

# Modellprojekte 2022

des Thüringer Medienbildungszentrums der TLM in Erfurt

//Roboter

//YouTube

//Games

//Influencer

//Erklärfilme

//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.

→ **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](http://www.tlm.de/medienbildung)

■ 30.–31. März 2022  
04.–05. Mai 2022  
29.–30. Juni 2022

**MEDIUM**

Computer, Internet,  
Tablet, Smartphone

**ZIELGRUPPE**

ab 6. Klasse

**ZEITPLANUNG**

2 Tage (je 5 Zeitstunden)

**ORT**

in der Einrichtung

**ANGEBOTSNUMMERN**

M1 30.–31. März 2022  
M2 04.–05. Mai 2022  
M3 29.–30. Juni 2022

**ANSPRECHPARTNERIN**

Sandra Fitz  
0361 21177-53

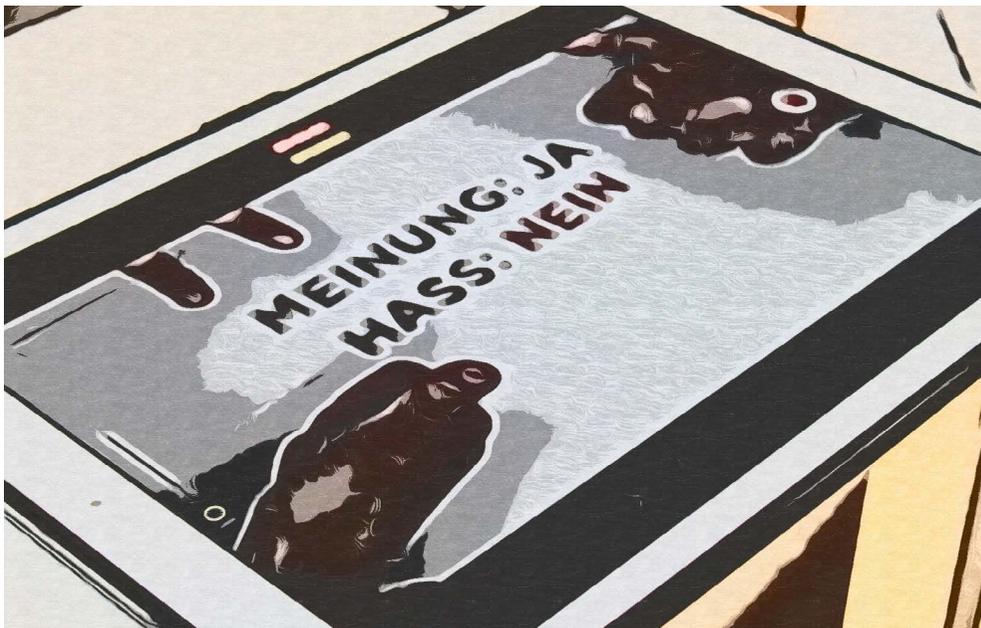
# „Erklärfilme gegen Hate Speech – Freundlich. Weltoffen. Bestimmt.“

➔ Hasserfüllte Kommentare, wütende Shitstorms, diskriminierende Posts – das Phänomen von Hassbotschaften im Internet, genannt Hate Speech, findet immer mehr Verbreitung. Doch muss das so sein? Sind wir dem hilflos ausgeliefert? Das Internet ist unser Lebensraum. Hass, Menschenverachtung und Hetze sollten hier wie auch im analogen Leben keinen Platz haben! Doch was können wir zusammen oder einzeln dagegen tun?

Im Workshop setzen sich die Teilnehmenden mit Hate Speech, ihrer Erscheinung und ihren Auswirkungen auseinander und erproben sich mit kurzen Erklärfilmen in Counter Speech, der Gegenrede. Dabei erfahren sie nicht nur, wie sie ihre Ideen ganz im Sinne guten Storytellings in eine ansprechende Geschichte umsetzen, grafisch gestalten und ausdrucksstark in Bild und Ton produzieren, sondern auch mit welcher Kamera- und Schnitt-Technik bzw. mit welcher App die Filme umgesetzt werden können. Vielleicht ermuntern die Clips sogar andere dazu, sich für ein respektvolles Miteinander und faire Diskussionskultur im Netz einzusetzen.

## VORAUSSETZUNGEN IN DER EINRICHTUNG

- WLAN mit Zugangsmöglichkeiten für die Teilnehmenden
- ein zusätzlicher Raum am zweiten Tag zum Produzieren der Filme inklusive Tonaufnahmen



ANMELDUNG M1



ANMELDUNG M2



ANMELDUNG M3

■ 04.–07. April 2022

**MEDIUM**  
Computer, Tablet,  
Roboter

**ZIELGRUPPE**  
6.–7. Klasse

**ZEITPLANUNG**  
4 Tage

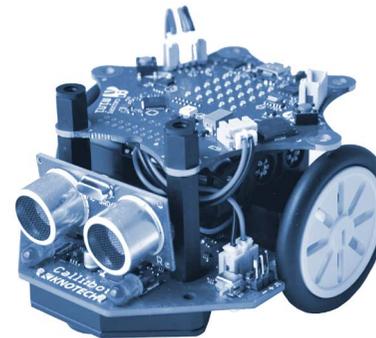
**ORT**  
in der Einrichtung

**ANGEBOTSNUMMER**  
M4

**ANSPRECHPARTNERIN**  
Andrea Bätzig  
0361 21177-58

# „Robotik im Alltag“

→ Smartphone, Tablet und Co gehören für Kinder und Jugendliche genauso zu ihrem Alltag wie kleine Haushaltsroboter, die den Rasen mähen oder den Boden saugen. Das Aufwachsen in der digitalen Welt bringt nicht nur vielfältige Möglichkeiten mit sich, sondern stellt Kinder vor eine Reihe von Herausforderungen. Es ist wichtig, dass Sie Mechanismen und Hintergründe der Digitalität kennen und verstehen.



In dem viertägigen medienpädagogischen Projekt programmieren die Teilnehmenden selbst Mini-Computer und lösen in Teamarbeit kleine Forschungsaufgaben. Diese Einblicke befähigen sie zu einer kritischen Reflexion ihrer digitalen Alltagsumgebung.

Das Projekt startet mit der Vermittlung von grundlegenden Kenntnissen in der Programmierung mit grafischen Befehlsblöcken. Diese niederschwellige Herangehensweise setzt keine informatischen Vorkenntnisse voraus und bindet alle Teilnehmenden unabhängig vom schulischen Leistungsstand mit ein.

### Voraussetzungen in der Einrichtung

- WLAN



■ 09.–13. Mai 2022

**MEDIUM**  
crossmedial

**ZIELGRUPPE**  
ab 7. Klasse

**ZEITPLANUNG**  
5 Tage

**ORT**  
in der Einrichtung

**ANGEBOTSNUMMER**  
M5

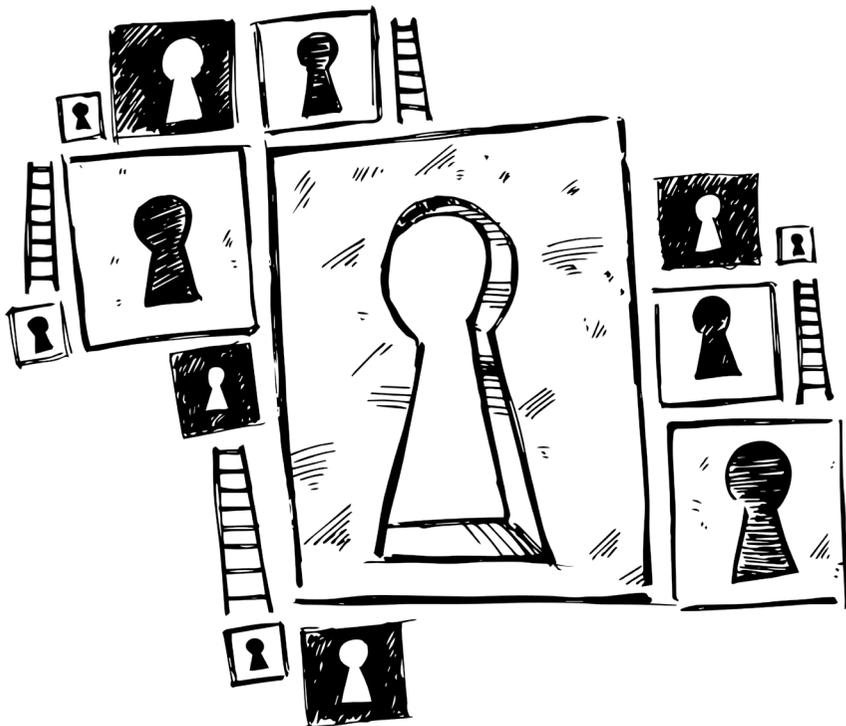
**ANSPRECHPARTNERIN**  
Sandra Fitz  
0361 21177-53

# „Medien impossible? Bildungs-Escape Rooms zu Medienthemen ge- stalten“

→ 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. Durch seine Machart ist das Format Escape Room sehr gut geeignet, Medieninhalte zu transportieren. Im Projekt setzen sich die Jugendlichen erlebnisorientiert, aber dennoch intensiv mit Themen aus der aktuellen Medienwelt auseinander, beschäftigen sich mit Storytelling, also dem Geschichten erzählen, 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 Geld, Köpfchen, Teamplay und v. a. Medienkompetenz aus.

## VORAUSSETZUNGEN IN DER EINRICHTUNG

- je nach Klassengröße 2 bis 4 Räume, in denen die Teilnehmenden ungestört am Aufbau ihrer Rätselräume arbeiten können
- stabiles WLAN mit Zugangsmöglichkeiten für die Teilnehmenden zur Verwendung unterschiedlicher Software und Apps
- Zugang zu einem Drucker vor Ort



■ 16.–20. Mai 2022

**MEDIUM**  
Computer, Internet,  
Tablet, Smartphone

**ZIELGRUPPE**  
ab 9. Klasse

**ZEITPLANUNG**  
5 Tage (je 6 Zeitstunden)

**ORT**  
in der Schule oder im  
TMBZ in Erfurt

**ANGEBOTSNUMMER**  
M6

**ANSPRECHPARTNERIN**  
Marie-Kristin Hess  
0361 21177-52

# „YouTube kills the TV-Star!?“

→ Fernsehen war gestern – heute ist YouTube: Für Jugendliche ist das Videoportal das Leitmedium Nummer eins. Es erscheint authentischer, unkonventioneller, weniger durchformatiert als „normales“ Fernsehen und ist in Sprache, Darstellung und Inhalten absolut jugendaffin. Trends und Idole entstehen auf YouTube, egal ob in Musik, Video oder Gaming. Doch was macht einen guten YouTube-Kanal aus?

Im Projekt analysieren die Teilnehmenden verschiedene Formate, Darstellungsformen und Stile der Plattform und probieren sich kreativ und selbstbestimmt in der Gestaltung eigener Inhalte aus. In Kleingruppen entwickeln sie ihre eigenen YouTube-Kanäle und produzieren täglich passende Webvideos. Gleichzeitig bewerten und kommentieren sie die Beiträge der anderen Gruppen. Wer kommt am besten an? Wer hat den meisten Erfolg? Welche Strategien führen zu hohen Klickzahlen und jeder Menge Likes? Und welche Rolle spielen Kommerz und Selbstinszenierung?

Am Ende wird Bilanz gezogen: Die Teilnehmenden tauschen sich über ihre persönlichen Erfahrungen als YouTuberin und YouTuber aus und setzen sich dabei auch kritisch mit den Funktionsmechanismen und Dynamiken der kommerziellen Plattform auseinander.

## VORAUSSETZUNGEN IN DER EINRICHTUNG

- idealerweise stabiles WLAN
- Rückzugsmöglichkeiten für die Gruppenarbeit



■ 31. Mai–03. Juni 2022

**MEDIUM**  
Computerspiele

**ZIELGRUPPE**  
ab 8. Klasse

**ZEITPLANUNG**  
4 Tage (5 Zeitstunden)

**ORT**  
in der Schule

**ANGEBOTSNUMMER**  
M7

**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 z.B. 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



■ 13.–16. Juni 2022

**MEDIUM**  
Computer, Tablet,  
Roboter

**ZIELGRUPPE**  
3.–6. Klasse

**ZEITPLANUNG**  
4 Tage

**ORT**  
in der Einrichtung oder  
im TMBZ in Erfurt

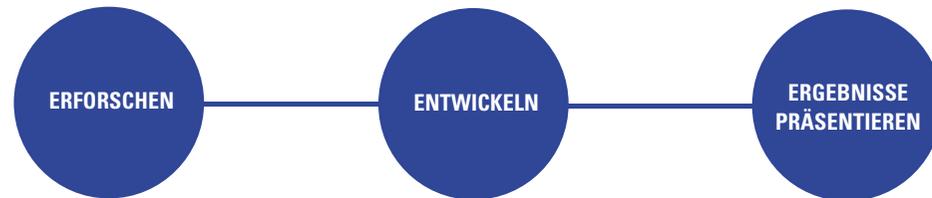
**ANGEBOTSNUMMER**  
M8

**ANSPRECHPARTNERIN**  
Andrea Bätzig  
0361 21177-58

# „Wieso, Weshalb, Warum? Forschendes Lernen mit Lego WeDo 2.0“

→ 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 LEGO Robotermodelle sowie einfache Programmierungen mit grafischen Programmiersprachen.

Das Projekt gliedert sich in drei Phasen:



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

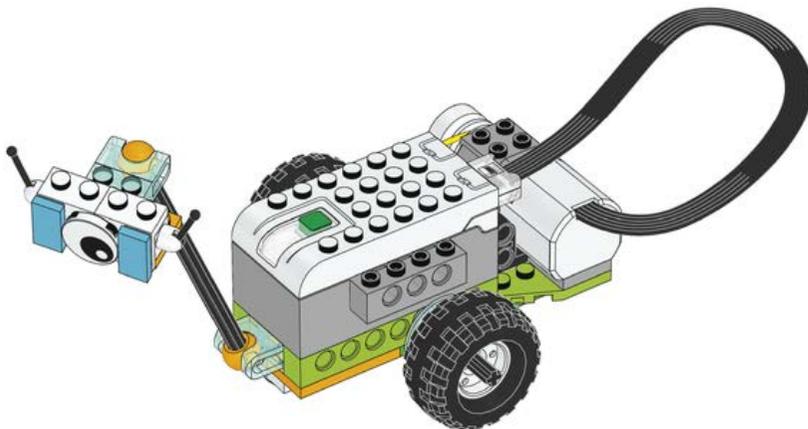
In der Phase „Entwickeln“ konstruieren, programmieren und modifizieren sie ihre Modelle.

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 M8

■ **11. Juli 2022**  
**12. Juli 2022**  
**13. Juli 2022 (je eintägiger Workshop)**

**MEDIUM**  
 Smartphone

**ZIELGRUPPE**  
 ab 8. Klasse

**ZEITPLANUNG**  
 1 Tag (5 Zeitstunden)

**ORT**  
 in der Einrichtung

**ANGEBOTSNUMMER**  
 M9 11. Juli 2022  
 M10 12. Juli 2022  
 M11 13. Juli 2022

**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 Medienschafter bei Instagram, Facebook, 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 eines Content-Creators und erfahren, was es heißt, medial „always on“ sein zu müssen. Den Rahmen bietet ein Drama Game – ein angeleitetes szenisches Spiel mit medienpraktischen Anteilen. Die Jugendlichen schlüpfen dabei für die Projektzeit in die Rollen von Influencern und erleben unmittelbar, wie 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 M9**

**ANMELDUNG M10**

**ANMELDUNG M11**