

# Mini-Fortbildung

## "Kreativ mit Medien: Gestalten, Spielen, Ausprobieren"

# Warum aktive Medienarbeit?

## Was ist aktive Medienarbeit?

- Medien sind längst zentrale Ausdrucksformen sozialer Teilhabe geworden.
- Kinder, Jugendliche und Klient\*innen sind heute ständig von digitalen Medien umgeben, doch gestalten sie diese nicht unbedingt auch selbst aktiv mit.

Aktive Medienarbeit bedeutet, Medien **selbst zu gestalten**, zu **produzieren** und **reflektiert einzusetzen**, statt sie nur passiv zu konsumieren.

---

## Selbst tun – gemeinsam gestalten – kritisch reflektieren

Partizipation und Reflexion stehen im Zentrum aller medienpädagogischen Aktivitäten.

### Konkrete Beispiele aus der Praxis

#### Filme & Stop-Motion

Bewegte Bilder erzählen Geschichten und machen Perspektiven sichtbar

#### Podcasts

Audio-Formate geben Stimmen Raum und fördern Ausdrucksfähigkeit

#### Interaktive Spiele / Geschichten

Mit Tools wie Flickgame eigene Spielwelten und interaktive Geschichten erschaffen

#### Technik-Experimente

MakeyMakey und andere Tools machen Technologie begreifbar

# Ziele aktiver Medienarbeit

Aktive Medienarbeit verfolgt vielfältige pädagogische Ziele, die sich gegenseitig verstärken und die Entwicklung junger Menschen ganzheitlich fördern.

## Selbstwirksamkeit

Teilnehmende erleben: *Ich kann mit Medien etwas schaffen!* Diese Erfahrung stärkt das Selbstbewusstsein nachhaltig.

## Kreativität

Eigene Ideen, Gedanken und Gefühle werden sichtbar gemacht und künstlerisch ausgedrückt.

## Medienkompetenz

Verstehen, wie Medien funktionieren, produziert werden und gesellschaftlich wirken.

## Teamarbeit

Gemeinsames Planen, Umsetzen und Problemlösen stärkt soziale Kompetenzen.

## Teilhabe & Empowerment

Alle können mitmachen – unabhängig von Vorwissen, Herkunft oder Bildungsstand.

# Bedeutung für die Soziale Arbeit

## Aktive Medienarbeit als Methode

---

### Beziehungsgestaltung & Gruppendynamik

Gemeinsame Medienprojekte können Vertrauen schaffen und den Gruppenzusammenhalt stärken

---

### Niedrigschwellige Zugänge

Ermöglicht Bildung und Ausdruck ohne hohe Einstiegshürden

---

### Soziale Teilhabe & Inklusion

Alle Stimmen finden Gehör, alle können sich einbringen

---

### Raum für Lebenswelten

Emotionen, Themen und persönliche Erfahrungen der Teilnehmenden bekommen Raum

# Haltung und Rolle der Fachkraft



## Coach statt Technikprofi

Wir müssen nicht alles wissen – Unsere Rolle ist es, Prozesse zu begleiten und zu ermutigen



## Fragen stellen

Durch gezielte Fragen Lernprozesse anregen und Reflexion fördern



## Sichere Räume schaffen


Fehler sind erlaubt – Experimentieren und Ausprobieren steht im Vordergrund



## Reflexion ermöglichen

*Was will ich mit meinem Medium sagen? Welche Wirkung erziele ich?*

---

 **Wichtig:** Nicht die Technik steht im Mittelpunkt, sondern das, was Menschen damit ausdrücken möchten. Die pädagogische Beziehung und der kreative Prozess sind entscheidend.



# Verbindung zum Praxisteil

Heute probieren wir nach dem Prinzip **Machen – Erleben – Reflektieren** gemeinsam drei verschiedene Tools aus.

## Unsere Tools für heute

### MakeyMakey

Technik kreativ begreifen –  
Alltagsgegenstände werden zu  
Controllern

### Stop Motion Studio

Geschichten mit Bildern erzählen –  
Frame für Frame zum fertigen Film

### Flickgame

Interaktive Storys entwickeln –  
eigene Spielwelten erschaffen

# Einführung in Makey Makey

Das **Makey Makey** ist ein Erfindungs-Set, das es ermöglicht, Alltagsgegenstände wie Obst, Alufolie oder Play-Doh in Tasten für den Computer zu verwandeln.

## Wie es funktioniert

### Leitfähigkeit erkennen

Makey Makey registriert, wenn ein leitfähiges Objekt (z.B. eine Banane) berührt wird.

### Signal an den PC

Das Makey Makey wandelt das Signal in einen Tastendruck oder Mausklick für den Computer um.

### Stromkreis schließen

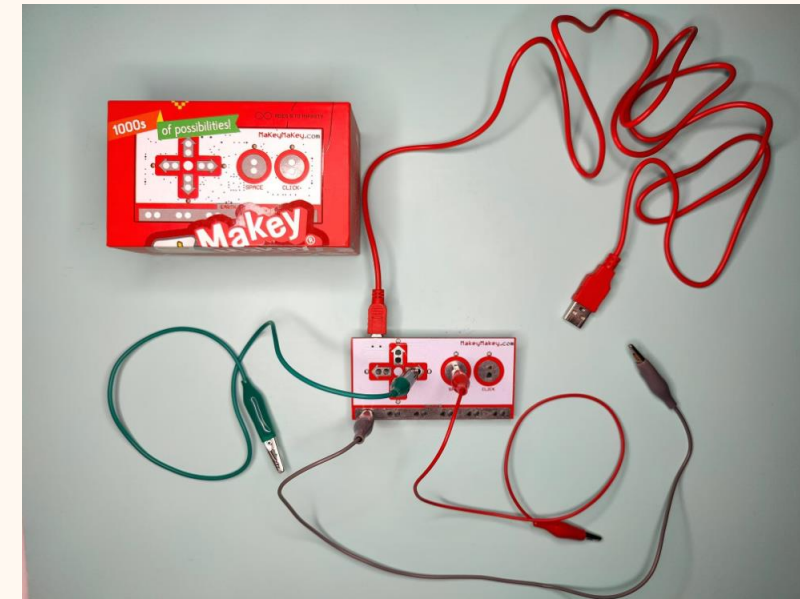
Die Berührung des Objekts schließt einen elektrischen Stromkreis über den Nutzer.

### Interaktion

Der Computer reagiert, als ob eine normale Taste gedrückt worden wäre.

## Was man braucht


- Makey Makey Kit (inkl. USB-Kabel und Krokodilklemmen)
- Ein Computer mit USB-Anschluss
- Leitfähige Materialien (z. B. Obst, Alufolie, Wasser, Play-Doh)





# Beispielprojekte



 YouTube



## Projekt-Beispiele mit Makey Make

Mit Gummibärchen, buntem Wasser oder mit Knete Musik machen? Das und vieles mehr geht mit dem Makey Makey – wir

# Interaktive Geschichten mit Flickgame

Flickgame ermöglicht es, interaktive Geschichten zu erstellen, bei denen die Nutzenden durch Klicks den Verlauf aktiv beeinflussen können. Es ist eine kreative Möglichkeit, digitale Erzählformen spielerisch zu erkunden. (Beispiel "The House" <https://lagjugendundfilm.itch.io/the-house>)

## Klickbasierte Interaktion

Die spielende Person trifft Entscheidungen oder verändert die Spielwelt durch einfaches Klicken auf Elemente.

## Limitierte Frames

Mit 16 Frames (Bildern) pro Projekt fördert Flickgame kreatives Denken und effizientes Erzählen.

## Vielseitige Anwendungen

Eignet sich für Bildergeschichten (wie ein Comic zum Klicken), einfache Labyrinth oder Entdeckungsspiele.

# Stop Motion Studio

Jeder kennt das Prinzip eines Daumenkinos. Mit der App [Stop Motion Studio](#) wird das Erstellen eigener Trickfilme kinderleicht. Mit einem Tablet oder Smartphone können einzelne Bilder aufgenommen und zu einem lebendigen Film zusammengesetzt werden.

## Über das Tool



### Einfache Bedienung

Kein Computer, keine komplexe Schnittsoftware nötig; die App ist intuitiv



### Umfassende Funktionen

Trotz der Einfachheit bietet die App verblüffende Möglichkeiten wie Intros, Texte, Toneffekte und Übermalungen.



### Kreatives Erzählen

Ideal, um Geschichten zu visualisieren und der Fantasie freien Lauf zu lassen, Bild für Bild.

## Funktionsweise & Benötigtes Material

Die App nutzt die integrierte Kamera des mobilen Geräts. Für ruckelfreie Aufnahmen ist ein Stativ mit passender Halterung wichtig. Es ermöglicht, Objekte präzise zu verschieben und jedes Bild gezielt aufzunehmen. (Info-Video zur Einführung:

<https://www.youtube.com/watch?v=081Yr6rZJ7A> )

# Weiterführende Ressourcen

## Allgemeine Medienpädagogik

- [www.medienpaedagogik-praxis.de](http://www.medienpaedagogik-praxis.de)  
Praxisnahe Methoden und Projektideen
- [www.bpb.de/medienpaedagogik](http://www.bpb.de/medienpaedagogik)  
Bundeszentrale für politische Bildung
- [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)  
Sicherheit und Medienkompetenz
- <https://ebildungslabor.de/tag/tools/>  
Toolsammlung von Nele Hirsch
- <https://medienkindergarten.wien/medienpraxis>  
Praxisideen für das Vorschulalter
- <https://praktisch-digital.de/>  
Sammlung an konkreten Einsatzmöglichkeiten von digitalen Medien (für Unterricht, aber auch für außerschulischen Einsatz geeignet)

## Spezifische Tools

- [www.makeymakey.com](http://www.makeymakey.com)  
Hardware für kreative Technikprojekte
- [www.flickgame.org](http://www.flickgame.org)  
Einfaches Tool für interaktive Spiele
- [Stop Motion Studio](#)  
Stop Motion App
- [Geschichtenwürfel.de](http://Geschichtenwürfel.de)  
Märchen- und Emojiwürfen zur Ideenfindung  
(digitale Alternative zu Story Cubes)