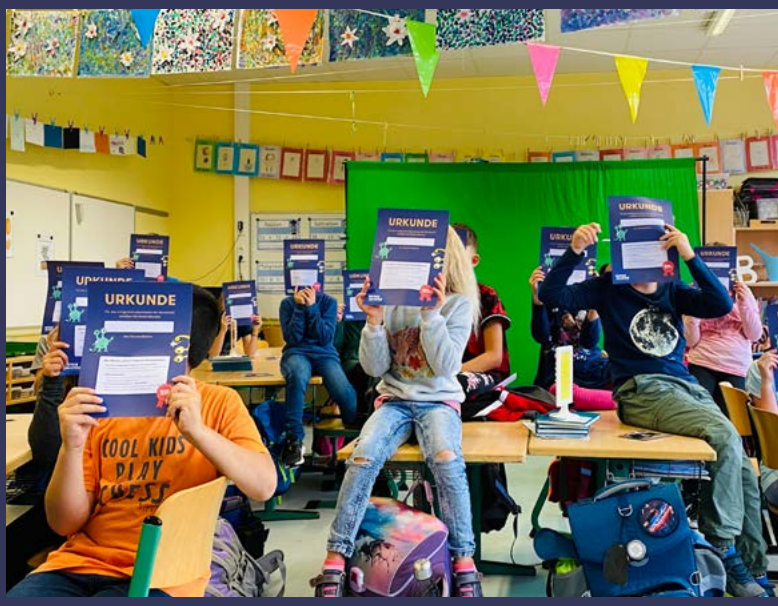
Kreative Medienbildung

Unsere Angebote im Überblick



Stand 1/24

MEDIEN MONSTER
Medien kreativ begreifen

Wer sind die MedienMonster?

Als gemeinnütziger Verein begreifen wir uns als außerschulischer Träger der kulturellen Medienbildung. Wir möchten Kindern und Jugendlichen, unabhängig von ihren individuellen Voraussetzungen, eine bestmögliche, gesellschaftliche Teilhabe und eine ganzheitliche Bildung ermöglichen.

Dafür haben wir zahlreiche Projekte konzipiert, die sich direkt an Kinder und Jugendliche richten. Darüber hinaus bieten wir Workshops zur Weiterbildung für Pädagoginnen und Pädagogen sowie Infoveranstaltungen für Eltern und Interessierte an.

Wir fördern die kompetente Teilhabe Aller an einer digitalisierten Gesellschaft.

Warum wir Projekte zur Medienbildung machen

Medienkompetenz ist eine Schlüsselqualifikation unserer heutigen Zeit. Die Nutzung digitaler Medien wie Smartphones, Tablets & Co. nimmt in der alltäglichen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen zunehmend eine zentrale Rolle ein. Der sichere, verantwortungsvolle - und nicht zuletzt der kreative - Umgang erscheint vor diesem Hintergrund umso entscheidender. Wir unterstützen Kinder und Jugendliche dabei, als kompetente und innovative Mitgestalter ihren Platz in einer durch Medien geprägten Gesellschaft zu finden.

Medienprojekte fördern vielfältige Kompetenzen

Die Beschäftigung mit Medien bietet viele Möglichkeiten kreativ zu sein, Talente zu entdecken und zu entfalten sowie vielfältige Kompetenzen zu fördern. In unseren Projekten lernen Kinder und Jugendliche das Smartphone oder Tablet aktiv als Werkzeug zu gebrauchen, um kreative und künstlerische Medieninhalte zu erschaffen.

Die aktive Auseinandersetzung mit medialen Produkten soll eine Reflexion anregen. Dabei thematisieren wir mit den Kindern und Jugendlichen auch kritische Inhalte, Datenschutz und Urheberrechte sowie Sicherheitsmaßnahmen im Umgang mit digitalen Medien.

Darüber hinaus finden die durch Medienprojekte erlernten Fähigkeiten und Kompetenzen auch in der weiteren Schul- und Berufslaufbahn Verwendung.

Nachhaltig Medienkompetenz aufbauen

Ziel unserer Arbeit ist, nachhaltig Medienkompetenz aufzubauen. Neben der direkten Förderung von Kindern und Jugendlichen durch Projekttage und Projektwochen an Schulen und Institutionen, vermitteln wir in unseren Workshops das medienpädagogische Handwerkzeug, um MultiplikatorInnen (u.a. Lehrer:innen, Sozialarbeiter:innen, Erzieher:innen) die eigenständige medienpädagogische Arbeit zu ermöglichen.

Unsere Elternabende und Vorträge zeigen umfassendes Hintergrundwissen und Handlungsempfehlungen auf, die sich speziell an Eltern und Interessierte richten, um die Medienkompetenz aller zu fördern.

Im Übrigen sind unsere Konzepte auch für Unternehmenskontexte wie berufliche Aus- und Weiterbildung prädestiniert.

Wir helfen beim Medienkonzept

Auf die individuellen Ziele sowie die personellen, technischen und finanziellen Voraussetzungen eingehend, stehen wir beratend bei der Auswahl der geeigneten Strategien und Methoden zur Seite.

In enger Zusammenarbeit unterstützen wir die Entwicklung eines nachhaltigen Medienkonzepts und helfen bei der aktiven Umsetzung.

MedienMonster als langfristige Partner

Die Digitalisierung ist ein sehr dynamischer Prozess, der durch permanente Entwicklung und Veränderung gekennzeichnet ist. Daher stehen wir gerne für eine langfristige Partnerschaft zur Verfügung, um im ständigen Austausch auf die aktuellen Entwicklungen einzugehen und eine nachhaltige Medienbildung zu implementieren.

Orientierung an offiziellen Richtlinien

Unsere Projekte und Workshops sind so konzipiert, dass sie die Vorgaben der Strategie der Kultusministerkonferenz und länderspezifische Richtlinien wie den Medienkompetenzrahmen NRW erfüllen.

Der Medienkompetenzrahmen NRW

Die Inhalte des Medienkompetenzrahmen NRW sind fester Bestandteil der schulischen Lehrpläne. Auf unseren Angeboten sind die Kompetenzen des Kompetenzrahmens aufgeführt, die durch die Umsetzung unserer Konzepte und Projekte gefördert werden.

„Medienkompetenz ist viel mehr als sogenannte „Wischkompetenz“.

Inhaltsverzeichnis

Projekte mit Kindern & Jugendlichen

Die MonsterAG 5
Netztage 6
Erklärvideos 7
Nachrichtensendung 8
Podcast 9
Creative Gaming 10

Workshops für pädagogische Fachkräfte

App-Café 12
Book Creator 13
Der Medienkompetenzrahmen 14
Erklärvideos 15
Film-Workshop 17
Podcast/Hörspiel 18
Digitale Selbstverteidigung 19

Elternabende & Vorträge

Das digitale Kinderzimmer 21
Wie funktioniert das Internet? 22

Unterstützung beim Medienkonzept

Medienkonzepterstellung 24

Projekte mit Kindern & Jugendlichen

Die Förderung von Medienkompetenz wird immer wichtiger, um Kindern und Jugendlichen Schlüsselqualifikationen zu vermitteln und sie auf das Leben in unserer zunehmend digitalisierten Gesellschaft vorzubereiten.

Die Projektarbeit mit Medien bietet viele Möglichkeiten, Medien kreativ zu begreifen, zu nutzen und kritisch zu hinterfragen. Statt weiterhin die Rolle des passiven Konsument:innen einzunehmen, lernen die Kinder und Jugendlichen den verantwortungsvollen und produktiven Umgang kennen. Durch die damit einhergehende Förderung von Schlüsselkompetenzen (Kommunikation, Kreativität, kritisches Denken, kollaboratives Arbeiten) entdecken sie Medien als Werkzeuge der Teilhabe, Mitgestaltung und Selbstbestimmung.

Die MonsterAG

Projekttage

Mit viel Spaß und Kreativität entdecken die Schüler und Schülerinnen die Möglichkeiten und Gefahren digitaler Medien. In verschiedenen Modulen werden gestalterische und kritische Zugänge erfahrbar und die Teilnehmer:innen fit für die digitale Welt gemacht.

Gisela Lux
Ansprechpartnerin

Telefon 0201 857 878 – 60
gisela.lux@medienmonster.info

MedienMonster e. V.
Emmastr. 70 A
45130 Essen

Ziele

- Kreativer und kritischer Zugang zu digitalen Medien
- Sensibilisierung für das Thema Persönlichkeitsrechte und Datensicherheit
- Mechanismen der Medienproduktionen verstehen und reflektieren
- Schüler und Schülerinnen (SuS) erfahren, wie Medien zu nutzen sind, unter Berücksichtigung der rechtlichen Voraussetzungen (Persönlichkeits- und Urheberrechte)
- Umsetzung des Medienkompetenzrahmen NRW

Inhalte

- Die MonsterAG umfasst einen Schultag pro Klasse. Sie ist modular aufgebaut und beinhaltet ein Basismodul, indem die Referent:in die Gruppe kennenlernt und für einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien sensibilisiert.
- Zusätzlich zum Basismodul können folgenden Module ergänzend ausgewählt werden
  - » Bildrechte & Greenscreen
  - » Passwörter & Datensicherheit
  - » Geräuschemachen & Nachvertonung
- Die Module dauern jeweils zwei Schulstunden

Sonstiges
Grundlage der MonsterAG sind die von den MedienMonstern konzipierten Unterrichtskonzepte. Es ist zu empfehlen, dass der Projekttag von einer pädagogischen Fachkraft begleitet wird, um einen Wissenstransfer zu ermöglichen, sodass die Konzepte eigenständig weitergeführt werden können.

Organisatorisches

Zielgruppe
SuS Klasse 3 - 4; vorzugsweise 4. Klasse

Teilnehmerzahl
Max. 30 Schüler und Schülerinnen

Räumlichkeiten
Es wird ein (Klassen-) Raum benötigt

Material
Für das kreative Projekt bringen die MedienMonster Tablets mit, so dass in Kleingruppen gearbeitet werden kann

Eine Internetverbindung wäre von Vorteil

Falls vorhanden: Präsentationsfläche mit HDMI-Anschluss (Bspw.: Beamer, Smartboard, Fernseher etc.)

Dauer
1 Tag à 5 Unterrichtsstunden

Auch als Webinar möglich.

Es werden folgende Kompetenzen des *Medienkompetenzrahmen NRW* **gefördert:**

- BEDIENEN & ANWENDEN
- INFORMIEREN & RECHERCHIEREN
- PRODUZIEREN & PRÄSENTIEREN
- ANALYSIEREN & REFLEKTIEREN

Netztage

Projekttage

Während unserer Netztage erlernen die Schüler:innen den verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien. Neben einer grundsätzlichen Sensibilisierung erhalten sie verschiedene kreative und kritische Zugänge, um sich den gestalterischen und manipulativen Möglichkeiten digitaler Medien bewusst zu werden.

Gisela Lux
Ansprechpartnerin

Telefon 0201 857 878 – 60
gisela.lux@medienmonster.info

MedienMonster e. V.
Emmastr. 70 A
45130 Essen

Ziele

- Kreativer und kritischer Zugang zu digitalen Medien
- Sensibilisierung für das Thema Persönlichkeitsrechte und Datensicherheit
- Mechanismen der Medienproduktionen verstehen und reflektieren
- Schüler und Schülerinnen (SuS) erfahren, wie Medien zu nutzen sind, unter Berücksichtigung der rechtlichen Voraussetzungen (Persönlichkeits- und Urheberrechte)
- Umsetzung des Medienkompetenzrahmen NRW

Inhalte

- Die Netztage dauern ein bis zwei Schultage pro Klasse, je nach Bedarf. Sie sind modular aufgebaut und beinhalten ein Basismodul, indem die Referent:in die Gruppe kennenlernt und für einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien sensibilisiert
- Zusätzlich zum Basismodul können folgenden Module ergänzend ausgewählt werden
  - » Bildrechte & Greenscreen
  - » (Cyber-) Mobbing
  - » Fake News
  - » Geräuschemachen & Sound-Design
  - » Passwörter & Datensicherheit
  - » Soziale Netzwerke & Privatsphäre
- Die Module dauern jeweils zwei Schulstunden und können dem Zeitbudget angepasst werden. Bei den Modulen (Cyber-) Mobbing und Fake News kann (ab Klasse 7) auch eine Langversion über 4 Unterrichtsstunden gebucht werden.

Organisatorisches

Zielgruppe
SuS Klasse 5 - 13

Teilnehmerzahl
Max. 30 Schüler und Schülerinnen

Räumlichkeiten
Es wird ein (Klassen-) Raum benötigt

Material
Für das kreative Projekt bringen die MedienMonster Tablets mit, so dass in Kleingruppen gearbeitet werden kann

Eine Internetverbindung wäre von Vorteil

Teilnehmer:innen sollen ihre eigenen Endgeräte mitbringen

Falls vorhanden: Präsentationsfläche mit HDMI-Anschluss (Bspw.: Beamer, Smartboard, Fernseher etc.)

Dauer
1 - 3 Tage à 5 Unterrichtsstunden

Auch als Webinar möglich.

Es werden folgende Kompetenzen des *Medienkompetenzrahmen NRW* **gefördert:**

- BEDIENEN & ANWENDEN
- INFORMIEREN & RECHERCHIEREN
- PRODUZIEREN & PRÄSENTIEREN
- ANALYSIEREN & REFLEKTIEREN

Erklärvideos

Projekttage / Projektwoche

Erklärvideos sind die „Alleskönner“ im medienpädagogischen Alltag. Sie bieten diverse Anwendungsmöglichkeiten, einen hohen Spaßfaktor bei der Umsetzung und ermöglichen alternative Lernansätze wie das Peer-Learning. Mit einem Erklärvideoprojekt kann ein Großteil des Medienkompetenzrahmen abgedeckt werden.

Gisela Lux
Ansprechpartnerin

Telefon 0201 857 878 – 60
gisela.lux@medienmonster.info

MedienMonster e. V.
Emmastr. 70 A
45130 Essen

Ziele

- SuS (Schüler und Schülerinnen) lernen das Handwerkszeug, insbesondere verschiedene Erklärvideotechniken kennen, um selbständig Erklärvideos zu erstellen
- SuS gestalten kreativ, inhaltlich und methodisch ihre eigenen Erklärvideos
- SuS erfahren wie Erklärvideos im (Schul-)Alltag zu nutzen sind (z.B. Peer-to-Peer, Homepage, Marketing, uvm.)
- SuS erfahren, wie Videos zu nutzen und zu präsentieren sind, unter Berücksichtigung der rechtlichen Voraussetzungen (Datenschutz, Persönlichkeits- und Urheberrechte)
- Umsetzung des Medienkompetenzrahmen NRW

Ablauf

Hier ein Beispiel der Monster!

Teil I

- Film-Workshop inkl. Übung
- Vorstellung verschiedener Erklärvideotechniken
- Datenschutz-, Urheber-, Persönlichkeits- & Bildrechte
- Themenfindung & Erstellung der Storyboards

Teil II

- Vorbereitung und Erstellung der Materialien für das Video

Teil III

- Aufnahme & Schnitt
- Einführung Geräuschemachen

Teil IV

- Finalisierung & Präsentation

Sonstiges

Das Thema bzw. die Themen können/sollten von der Schule bzw. den SuS gewählt werden. Es können bspw. schulspezifische oder unterrichtsspezifische Themen behandelt werden.

Organisatorisches

Zielgruppe
SuS ab Klasse 4; vorzugsweise ab Klasse 7

Teilnehmerzahl
10 - 15 Schüler und Schülerinnen

Räumlichkeiten
Wünschenswert ist, dass 2 - 3 Klassenräume genutzt werden können, um in Ruhe Aufnahmen und Gruppenarbeiten durchzuführen

Material
Für die Erstellung der Erklärvideos bringen die MedienMonster Tablets mit, so dass in Kleingruppen gearbeitet werden kann

Eine Internetverbindung wäre von Vorteil

Falls vorhanden: Präsentationsfläche mit HDMI-Anschluss (Bspw.: Beamer, Smartboard, Fernseher etc.)

Dauer
2 - 4 Tage à 5 - 6 Unterrichtsstunden

Es werden folgende Kompetenzen des *Medienkompetenzrahmen NRW* gefördert:

- BEDIENEN & ANWENDEN
- INFORMIEREN & RECHERCHIEREN
- KOMMUNIZIEREN & KOOPERIEREN
- PRODUZIEREN & PRÄSENTIEREN
- ANALYSIEREN & REFLEKTIEREN

Nachrichten-sendung

Projekttage / Projektwoche

Schüler und Schülerinnen erstellen eigenständig unter Anleitung eine 5 - 10 minütige Nachrichtensendung. Dabei erleben und erlernen sie den kreativen und kritischen Umgang mit digitalen Medien.

Gisela Lux
Ansprechpartnerin

Telefon 0201 857 878 – 60
gisela.lux@medienmonster.info

MedienMonster e. V.
Emmastr. 70 A
45130 Essen

Ziele

- Schüler und Schülerinnen (SuS) erstellen eine Nachrichtensendung mit Tablets
- SuS lernen das Handwerkszeug kennen, um selbständig Reportagen zu erstellen und zu einer Nachrichtensendung zusammenzufügen
- SuS lernen Methoden kennen, um eigene Filmbeiträge inhaltlich und kreativ zu gestalten
- SuS erfahren, wie Videos zu nutzen und zu präsentieren sind, unter Berücksichtigung der rechtlichen Voraussetzungen (Datenschutz, Persönlichkeits- und Urheberrechte)
- Umsetzung des Medienkompetenzrahmen NRW

Ablauf

Hier ein Beispiel der Monster!

Teil I

- Film-Workshop inkl. Übung
- Datenschutz-, Urheber-, Persönlichkeits- & Bildrechte
- Themenfindung & Erstellung der Storyboards

Teil II

- Interviews, Aufnahme & Schnitt

Teil III

- Aufnahme & Schnitt
- Einführung in die Greenscreen-Technik

Teil IV

- Aufnahme der Anmoderation
- Präsentation

Sonstiges
Das Thema kann/sollte von der Schule bzw. den SuS gewählt werden. Es kann bspw. die Präsentation der Schule oder ein Unterrichtsthema sein.

Organisatorisches

Zielgruppe
SuS ab Klasse 7; vorzugsweise ab Klasse 9

Teilnehmerzahl
10 - 15 Schüler und Schülerinnen

Räumlichkeiten
Wünschenswert ist, dass 2 - 3 Klassenräume genutzt werden können, um in Ruhe Aufnahmen und Gruppenarbeiten durchzuführen

Material
Für die Erstellung der Nachrichtensendung bringen die MedienMonster Tablets mit, so dass in Kleingruppen gearbeitet werden kann

Eine Internetverbindung wäre von Vorteil

Falls vorhanden: Präsentationsfläche mit HDMI-Anschluss (Bspw.: Beamer, Smartboard, Fernseher etc.)

Dauer
2 - 4 Tage à 5 - 6 Unterrichtsstunden

Es werden folgende Kompetenzen des *Medienkompetenzrahmen NRW* gefördert:

- BEDIENEN & ANWENDEN
- INFORMIEREN & RECHERCHIEREN
- KOMMUNIZIEREN & KOOPERIEREN
- PRODUZIEREN & PRÄSENTIEREN
- ANALYSIEREN & REFLEKTIEREN

Podcast

Projekttage / Projektwoche

Podcasts erfreuen sich unter Jugendlichen weiterhin hoher Beliebtheit. Zwei Drittel hören mindestens einmal im Monat einen Podcast, 22 % sogar täglich oder mehrmals die Woche (Quelle: JIM-Studie).
Mit unserer Hilfe erstellen Jugendliche ihren eigenen Podcast, um durch ihre eigene Medienproduktion Kreativität und Kritikfähigkeit zu fördern.

Gisela Lux
Ansprechpartnerin

Telefon 0201 857 878 – 60
gisela.lux@medienmonster.info

MedienMonster e. V.
Emmastr. 70 A
45130 Essen

Ziele

- Schüler und Schülerinnen (SuS) erstellen einen Podcast mit Tablets
- SuS lernen das Handwerkszeug kennen, um selbständig Audiobeiträge zu gestalten und zu produzieren
- SuS erfahren, wie Medienprodukte zu nutzen und zu präsentieren sind, unter Berücksichtigung der rechtlichen Voraussetzungen (Datenschutz, Persönlichkeits- und Urheberrechte)
- Umsetzung des Medienkompetenzrahmen NRW

Ablauf

Teil I

- Einführung Podcast: Hintergundwissen

Teil II

- Einführung Aufnahmetechnik
- Aufnahme eines ersten „Probepodcasts“

Teil III

- Earbeitung des Themas
- Planung der Podcaststruktur entlang des vorher erarbeiteten Themas
- Aufnahme

Teil IV

- Feinschliff & Präsentation

Hier ein Beispiel der Monster!

Sonstiges
Die Themen können/sollten von der Schule bzw. den SuS gewählt werden. Es sind Themen zu empfehlen, die einen Schulbezug haben.

Organisatorisches

Zielgruppe
SuS ab Klasse 7; vorzugsweise ab Klasse 9

Teilnehmerzahl
10 - 15 Schüler und Schülerinnen

Räumlichkeiten
Wünschenswert ist, dass 2 - 3 Klassenräume genutzt werden können, um in Ruhe Aufnahmen und Gruppenarbeiten durchzuführen

Material
Für die Erstellung der Nachrichtensendung bringen die MedienMonster Tablets mit, so dass in Kleingruppen gearbeitet werden kann

Eine Internetverbindung wäre von Vorteil

Falls vorhanden: Präsentationsfläche mit HDMI-Anschluss (Bspw.: Beamer, Smartboard, Fernseher etc.)

Dauer
2 - 4 Tage à 5 - 6 Unterrichtsstunden

Es werden folgende Kompetenzen des *Medienkompetenzrahmen NRW* gefördert:

- BEDIENEN & ANWENDEN
- INFORMIEREN & RECHERCHIEREN
- KOMMUNIZIEREN & KOOPERIEREN
- PRODUZIEREN & PRÄSENTIEREN
- ANALYSIEREN & REFLEKTIEREN

Creative Gaming

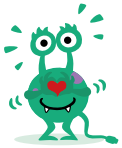
Projekttage / Projektwoche

Digitale Spiele nehmen eine wichtige Rolle in der Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen ein. Dass digitale Spiele viel mehr sein können als passives Daddeln und somit kreatives Potential in pädagogischen Kontexten haben, demonstrieren wir in unserem Creative-Gaming-Tagen.

Gisela Lux
Ansprechpartnerin

Telefon 0201 857 878 – 60
gisela.lux@medienmonster.info

MedienMonster e. V.
Emmastr. 70 A
45130 Essen



Ziele

- Kreativer und kritischer Zugang zu digitalen Spielen
- Anknüpfung an die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen
- Spielentwicklung: Schüler und Schülerinnen (SuS) erlernen eigene Spiele zu konzipieren
- SuS erlernen im Kontext einer digitalen Spielewelt eine eigene Geschichte zu erzählen
- SuS erlernen nach den Vorgaben ihrer eigenen Erzählstruktur eine Geschichte digital zu gestalten
- SuS lernen ein komplexes Projekt in Teilschritte zu gliedern und zu einem Gesamtwerk zusammenzufügen
- SuS erlernen Grundlagen des Programmierens

Inhalte

- Spielentwicklung: SuS entwickeln eigene kreative Spielideen
- Erstellung der eigenen Spielwelt mit der App Bloxels
  - » Storytelling: Erfinden einer eigenen Geschichte
  - » Character-Design: Erstellung eigener Spielfiguren
  - » Gestaltung der eigenen Spielwelt nach den Kriterien der eigenen Erzählstruktur
- Einführung Sounddesign: Wie Geräusche erstellt werden und welchen Einfluss sie auf das Spielerlebnis haben
- Vorstellung der eigenen Ergebnisse vor der Gruppe
- Behind the Scenes - Arbeiten in der Gamesbranche
- Bei Buchung eines Tageskurses für eine große Gruppe (20 - 30 SuS) liegt der inhaltliche Schwerpunkt auf dem Erfinden und Erstellen von Spielcharakteren/-figuren

Organisatorisches

Zielgruppe
Klasse 4 - 8

Teilnehmerzahl
Max. 30 SuS; vorzugsweise 10 - 15 SuS

Räumlichkeiten
Es wird ein (Klassen-) Raum benötigt

Material
Die MedienMonster bringen Tablets mit, so dass in Kleingruppen gearbeitet werden kann

Eine Internetverbindung wird benötigt

Falls vorhanden: Präsentationsfläche mit HDMI-Anschluss (Bspw.: Beamer, Smartboard, Fernseher etc.)

Dauer
1 - 5 Tage à 5 - 6 Unterrichtsstunden

Auch als Webinar möglich.

Es werden folgende Kompetenzen des *Medienkompetenzrahmen NRW* gefördert:

- BEDIENEN & ANWENDEN
- KOMMUNIZIEREN & KOOPERIEREN
- PRODUZIEREN & PRÄSENTIEREN
- ANALYSIEREN & REFLEKTIEREN
- PROBLEMLÖSEN & MODELLIEREN

Workshops für pädagogische Fachkräfte

Um eine breite und nachhaltige Wirkung hinsichtlich der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu erreichen, haben wir für Fachkräfte wie Lehrer:innen, Erzieher:innen und Sozialarbeiter:innen ein umfassendes Angebot entwickelt. Dazu bieten wir Workshops, pädagogische Tage und Infoveranstaltungen für Schulen, Jugendeinrichtungen und Universitäten an.

Ziel ist es, dass pädagogische Fachkräfte dazu befähigt werden, eigenständig Medienprojekte umzusetzen, um Schlüsselkompetenzen wie Kreativität, kritisches Denken, Kommunikation und kollboratives Arbeiten bei Kindern und Jugendlichen zu fördern. Unsere Inhalte entsprechen den Anforderungen des Medienkompetenzrahmen NRW sowie der Lehrpläne.

App-Café

Workshop

Kennt man die richtigen Apps, kann man nicht nur seinen Unterricht oder sein pädagogisches Projekt spannend gestalten, sondern auch die Vorbereitung vereinfachen und bereichern.
Wir geben einen Überblick über empfehlenswerte Apps, die anschließend in mehreren Praxisphasen unter Anleitung ausprobiert werden können.

Gisela Lux
Ansprechpartnerin

Telefon 0201 857 878 – 60
gisela.lux@medienmonster.info

MedienMonster e. V.
Emmastr. 70 A
45130 Essen

Ziele

- Pädagog:innen bekommen einen Einblick, wie digitale Medien im pädagogischen Alltag sinnvoll zu nutzen sind
- Produktives und kreatives Arbeiten mit multimedialen Werkzeugen
- Aufzeigen der Kriterien für den sinnvollen Einsatz von Apps im pädagogischen Alltag
- Abbau potenzieller Berührungsängste mit digitalen Medien
- Umsetzung des Medienkompetenzrahmen NRW

Inhalte

- Demonstration zahlreicher Anwendungen und Methoden, um mit digitalen Medien zu arbeiten
  - » Apps zur Unterrichtsgestaltung
  - » Apps zur Wissensüberprüfung
  - » Apps, um den Unterricht vorzubereiten
- Unmittelbares Ausprobieren der Apps in mehreren Praxisphasen
- Erarbeitung von Kriterien für den sinnvollen Einsatz von Apps im pädagogischen Alltag

Sonstiges
Je nach Zeitrahmen können einzelne Apps intensiver in einer Praxisphase erprobt werden, während andere in einer Kurzpräsentation vorgeführt werden.

Die vorzustellenden Apps werden den jeweiligen Wünschen und dem zeitlichen Rahmen angepasst.

Organisatorisches

Zielgruppe
Pädagog:innen

Teilnehmerzahl
Max. 20 Teilnehmer:innen

Räumlichkeiten
Die Räumlichkeit soll der Teilnehmer:innenzahl entsprechend angepasst sein

Material
Die MedienMonster bringen Tablets für die Praxisphase mit. Es ist aber zu empfehlen, dass die Teilnehmer:innen ihre eigenen Endgeräte (Tablets, Smartphones etc.) nutzen

Sonstiges
Eine Internetverbindung wäre von Vorteil

Falls vorhanden: Präsentationsfläche mit HDMI-Anschluss (Bspw.: Beamer, Smartboard, Fernseher etc.)

Dauer
300 Minuten (inkl. Pause)

Auch als Webinar möglich.

Es werden folgende Kompetenzen des *Medienkompetenzrahmen NRW* **gefördert:**

- BEDIENEN & ANWENDEN
- INFORMIEREN & RECHERCHIEREN
- KOMMUNIZIEREN & KOOPERIEREN
- PRODUZIEREN & PRÄSENTIEREN
- ANALYSIEREN & REFLEKTIEREN

Book Creator

Workshop

Mit dem Book Creator lernen die Schüler und Schülerinnen bereits ab der 1. Klasse fächerübergreifend digitale Medien sinnvoll im Schulalltag zu nutzen. Der Book Creator fördert individuelles, differenziertes und kollaboratives Lernen sowie kreatives und multimediales Gestalten.

Gisela Lux
Ansprechpartnerin

Telefon 0201 857 878 – 60
gisela.lux@medienmonster.info

MedienMonster e. V.
Emmastr. 70 A
45130 Essen

Ziele

- Lehrer:innen lernen das Handwerkszeug kennen, um selbständig mit Schülern und Schülerinnen Book-Creator-Projekte in verschiedenen Fächern und Projekten umzusetzen
- Lehrer:innen erfahren, wie Book-Creator-Projekte zu nutzen und zu präsentieren sind, unter Berücksichtigung der rechtlichen Voraussetzungen (Datenschutz, Persönlichkeits- und Urheberrechte)
- Aufzeigen zahlreicher Anwendungsmöglichkeiten im pädagogischen Alltag
- Produktives und kreatives Arbeiten mit multimedialen Werkzeugen (Audio, Video, Foto)
- Abbau potenzieller Berührungsängste mit digitalen Medien
- Umsetzung des Medienkompetenzrahmen NRW

Ablauf

- Einüben der Grundfunktionen der App (Audio-, Video-, Fotoaufnahme etc.)
- Bearbeiten, Speichern und Verwalten von Dokumenten
- Urheber-, Persönlichkeits-, Bild- und Datenschutzrechte im Rahmen der Nutzung digitaler Medien
- Jede:r Teilnehmende erstellt eigenständig ein Book-Creator-Projekt. Dafür werden die Lehrer und Lehrerinnen auf verschiedene Lernstationen aufgeteilt. Es werden Bücher zu folgenden Fächern erstellt:
  - » Deutsch
  - » Mathe
  - » Englisch
  - » Sachkunde
  - » Sport
- Anschließender Erfahrungsaustausch über die verschiedenen Projekte zwischen den Teilnehmenden

Organisatorisches

Zielgruppe
Lehrer:innen (Primarstufe)

Teilnehmerzahl
Max. 20 Teilnehmende

Räumlichkeiten
Wünschenswert ist, dass 2 - 3 Klassenräume genutzt werden können, um in Ruhe arbeiten zu können

Material
Es sollte für jeden Teilnehmenden ein iPad mit der Book-Creator-App zur Verfügung stehen

Sonstiges
Eine Internetverbindung wäre von Vorteil

Falls vorhanden: Präsentationsfläche mit HDMI-Anschluss (Bspw.: Beamer, Smartboard, Fernseher etc.)

Dauer
300 Minuten (inkl. Pause)

Auch als Webinar möglich.

Es werden folgende Kompetenzen des *Medienkompetenzrahmen NRW* **gefördert:**

- BEDIENEN & ANWENDEN
- INFORMIEREN & RECHERCHIEREN
- KOMMUNIZIEREN & KOOPERIEREN
- PRODUZIEREN & PRÄSENTIEREN
- ANALYSIEREN & REFLEKTIEREN

Der Medien-kompetenzrahmen

Workshop

Die Inhalte des Medienkompetenzrahmen NRW sind fester Bestandteil der schulischen Lehrpläne. Mit welchen Methoden und Materialien diese Kompetenzen den Schüler:innen näher gebracht werden können, zeigen wir in unserem Workshop.

Gisela Lux
Ansprechpartnerin

Telefon 0201 857 878 – 60
gisela.lux@medienmonster.info

MedienMonster e. V.
Emmastr. 70 A
45130 Essen

Ziele

- Vorstellung der geforderten Kompetenzen und der Anforderungen an schulisches Lernen
- Aufzeigen zahlreicher Methoden und Materialien für die Umsetzung im pädagogischen Alltag
- Vermittlung von Hintergrund- und Orientierungswissen zum Thema „neue Medien“
- Umsetzung des Medienkompetenzrahmen NRW

Inhalte

- Was ist Medienkompetenz? - Eine Einführung
- Vorstellung der sechs Teilkompetenzen
- Darstellung zahlreicher Methoden und Materialien, um die jeweilige Kompetenz zu fördern
  - » Apps für den Schulalltag
  - » Kreative Konzepte
  - » Weiterführende Informationen, Materialien und Ansprechpartner
- Zusammentragen von Ideen wie der Medienkompetenzrahmen im Schulalltag umgesetzt werden kann

Organisatorisches

Zielgruppe
Lehrer:innen

Teilnehmerzahl
Max. 30 Teilnehmer:innen

Räumlichkeiten
Wünschenswert ist, dass 2 - 3 Klassenräume genutzt werden können, um in Ruhe Aufnahmen und Gruppenarbeiten durchzuführen

Material
Die MedienMonster bringen alle benötigten Materialien mit

Sonstiges
Eine Internetverbindung wäre von Vorteil

Falls vorhanden: Präsentationsfläche mit HDMI-Anschluss (Bspw.: Beamer, Smartboard, Fernseher etc.)

Dauer
120 Minuten

Auch als Webinar möglich.

Es werden folgende Kompetenzen des *Medienkompetenzrahmen NRW* gefördert:

- BEDIENEN & ANWENDEN
- INFORMIEREN & RECHERCHIEREN
- KOMMUNIZIEREN & KOOPERIEREN
- PRODUZIEREN & PRÄSENTIEREN
- ANALYSIEREN & REFLEKTIEREN
- PROBLEMLÖSEN & MODELLIEREN

Erklärvideos

Workshop

Erklärvideos sind die „Alleskönner“ im medienpädagogischen Alltag. Sie bieten diverse Anwendungsmöglichkeiten im Unterrichtsalltag und fördern alternative Lernansätze wie das Peer-Learning. Neben technischen und reflexiven Kompetenzen werden auch sprachliche Fertigkeiten geschult.

Gisela Lux
Ansprechpartnerin

Telefon 0201 857 878 – 60
gisela.lux@medienmonster.info

MedienMonster e. V.
Emmastr. 70 A
45130 Essen

Ziele

- Pädagog:innen lernen das medienpädagogische Handwerkszeug kennen, um selbständig mit Schülern und Schülerinnen Erklärvideos zu erstellen
- Pädagog:innen lernen verschiedene Techniken zur Erstellung von Erklärvideos kennen, üben diese ein und können den Aufwand und die kreativen Möglichkeiten der Methoden einschätzen
- Pädagog:innen erfahren, wie Erklärvideos zu nutzen und zu präsentieren sind, unter Berücksichtigung der rechtlichen Voraussetzungen (Datenschutz, Persönlichkeits- und Urheberrechte)
- Aufzeigen zahlreicher Anwendungsmöglichkeiten im pädagogischen Alltag
- Umsetzung des Medienkompetenzrahmen NRW

Hier ein Beispiel der Monster!

Ablauf

Während des Workshops lernen die Teilnehmer:innen verschiedenste Techniken kennen, um Erklärvideos zu erstellen. Anschließend können die Pädagog:innen in mehreren Praxisphasen einzelne Techniken auswählen und unter Anleitung ausprobieren und erproben.

Teil I

- Einführung Erklärvideos & Vorstellung verschiedenster Methoden (u.a. Legetechnik, Greenscreen, Präsentationsprogramme, Stop-Motion etc. pp.)
- Workshop Aufnahmetechnik & Einführung Geräuschemachen
- Urheber-, Persönlichkeits-, Bild- und Datenschutzrechte im Rahmen der Nutzung digitaler Medien

Teil II

- 2 - 3 Praxisphasen, in denen einzelne Techniken ausprobiert werden können
- Erfahrungsaustausch
- Ausblick: Erklärvideos im (medien-) pädagogischen Alltag

Organisatorisches

Zielgruppe
Pädagog:innen

Teilnehmerzahl
Max. 20 Teilnehmer:innen

Räumlichkeiten
Wünschenswert ist, dass 2 - 3 Räume genutzt werden können, um in Ruhe Aufnahmen und Gruppenarbeiten durchzuführen

Material
Für die Erstellung der Erklärvideos bringen die MedienMonster Tablets mit, so dass in Kleingruppen gearbeitet werden kann

Eine Internetverbindung wäre von Vorteil

Falls vorhanden: Präsentationsfläche mit HDMI-Anschluss (Bspw.: Beamer, Smartboard, Fernseher etc.)

Dauer
300 Minuten (inkl. Pause)

Auch als Webinar möglich.

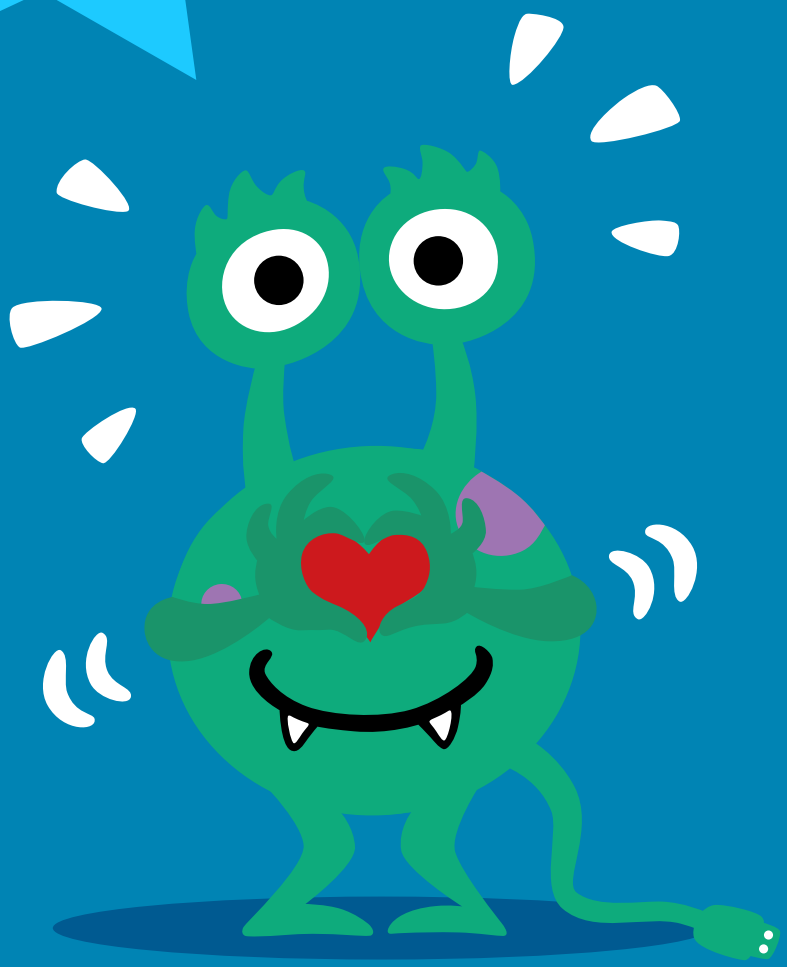
Es werden folgende Kompetenzen des *Medienkompetenzrahmen NRW* **gefördert:**

- BEDIENEN & ANWENDEN
- INFORMIEREN & RECHERCHIEREN
- KOMMUNIZIEREN & KOOPERIEREN
- PRODUZIEREN & PRÄSENTIEREN
- ANALYSIEREN & REFLEKTIEREN

Die Monster twittern!

Bleib auf dem Laufenden,
was wir Monster so treiben
und folge uns auf Twitter.

@medien_monster



MEDIEN MONSTER
Medien kreativ begreifen

Film-Workshop für Tablets

Workshop

Mit unserem Film-Workshop für Tablets wollen wir die Teilnehmer:innen befähigen, einen Filmbeitrag eigenständig zu konzipieren und umzusetzen. Der praxisorientierte Workshop ist für alle interessant, die in das Thema Film und Video einsteigen oder ihre bereits vorhanden Kenntnisse vertiefen möchten.

Gisela Lux
Ansprechpartnerin

Telefon 0201 857 878 – 60
gisela.lux@medienmonster.info

MedienMonster e. V.
Emmastr. 70 A
45130 Essen

Ziele

- Pädagog:innen lernen das medienpädagogische Handwerkszeug kennen, um selbständig mit Schülern und Schüler:innen filmische Beiträge zu erstellen
- Pädagog:innen erfahren, wie Videos zu nutzen und zu präsentieren sind, unter Berücksichtigung der rechtlichen Voraussetzungen (Datenschutz, Persönlichkeits- und Urheberrechte)
- Aufzeigen zahlreicher Anwendungsmöglichkeiten im pädagogischen Alltag
- Mechanismen der Medienproduktion verstehen
- Umsetzung des Medienkompetenzrahmen NRW

Ablauf

- Urheber-, Persönlichkeits-, Bild- und Datenschutzrechte im Rahmen der Nutzung digitaler Medien
- Grundlagenwissen über
  - » Bildkomposition
  - » Licht
  - » Ton
  - » Schnitt
- Praxisphase: Eigenständiges Erstellen eines Beitrags mit der App iMovie
- **Der Workshop kann um das Modul „Nachrichtensendung“ erweitert werden**
  - » Einführung in die Greenscreen-Technik
  - » Erstellung der Hintergrundbilder für die Anmoderation in der App Keynote
  - » Zusammenführung der Ergebnisse zu einer Nachrichtensendung in der App iMovie

Organisatorisches

Zielgruppe
Pädagog:innen und Interessierte

Teilnehmerzahl
Max. 20 Teilnehmer:innen

Räumlichkeiten
Wünschenswert ist, dass 2 - 3 Räume genutzt werden können, um in Ruhe Aufnahmen und Gruppenarbeiten durchzuführen

Material
Für die Erstellung der Videos bringen die MedienMonster Tablets mit, so dass in Kleingruppen gearbeitet werden kann
Eine Internetverbindung wäre von Vorteil

Falls vorhanden: Präsentationsfläche mit HDMI-Anschluss (Bspw.: Beamer, Smartboard, Fernseher etc.)

Dauer
120 - 300 Minuten (inkl. Pause)

Auch als Webinar möglich.

Es werden folgende Kompetenzen des *Medienkompetenzrahmen NRW* **gefördert:**

- BEDIENEN & ANWENDEN
- INFORMIEREN & RECHERCHIEREN
- KOMMUNIZIEREN & KOOPERIEREN
- PRODUZIEREN & PRÄSENTIEREN
- ANALYSIEREN & REFLEKTIEREN

Podcast/Hörspiel

Workshop

Audiobeiträge fristen in Zeiten der Bewegtbilder alles andere als ein Nischendasein: Zwei Drittel der Jugendlichen hören Podcasts und 17 % täglich oder mehrmals die Woche Hörspiele (Quelle: JIM-Studie). In unserem Workshop zeigen wir, wie auf verschiedenen Niveaus Podcasts oder Hörspiele mit Kindern & Jugendlichen produziert werden können.

Gisela Lux
Ansprechpartnerin

Telefon 0201 857 878 – 60
gisela.lux@medienmonster.info

MedienMonster e. V.
Emmastr. 70 A
45130 Essen

Ziele

- Mechanismen der Medienproduktion verstehen
- Befähigung Sprache und Geräusche aufzunehmen
- Pädagog:innen lernen das medienpädagogische Handwerkszeug kennen, um das Thema Podcast bzw. Hörspiel zu vermitteln
- Pädagog:innen erfahren, wie Werke zu nutzen und zu präsentieren sind, unter Berücksichtigung der rechtlichen Voraussetzungen (Datenschutz, Persönlichkeits- und Urheberrechte)
- Umsetzung des Medienkompetenzrahmen NRW

Ablauf

- Einführung Podcast/Hörspiel: Hintergrundwissen
- Einführung Technik
- Aufnahme eines eigenen Podcasts bzw. einer Hörspielsequenz
- Einführung Geräuschemachen
- Wo finde ich Musik und Geräusche, die ich für meine Audioproduktion benutzen darf? (Urheber-, Persönlichkeits- und Bildrechte im Rahmen der Nutzung digitaler Medien)
- Einführung Creative Commons

Hier ein Beispiel der Monster!

Organisatorisches

Zielgruppe
Pädagogische Fachkräfte & Interessierte

Teilnehmerzahl
Max. 20 Teilnehmer:innen

Räumlichkeiten
Wünschenswert ist, dass 2 - 3 Räume genutzt werden können, um in Ruhe Aufnahmen und Gruppenarbeiten durchzuführen

Material
Zum Erstellen der Audioaufnahmen bringen die MedienMonster Tablets mit, so dass in Kleingruppen gearbeitet werden kann

Eine Internetverbindung wäre von Vorteil

Falls vorhanden: Präsentationsfläche mit HDMI-Anschluss (Bspw.: Beamer, Smartboard, Fernseher etc.)

Dauer
180 - 300 Minuten (inkl. Pause)

Auch als Webinar möglich.

Es werden folgende Kompetenzen des *Medienkompetenzrahmen NRW* gefördert:

- BEDIENEN & ANWENDEN
- PRODUZIEREN & PRÄSENTIEREN
- KOMMUNIZIEREN & KOOPERIEREN
- ANALYSIEREN & REFLEKTIEREN

Digitale Selbstverteidigung

Workshop

Digitale Medien bestimmen längst unseren Alltag - doch wie funktionieren diese überhaupt und wie sieht ein verantwortungsvoller Umgang aus? Neben der Behandlung von technischen Grundlagen wird praxisnahes Wissen vermittelt.

Gisela Lux
Ansprechpartnerin

Telefon 0201 857 878 – 60
gisela.lux@medienmonster.info

MedienMonster e. V.
Emmastr. 70 A
45130 Essen

Ziele

- Vermittlung von grundlegendem Wissen über die Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt
- Sensibilisierung für das Thema Datensicherheit & Persönlichkeitsrechte
- Pädagog:innen lernen das medienpädagogische Handwerkszeug kennen, um die verschiedenen Themen zielgruppengerecht zu vermitteln
- Thematisierung der Möglichkeiten und Gefahren der Digitalisierung
- Umsetzung des Medienkompetenzrahmen NRW

Inhalte

- Der Workshop ist modular aufgebaut und kann je nach Bedarf zeitlich und inhaltlich angepasst werden. Grundsätzlich wird ein ca. 90-minütiges Basismodul durchgeführt, das für einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien sensibilisiert
  - » Medienkunde: Wie funktioniert das Internet?
  - » Das kleine Einmaleins der digitalen Selbstverteidigung: Aufzeigen von Möglichkeiten und Gefahren sowie grundsätzlichen Handlungsempfehlungen
- Zusätzlich zum Basismodul können folgenden Module ergänzend ausgewählt werden
  - » Passwörter & Datensicherheit
  - » Soziale Netzwerke & Privatsphäre
- Die Module dauern jeweils ein bis zwei Zeitstunden und können dem Zeitbudget angepasst werden

Hier gibt's unser OER-Material!

Organisatorisches

Zielgruppe
Pädagog:innen, Eltern & Interessierte

Teilnehmerzahl
Max. 20 Teilnehmer:innen

Räumlichkeiten
Die Räumlichkeit soll der Teilnehmer:innenzahl entsprechend angepasst sein

Material
Die MedienMonster bringen alle benötigten Materialien mit

Sonstiges
Eine Internetverbindung wäre von Vorteil

Falls vorhanden: Präsentationsfläche mit HDMI-Anschluss (Bspw.: Beamer, Smartboard, Fernseher etc.)

Dauer
90 - 300 Minuten (inkl. Pause)

Auch als Webinar möglich.

Es werden folgende Kompetenzen des *Medienkompetenzrahmen NRW* gefördert:

BEDIENEN & ANWENDEN

ANALYSIEREN & REFLEKTIEREN

PROBLEMLÖSEN & MODELLIEREN

Elternabende & Vorträge

Für Eltern, pädagogische Fachkräfte und weitere Interessierte haben wir Vorträge konzipiert, um für das Thema Medienkompetenz zu sensibilisieren und Handlungsempfehlungen aufzuzeigen.

Mit unseren Vorträgen wollen wir ein grundlegendes Wissen über die digitale Lebenswelt vermitteln und die Voraussetzungen für eine erfolgreiche Medienbildung und -erziehung darlegen. Für die anschaulichen und unterhaltsamen Vorträge sind keinerlei Vorkenntnisse notwendig. Die Präsentationen werden an den gewünschten Rahmen angepasst. Gerne gehen wir im Anschluss an die Vorträge in einen offenen Austausch.

Das digitale Kinderzimmer

Elternabend

Medienkompetenz, Cybermobbing, Digitale Transformation, Filterblase, Computerspielsucht – Schlagwörter, die wir alle schon einmal gehört haben. Doch was bedeuten sie? Und vielleicht noch wichtiger: wie geht man mit den dahinter liegenden Phänomenen um?

Gisela Lux
Ansprechpartnerin

Telefon 0201 857 878 – 60
gisela.lux@medienmonster.info

MedienMonster e. V.
Emmastr. 70 A
45130 Essen

Ziele

- Vermittlung von Hintergrund- und Orientierungswissen zum Thema „neue Medien“
- Empfehlungen für die Medienerziehung
- Sensibilisierung für das Thema Privatsphäre und Datenschutz
- Aufzeigen von Möglichkeiten und Gefahren der Digitalisierung
- Handlungsempfehlungen für Schule und Eltern

Inhalte

- Was ist Medienkompetenz? - Eine Einführung
- Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen
- Jeder Klick eine Spur – so tickt das Internet
- Verantwortungsvoller Umgang: Handlungsempfehlungen
  - » Kind- und jugendgerechte Begleitung
  - » Kind- und jugendgerechte Seiten
  - » Sicherheitseinstellungen und Datenschutz
- Apps: Berechtigungen, Kostenfallen, Datenschutz
- Soziale Netzwerke - Eine Einführung
- Ausblick
- Fragerunde

Organisatorisches

Zielgruppe
Eltern, Pädagog:innen und Interessierte

Teilnehmerzahl
Keine maximale Teilnehmer:innenzahl

Räumlichkeiten
Die Räumlichkeit soll der Teilnehmer:innenzahl entsprechend angepasst sein

Technik
Findet der Elternabend in einer großen Räumlichkeit statt, sollte eine Anlage inklusive Mikrofon vorhanden sein, um die Sprache zu verstärken

Eine Internetverbindung wäre von Vorteil

Eine Leinwand wird benötigt

Optional: Beamer, Smartboard etc. mit HDMI-Anschluss und Internetverbindung

Dauer
90 - 120 Minuten

Auch als Webinar möglich.

Wie funktioniert das Internet?

Elternabend / Vortrag

Das Internet ist fest in unserem Alltag integriert. Ein großer Teil unseres Alltags findet in diesem Medium statt – egal ob Kommunikation, Onlineshopping, Bankgeschäfte oder Wissensaneignung. Doch wie funktioniert dieses Medium auf der technischen Seite? Unser Vortrag gibt einen spannenden Einblick.

Gisela Lux
Ansprechpartnerin

Telefon 0201 857 878 – 60
gisela.lux@medienmonster.info

MedienMonster e. V.
Emmastr. 70 A
45130 Essen

Ziele

- Vermittlung von Hintergrund- und Orientierungswissen zum Thema Internet, um zukünftig eigenständig die Möglichkeiten und Gefahren der Digitalisierung einzuschätzen
- Sensibilisierung für das Thema Privatsphäre und Datenschutz
- Handlungsempfehlungen für den Umgang mit digitalen Medien
- Aufzeigen von Möglichkeiten und Gefahren der Digitalisierung

Inhalte

- Geschichte des Internets
- Die Physis des Internets: Die Hardware im Hintergrund
- Wie funktioniert das Internet am Beispiel eines Webseitenaufrufs
- Wie hinterlasse ich Spuren im Netz?
- Der ‚Komplex Metadaten'
- Welche Programme/Apps sind empfehlenswert, um das Surfen sicherer zu machen?
- Wie sollte ich die App-Berechtigungen auf meinem Smartphone/Tablet einstellen?
- Problematik und Möglichkeiten

Organisatorisches

Zielgruppe
Eltern, Pädagog:innen und Interessierte

Teilnehmerzahl
Keine maximale Teilnehmer:innenzahl

Räumlichkeiten
Die Räumlichkeit soll der Teilnehmer:innenzahl entsprechend angepasst sein

Technik
Findet der Elternabend / Vortrag in einer großen Räumlichkeit statt, sollte eine Anlage inklusive Mikrofon vorhanden sein, um die Sprache zu verstärken

Eine Internetverbindung wäre von Vorteil

Eine Leinwand wird benötigt

Optional: Beamer, Smartboard etc. mit HDMI-Anschluss und Internetverbindung

Dauer
Ca. 120 Minuten

Auch als Webinar möglich.

Unterstützung beim Medienkonzept

Um nachhaltig im Schulalltag mit und über Medien zu lernen, empfiehlt es sich, ein Medienkonzept zu erstellen, das intern als verbindlicher Fahrplan zur Umsetzung und extern als Grundlage der Finanzierung sowie der Kommunikation gegenüber Eltern, Schüler:innen und anderen externen Partnern dient.

Mit dem Medienkonzept werden mit den Kolleg:innen die individuellen Ziele der Schule sowie die dazu notwendigen Maßnahmen erarbeitet. Dabei unterstützen die MedienMonster inhaltlich, systemisch und gruppendynamisch. Ziel ist es, das Know-How des Kollegiums zu nutzen, um die Akzeptanz und Umsetzung der erarbeiteten Maßnahmen zu erhöhen, Berührungsängste abzubauen und einen Prozess der Hilfe zur Selbsthilfe zu initiieren.

Medienkonzept-erstellung

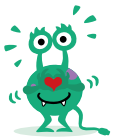
Schulentwicklung

Mithilfe der Qualitätszirkel-Methode unterstützen wir Schulen bei der Entwicklung und Umsetzung des eigenen Medienkonzeptes. Zusammen mit 5 - 8 Mitarbeiter:innen werden Ziele sowie Maßnahmen erarbeitet und Verbindlichkeiten geschaffen. Der Prozess wird inhaltlich und moderierend unterstützt.

Gisela Lux
Ansprechpartnerin

Telefon 0201 857 878 – 60
gisela.lux@medienmonster.info

MedienMonster e. V.
Emmastr. 70 A
45130 Essen



Ziele

- Professionelles & strukturiertes Arbeiten
- Know-How & Erfahrungsschatz der Mitarbeiter nutzen
- Betroffene zu Beteiligte machen, um hohe Identifikation und Akzeptanz zu erreichen
- Schaffung klarer Ziele und Verbindlichkeiten
- Abbau von Berührungsängsten
- Arbeit auf inhaltlicher, systemischer & gruppendynamischer Ebene
- Vermittlung erprobter Managementmethode
- Initiierung eines Roll-on-Prozesses – Digitalisierung/Schulentwickung als immerwährende Aufgabe
- Schriftliche Fixierung des Medienkonzepts
  - » interner verbindlicher Fahrplan
  - » zur Beantragung externer finanzieller Unterstützung
  - » Stärkung des Schulprofils

Organisatorisches

Zielgruppe
Organisationen & Institutionen (Schulen, Jugendeinrichtungen, etc.)

Teilnehmerzahl
5 - 8 Kolleg:innen

Räumlichkeiten
Es wird ein Raum benötigt

Material
Die MedienMonster bringen alle benötigten Materialien mit

Dauer
Alle 3 - 4 Wochen treffen sich die 5 - 8 TeilnehmerInnen für 90 min

Abhängig von den Voraussetzungen der Gruppe und der Themen sind 8 - 10 Treffen sinnvoll

Ablauf

1. Auswahl des Themas
2. Analyse der Situation
3. Erarbeitung der Zielvorstellungen
4. Planung der Veränderungsmaßnahmen: Klärung, wer welche Maßnahmen wann und wie umsetzt
5. Vorstellung der Ergebnisse vor dem Entscheider
6. Umsetzung der Maßnahmen
7. Evaluation

Sonstiges
Für eine erfolgreiche Medienkonzepterstellung mithilfe der Qualitätszirkel-Methode sollte die Steuerungsgruppe in Bezug auf den Kenntnisstand heterogen zusammengesetzt sein und Unterstützung durch die Schulleitung erfahren.

Projekte mit Kindern & Jugendlichen

In unseren Projekten lernen Kinder und Jugendliche Medien kreativ und kritisch zu begreifen.

Workshops

Wir vermitteln das medienpädagogische Handwerkzeug, damit pädagogische Fachkräfte eigenständig Projekte zur Medienbildung durchführen können.

Unterrichts-konzepte

Wir haben sogenannte OER-Materialien (freie Lern- und Lehrmaterialien) u.a. zu den Themen Fotografie, Passwörter & Geräusche konzipiert.

MEDIEN MONSTER
Medien kreativ begreifen

Welche Leistungen bieten wir an?

- Projektumsetzungen mit Kindern & Jugendlichen
- Workshops zur Qualifizierung von pädagogischen Fachkräften
- Elternabende & Infoveranstaltungen
- Unterstützung beim Medienkonzept
- Unterrichtskonzepte

MedienMonster e. V.

Emmastraße 70 A

45130 Essen

Fon +49 201 85 78 78 60

Mail hallo@medienmonster.info

Erfahren Sie mehr auf:
www.medienmonster.info