbst ausprobieren. - Sie sollen lernen, den Anwendungsrahmen der einzelnen Methoden einzuschätzen und zu beurteilen. Auf der Grundlage bestehender Entwicklungsmethoden sollen die Teilnehmer eigene methodische Ansätze für ihre jeweilige Zielgruppe erarbeiten. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mit welchen Methoden können Ideen für ein Videoprojekt entwickelt werden? - Welche Methoden richten sich an welche Teilnehmer (Alter, Gruppengröße, Schulform etc.)? - Was müssen Methoden zur Ideenentwicklung leisten? - Welche Vor-/Nachteile können entstehen, wenn ein Thema vorgegeben wird? 	<ul style="list-style-type: none"> - Lehrgespräch - praktische Übungen in Kleingruppen - Methodenarbeit
12.30 Uhr MITTAGSPAUSE		
13.30 Uhr ENTWICKLUNG EINER EIGENEN IDEE (ca. 30 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Mit den erprobten Methoden sollen die Teilnehmer eine gemeinsame Projektidee entwickeln. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welches Thema soll bearbeitet werden? - Welche Aussage soll getroffen werden? - Wie soll die Handlung gestaltet sein? Wo liegen Spannungsbögen und Höhepunkte? 	<ul style="list-style-type: none"> - Praktische Übung in Kleingruppen - Methodenarbeit
14.00 Uhr VON DER IDEE ZUM FERTIGEN DREHBUCH (ca. 30 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer lernen verschiedene Formen, eine Idee schriftlich festzuhalten, kennen und setzen sich mit Mitteln auseinander, wie diese zu einem Drehbuch weiterentwickelt werden können. - Sie sollen verstehen, dass die Erstellung von Stoffen, Inhalten etc. eine geplante Handlung mit handwerklichen Schritten ist. 	<ul style="list-style-type: none"> - Was sind Exposé, Storyboard und Drehbuch? - Welche Zwischenstufen durchlebt eine Idee auf ihrem Weg in ein fertiges Drehbuch? - Wie können notwendige Informationen beschafft werden? - Welche Funktion hat ein Drehbuch in der Videoarbeit mit Schülern? 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurzreferat mit Folien und Flipchart

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen erkennen, dass das Drehbuch die wichtigste Planungsgrundlage für den Projektverlauf ist. - Sie sollen lernen, dass die Recherche eine grundlegende Arbeitsmethode sowohl in der non-fiktionalen als auch in der fiktionalen Stoffentwicklung bzw. Medienproduktion darstellt. 		
14.30 Uhr PAUSE		
14.45 Uhr DREHBUCH SCHREIBEN (ca. 60 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Anhand ihrer Idee aus der gemeinsamen Ideenfindung entwickeln die Teilnehmer ihr eigenes Drehbuch. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wie wird eine Idee in ein Storyboard bzw. Drehbuch überführt? - Welche Teilbereiche (Aufgaben, Rollen) gibt es? - Welche Hintergrundinformationen sind dafür notwendig? 	<ul style="list-style-type: none"> - Praktische Übung in Kleingruppen - Methodenarbeit
15.45 Uhr TAGESABSCHLUSS (ca. 15 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer erhalten eine inhaltliche Tageszusammenfassung und sollen ihre Erfahrungen und Eindrücke reflektieren. 	<ul style="list-style-type: none"> - Was war neu? Was schon bekannt? - Welche Erfahrungen wurden gewonnen, welche Kenntnisse erworben? - Helfen diese weiter? 	<ul style="list-style-type: none"> - Gespräch
16.00 Uhr ENDE		

2. Tag (9.00 Uhr - 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr BILDGESTALTUNG (ca. 90 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen sich mit den Möglichkeiten der Bildgestaltung auseinandersetzen. - Sie sollen ein Gefühl dafür entwickeln, mit welchen visuellen Ausdrucksmitteln welche Wirkungen erzeugt werden können. - Die Teilnehmer sollen lernen, wie sie verschiedene Ausdrücke über die Kameraarbeit umsetzen können. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Einstellungsgrößen, Perspektiven und Bewegungen gibt es in der Kameraarbeit? - Was bewirken unterschiedliche Bildausschnitte, Kamerabewegungen und Perspektiven? - Wie und wann werden diese Mittel eingesetzt? - Wie können sie die Erzählweise der Geschichte unterstützen? 	<ul style="list-style-type: none"> - Analyse von Filmbeispielen - Kameraübungen - Methodenarbeit
10.30 Uhr PAUSE		
10.45 Uhr DREHPLANUNG (ca. 45 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen lernen, wie aus einem Drehbuch die organisatorische Planung abgelesen und wie ein Drehbuch umgesetzt werden kann. - Dabei sollen sie sich auch mit rechtlichen Rahmenbedingungen auseinandersetzen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Personen (Rollen), Orte, Kulissen, Requisiten werden für den Dreh benötigt? - In welcher Reihenfolge werden die Szenen gedreht und was gilt es dabei zu beachten (Stichwort: Kleidung)? - Wann wird eine Drehgenehmigung gebraucht? - Welche Regelungen gibt es für Dreharbeiten mit Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren? 	<ul style="list-style-type: none"> - Praktische Übungen in Kleingruppen - Lehrgespräch - Diskussion



LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
11.30 Uhr EINFÜHRUNG IN DIE AUFNAHMETECHNIK (ca. 60 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen die Handhabung der wichtigsten Funktionen von Videokamera, Stativ und Tontechnik erlernen. - Sie sollen verstehen, dass es typische Fehlerquellen gibt und Strategien entwickeln, um diese zu vermeiden. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wie werden Kamera, Stativ und Tontechnik richtig aufgebaut und angeschlossen? - Wie werden sie in unterschiedlichen Situationen „sicher“ eingesetzt? - Welche Kamerafunktionen sind beispielsweise zum Drehen eines Kurzfilms notwendig und sinnvoll? - Welche typischen Fehler können auftreten und wie können sie vermieden werden? 	<ul style="list-style-type: none"> - Praktische Übungen mit Kamera, Stativ und Tontechnik in Kleingruppen - Methodenarbeit
12.30 Uhr MITTAGSPAUSE		
13.30 Uhr DREHARBEITEN (ca. 135 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Bei den eigenständigen Dreharbeiten im Übungsprojekt sollen die Teilnehmer Handlungsabläufe und Technikroutinen kennen lernen und verinnerlichen. - Sie sollen die theoretischen Kenntnisse aus der Fortbildung praktisch umsetzen und selbständig anwenden. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wie wird ein Film gedreht? - Welche Aufgaben gilt es, zu übernehmen (Rollen)? Wie werden Funktionen im Drehteam eingeteilt? - Wie wird das Drehbuch umgesetzt? - Welche Absprachen sind vonnöten – im Drehteam und in der gesamten Gruppe? 	<ul style="list-style-type: none"> - Praktische Übungen mit Rollentausch (Dreh)
15.45 Uhr TAGESABSCHLUSS (ca. 15 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer erhalten eine inhaltliche Tageszusammenfassung und sollen ihre Erfahrungen und Eindrücke reflektieren. 	<ul style="list-style-type: none"> - Was war neu? Was schon bekannt? - Welche Erfahrungen wurden gewonnen, welche Kenntnisse erworben? - Helfen diese weiter? - Welche Arbeitsform spricht an, welche eher nicht? 	<ul style="list-style-type: none"> - Gespräch
16.00 Uhr ENDE		

3. Tag (9.00 Uhr - 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr EINFÜHRUNG IN DEN SCHNITT (ca. 180 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen lernen, wie aus gedrehtem „Rohmaterial“ ein fertiger Film gestaltet wird. - Sie sollen sich mit der Handhabung digitaler Schnittsysteme beschäftigen und selbst tätig werden und sich ausprobieren. - Die Teilnehmer sollen eigene Strategien für die Schnittarbeiten mit einer gesamten Klasse erarbeiten. 	<ul style="list-style-type: none"> - Was ist ein digitales Schnittsystem? Welche Funktionen hat es? - Wie werden Aufnahmen (Rohmaterial), Grafiken, Ton und Musik zu einem fertigen Produkt zusammengesetzt? Was gilt es, dabei zu beachten? - Wie kann der Schnitt im Klassenverband umgesetzt werden? Welche Strategien/Methoden gibt es? 	<ul style="list-style-type: none"> - Praktische Übungen am Computer - Kleingruppenarbeit - Methodenarbeit - Diskussion
10.30 Uhr PAUSE		
10.45 Uhr EINFÜHRUNG IN DEN SCHNITT (Weiterführung)		
- Siehe oben	- Siehe oben	- Siehe oben
12.00 Uhr MITTAGSPAUSE		
13.00 Uhr PRÄSENTATIONSFORMEN (ca. 45 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen lernen, dass Filme und Fernsehsendungen immer für ein Publikum gemacht werden. - Sie sollen verstehen, dass die Präsentationsform und das Präsentationssetting ausschlaggebend für das Verständnis und die Wirkung des Produkts sind. - Die Teilnehmer sollen verschiedene Wege kennen lernen, die es mittels der modernen Medien gibt, eigene mediale Produktionen zu veröffentlichen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mit welchem Ziel werden Sendungen, Filme erstellt? - Welche Präsentationsformen gibt es und welche Bedeutung haben sie für die Wirkung des Medienprodukts? - Worauf muss bei einer öffentlichen Aufführung geachtet werden? - Wie können Bürgersender zur Veröffentlichung von Medienprodukten beitragen? Welche Rahmenbedingungen und Möglichkeiten bietet zum Beispiel der Offene Kanal Gera? 	<ul style="list-style-type: none"> - Ergebnispräsentation - Praktische Übungen - Lehrgespräch - Diskussion



LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
	<ul style="list-style-type: none"> - Wie können Videos auf Internetseiten veröffentlicht werden? - Wie können Videoplattformen genutzt werden? 	
13.45 Uhr AUSWERTUNG PROJEKTARBEIT (ca. 30 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen aus dem eigenen Arbeitsprozess heraus die Schwierigkeiten und Chancen von Videoprojekten benennen. - Gemeinsam sollen sie ihre Erfahrungen und Erkenntnisse reflektieren und zu ihrem Schulalltag in Beziehung setzen. - Die Teilnehmer sollen lernen einzuschätzen, welche Prozesse und Wirkungen die praktische Videoarbeit bei Schülern initiieren kann. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Chancen und Probleme birgt die Videoarbeit in schulischen Kontexten? - Wie kann sie in den Schulalltag integriert werden? - Welche Organisationsformen der Videoarbeit sind am Lernort Schule angemessen und umsetzbar? - Was können Videoprojekte bei Jungen und Mädchen bewirken (inhaltlich, technisch, reflexiv, sozial, persönlich etc.)? 	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Diskussion - Methodenarbeit
14.15 Uhr PAUSE		
14.30 Uhr ENTWICKLUNG EINES PRAXISPROJEKTS (ca. 75 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen ihr eigenverantwortliches Projekt für die Praxisphase planen. (Die Planung kann zu Hause fortgesetzt und in Konsultationen mit der Seminarleitung besprochen und weiterentwickelt werden.) - Unter anderem sollen sie sich Rahmenbedingungen, Herangehensweisen, Methoden, Umsetzungsmöglichkeiten, Inhalte und Themen überlegen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wie sehen die konkreten Rahmenbedingungen an meiner Einrichtung aus (Räume, Zeitfaktor etc)? - Welche Inhalte/Themen soll das Projekt bearbeiten? - Welche Ziele sollen damit erreicht und welche Methoden angewendet werden? - Wie kann das Projekt ganzheitlich in den Unterricht eingebettet werden? - Welche Kooperationen sind möglich (intern, extern)? Welche Ansprechpartner gibt es im jeweiligen Umfeld? 	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Gruppenarbeit - Diskussion

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
15.45 Uhr BLOCKABSCHLUSS (ca. 15 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer erhalten eine inhaltliche Zusammenfassung zum Praxisblock und sollen ihre Erfahrungen, Eindrücke, Erkenntnisse und Meinungen reflektieren. 	<ul style="list-style-type: none"> - Was war neu? Was schon bekannt? - Welche Erfahrungen wurden gewonnen, welche Kenntnisse erworben? - Helfen diese im bevorstehenden Videoprojekt? Fühle ich mich gut vorbereitet? - Welche Seminarbausteine waren gut/sinnvoll? Welche sollten modifiziert, welche ergänzt werden? - Welche weiteren Anmerkungen gibt es? 	<ul style="list-style-type: none"> - Gespräch - Ampelkärtchen
16.00 Uhr ENDE		





Das Qualitätssiegel für Kindermedien im Internet

für ein kinderverträgliches Internet
für Sicherheit und Schutz von Kindern
für die Stärkung von Medienkompetenzen
für eine öffentliche Qualitätsdiskussion
für die Anregung von Best-Practice

Der Erfurter Netcode e.V. setzt sich für kindgerechte Angebote im Internet ein. Das Internet gilt als ein Lebens-, Erfahrungs- und Lernraum auch für Kinder. Möglichst viele Seiten im Internet sollten daher kinderverträglich, d.h. sicher und stärkend für Kinder, sein. Darüber hinaus bedarf es aber auch spezieller Räume für Kinder. Nur so können auch Kinder an der Öffentlichkeit des Internets teilhaben und sich dort artikulieren.

ERFURTER NETCODE

Aktivitäten

Siegelvergabe

Das Siegel zeichnet Anbieter aus, die sich über die gesetzlichen Bestimmungen hinaus engagieren und wird nach der Prüfung des Angebotes durch den unabhängigen Siegel-ausschuss des Erfurter Netcode vergeben. Das springende Känguru als Symbol für den Schutz im Beutel der Mutter und die Fähigkeit, selbständig von Ort zu Ort zu springen, darf dann auf den Seiten des Anbieters veröffentlicht werden. Es wirkt als ein erkennbares Zeichen für Qualität.

Wissenschaft und Forschung

Der Erfurter Netcode veranstaltet zusammen mit unterschiedlichen Partnern Tagungen, Workshops und Fachkonferenzen zu Fragen der Qualität von Internetseiten für Kinder und zu Fragen der Wertediskussion im Zuge der Mediatisierung der heutigen Kindheit.

Anbieterberatung

Der Erfurter Netcode führt Gespräche mit Anbietern auf dem Gebiet der Kindermedien im Internet und berät diese im Blick auf Qualitätskriterien.

Fünf Qualitätsbereiche

Transparente Selbstdarstellung der Anbieter

Ein Impressum ist gesetzlich vorgeschrieben. Eine kurze Selbstdarstellung und die Benennung konkreter Ansprechpartner sorgen für Transparenz und Vertrauen.

Beachtung, Umsetzung und Kommunikation des Jugendmedienschutzes

Kinder dürfen keinen Zugang zu problematischen Inhalten (auch über verlinkte Seiten) haben. Eltern sollten über die Hintergründe und die Praxis des Jugendmedienschutzes informiert werden.

Vermittlung und Förderung von Medienkompetenz

Kinder sollten einen selbstbestimmten, sozial-verantwortlichen und aktiv gestaltenden Umgang mit dem Internet erlernen. Medienkompetenzen können durch auf- und erklärende Inhalte vermittelt werden. Zentral ist die Bereitstellung von Best-Practice-Angeboten, die a) redaktionell kritisch erstellt sind und b) Möglichkeiten zur handelnden und kommunikativen Teilnahme und Gestaltung eröffnen.

Transparenter Umgang mit Werbung und Verkauf

Die klare Trennung von Inhalt und Werbung bzw. Verkauf ist zentral für die Glaubwürdigkeit des Angebots. Eine Kaufaktion ist deutlich zu machen. Eltern sind in kommerzielle Transaktionen einzubeziehen.


Transparenz im Datenschutz

Die Erhebung personenbezogener Daten und ihre Weiterleitung ist zu vermeiden. Kinder und Eltern müssen verständlich und zielgruppengerecht über den Schutz ihrer Daten aufgeklärt werden.

www.erfurter-netcode.de

Die Mitglieder des Erfurter Netcode e.V.:
Landeshauptstadt Erfurt | Universität Erfurt | Evangelische Kirche in Deutschland | Deutsche Bischofskonferenz | Thüringer Landesmedienanstalt | Landesanstalt für Medien in Nordrhein-Westfalen | Evangelische Kirche in Mittdeutschland | Katholisches Bistum Erfurt | Bistum Dresden-Meißen | Karl Kubel Stiftung für Kind und Familie | Thüringer Kultusminister | Bundeszentrale für politische Bildung | Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz | Bayerische Landeszentrale für neue Medien | Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk



 In diesem Modul beschäftigen sich die Teilnehmenden mit Angeboten und Strukturen des Web 2.0, die für Jugendliche besonders interessant sind und von ihnen am häufigsten genutzt werden. Eine besondere Rolle spielen dabei soziale Netzwerke und Videoplattformen. Daneben setzen sie sich mit der Bedeutung, den Motiven, Mustern und Hintergründen der Internetnutzung von älteren Kindern und Jugendlichen auseinander. Zudem erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, selbständig Methoden zur medienpraktischen Arbeit über das Internet im Unterricht zu erarbeiten, auszuprobieren und zu reflektieren. Dazu gehört die Beschäftigung mit der Technik genauso, wie die kreative Erstellung eines eigenen methodisch-didaktischen Konzepts. Dieses soll im folgenden Praxisprojekt aufbereitet und umgesetzt werden.

Das dreitägige Aufbaumodul „Web 2.0 im Unterricht“ kann **nur** nach Absolvierung des **Basis-kurses I** besucht werden.

Web 2.0 im Unterricht
Hintergründe, Konzepte, Methoden

1. Tag (9.00 Uhr - 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr AUFWÄRMPHASE (ca. 15 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen sich und die Referenten kennen lernen.		- Vorstellungsrunde
9.15 Uhr MEDIENBIOGRAFIE (ca. 60 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen sich ihrer eigenen Medienbiografien und Medienerfahrungen im Bereich Internet bewusst werden und sich darüber austauschen.	- Welche Internetinhalte kennen die Teilnehmer und welche Angebote nutzen sie? - Welche Angebote waren oder sind für die Teilnehmer besonders wichtig?	- Internetwäscheleine - Internettorte - Internetsteckbrief
10.15 Uhr ORIENTIERUNGSPHASE (ca. 15 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen die Möglichkeit erhalten, sich über die Struktur des Praxisblocks zu informieren.	- Welche Themen und Schwerpunkte werden im Praxisblock behandelt?	- Präsentation
10.30 Uhr PAUSE		
10.45 Uhr INTERNETWELTEN VON HERANWACHSENDEN (ca. 75 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen die Internetwelten von Kindern und Jugendlichen kennen lernen. - Sie sollen erfahren, warum Heranwachsende das Internet nutzen (Motive) und welche Funktionen es für sie übernimmt. - Die Teilnehmer sollen erkennen, welche Bedeutung vor allem das Web 2.0 für ältere Kinder und Jugendliche und deren Alltag hat.	- In welchem Umfang, in welchem Alter, wie lange und wie oft nutzen Kinder und Jugendliche (Mädchen und Jungen) das Internet (auch im Vergleich zu Erwachsenen)? - Welche Formate bzw. Angebote nutzen Heranwachsende? - Warum nutzen sie überhaupt das Internet? - Welche Bedeutung hat es für sie (Identitätsbildung und soziale Anerkennung)?	- Vortrag - Aktuelle Studien - Methode Rollenspiel: „Pro und Kontra – Expertenrunde zum Thema Internet im Kinderzimmer?“ - Internetführerschein vom Internet-ABC - Webtest von Watch Your Web - Medienpädagogische Methoden zur Internetnutzung

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
12.00 Uhr MITTAGSPAUSE		
13.00 Uhr DAS WEB 2.0 (ca. 90 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen ihr Wissen rund um das Thema Internet auffrischen und vervollständigen. - Sie sollen befähigt werden, die Strukturen des Internets kritisch zu hinterfragen und zu bewerten. - Dabei soll ihnen deutlich werden, dass es für Heranwachsende viele Chancen, aber auch Gefahren im Internet gibt. - Die Teilnehmer sollen Aspekte des Jugendmedienschutzes kennen lernen und diskutieren.	- Was ist das Web 2.0 und welche Möglichkeiten bietet es (Stichwort: Mitmach-Web)? - Welche medialen Erfahrungsräume bietet die virtuelle Welt? - Wie ist das Internet entstanden und wie hat sich das Web 2.0 entwickelt? - Welche Chancen und Risiken birgt das Web 2.0? - Was sagen Urheber- und Persönlichkeitsrecht aus? - Wie funktioniert der Jugendmedienschutz und welche Einrichtungen verbergen sich dahinter? - Welche Hilfestellungen können durch Lehrkräfte getroffen werden? - Wie kann handlungsorientierte Medienarbeit im Bereich Internetsicherheit aussehen?	- Internetquiz - Vortrag mit vielen Beispielen - Diskussion - Methode Fragenkatalog: „Rechte im Internet – Wissen Sie Bescheid?“ - Klicksafe-Spot „Wo ist Klaus?“ - Medienpädagogische Methoden zum Web 2.0 und zum Jugendmedienschutz
14.30 Uhr PAUSE		
14.45 Uhr METHODENBAUSTEIN 1 - INTERNETPARCOURS (ca. 75 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen sich bewusst werden, dass Aktionen im virtuellen Raum immer in der Realität verankert sind. - Sie sollen sich bewusst machen, dass Virtualität nur in der Realität bestehen kann.	- Was ist das Internet? - Welche spezifischen Merkmale und Besonderheiten hat es? - Was verbindet Virtualität und Realität?	- WDR-Clip „Die Maus erklärt das Internet“ - Vorstellung der Methode „Internetparcours“ (Leitfaden „Identitäten im Internet“) - Workshopbeispiele - Methode „Internetparcours“ mit vier Stationen: Information (Recherche), Kommunikation (Chat), Spiele (Zielwurf) und Shopping (Verkaufsgespräch)
16.00 Uhr ENDE		



2. Tag (9.00 Uhr - 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr SOZIALE NETZWERKE AM BEISPIEL VON schülerVZ (ca. 90 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen erfahren, welche Möglichkeiten der Kommunikation im Netz vorhanden sind. - Sie sollen einen Einblick in das soziale Netzwerk „schülerVZ“ erhalten und Themen wie Selbstdarstellung, Datensicherheit oder Cyber-Mobbing diskutieren. - Sie sollen sich mit den Nutzungsmotiven Heranwachsender beschäftigen und sich selbst dazu in Beziehung setzen. - Die Teilnehmer sollen Regelungen von Netzbetreibern kennen lernen und deren Wirksamkeit diskutieren. - Sie sollen erfahren, wie dieses Themenfeld in der medienpädagogischen Praxis bearbeitet werden kann. 	<ul style="list-style-type: none"> - Warum experimentieren Heranwachsende gern in vollständiger Anonymität mit verschiedenen Identitäten? - Was steckt hinter Chatten, Instant Messaging oder sozialen Netzwerken? - Wie viele Schüler sind in einem sozialen Netzwerk aktiv und was reizt sie daran? - Mit welchen Motiven nutzen Heranwachsende soziale Netzwerke? - Sind soziale Beziehungen im realen Leben vergleichbar mit virtuellen Beziehungen? - Wie ist schülerVZ aufgebaut? Gibt es Regeln für die Nutzer? - Was sagt der Verhaltenskodex von schülerVZ aus? - Wie sicher sind die im schülerVZ angegebenen privaten Daten? - Wie kann handlungsorientierte Medienarbeit in diesem Bereich aussehen? 	<ul style="list-style-type: none"> - Vortrag mit vielen Beispielen - n-tv-Videoclip: „Stalker im studiVZ“ - Schüler-Clips zum Verhaltenskodex von schülerVZ - Diskussion - Medienpädagogische Methoden zu sozialen Netzwerken
10.30 Uhr PAUSE		
10.45 Uhr METHODENBAUSTEIN 2 - INTERNETGUIDE (ca. 60 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen sich mit der Thematik Datenschutz und Urheberrechte im Internet auseinandersetzen. - Zudem thematisieren sie Richtlinien und Regeln des Jugendmedienschutzes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sind Regeln für den Aufenthalt und das Agieren im www sinnvoll und welche lassen sich festmachen? - Was gilt es insbesondere bei Kontakten mit anderen zu beachten? - Welche Grenzen und Rahmen sind zu empfehlen? 	<ul style="list-style-type: none"> - Methode „Internetguide“

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
11.45 Uhr MITTAGSPAUSE		
12.45 Uhr VIDEOPLATTFORMEN (ca. 120 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen sich über Möglichkeiten der Selbstpräsentation mit Hilfe von Onlineplattformen austauschen und diese kritisch betrachten. - Sie sollen Themen wie Unfreiwilligkeit, ethische Aspekte, Persönlichkeitsrechte und Verletzung der Menschenwürde kritisch diskutieren. - Sie sollen Überlegungen zur praktischen Umsetzung im schulischen Rahmen anstellen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Was sind Videoplattformen? - Was sagen Videos auf öffentlichen Plattformen, privaten Homepages, Blogs oder sozialen Plattformen über die sich präsentierten Personen aus? - Was denken die Teilnehmer über das Thema „Peinlichkeiten im Netz“? - Wo liegt die Grenze zwischen Peinlichkeit und Verletzung der Menschenwürde? - Was meint das Persönlichkeitsrecht und hat es Auswirkungen auf Internetnutzer? - Wie kann handlungsorientierte Medienarbeit in diesem Bereich aussehen? 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurze Einführung ins Thema - Methode „Analyse von Videoportalen im Netz“ (Leitfaden „Netzvideos – Eine neue Kommunikationsform?“) - Präsentation und Auswertung der Ergebnisse - Methode „Peinlichkeiten bei Youtube“ (Leitfaden „Netzvideos – Eine neue Kommunikationsform?“) - Diskussion - Medienpädagogische Methoden zum Thema Videoplattformen
14.45 Uhr PAUSE		
15.00 Uhr METHODENBAUSTEIN 3 - ERSTELLEN EINES BLOGS (ca. 60 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen sich Blogs im Internet anschauen und als eine einfache Möglichkeit der öffentlichen Präsentation diskutieren. - Sie sollen selbst einen Blog erstellen und diesen mit Inhalten (Texten und Fotos) füllen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Was ist ein Blog und welche Möglichkeiten bietet er? - Wie kann ein Blog im Netz erstellt und gestaltet werden? - Was kann alles auf einen Blog geladen werden und wie? - Gibt es Regeln oder Vorgaben (Urheber- und Persönlichkeitsrecht)? 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurze Einführung ins Thema - Recherche - Methode „Erstellen eines Blogs“ (Leitfaden „Netzvideos – Eine neue Kommunikationsform?“) - Präsentation und Auswertung der Ergebnisse
16.00 Uhr ENDE		



3. Tag (9.00 Uhr - 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr Fortsetzung METHODENBAUSTEIN 3 - ERSTELLEN EINES BLOGS (ca. 75 Minuten)		
- Siehe Vortag	- Siehe Vortag	- Siehe Vortag
10.15 Uhr PAUSE		
10.30 Uhr ONLINESPIELE (ca. 90 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen Onlinespiele auf verschiedenen Spielplattformen und verschiedene Spielgenres kennen lernen. - Sie sollen die Wirkung dieser Spiele und die Anwendung durch Kinder und Jugendliche diskutieren. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Spiele und Plattformen sind im Netz zu finden? - Was versteckt sich hinter den Begriffen Browsergame, MMORPG oder Ego-Shooter? - Welche Spiele spielen Kinder und Jugendliche am liebsten? - Wie spielen sie am liebsten? - Warum spielen Heranwachsende Computerspiele? - Welche Vorstellungen haben die Teilnehmer bezüglich der Wirkung von Computerspielen? - Was sagt die Wissenschaft: Wirken Computerspiele und wie wirken sie? - Gibt es Lernpotentiale in Computerspielen? - Was versteckt sich hinter dem Begriff Computerspiel-sucht? - Welche Personengruppen sind besonders gefährdet? - Welche Angebote sind besonders gefährlich? - Wie kann handlungsorientierte Medienarbeit in diesem Bereich aussehen? 	<ul style="list-style-type: none"> - Literatúrauszug aus „Neue Intelligenz – Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden“ und Diskussion - Kurze Einführung ins Thema - Methode „Aktives Spielen“ - Diskussion und Reflexion - Klicksafe-Spot „Wo lebst du?“ - Medienpädagogische Methoden zu Onlinespielen
12.00 Uhr MITTAGSPAUSE		

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
13.00 Uhr WERBUNG IM INTERNET (ca. 60 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen sich bewusst werden, welche Formen von Werbung im Internet existieren. - Sie sollen überlegen, inwieweit Heranwachsende Werbung schon als solche erkennen (können). 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Formen von Werbung sind im Internet zu finden und wo? - Welchen Zusammenhang gibt es zwischen Werbung und Suchmaschinenergebnissen? - Was meint „Virales Marketing“? - Was besagen die Kriterien des Erfurter Netcode zum Thema Werbung auf Internetseiten für Kinder? 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche - Präsentation und Diskussion der Ergebnisse - Kurze Einführung ins Thema - Diskussion: Thesenpapier zum Thema Onlinewerbung des Erfurter Netcode e. V. - Medienpädagogische Methoden zum Thema Werbung
14.00 Uhr PAUSE		
14.15 Uhr PROJEKTWERKSTATT (ca. 45 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen eigene Gedanken für ein Praxisprojekt entwickeln und in Partnerarbeit bzw. Kleingruppen ausarbeiten. - Sie sollen ein Grobkonzept für ein medienpädagogisches Projekts erstellen, das sich an den Gegebenheiten der eigenen Einrichtung orientiert (Ziel, Zeitplan, Rahmenbedingungen, Herangehensweise, Inhalte, Methoden, Umsetzungsmöglichkeiten). - Sie sollen diese Konzepte den anderen Teilnehmern vorstellen und gemeinsam diskutieren. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Möglichkeiten medienpraktischen Arbeitens bieten die einzelnen Einrichtungen? - Wie sehen die Rahmenbedingungen aus (Räume, Zeitfaktor)? - Welche Inhalte eignen sich für welche Zielgruppe? - Welche Methoden sollen eingesetzt werden? - Wie können vorhandene Ressourcen (Computerkabinett, Laptops) eingesetzt werden? - Kann das Projekt ganzheitlich in den Unterricht eingebettet werden? 	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Gruppenarbeit - Präsentation durch die Teilnehmer - Diskussion



LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
15.00 Uhr REFLEXION UND AUSWERTUNG DER FORTBILDUNG (ca. 60 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen die Erfahrungen, die sie gemacht, die Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sie erworben haben noch einmal reflektieren, diskutieren und festigen. - Sie sollen den Medienpädagogen Hinweise geben und Vorschläge unterbreiten, die bei künftigen Fortbildungen dieser Art Beachtung finden sollten. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welchen Nutzen hatte die Fortbildung für die Teilnehmer? - Welche Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten haben sie erworben? - Was sollte künftig (auch noch) Beachtung finden? - Werden die Teilnehmer die erworbenen Kenntnisse im Schulalltag umsetzen? - Welche Möglichkeiten gibt es dazu? 	<ul style="list-style-type: none"> - Ampelkärtchen - offene Diskussion
16.00 Uhr ENDE		



Dieses Modul behandelt Angebote und Strukturen

des Mediums Handy, die für Jugendliche besonders interessant sind und die von ihnen am häufigsten genutzt werden. Schwerpunkte bilden hierbei Handyvideos, Klingeltöne und Handyspiele. Weiterhin setzen sich die Teilnehmenden mit der Bedeutung, den Motiven, den Mustern und den Hintergründen der Handynutzung von älteren Kindern und Jugendlichen auseinander. Zudem erhalten sie die Möglichkeit, selbständig Methoden zur medienpädagogischen Handynutzung im Unterricht zu erarbeiten, auszuprobieren und zu reflektieren. Dazu gehört die Beschäftigung mit der Technik genauso wie die kreative Erstellung eines eigenen methodisch-didaktischen Repertoires. Dieses soll in das bevorstehende Praxisprojekt münden.

Das dreitägige Aufbaumodul „Kreative Handynutzung im Unterricht“ kann **nur** nach Absolvierung des **Basiskurses I** besucht werden.

Kreative Handyarbeit im Unterricht
Hintergründe, Konzepte, Methoden

1. Tag (9.00 Uhr - 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr AUFWÄRMPHASE (ca. 15 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen sich und die Referenten kennen lernen.		- Vorstellungsrunde
9.15 Uhr MEDIENBIOGRAFIE (ca. 45 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen sich ihrer eigenen Medienbiografien und Medienerfahrungen im Bereich Handy bewusst werden und sich darüber austauschen.	- Seit wann benutzen die Teilnehmer Handys? - Können sie sich ein Leben ohne Handy vorstellen? - Welche Bedeutung hat das Handy für die Teilnehmer? - Welche Funktionen nutzen sie?	- Handywäscheleine - Handyquiz
10.00 Uhr ORIENTIERUNGSPHASE (ca. 15 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen die Möglichkeit erhalten, sich über die Struktur des Praxisblocks zu informieren.	- Welche Themen und Schwerpunkte werden im Praxisblock behandelt?	- Präsentation
10.15 Uhr PAUSE		
10.30 Uhr HANDYWELTEN VON KINDERN UND JUGENDLICHEN (ca. 60 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen die Medienwelten von Kindern und Jugendlichen kennen lernen. - Sie sollen erfahren, warum Heranwachsende das Handy nutzen (Motive) und welche Funktionen es für sie übernimmt.	- In welchem Umfang, in welchem Alter, wie lange und wie oft nutzen Kinder und Jugendliche das Handy? - Welche Angebote nutzen Heranwachsende dabei und warum? - Wozu benötigen Kinder und Jugendliche überhaupt ein Handy?	- Vortrag - Aktuelle Studien - Methode Rollenspiel: „Pro und Kontra – Expertenrunde zum Thema Handys in Kinderhand?“ - Medienpädagogische Methoden zur Handynutzung

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
- Die Teilnehmer sollen erkennen, welche Bedeutung das Handy für ältere Kinder und Jugendliche und deren Alltag hat.	- Welche Bedeutung hat es für sie (Identitätsbildung und soziale Anerkennung)? - Welche Chancen und welche Risiken birgt das Medium Handy?	
11.30 Uhr MITTAGSPAUSE		
12.30 Uhr WAS DAS HANDY ALLES KANN (ca. 45 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen sich über das Handy als „Allround-Medium“ bewusst werden und positive sowie negative Aspekte diskutieren.	- Welche Möglichkeiten bietet das Handy? - Wie wichtig sind die einzelnen Funktionen? - Sehen die Teilnehmer im Umgang mit dem „Alleskönner“ eher Chancen oder Risiken für Heranwachsende? - Wie würden Kinder und Jugendliche das sehen?	- Methode „Handykoffer“ - Videoclip „Was das Handy alles kann“ - Diskussion - Medienpädagogische Methoden zum Thema „Alleskönner Handy“
13.15 Uhr PAUSE		
13.30 Uhr METHODENBAUSTEIN 1 - FOTOS (ca. 150 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen sich mit Handyfotografie auseinandersetzen und Möglichkeiten der Manipulation kennen lernen. - Die Teilnehmer sollen erfahren, wie schwierig es ist, Dinge bzw. Portraits anhand von Details zu erkennen. - Sie sollen erkennen, wie einfach es ist, ein Foto zu bearbeiten und zu verändern.	- Worauf muss beim Fotografieren geachtet werden? - Welche Möglichkeiten gibt es, nur bestimmte Bildausschnitte zu zeigen? - Wie können Bilder manipuliert werden (z. B. Einstellungsgrößen)? - Warum interpretiert jeder Mensch ein Bild anders? - Warum ist es so schwer, ein um 180 Grad gedrehtes Portrait zu erkennen, vor allem, wenn man nur den Mund sehen kann? - Wie können Fotos auf dem PC bearbeitet werden und dann wieder auf das Handy exportiert werden?	- Vorstellung des Leitfadens „Netzvideos – Eine neue Kommunikationsform“ - Workshopbeispiele - Methode „Fotorätsel – Was ist das?“ - Methode „Fotorätsel – Wer ist das?“ - Methode „Fotoralley“ - Methode „Fotobearbeitung mit Gimp“ - Medienpädagogische Methoden zur Fotofunktion
16.00 Uhr ENDE		



2. Tag (9.00 Uhr - 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr GEFAHRENZONE HANDY? (ca. 120 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen erkennen, dass Handynutzung für Kinder und Jugendliche Chancen, aber auch Gefahren beinhalten kann. - Sie sollen sich mit diesen Gefahren auseinandersetzen und vorbeugende Maßnahmen, z. B. im Bereich der präventiven Medienarbeit kennen lernen. - Sie sollen Aspekte des Jugendmedienschutzes kennen lernen und diskutieren. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wo lauern bei Handynutzung Gefahren und wie können Kinder und Jugendliche diese erkennen? - Welche Gefahren können sich in der Technik, in den Inhalten oder im Nutzungsverhalten verbergen? - Können Handys strahlen? - Gibt es Kostenrisiken zu bedenken? - Wie ist es möglich, aus verschiedensten Daten ein komplettes Profil einer Person zu erstellen („Der Gläserne Kunde“)? - Was verbirgt sich hinter Begriffen wie „Branding“, „MAIDS“, „Happy Slapping“ oder „Snuffvideo“? - Welche Motive stecken hinter der Nutzung problematischer Inhalte und welche Folgen kann das haben? - Welche Rolle spielt der Jugendmedienschutz im Bereich Handy und welche Einrichtungen verbergen sich dahinter? - Welche Hilfestellungen können durch Lehrer getroffen werden? - Wie kann handlungsorientierte Medienarbeit im Bereich Handysicherheit aussehen? 	<ul style="list-style-type: none"> - Vortrag - Quiz: „Der kleine Knigge für Mobiltelefonie“ - Medienpädagogische Methoden zum Thema „Gefahrenzone Handy“
11.00 Uhr PAUSE		

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
11.15 Uhr METHODENBAUSTEIN 2 - HANDYGUIDE (ca. 45 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen einen Katalog mit Verhaltensregeln für die Handynutzung entwickeln. Dabei bringen sie eigene Erfahrungen und Standpunkte ein und diskutieren diese. - Zudem thematisieren sie Richtlinien und Regeln des Jugendmedienschutzes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sind Regeln für die Handynutzung sinnvoll und welche lassen sich festmachen? - Welche Grenzen und Rahmen sind zu empfehlen? 	<ul style="list-style-type: none"> - Methode „Handyguide“
12.00 Uhr MITTAGSPAUSE		
13.00 Uhr METHODENBAUSTEIN 3 - HANDY-VIDEOS (ca. 90 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen lernen, wie man einen aussagekräftigen und interessanten (und maximal einminütigen) Handyclip erstellt. - Dabei sollen sie Überlegungen zum Inhalt, zum Genre, zum Aufbau, zur Gestaltung, zur Aufnahme und zur Bearbeitung anstellen und diese (in Gruppen) umsetzen. - Die Teilnehmer sollen Antwortclips zu den fertigen Videos erstellen (adäquat zum Briefverkehr) und diese auswerten. - Sie sollen diese Art der Kommunikation diskutieren und reflektieren. 	<ul style="list-style-type: none"> - Was macht einen typischen Handyclip aus? - Wie kann mit dem Handy gefilmt werden? - Was muss beachtet werden? - Welche Themen sind für die Teilnehmer (und später für die Schüler) wichtig? - Wie lassen sich diese umsetzen? - Welches Format ist am besten geeignet, um den Inhalt wirkungsvoll darzustellen? - Was verbirgt sich hinter filmischen Gestaltungselementen und wie können diese genutzt werden? - Wie wirkt sich das Hinzufügen von Musik aus? - Ist es sinnvoll, den Clip in mehreren Sequenzen zu erstellen? - Wie gelangen die Handy-aufnahmen auf den PC? 	<ul style="list-style-type: none"> - Vorstellung der Methode „Videobriefe“ (Leitfaden „Netzvideos – Eine neue Kommunikationsform“) - Workshopbeispiele und Schüler-Clips - Methode „Handybriefe“ (praktische Übung mit Handy und Windows Movie Maker) - Präsentation und Auswertung der Clips - Medienpädagogische Methoden zur Videofunktion



LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Möglichkeiten gibt es, die Sequenzen im Anschluss zu schneiden? - Wie kommt der fertige Clip wieder zurück aufs Handy? - Wie und wo kann er im Internet veröffentlicht werden? - Welche Reaktionen kann es auf die Videoclips geben und wie lassen sich diese filmisch kreativ umsetzen? 	
14.30 Uhr PAUSE		
14.45 Uhr Fortsetzung METHODENBAUSTEIN 3 - HANDY-VIDEOS (ca. 75 Minuten)		
- Siehe oben	- Siehe oben	- Siehe oben
16.00 Uhr ENDE		

3. Tag (9.00 Uhr - 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr METHODENBAUSTEIN 4 - KLINGELTÖNE (ca. 120 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen erkennen, welche Bedeutung der „passende“ Handy-Klingelton für Heranwachsende hat. - Sie sollen selbst Klingeltöne gestalten und auf ihr Handy laden. 	<ul style="list-style-type: none"> - Was fasziniert Heranwachsende an Klingeltönen? - Welche Parallelen können zwischen Klingeltönen und Identitätsbildung gezogen werden? - Was macht einen typischen Klingelton für das Handy aus? - Wie können Klingeltöne hergestellt werden? - Was ermöglichen Programme zur Klingeltonerstellung und wie funktionieren sie? 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurze Einführung ins Thema - Methode „Klingeltöne herstellen“ mit dem „Handysound-Designer“ von Netzcheckers und dem „Ringtone Maker“ von MAGIX - Präsentation der Klingeltöne - Medienpädagogische Methoden zu Klingeltönen und Audioaufnahmen
11.00 Uhr PAUSE		
11.15 Uhr METHODENBAUSTEIN 5 - SPIELE (ca. 45 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen sich mit typischen Handyspielen auseinandersetzen. - Sie sollen selbst verschiedene Spiele ausprobieren und ihre Erfahrungen diskutieren. - Die Teilnehmer sollen überlegen, wie Heranwachsende diese Spiele sehen und sich selbst dazu in Beziehung setzen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Handyspiele gibt es? - Unterscheiden sich Handyspiele von „klassischen“ PC-Spielen? - Was sind Real World Games oder Geocaching? - Warum macht es Spaß, Handyspiele zu spielen? - Wozu dienen Handyspiele den Heranwachsenden? - Können dadurch Lerneffekte auftreten? - Wäre dies ein Zeitvertreib für die Teilnehmer? 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurze Einführung ins Thema - Clip „FastFoot-Challenge“ (Real World Games) - Methode „aktives Spielen“ - Diskussion und Reflexion - Medienpädagogische Methoden zu Handyspielen
12.00 Uhr MITTAGSPAUSE		
13.00 Uhr Fortsetzung METHODENBAUSTEIN 5 - SPIELE (ca. 60 Minuten)		
- Siehe oben	- Siehe oben	- Siehe oben
14.00 Uhr PAUSE		



LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
14.15 Uhr PROJEKTWERKSTATT (ca. 45 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen eigene Gedanken für ein Praxisprojekt entwickeln und in Partnerarbeit bzw. Kleingruppen ausarbeiten. - Sie sollen ein Grobkonzept für ein medienpädagogisches Projekt erstellen, das sich an den Gegebenheiten der eigenen Einrichtung orientiert (Ziel, Zeitplan, Rahmenbedingungen, Herangehensweise, Inhalte, Methoden, Umsetzungsmöglichkeiten). - Sie sollen diese Konzepte den anderen Teilnehmern vorstellen und gemeinsam diskutieren. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche Möglichkeiten medienpraktischen Arbeitens bieten die einzelnen Einrichtungen? - Wie sehen die Rahmenbedingungen aus (Räume, Zeitfaktor)? - Welche Inhalte eignen sich für welche Zielgruppe? - Welche Methoden sollen eingesetzt werden? - Wie können vorhandene Ressourcen (Schülerhandys, Computerkabinett, Laptops) eingesetzt werden? - Kann das Projekt ganzheitlich in den Unterricht eingebettet werden? 	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Gruppenarbeit - Präsentation durch die Teilnehmer - Diskussion
15.00 Uhr REFLEXION UND AUSWERTUNG DER FORTBILDUNG (ca. 60 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen die Erfahrungen, die sie gemacht, die Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sie erworben haben noch einmal reflektieren, diskutieren und festigen. - Sie sollen den Medienpädagogen Hinweise geben und Vorschläge unterbreiten, die bei künftigen Fortbildungen dieser Art Beachtung finden sollten. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welchen Nutzen hatte die Fortbildung für die Teilnehmer? - Welche Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten haben sie erworben? - Was sollte künftig (auch noch) Beachtung finden? - Werden die Teilnehmer die erworbenen Kenntnisse im Schulalltag umsetzen? - Welche Möglichkeiten gibt es dazu? 	<ul style="list-style-type: none"> - Ampelkärtchen - offene Diskussion
16.00 Uhr ENDE		



Im Mittelpunkt dieses Moduls steht zu einem die eigene Spiel- und Spielerfahrung. Die Teilnehmenden spielen verschiedene Computerspiele und reflektieren die gemachten Erfahrungen. Zum anderen setzen sie sich mit Machinimas auseinander, die eine Möglichkeit der kreativen Auseinandersetzung mit Computerspielen im Schulalltag darstellen. Darauf aufbauend erarbeiten die Teilnehmenden selbständig Methoden zur Bearbeitung des Themas Computerspiele im Unterricht, probieren diese aus und reflektieren sie. Eingeschlossen ist dabei die Beschäftigung mit der Technik genauso wie die kreative Erstellung eines eigenen methodisch-didaktischen Konzepts für das bevorstehende Projekt.

Das dreitägige Aufbaumodul „Computerspiele in der Schule“ kann **nur** nach Absolvierung des **Basiskurses II** besucht werden.

Computerspiele im Unterricht
Hintergründe, Konzepte, Methoden

1. Tag (9.00 Uhr - 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr AUFWÄRMPHASE (ca. 15 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen das erworbene Wissen und die gemachten Erfahrungen aus dem 1. Block rekapitulieren und anwenden und sich auf den Tag einstimmen.		- Diskussion zu einer aktuellen Schlagzeile/Presse-meldung
9.15 Uhr KOMM SPIELEN! (Einführung) (ca. 15 Minuten)		
- Die Teilnehmer und die (neuen) Referenten sollen sich gegenseitig kennen lernen. - Sie sollen sich mit dem Ablauf des Tages beschäftigen.	- Wer ist wer? - Wie ist der Fortbildungstag gestaltet? - Welche Spiele werden gespielt?	- Vorstellungsrunde - Kurzvortrag
9.30 Uhr EXKURS: LERNPOTENTIALE IN COMPUTERSPIELEN (45 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen für Lernpotentiale in Computerspielen sensibilisiert werden.	- Welche Lernpotentiale können in Computerspielen stecken? - Wie können diese – auch im Unterricht – genutzt werden? - Welche Spiele kann man im Unterricht einsetzen?	- Vortrag - Diskussion
10.15 Uhr WIR SPIELEN! (ca. 100 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen selbst aktiv werden und verschiedene Spiele unterschiedlicher Genres ausprobieren.	- Wie berühren die einzelnen Spiele die Teilnehmer (Gefühle, Emotionen etc.)? - Welche Spiele machen ihnen Spaß, welche eher nicht? - Welche Spiele sehen sie eher kritisch und welche nicht?	- aktives Selbst-Spielen verschiedener PC-Spiele unter Anleitung (z. B. Counterstrike im LAN-Netzwerk, ANNO 1701, Trackmania, Eye-Toy, SingStar, Rock Band, Wii Sports, Big Brain Academy etc.)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
12.00 Uhr MITTAGSPAUSE		
13.00 Uhr WIR SPIELEN! (Fortsetzung) (ca. 120 Minuten)		
- Siehe oben	- Siehe oben	- Siehe oben
15.00 PAUSE		
15.15 Uhr AUSWERTUNG UND REFLEXION (ca. 45 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen die Erfahrungen, die sie gemacht und die Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sie an diesem Tag erworben haben reflektieren und diskutieren. - Sie sollen den Referenten Hinweise geben, die bei künftigen Fortbildungen dieser Art Beachtung finden sollten.	- Welchen Nutzen hatte dieser Spiele-Tag für die Teilnehmer? - Welche Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten haben sie erworben? - Werden die Teilnehmer diese im Praxisprojekt und im allgemeinen Lehrprozess anwenden können? - Was sollte künftig (auch noch) Beachtung finden?	- Ampelkärtchen - offene Diskussion
16.00 Uhr ENDE		



2. Tag (9.00 Uhr - 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr AUFWÄRMPHASE (ca. 15 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen über ihre eigenen Computerspielaktivitäten in der Zeit nach dem Spiele-Block berichten und sich auf den 3. Block einstimmen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Haben die Teilnehmer in der Zwischenzeit Computerspiele gespielt? - Mit welcher Motivation/welchen Zielen spielten sie? - Gibt es dabei Unterschiede im Hinblick auf die Zeit vor der Fortbildung? Welche? 	<ul style="list-style-type: none"> - Gespräch
9.15 Uhr IMPULSRUNDE (ca. 15 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen die Peripherie der Spiele („Gamerszene“) und die Methoden der medienpädagogischen Bearbeitung kennen lernen. - Sie sollen sich mit der bestehenden und möglichen Bandbreite von Projektformen beschäftigen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welche computerspielbezogenen pädagogischen Methoden gibt es? - Existieren weitere Möglichkeiten? - Gibt es außer Machinimas weitere produktive Umsetzungsmöglichkeiten? 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurzvortrag - Gruppendiskussion
9.30 Uhr MACHINIMAS UND GAMEMOVIES (ca. 150 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen lernen, sich mit dem Genre Machinima auseinanderzusetzen. - Sie sollen sich mit Anwendungsmöglichkeiten in der Bildungsarbeit beschäftigen. - Sie sollen sich mit der Erstellung von Machinimas vertraut machen und erste eigene kleine Sequenzen gestalten. - Sie sollen diese Methode als Mittel für die Umsetzung schulischer Projekte erkennen und anwenden lernen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Was sind Machinimas und Gamemovies? - was sind Ursprung und Motiv für Machinimas? - Wie können sie in der praktischen Medienarbeit eingesetzt werden? - Wie können Machinimas erstellt werden? - Welche Methoden und Programme sind nötig? 	<ul style="list-style-type: none"> - Machinimas (Beispiele) - Gruppenarbeit - praktische Übung unter Anleitung
12.00 Uhr MITTAGSPAUSE		

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
13.00 Uhr MACHINIMAS UND GAMEMOVIES (Fortsetzung) (ca. 150 Minuten)		
- Siehe oben	- Siehe oben	- Siehe oben
15.30 WERKSTATT/BÖRSE (ca. 30 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer erhalten die Gelegenheit, offene Fragen zu klären und zur Wiederholung. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wo gibt es noch Unklarheiten? - Was sollte noch einmal wiederholt werden? 	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Diskussion
16.00 Uhr ENDE		



3. Tag (9.00 Uhr - 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr AUFWÄRMPHASE (ca. 30 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen sich auf den zweiten Tag des 3. Blocks einstimmen.	- Haben die Teilnehmer bereits eigene Projektansätze und -ideen entwickelt?	- Gespräch
9.30 Uhr COMPUTERHELDEN IM FILM (ca. 150 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen sich rückblickend mit verschiedenen Spielgenres beschäftigen und geeignete Spiele für die Projektarbeit benennen. - Sie sollen Methoden der medienpädagogischen Arbeit zu Computerspielen kennen lernen und ausprobieren. - Die Teilnehmer sollen gemeinsam ein erstes kleines Projekt gestalten.	- Welche Spiele (Genres) eignen sich für medienpädagogische Projekte? - Welche Möglichkeiten zur kreativen Medienarbeit mit und über Computerspiele in der Schule gibt es? - Was gilt es bei einem medienpädagogischen Projekt mit und über Computerspiele zu beachten? - Welche Bestandteile sollten abgedeckt sein (Medienkunde, Medienkritik, Mediennutzung, Mediengestaltung)?	- Brainstorming - Gruppenarbeit - Diskussion - praktische Übung unter Anleitung
12.00 Uhr MITTAGSPAUSE		
13.00 Uhr COMPUTERHELDEN IM FILM (Fortsetzung) (ca. 120 Minuten)		
- Siehe oben	- Siehe oben	- Siehe oben
15.00 Uhr PLANUNG EINES EIGENEN SCHULPROJEKTS (ca. 30 Minuten)		
- Unter der Berücksichtigung ihres Lernumfeldes sollen die Teilnehmer ein eigenes Schulprojekt konzipieren.	- Welche Voraussetzungen (Zeit, Räumlichkeiten, Technik, Pädagogen) sind an der jeweiligen Schule gegeben? - Welches Medium/welches Spiel wählen die Teilnehmer? - Welches Lernziel verbinden die Teilnehmer mit dem Medienprojekt? - Mit wie vielen Schülern welcher Altersgruppe wollen die Teilnehmer arbeiten?	- Arbeit in Kleingruppen

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
15.30 Uhr AUSWERTUNG UND REFLEXION (ca. 30 Minuten)		
- Die Teilnehmer sollen die Erfahrungen, die sie gemacht und die Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sie an den letzten beiden Tagen erworben haben reflektieren und diskutieren. - Sie sollen den Referenten Hinweise geben, die bei künftigen Fortbildungen dieser Art Beachtung finden sollten.	- Welchen Nutzen hatte dieser Praxisblock für die Teilnehmer? - Welche Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten haben sie erworben? - Werden die Teilnehmer diese im Praxisprojekt und im allgemeinen Lehrprozess anwenden können? - Was sollte künftig (auch noch) Beachtung finden?	- Ampelkärtchen - offene Diskussion
16.00 Uhr ENDE		

Partner:



Jetzt spielen und gewinnen!

Wissen über Games für die ganze Familie



Das große
GameQuiz
www.tlm.de/gamequiz

Ein Angebot der Thüringer Landes-
medienanstalt (TLM) zur Förderung
der Medienkompetenz in Familien

KIDS
interactive

TLM.
Thüringer
Landesmedienanstalt


PRAXISPHASE



In den Praxis-
phasen, die
insgesamt etwa

12 Wochen umfassen, wenden die Teilnehmenden gewonnene Erkenntnisse, gemachte Erfahrungen sowie erlernte Fertigkeiten an und entwickeln diese weiter. In einem eigenen Schulprojekt setzen sie eigene, im Rahmen der Fortbildung erarbeitete Konzepte um, bearbeiten diese und werten sie aus. Unterstützung erhalten sie dabei zum einen durch die Seminarleitung, die in Konsultationen Antworten auf Fragen sowie weitere Hinweise und Anregungen gibt. Zum anderen wurde für den internen Erfahrungsaustausch und zur Diskussion eine Internetplattform eingerichtet, die alle Teilnehmenden zu bestimmten Zeiten unter sich bzw. mit der Seminarleitung nutzen können.



 Im Rahmen des eintägigen Reflexionsblocks stellen sich die Teilnehmenden gegenseitig ihre Praxisprojekte vor und werten diese gemeinsam aus. Dabei sprechen sie über Rahmenbedingungen und Zielstellungen, gehen auf Chancen und Probleme ein und erarbeiten Perspektiven für die Medienarbeit in der Schule.

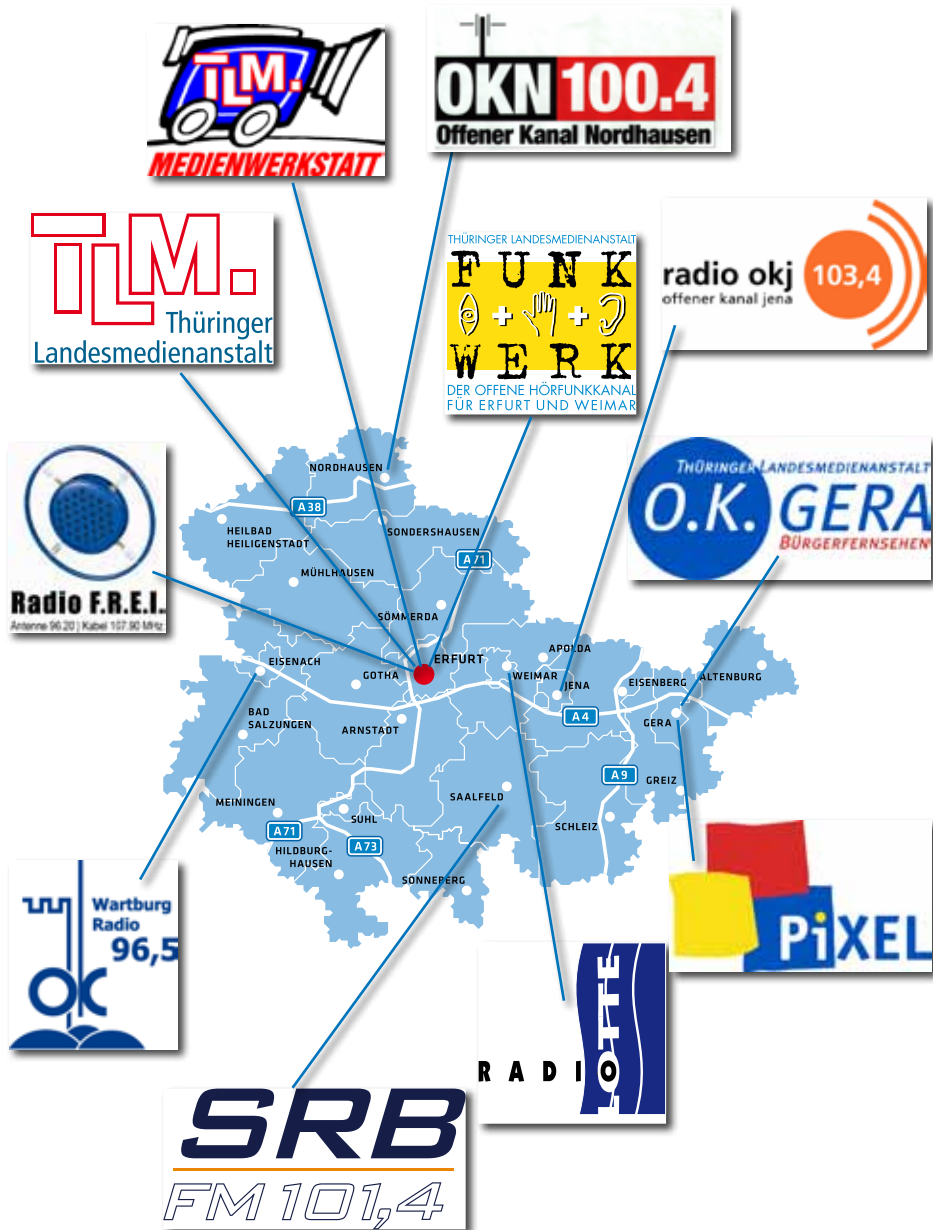
Erfahrungsaustausch und Perspektiven
Präsentation und Reflexion der einzelnen Praxisprojekte und der gesamten Fortbildung


1. Tag (9.00 bis 16.00 Uhr)

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
9.00 Uhr REFLEXION UND AUSWERTUNG DER PRAXISPROJEKTE (ca. 90 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen ihre Praxisprojekte vorstellen und ihre Vorgehensweise erläutern. - Dabei sollen sie die Erfahrungen, die sie mit dem Projekt gemacht haben, reflektieren und diskutieren. - Sie sollen ihren Kollegen Hinweise und Anregungen für die weitere Medienarbeit im schulischen Kontext geben und gemeinsam neue Ideen und Konzepte entwickeln. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wie war das Projekt gestaltet und wie ist es abgelaufen? - Welche Rahmenbedingungen gab es und wie haben sich diese auf die Projektarbeit ausgewirkt? - Gab es Kooperationspartner? Welche? - Wie haben die Schüler das Projekt angenommen? Hatte es Auswirkungen auf die Schüler bzw. den Schulalltag? Wenn ja, welche? - Wie war die Resonanz (Schüler, Kollegium, Eltern, Partner)? 	<ul style="list-style-type: none"> - Projektpräsentationen - Projekttagbuch - Diskussion
10.30 Uhr PAUSE		
10.45 Uhr REFLEXION UND AUSWERTUNG DER PRAXISPROJEKTE (ca. 90 Minuten)		
- Siehe oben	- Siehe oben	- Siehe oben
12.00 Uhr PAUSE		
13.00 Uhr REFLEXION UND AUSWERTUNG DER PRAXISPROJEKTE (ca. 90 Minuten)		
- Siehe oben	- Siehe oben	- Siehe oben
14.30 Uhr PAUSE		

LEHR- und LERNZIELE	INHALTE/FRAGEN	METHODEN
14.45 Uhr REFLEXION UND AUSWERTUNG DER FORTBILDUNG (ca. 75 Minuten)		
<ul style="list-style-type: none"> - Die Teilnehmer sollen die Erfahrungen, die sie gemacht, die Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sie erworben haben, noch einmal reflektieren, diskutieren und festigen. - Sie sollen den Medienpädagogischen Hinweise geben und Vorschläge unterbreiten, die bei künftigen Fortbildungen dieser Art Beachtung finden sollten. 	<ul style="list-style-type: none"> - Welchen Nutzen hatte die Fortbildung für die Teilnehmer? - Welche Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten haben sie erworben? - Konnten die Teilnehmer diese im Praxisprojekt und im allgemeinen Lehrprozess anwenden? - Was sollte künftig (auch noch) Beachtung finden? 	<ul style="list-style-type: none"> - Ampelkärtchen - Diskussion
16.00 Uhr ENDE		





 Die Seminare werden in Kooperation mit den Thüringer Bürgerradios und dem Geraer Bürgerfernsehen angeboten. So ist nicht nur gewährleistet, dass die Teilnehmenden unter besten Bedingungen arbeiten, sondern dass auch verschiedene Regionen im Freistaat bedient werden können.



Die **Einführungsseminare** (Basiskurse) finden je nach Bedarf zwei bis viermal jährlich **zentral** in Erfurt statt. Veranstaltungsort ist die

Thüringer Landesmedienanstalt (TLM), Steigerstraße 10.

Die **Aufbaumodule** werden in Kooperation mit der TLM-Medienwerkstatt abwechselnd und entsprechend der Nachfrage **dezentral** in folgenden Einrichtungen angeboten:



Radioarbeit im Unterricht

- Eisenach, Wartburg-Radio 96,5, Georgenstraße 43
- Erfurt, Radio F.R.E.I., Gotthardtstraße 21
- Erfurt, Radio Funkwerk, Juri-Gagarin-Ring 96/98
- Jena, radio okj, Helmboldstraße 1
- Nordhausen, Offener Kanal Nordhausen, August-Bebel-Platz 6
- Saalfeld, SRB, Alte Marktgasse 5
- Weimar, Radio LOTTE, Goetheplatz 12



Videoprojektarbeit in der Schule

- Gera, PiXEL-Fernsehen, Webergasse 6/8
- Erfurt, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM), Steigerstraße 10



Web 2.0 im Unterricht

- Erfurt, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM), Steigerstraße 10
- Gera, PiXEL-Fernsehen, Webergasse 6/8
- Eisenach, Wartburg-Radio 96,5, Georgenstraße 43



Kreative Handyarbeit im Unterricht

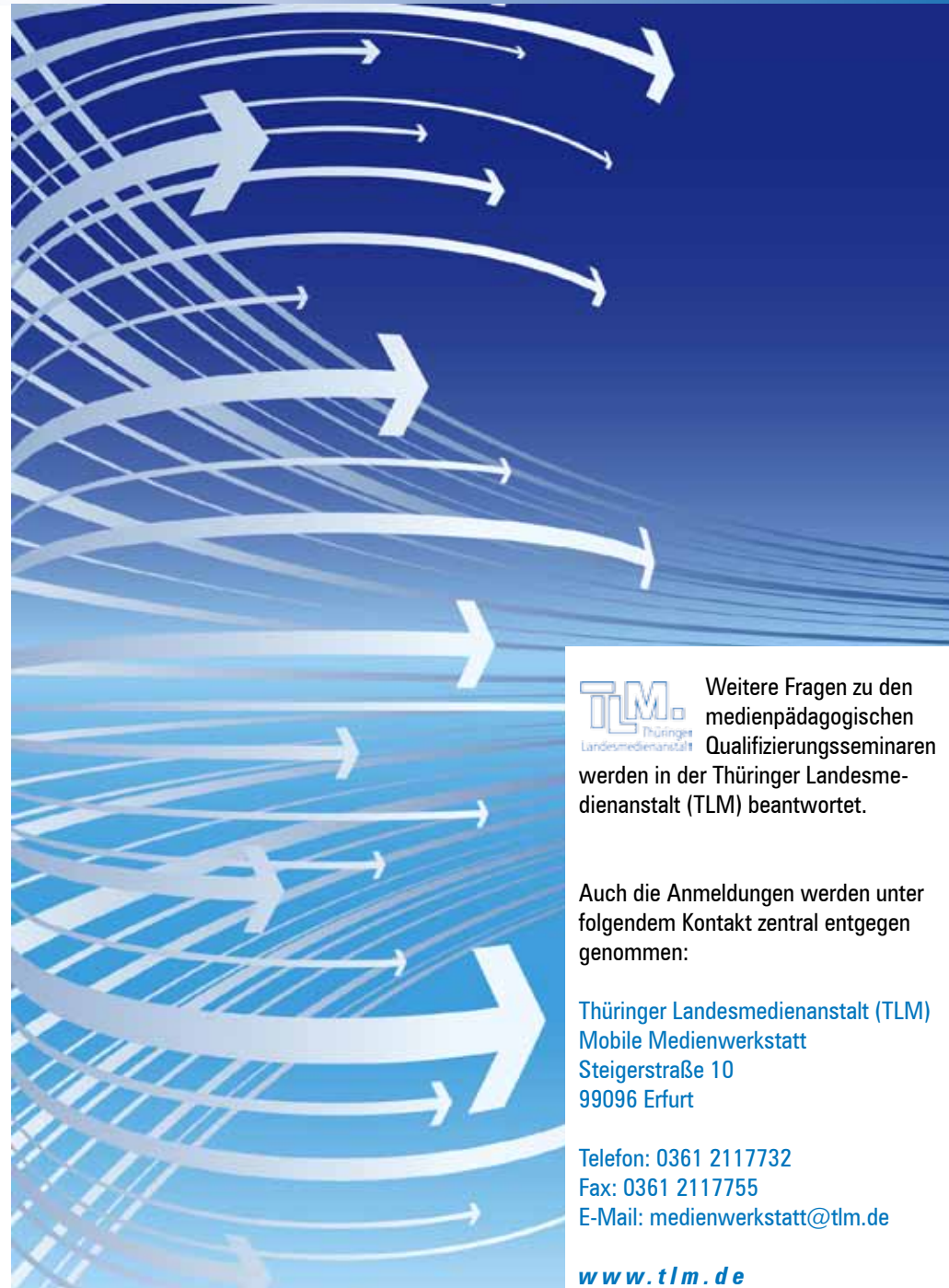
- Erfurt, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM), Steigerstraße 10
- Gera, PiXEL-Fernsehen, Webergasse 6/8
- Saalfeld, SRB, Alte Marktgasse 5



Computerspiele in der Schule

- Erfurt, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM), Steigerstraße 10

Die konkreten Termine und Veranstaltungsorte werden im Schulungsprogramm der TLM, im TLM-Newsletter sowie unter www.tlm.de veröffentlicht. Zudem sind sie in der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM) unter 0361 2117732 zu erfragen.



Weitere Fragen zu den medienpädagogischen Qualifizierungsseminaren werden in der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM) beantwortet.

Auch die Anmeldungen werden unter folgendem Kontakt zentral entgegen genommen:

Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)
Mobile Medienwerkstatt
Steigerstraße 10
99096 Erfurt

Telefon: 0361 2117732
Fax: 0361 2117755
E-Mail: medienwerkstatt@tlm.de

www.tlm.de



Die Teilnahme an den Medienpädagogischen Qualifizierungsseminaren der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM) ist kostenlos und schließt mit einem Zertifikat des Thüringer Instituts für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (Thillm) ab.

Die Standorte für die Medienpädagogischen Qualifizierungsseminare der TLM:

Eisenach, Wartburg-Radio 96,5, Georgenstraße 43

Erfurt, Thüringer Landesmedienanstalt (TLM), Steigerstraße 10

Erfurt, Radio F.R.E.I., Gotthardtstraße 21

Erfurt, Radio Funkwerk, Juri-Gagarin-Ring 96/98

Gera, PiXEL-Fernsehen, Webergasse 6/8

Jena, radio okj, Helmboldstraße 1

Nordhausen, Offener Kanal Nordhausen, August-Bebel-Platz 6

Saalfeld, SRB, Alte Marktgasse 5

Weimar, Radio LOTTE, Goetheplatz 12

