

Modellprojekte 2023

des Thüringer Medienbildungszentrums der TLM in Erfurt

//Sensible Sprache

//Roboter

//Games

//Influencer

//Escape Rooms

Die Modellprojekte des Thüringer Medienbildungszentrums der TLM in Erfurt richten sich an Schulen sowie an Einrichtungen der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit. Sie nehmen aktuelle Themen aus der medienbezogenen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen auf und bereiten sie medienpädagogisch auf.

Die Projekte finden zu den angegebenen Terminen statt. **Diese Termine werden unmittelbar nach Eingang einer Anmeldung vergeben und bestätigt. Eine Teilnahme ist kostenfrei.**

Die Veranstaltungsorte werden mit den Einrichtungen individuell abgesprochen.

→ **Die Anmeldung ist direkt über den Anmeldebutton auf der Projektbeschreibung möglich.**

Thüringer Medienbildungszentrum der TLM
Steigerstraße 9/10
99096 Erfurt
Tel: 0361 21177-51 oder -56
Ansprechpartner: Mirko Pohl

Informationen zur Arbeit des Thüringer Medienbildungszentrums der TLM erhalten Sie unter:
www.tlm.de/medienbildung

■ **22. Mai 2023** (je eintägiger Workshop)
23. Mai 2023
24. Mai 2023

MEDIUM
Computer, Tablet

ZIELGRUPPE
ab 7. Klasse

ZEITPLANUNG
1 Tag
(6 Unterrichtsstunden)

ORT
in der Einrichtung

ANGEBOTSNUMMER
M1 22. Mai 2023
M2 23. Mai 2023
M3 24. Mai 2023

ANSPRECHPARTNERIN
Marie-Kristin Heß
0361 21177-52

„Du Uhrensohn!“ – Wie wir mit Sprache unsere Welt erschaffen“

→ Die Sprache ist ein mächtiges Instrument, denn sie hat Einfluss auf unser Denken, Fühlen und sogar unser Handeln. Dabei ist nicht nur von Belang, was wir sagen, sondern auch wie wir etwas ausdrücken. In den (sozialen) Medien eskalieren Diskussionen, weil Stimmungsmache betrieben wird und Emotionen entfacht werden - und zwar ohne zwangsläufig Falschnachrichten zu verbreiten. Im Workshop erfahren die Schülerinnen und Schüler wie das funktioniert, was sich hinter dem Begriff „Framing“ verbirgt und wie „Frames“ uns prägen und auch manipulieren können. Zudem werfen die Schülerinnen und Schüler einen kritischen Blick auf ihre Alltags- und Medienkommunikation, erkennen sprachliche Verführungen, Herabsetzungen und Diskriminierungen. Und schließlich erkunden sie gemeinsam Sprache als kreatives und dynamisches Ausdrucksmittel ihrer Generation.

Das Projekt kann an die Fächer Deutsch, Sozialkunde und Ethik angegliedert werden. Es nutzt im Wesentlichen die Arbeitsformen Unterrichtsgespräch, Gruppen- und Einzelarbeit und projektorientiertes Arbeiten.

Voraussetzungen in der Einrichtung

- Die benötigte Technik und Materialien werden zur Verfügung gestellt. Kenntnisse der Schülerinnen und Schüler im Umgang mit dem Tablet sind wünschenswert, aber keine zwingende Voraussetzung.



ANMELDUNG M1



ANMELDUNG M2



ANMELDUNG M3

■ **16. – 20. Januar 2023**
24. – 28. April 2023

MEDIUM
crossmedial

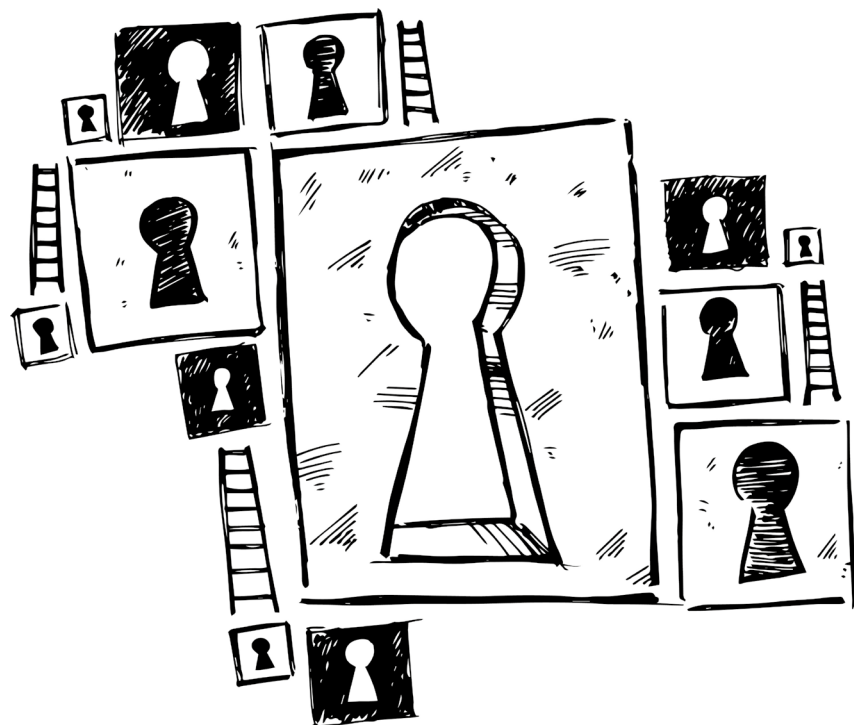
ZIELGRUPPE
ab 7. Klasse

ZEITPLANUNG
5 Tage
(je 6 Unterrichtsstunden)

ORT
in der Einrichtung

ANGEBOTSNUMMER
M4 16. - 20. Januar 2023
M5 24. - 28. April 2023

ANSPRECHPARTNERIN
Sandra Fitz
0361 21177-53



„Medien impossible? Escape Rooms zu Medien- themen gestalten“

➔ Nichts kann so sehr fesseln, wie eine knifflige Story zu lösen – ob im Krimi-Roman, im Adventure Game, im Mystery-Film oder eben in einem Escape Room. Seit einigen Jahren erfreuen sich diese als Freizeitevent großer Beliebtheit. Das Erfolgsrezept? Als Zutaten nehme man kurzweilige Unterhaltung und Teamplay unter Freunden, gewürzt mit einer schmackhaften Story, einer Prise Abenteuer und kniffligen Rätseln – schon erhält man ein Setting für einmalige Gruppenerlebnisse. Dieses Setting bietet vielfältige Einsatzmöglichkeiten von Medien und damit einen originellen Ansatz, um Medienbildung einzubinden und zu transportieren.

Im Projekt setzen sich die Jugendlichen erlebnisorientiert, aber dennoch intensiv mit Themen aus der aktuellen Medienwelt auseinander, beschäftigen sich mit Storytelling und binden Medien bzw. mediale Trends wie z. B. 360-Grad oder Programmieren ein. Am Ende entwickeln sie in Gruppen eigene Bildungs-Escape-Rooms zu ganz bestimmten Medienthemen, welche von den anderen Teams durchlaufen und getestet werden – und hier zahlen sich Geduld, Köpfchen, Teamplay und v. a. Medienkompetenz aus.

VORAUSSETZUNGEN IN DER EINRICHTUNG

- idealerweise mehrere (kleine) Räume ab Tag 3, in denen die Teilnehmenden am Aufbau ihrer Rätselräume arbeiten können
- WLAN mit Zugangsmöglichkeiten für die Teilnehmenden zur Verwendung unterschiedlicher Software und Apps
- wenn möglich Zugang zu einem Drucker vor Ort



ANMELDUNG M4



ANMELDUNG M5

■ 12. – 15. Juni 2023

MEDIUM
Computerspiele

ZIELGRUPPE
ab 8. Klasse

ZEITPLANUNG
4 Tage (5 Zeitstunden)

ORT
in der Schule

ANGEBOTSNUMMER
M6

ANSPRECHPARTNER
Mirko Pohl
0361 21177-51

„Game Transformers – Computerspiele in analog“

➔ Bei den Game Transformers werden digitale Spiele, die mit Controller oder Tastatur am Bildschirm oder mit dem Handy gespielt werden ins richtige Leben umgewandelt. Dabei gilt es, die Grundidee des digitalen Spiels in ein analoges Spielsetting zu übertragen.

Hier ist alles möglich. Die Spielregeln können verändert, neue Level gebaut oder spannende Herausforderungen integriert werden. Charaktere erhalten zusätzliche Eigenschaften. Benutzt werden können alle Materialien. Für einen Ego-Shooter zum Beispiel können wir draußen mit Wasserballons arbeiten, drinnen mit abgesägten Luftpumpen und Korken. Für Super Mario können wir einen Parcours mit selbstgebauten Seifenkisten entwerfen. Oder wie könnte man „Candy Crash“, „Overcooked“, „Fortnite“, „FIFA“, „Minecraft“ oder oder oder real werden lassen?

VORAUSSETZUNGEN IN DER EINRICHTUNG

- ein großer Raum in der Schule (Aula, Mehrzweckraum etc.) für die Gesamtzeit des Projektes



ANMELDUNG M6

■ 24.–27. April 2023

MEDIUM
Computer, Tablet,
Roboter

ZIELGRUPPE
3.–6. Klasse

ZEITPLANUNG
4 Tage

ORT
in der Einrichtung oder
im TMBZ in Erfurt

ANGEBOTSNUMMER
M7

ANSPRECHPARTNERIN
Andrea Bätzig
0361 21177-58

„Wieso, Weshalb, Warum? Forschendes Lernen mit Robo- tern“

→ Kinder lernen, indem sie Fragen stellen, Hintergründe verstehen und Probleme lösen. In dem viertägigen Projekt gehen die Teilnehmenden naturwissenschaftlichen und technischen Themen auf den Grund. Sie nutzen dafür motorisierte Robotermodelle sowie einfache Programmierungen mit grafischen Programmiersprachen.

Das Projekt gliedert sich in drei Phasen:

ERFORSCHEN

ENTWICKELN

ERGEBNISSE
PRÄSENTIEREN

In der Phase „Erforschen“ werden die Teilnehmenden an das Projekt herangeführt und ihr Interesse wird geweckt.

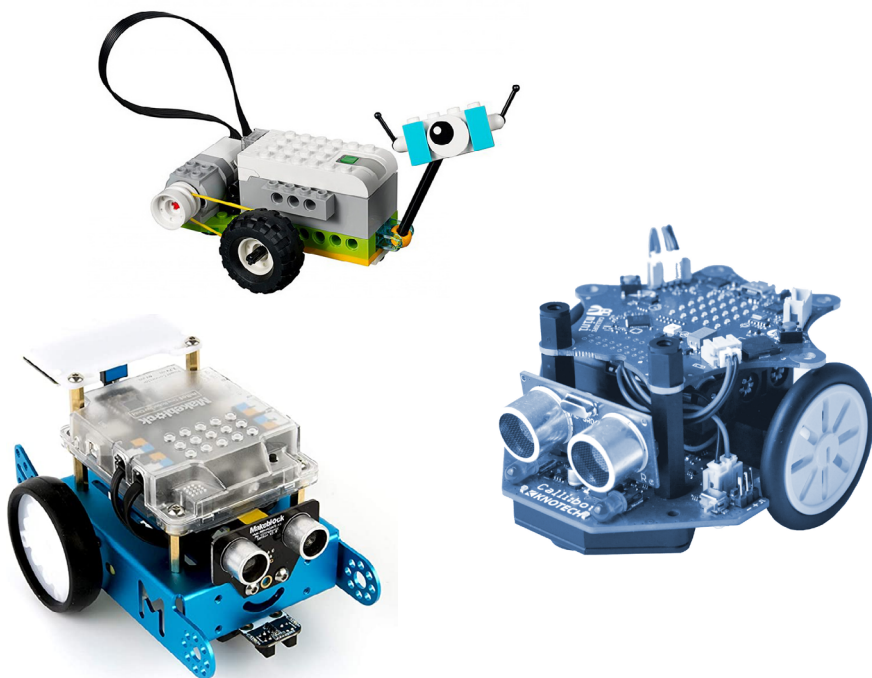
In der Phase „Entwickeln“ konstruieren, programmieren und modifizieren sie ihre Modelle.

In der Phase „Ergebnisse vorstellen“ dokumentieren und präsentieren sie ihre Arbeitsergebnisse.

So finden die kleinen Forschenden selbständig Antworten auf ihre Fragen.

VORAUSSETZUNGEN IN DER EINRICHTUNG

- Gruppengröße bis 24 Teilnehmende



ANMELDUNG M7



■ **16. Mai 2023**
17. Mai 2023 (je eintägiger Workshop)

MEDIUM
Smartphone

ZIELGRUPPE
ab 8. Klasse

ZEITPLANUNG
1 Tag (5 Zeitstunden)

ORT
in der Einrichtung

ANGEBOTSNUMMER
M8 16. Mai 2023
M9 17. Mai 2023

ANSPRECHPARTNER
Mirko Pohl
0361 21177-51
Sven Jensen
0361 21177-54

„DIA – Die Influencer Akademie“

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

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

Die TLM stellt die Smartphones für das Projekt zur Verfügung. Es werden keine privaten Smartphones der Teilnehmenden genutzt. Alle Aufnahmen werden nach dem Projekt gelöscht.



ANMELDUNG M8



ANMELDUNG M9

