

# Neue Medien



Reiz und Risiko der digitalen Welt

Projektideen für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen



STADT MOERS



**Grafschafter Diakonie**

Diakonisches Werk  
Kirchenkreis Moers



Maßnahme des  
Aktionsplans gegen Sucht  
Nordrhein-Westfalen

Gefördert vom

Ministerium für Arbeit,  
Gesundheit und Soziales  
des Landes Nordrhein-Westfalen



### **Die Idee...**

für die Auseinandersetzung mit dem Themenfeld „Neue Medien“ waren Ende 2010 erste Anfragen von pädagogischen Fachkräften sowie Eltern, die sich Sorgen um die Kinder machten, die sich zunehmend mit ihrem Computer beschäftigten. „Hilfe, mein Kind ist computersüchtig“ war die Befürchtung, mit der Eltern Kontakt zur Drogenhilfe Moers suchten. Schnell wurde neben dem Beratungsangebot, welches die Drogenhilfe seit diesem Zeitpunkt anbietet, auch der Bedarf im Bereich Prävention deutlich. Um das Themenspektrum und die Angebotsvielfalt zu erweitern, begann 2012 die Kooperation zwischen der Drogenhilfe der Grafschafter Diakonie – Diakonisches Werk Kirchenkreis Moers und dem Kinder- und Jugendbüro der Stadt Moers, die gemeinsam ein Konzept zur Medienkompetenzvermittlung und Beratung entwickelt haben.

Unter dem Motto „Reiz und Risiko von Neuen Medien“ informieren wir z.B. an Elternabenden oder Multiplikatorenschulungen über die Themen Jugendschutz und Mediensuchtvorbeugung.

Seit 2016 findet einmal jährlich der Moerser Medientag statt. Der Fachtag richtet sich an Fachkräfte aus der Kinder- und Jugendarbeit, Lehrerinnen und Lehrer und an alle Interessierten, die zu den Themen Jugendmedienschutz und Mediensuchtprevention arbeiten und weitere Erfahrungen und Anregungen sammeln möchten.

Die Moerser Jugendmedientage finden in den Tagen vor dem Moerser Medientag statt. Teilnehmende des Moerser Mediennetzwerks bieten Projekte für Kinder und Jugendliche an, kooperieren und entwickeln neue Ideen für die nächsten Jugendmedientage.

Im folgenden findet sich eine Sammlung der Projekte, die im Rahmen der Moerser Jugendmedientage durchgeführt wurden, sowie eine Sammlung von Ideen und das Angebot von Materialien der Teilnehmenden des Moerser Mediennetzwerks.

### **Das Ziel...**

ist es, Wissen zu teilen und Ideen zu spinnen, um den Kindern und Jugendlichen –und auch uns selber– den Weg zu einer gelungenen Mediennutzung zu ebnet. Viel Spaß beim Gehen!

## Projektübersicht

- #LICHTGRAFFITI..... Seite 4
- #FAKENEWS..... Seite 5
- #TRICKFILMWERKSTATT..... Seite 6
- #KADINSKY MEETS TECHNO..... Seite 7
- #MINECRAFT 3D..... Seite 8
- #ANIMATIONSFIGUREN..... Seite 9
- #OZO BOT'S..... Seite 10
- #TABLET ANALOG..... Seite 11
- #HIPHOP..... Seite 12
- #DANCE & TAGTOOL..... Seite 13
- #3D STIFT..... Seite 14
- #VIDEO 360GRAD..... Seite 15



### Projektbeschreibung

Die Farbe kommt hier nicht aus der Dose, sondern aus der Taschenlampe und die anschließenden Bilder sind auf Fotos für die Nachwelt gebannt. Grundlage ist ein kleines mobiles Fotostudio, welches man nahezu in jeder Einrichtung aufbauen kann. Im Anschluss werden die Grundlagen der Technik und Fotografie vermittelt. Dann kann es auch schon losgehen. Mittels Langzeitbelichtung werden coole Lichteffekte erzeugt. Die Teilnehmer können mit allem was leuchtet experimentieren und schaffen so völlig neue Fotomotive.

**Material:** Für dieses Projekt wird einiges an Technik benötigt: Kamera, Blitze, Leuchteffekte, Laptop mit Bildbearbeitungssoftware, ein dunkler Raum, schwarze Wand oder dunkle Tücher als Hintergrund.

**Zeitaufwand:** Dieses Projekt ist als Schnupperprojekt ab ca. 3 Stunden durchführbar. Auch als längeres Projekt geeignet.

**Kosten:**

gering

mittel

hoch

**Schwierigkeitsgrad:**

einfach

normal

schwer



## Projektbeschreibung

Wie einfach geraten Fake News in Umlauf? Sind euch selbst schon mal Fake News begegnet? Nach einer kurzen Einführung in die Thematik denken sich die Teams anhand einiger Bücher Behauptungen zu den unterschiedlichen Themen aus, die teilweise richtig oder falsch sind und erstellen mit der Software „kahoot!“ ihr eigenes „Richtig-oder-Falsch-Quiz“. Im Anschluss geht es darum, die eigenen Medien zu präsentieren und die übrigen Teilnehmer auf die Probe zu stellen. Mit den iPads können alle gemeinsam die entstandenen Quizze spielen.

**Material:** Bücher, Zeitungen, Zeitschriften zur Recherche, iPads, Beamer, App „kahoot“

**Zeitaufwand:** Durchführbar ab 2 Stunden, umso mehr Zeit desto besser. Recherche und Quiz können beliebig lange gestaltet werden.

**Kosten:**

gering

mittel

hoch

**Schwierigkeitsgrad:**

einfach

normal

schwer



## Projektbeschreibung

Bei diesem Projekt kann man ganz einfach einen kleinen Film erstellen. Stop-Motion heisst die entsprechende Technik. Man nutzt Knet- oder Playmobilfiguren. Zunächst schreiben/skizzieren die Teilnehmer ein kleines Storyboard und basteln die Kulisse, teils auch die Figuren. Jede Gruppe hat anschließend Zeit, ihre Kurzgeschichte zu fotografieren. Am Ende werden die Fotos von der SD-Karte ins Schnittprogramm geladen, sortiert, montiert und vertont, sodass schließlich ein richtiger Trickfilm entsteht.

**Material:** Viele Bastelmaterialien für den Kulissenbau, Playmobilfiguren, Fotokamera, Laptop mit Bildbearbeitungs- und Schnittprogramm.

**Zeitaufwand:** Das Projekt eignet sich perfekt für eine Projektwoche o.ä. Da mehrere Arbeitsschritte anfallen wird auch einiges an Zeit benötigt.

**Kosten:**

gering

mittel

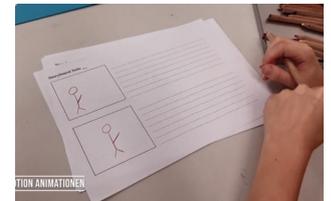
hoch

**Schwierigkeitsgrad:**

einfach

normal

schwer



## Projektbeschreibung

Die Teilnehmer gestalten Alltagsgegenstände im Stil des Künstlers Wassily Kandinsky als Symbiose für Kunst und Technik. Hierbei setzen sie sich aktiv mit dem Leben und Werk des Künstlers auseinander und setzen das Erarbeitete multimedial in die Praxis um. So findet das klassische Medium Malerei Anwendung bei Upcycling-Objekten und Neukreationen aus Recyclingmaterial. Des Weiteren werden Aktivboxen für Mobiltelefone (Lärmmaschine) gebaut. Dieses Projekt ergänzt Kunst / Handwerk mit neuer Technik.

**Material:** Das Projekt ist recht Material aufwendig. Es werden div. Bastelmaterialien benötigt. Zudem muss Recyclingmaterial im Vorfeld gesammelt werden. Hinzu kommt das Material für die Aktivboxen.

**Zeitaufwand:** Optimal durchführbar als Projektwoche. Mindestens 3-4 Tage werden benötigt.

**Kosten:**

gering

mittel

hoch

**Schwierigkeitsgrad:**

einfach

normal

schwer



### Projektbeschreibung

Minecraft 3D - Digital denken, bauen & 3d drucken lassen! In der digitalen Welt des Spiel „Minecraft“ setzen die Teilnehmer/innen Modelle aus Blöcken zusammen, die anschließend von der virtuellen Spielfläche in die reale Welt exportiert werden. Das Besondere an dem Workshop ist, mit 3D Druckern werden diese Eigenkreationen dann als 3D Modell ausgedruckt.

In der virtuellen Welt sollen möglichst detailgetreu bekannte Bauwerke aus der eigenen Stadt oder berühmte Wahrzeichen nachgebaut werden. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

**Material:** Hoher technischer Aufwand. 3D Drucker mit entsprechenden PCs und Software benötigt.

**Zeitaufwand:** Tagesprojekt möglich – mindestens 7 Stunden. Ausdruck der 3D Objekte kann einige Tage bis Wochen dauern und muss den Teilnehmern dann im Nachgang ausgehändigt werden.

**Kosten:**

gering

mittel

hoch

**Schwierigkeitsgrad:**

einfach

normal

schwer



## Projektbeschreibung

Bei diesem Projekt schlüpfen die Teilnehmer in die Rolle einer Comicfigur. Ein kleines mobiles Filmstudio mit Greenscreen wird aufgebaut, in dem man sich dann bewegt. Auf einem Bildschirm sieht man sich dann in Echtzeit als Comicfigur und man kann diese mit der eigenen Bewegung, Gestik und Mimik steuern. Mit einer passenden Software kann man nun alles zusammenfügen. Man kann so eine kurze lustige Geschichte erstellen oder einfach nur witzige Figuren animieren. Das anschließende Vertonen gehört natürlich auch noch dazu.

**Material:** Man benötigt spezielle Technik (Videokamera, mehrere PCs, Mikro), eine entsprechende Software und vor allem das Know-How.

**Zeitaufwand:** Kleine Geschichten können schon in 3-4 Stunden erstellt werden. Projektlänge ist variabel. Da der technische Aufwand recht hoch ist, sollte man genügend Zeit für das Projekt einplanen.

**Kosten:**

gering

mittel

hoch

**Schwierigkeitsgrad:**

einfach

normal

schwer



### Projektbeschreibung

Programmieren? Is' doch easy. Hier lernt man spielerisch das Thema Programmieren, Logisches Denken und technisches Verständnis ebenfalls geschult. Die OzoBot's sind kleine Roboter, die leicht (mittels Farbcodierung) zu programmieren sind. Man kann z.B. Straßen nachbilden, die die OzoBot's dann entlang gehen müssen und die kleinen Roboter vor eigene Aufgaben stellen. Für Fortgeschrittene gibt es auch die Möglichkeit, die kleinen Roboter am PC mithilfe einer Programmiersprache zu programmieren. Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt.

**Material:** Ozo Bot's in beliebiger Stückzahl, Papier, Eddings, Spiele und Vorlagen aus dem Internet, ggf. Laptop für Programmierung der Ozo Bot's

**Zeitaufwand:** Sowohl für den Einstieg ins Thema Programmierung geeignet, als auch für lange aufwändigere Projekte. Sehr vielfältige Möglichkeiten.

**Kosten:**

gering

**mittel**

hoch

**Schwierigkeitsgrad:**

einfach

normal

**schwer**



## Projektbeschreibung

Geräusche aus ganz normalen Alltagsgegenständen erzeugen? Ein ganz normales Blatt Papier zum Tablett mit Touchfunktion machen? Wir zeigen Euch wie es geht. Mit einem kleinen Touchboard und ein paar Kabeln, können wir alle möglichen Gegenstände anschließen und coole Töne erzeugen. Im zweiten Teil nutzen wir leitfähige Farbe und gestalten eigene Symbole, belegen diese mit Sounds und haben ein analoges Tablet. Die hier genutzte Technik nennt sich BareConductive. Das ist eine einfach kleine Steckplatine.

**Material:** Bare Conductive Touchboard Platine + Zubehör, alles an Bastel- und Alltagsgegenständen. Hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt.

**Zeitaufwand:** Je nach Aufwand ab 2 Tage bis zu einer ganzen Projektwoche.

**Kosten:**

gering

mittel

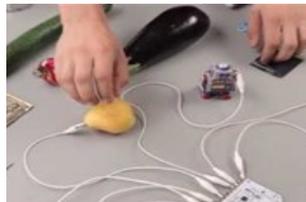
hoch

**Schwierigkeitsgrad:**

einfach

normal

schwer



### Projektbeschreibung

Hier wird viel kreative Power gebraucht um die eigene Meinung in Rap-Texten auszudrücken. Egal ob klassischer Rap, Trap oder Afro-Trap, verschiedene Stile werden erlernt. Zum Thema „Neue Medien“ wird zunächst an Inhalten und Texten gearbeitet. Dann geht es ins mobile Tonstudio und die Rhymes werden eingesprochen. Am Ende des Projektes gibt es eine kleine Live-Performance. Während des Projektes erlernen die Teilnehmer die Technik und den Umgang mit verschiedenen Soundmodulen. Der inhaltliche Part lässt sich komplett frei gestalten und an viele Themen anpassen.

**Material:** Diverses Recording-Equipment, ggf. mobiles Tonstudio. Am besten unter fachkundiger Anleitung durchführen.

**Zeitaufwand:** Mindestens 3 Tage um einen eigenen Song zu erstellen.

**Kosten:**

gering

mittel

hoch

**Schwierigkeitsgrad:**

einfach

normal

schwer



## Projektbeschreibung

Bei diesem multimedialen Projekt werden drei Komponenten miteinander verbunden... Tanzen, Tagtool und Musikvideoproduktion. Zunächst studieren die Teilnehmer eine Choreografie ein. In einem Tagtool Workshop lernen die Kinder und Jugendlichen wie man auf dem iPad mit der App Tagtool zeichnet und coole Animationen erstellt. Diese „Visuals“ werden dann genau auf Tanz und Musik abgestimmt, sodass ein einzigartiges Gesamtbild entsteht. Die Animationen können nämlich auf Leinwand projiziert werden.

Am Schluss werden alle Elemente zusammen gefügt und die Teilnehmer/innen produzieren ihr eigenes Tanz-Musikvideo.

**Material:** Recht hoher Technikaufwand. Für das Tagtool werden iPads und spezielle Software benötigt. Die Musikvideoproduktion erfordert Filmequipment. Am besten hier einen Profi zur Unterstützung holen.

**Zeitaufwand:** Min. je 1 Tag für Tagtool und Musikvideo. Die Choreografie sollte im Vorfeld erarbeitet werden.

**Kosten:**

gering

mittel

hoch

**Schwierigkeitsgrad:**

einfach

normal

schwer



### Projektbeschreibung

3D Objekte können nicht nur mit Druckern hergestellt werden, sondern auch mit Hilfe eines 3DPens. Hier kann man sich kreativ austoben und mit verschiedenen Maltechniken experimentieren. Man kann super schnell und einfach Ideen in witzige 3D Objekte umsetzen und im Anschluss direkt mit nach Hause nehmen.

**Material:** 3DPens + buntes Filament, Malvorlagen

**Zeitaufwand:** Perfekt für kurze Projekte oder einfach mal zwischendurch. Man benötigt ca. 2 Stunden Zeit.

**Kosten:**

gering

mittel

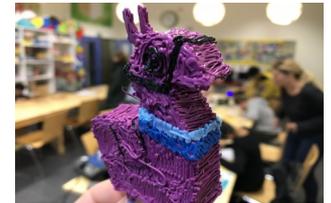
hoch

**Schwierigkeitsgrad:**

einfach

normal

schwer



## Projektbeschreibung

Virtual Reality wird immer verbreiteter und 360 Grad Aufnahmen sind mit der speziellen Technik kein Problem mehr. In diesem Workshop lernen die Teilnehmer ein eigenes 360 Grad Video zu erstellen. Der Umgang mit der Kamera ist dabei genauso wichtig wie Kreativität und räumliches Vorstellungsvermögen. Zunächst wird mit VR-Brillen experimentiert um ein Gefühl für die Technik zu entwickeln. Im Anschluss denken sich die Teilnehmer eine kurze Story aus oder filmen einfach nur einen virtuellen Rundgang in der Einrichtung. Alles ist möglich.

**Material:** Es wird spezielles Equipment benötigt: 360 Grad Kameras, VR-Brillen, Laptop mit Schnittsoftware.

**Zeitaufwand:** Sowohl als Schnupperworkshop (ca. 3 Std.) geeignet. Bei aufwendigeren Filmen ist eine Projektwoche empfohlen.

**Kosten:**

gering

mittel

hoch

**Schwierigkeitsgrad:**

einfach

normal

schwer



**Drogenhilfe Moers**  
**Rheinberger Straße 17**  
**47441 Moers**

Ansprechpartnerin:  
Britta Dietrich-Aust

Telefon: 02841/880674-85  
Mail: [drogenhilfe@grafschafter-diakonie.de](mailto:drogenhilfe@grafschafter-diakonie.de)  
Web: [www.drogenhilfe-moers.de](http://www.drogenhilfe-moers.de)



**Stadt Moers–Kinder– und Jugendbüro**  
**Rathausplatz 1**  
**47441 Moers**

Ansprechpartner:  
Mark Bochnig-Mathieu

Telefon: 02841/201-834  
Mail: [mark.bochnig-mathieu@moers.de](mailto:mark.bochnig-mathieu@moers.de)  
Web: [www.moers.de](http://www.moers.de)  
[fb.com/KinderJugendbueroMoers](https://fb.com/KinderJugendbueroMoers)



STADT MOERS

