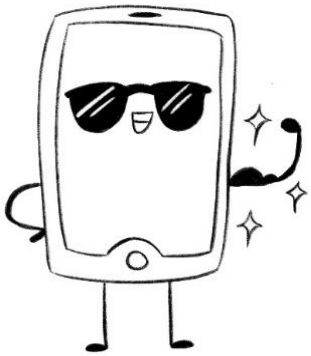
Wie macht man gute Medien-Projekte?

Kurze Handreichung in Einfacher Sprache

Ronny Krug

Illustrationen: Anne Liczkowski

Übersetzter Auszug aus der Handreichung von Ronny Krug, 2024
Im Auftrag von Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e.V.
Übersetzt mit Einfache Sprache GPT von Spawnpoint und von Marie Bielefeld



Diese Handreichung hat die CC Lizenz BY-NC 4.0
Die Inhalte dürfen weiterverwendet werden. Man muss den Namen des/der Autors/Illustratorin nennen.
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/de/

Wichtige Punkte für ein gutes Medien-Konzept

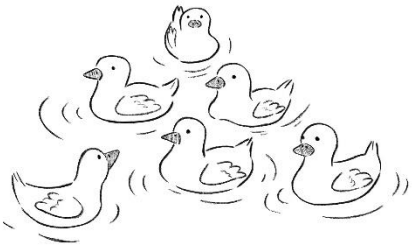
Die Gesellschaft nutzt immer mehr digitale Technik und Medien.
Es ist wichtig, dass Menschen gut mit Medien umgehen können.
Es gibt viele Projekte zur Medien-Erziehung.

Für ein Projekt braucht man vorher ein Konzept.
Das Konzept ist deine Idee von dem, was du machen willst. Das Konzept ist auch der Ablauf des Projektes.
Überlege dir also vorher, was du machen willst.

Ein Beispiel: „Ich möchte ein Handy-Projekt machen. Leute sollen besser damit umgehen können, wenn sie doofe Nachrichten bekommen.“ Ich habe ein Ziel. Danach schau ich mir an, was es noch zu wissen gibt. Diese Hilfe-Schrift soll dabei helfen:
– Projekte zur Medien-Erziehung zu planen,
– Projekte zur Medien-Erziehung zu verbessern,
– Projekte zur Medien-Erziehung zu überprüfen.

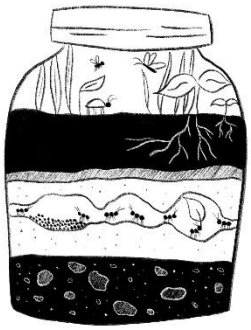
Wichtige Punkte sind:

1. Ziel-Gruppen-Orientierung
Ein gutes Konzept kennt die Menschen, die mitmachen.
Wichtige Fragen für mich:
– Was erleben die Menschen im Alltag?
– Was interessiert sie?
– Was können sie schon?
– Welche Hilfen brauchen sie?
– Wie alt sind sie?
– Was ist ihr Wohn-Ort oder Stadtteil?
– Sind es Jungen, Männer oder Mädchen, Frauen?



Du kannst mit diesem Wissen ein besseres Konzept vorbereiten.

2. Lebens-Welt-Orientierung



Die Lebens-Welt ist das Leben der Menschen mit Familie, Schule und Medien.

Man muss wissen:

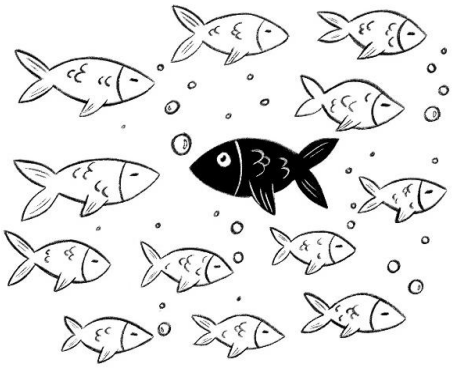
– Wo leben die Menschen?

– Wie nutzen sie Medien?

– Welche Erfahrungen machen sie?

Du kennst nun die Lebens-Welt der Menschen in deinem Projekt.

3. Subjekt-Orientierung



Jede Person ist anders.

Man muss wissen:

– Was will die Person lernen?

– Was kann sie schon?

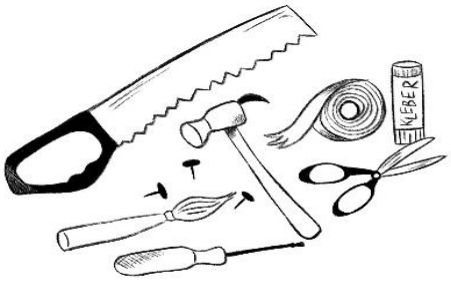
– Was ist ihr Alter?

– Hat sie eine Behinderung?

– Braucht sie besondere Hilfe?

Du kannst nun den einzelnen Menschen im Projekt helfen, alles mitmachen zu können.

4. Handlungs-Orientierung



Lernen soll aktiv sein.

Die Menschen sollen selbst Medien machen.

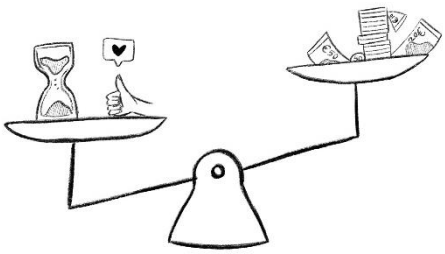
Zum Beispiel:

– Ein Video drehen

– Ein Hörspiel aufnehmen

So lernen sie mehr und haben Spaß dabei.

5. Ressourcen-Orientierung



Ressourcen sind Stärken und Hilfen.

Es gibt zwei Arten:

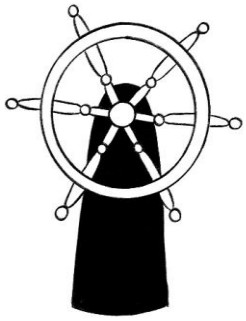
– Was kann die Person gut?

– Welche Orte oder Menschen können helfen?

Zum Beispiel:
– Die Bibliothek hat Technik.
– Ein Verein hilft beim Filmen.

Du musst nicht alles alleine machen. Du kannst dir Hilfe holen für das Projekt. Andere Menschen haben auch schon gute Ideen gehabt.

6. Mit-Bestimmung (Partizipation)



Die Teilnehmenden sollen mitreden können.
Sie sollen sagen, was sie brauchen.
Sie sollen das Projekt mit-gestalten.
So haben sie mehr Lust mitzumachen.
Mit-Bestimmung macht ein Projekt lockerer.

7. Nachhaltigkeit und Wirkung

Ein gutes Projekt wirkt auch nach dem Ende weiter.
Das heißt Leute können etwas mitnehmen (eine Idee oder einen Gegenstand).
Wichtig ist:
– Die Menschen können das Gelernte im Alltag nutzen.
– Die Inhalte passen zum Leben der Menschen.
– Die Medien und Werkzeuge bleiben zugänglich.
Zum Beispiel:
– Kostenlose Programme
– Freie Lizenzen

Es heißt auch, dass meine tollen Ideen nicht verloren gehen. Ich schreibe die Ideen auf. Andere können mein Projekt nachmachen.

Liste für die Medien-Projekte

Die wichtigen Erkenntnisse werden jetzt einfacher nutzbar gemacht.

Dazu gibt es eine Hilfe-Tabelle.

Diese Hilfe-Tabelle heißt **Matrix**.
Mit der Matrix kann man ein Medien-Bildungskonzept gut entwickeln oder prüfen.

Ein Medien-Bildungskonzept ist ein Plan für Medien-Nutzung in der Bildung.
Bildung heißt hier Schule oder Unterricht.

Die Matrix hilft von Anfang bis Ende:

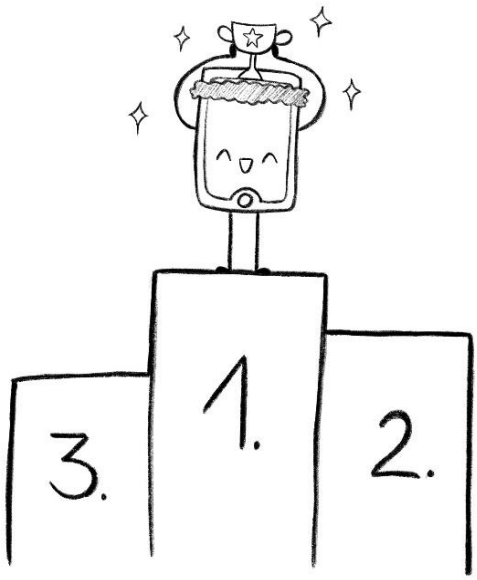
- von der ersten Idee
- bis zum fertigen Plan

Man kann den Plan Schritt für Schritt mit der Matrix prüfen.
So denkt man an alle wichtigen Punkte.

Die Matrix beginnt mit dem großen Ganzen.
Danach geht die Matrix zu den einzelnen Details.

Die Matrix hat mehrere Abschnitte:

- Die Abschnitte machen die Matrix übersichtlicher.
- Man kann die Abschnitte nacheinander bearbeiten.



Ziel-Gruppe

	Beschreibung	Anmerkungen
Gruppen-Größe	Anzahl der Teilnehmenden für die Planung	
Alter der Ziel-Gruppe	Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Senioren	
Geschlecht	Weiblich, männlich, divers.	
Geografische Lage / Wohnort / Sozialraum	Stadt, ländlicher Raum, Stadtteile	
Welche Interessen haben die Teilnehmenden.	Themen und Sachen, die die Ziel-Gruppe gut findet	
Was ist die Medien-Nutzung und Online-Verhalten	Was nutzen die Ziel-Gruppen?	
Welche Fähigkeiten haben die Leute?	Technisches Wissen, Was können die Ziel-Gruppen schon	
Gibt es Menschen mit Behinderungen in der Gruppe?	Körperliche, geistige Behinderungen Technische Hilfs-Mittel (Barriere-Freiheit)	
Was ist los in der Gruppe?	Konflikte oder besondere soziale Probleme in der Gruppe	
Welche Rolle haben die Leute in meinem Projekt?	Lernende (Schüler, Azubis), Eltern, Fachkräfte, Multiplikatoren, Entscheider	
Warum benutze ich die Medien in meinem Projekt?	Unterhaltung, Information, Weiterbildung, gesellschaftliche Teilhabe	

Organisation

	Beschreibung	Anmerkungen
Was ist es für ein Ort?	Gibt es einen Ort? Größe, Barrierefreiheit, Lage, Ausstattung (Tische, Stühle, Küche, technische Ausstattung)	
Wie ist die Zeitplanung?	Pausen, Passende Zeiten für die Zielgruppe (z. B. Eltern am Abend, Senioren und Seniorinnen vormittags)	
Brauche ich Materialien und Technik?	Bedarf und Verfügbarkeit (eigene Technik mitbringen, gibt es Internet?, Foto-Apparate)	
Wer kann was im Team? Habe ich Kooperationspartner?	Wissen im Team, Bedarf an Fort- und Weiter-Bildungen, Wer kann helfen?	
Wie groß wird das Projekt?	Kurz-Fristige Projekte: Was ist der Fokus? Lang-Fristige Konzepte: Viele verschiedene Ziele	
Der Ort im Zusammenhang	Wie kommt man zum Ortes,? Gibt es Vereine oder Organisationen in der Nähe?	
Barriere-Freiheit	Zugang für alle Ziel-Gruppen möglich?	

Medien-Erziehung

	Beschreibung	Anmerkungen
Grund-Wissen über digitale Werkzeuge	Geräte bedienen (zum Beispiel Computer oder Tablet) Programme anwenden (zum Beispiel Schreib-Programme oder Lern-Apps) Technik sicher und sinnvoll nutzen	
Verstehen von Medien	Es geht um das Nachdenken und Verstehen bei der Nutzung von Medien. Informationen prüfen, Inhalte verstehen Wissen über Medien aufbauen, Bilder und Videos richtig einordnen. Dieses Ziel hilft, klüger mit Medien umzugehen.	
Es geht um den Umgang mit Gefühlen bei der Nutzung von Medien.	Wie fühlt sich der Mensch bei der Medien-Nutzung? Kann der Mensch die eigene Medien-Zeit gut steuern? Diese Frage hilft, gesund und ausgeglichen mit Medien zu leben.	

Es geht um das Gestalten und Zeigen von eigenen Medien-Inhalten.	Eigene Bilder, Texte oder Videos gestalten Ergebnisse mit anderen teilen Medien nutzen, um die eigene Meinung auszudrücken Ohne Hilfe mit Medien arbeiten können Mit Medien an der Gemeinschaft teilnehmen	
Es geht um das Miteinander von Menschen	Zusammen-Arbeit und Mit-Machen im Internet Menschen arbeiten zusammen im Internet. Menschen machen bei Dingen im Internet mit. Wir wollen Sozial-Kompetenzen. Das sind Fähigkeiten für gutes Zusammen-Leben. Dazu gehören: Streits lösen. Mitgefühl zeigen.	
Es geht um Medien und was sie mit Menschen machen	Nach-Denken über Medien-Inhalte und wie Medien gemacht werden. Medien haben Einfluss auf einzelne Menschen. Medien haben Einfluss auf die ganze Gesellschaft. Menschen überlegen: Was machen Medien mit den Gedanken?	

Ziele für die Erziehung mit Medien

	Beschreibung	Anmerkungen
Erziehung	Stärken von Sozial-Kompetenzen und Sprech-Fähigkeiten Menschen lernen gut mit anderen zu sprechen. Menschen lernen freundlich mit anderen umzugehen. Menschen lernen gut in Gruppen zu arbeiten. Entwicklung von Mitgefühl und Nachdenken	
Miteinander leben	Menschen lösen Streits ohne Gewalt. Menschen sprechen ruhig über Probleme. Menschen suchen gemeinsam nach Lösungen. Menschen helfen sich gegenseitig bei schwierigen Aufgaben. Rollen in Gruppen verstehen und wechseln In Gruppen gibt es verschiedene Aufgaben. Eine Person leitet. Eine Person hört gut zu. Eine Person macht Vorschläge. Menschen lernen: Ich kann auch eine andere Aufgabe übernehmen. Menschen arbeiten gemeinsam an einer Aufgabe.	

Gefühle	Sich selbst und andere Menschen besser kennenlernen Menschen lernen, wie sie selbst sind. Menschen merken, was ihnen wichtig ist. Menschen sehen, wie andere Menschen fühlen und denken. Menschen verstehen Unterschiede zwischen Menschen. Menschen haben zusammen Spaß. Menschen fühlen sich in der Gruppe wohl. Menschen merken: Wir gehören zusammen.	

Spezielle Themen

	Beschreibung	Anmerkungen
Besondere Themen, wie politische Bildung oder anderes	Politische Bildung ist: Menschen lernen: Was ist Demokratie? Menschen lernen: Alle dürfen mitbestimmen. Menschen lernen: Regeln helfen beim Zusammen-Leben. Menschen verstehen, wie Gesellschaft funktioniert. Umwelt-Bildung ist: Menschen lernen: Was ist Klima-Wandel? Menschen sehen: Die Erde wird wärmer. Menschen lernen: Nachhaltigkeit schützt die Umwelt. Menschen erfahren: Jeder Mann und jede Frau kann etwas tun. Soziale Themen sind: Menschen sprechen über Cyber-Mobbing. Menschen üben: Freundlich im Internet schreiben. Menschen lernen: Niemand soll ein Außenseiter sein. Menschen achten auf ein gutes Gefühl in der Klasse.	

Lebenswelt

	Beschreibung	Anmerkungen
Lebens-Welt verstehen	Menschen leben in verschiedenen Kulturen. Menschen lernen: Kultur bedeutet Sprache, Feste, Regeln und Werte. Menschen erkennen: Medien sind unterschiedlich in jeder Kultur. Menschen achten auf Respekt für andere Kulturen.	

Zielgruppe	Unterschiede zwischen Menschen beachten Menschen sind verschieden alt. Menschen achten auf das Alter der anderen. Menschen denken: In einer Stadt ist vieles anders als auf dem Land. Menschen sehen: Manche haben viel Geld, andere wenig. Alle Menschen sollen sich gesehen fühlen Menschen sprechen offen über Unterschiede. Menschen lernen: Jeder Mann und jede Frau ist wichtig. Menschen zeigen Respekt für andere Lebens-Wege.	
Methoden müssen zu den Menschen passen	Inhalte sollen zu den Menschen passen. Methoden sollen zu den Menschen passen. Kinder brauchen andere Methoden als Erwachsene. Kinder lernen gut mit Spielen und Bewegung. Kinder mögen Bilder, Lieder und Geschichten. Erwachsene denken gerne nach und diskutieren. Menschen überlegen: Was wissen die Teilnehmer schon? Menschen achten: Was brauchen die Menschen zum Lernen?	
Medien und Formate	Medien auswählen, die wichtig für die Ziel-Gruppe sind Menschen überlegen: Welche Medien benutzt die Ziel-Gruppe oft? Welche Themen sind für die Ziel-Gruppe wichtig? Kinder mögen kurze Videos, Bilder und Spiele. Jugendliche mögen Apps, soziale Netzwerke und Musik-Videos. Erwachsene mögen Nachrichten, Texte zum Nachdenken und Gespräche. Menschen lernen besser, wenn das Format ihnen gefällt.	
Was ist uns wichtig?	Themen auswählen, die wichtig für die Teilnehmenden sind Menschen denken: Was bewegt die Teilnehmenden im Alltag? Menschen fragen: Was macht den Teilnehmenden Sorgen oder Freude? Menschen wählen Themen, die Gefühle auslösen.	

Subjektorientierung

	Beschreibung	Anmerkungen
Was brauchst du, damit du gut mitmachen kannst?	Menschen fragen: Was interessiert die Teilnehmenden? Kinder lernen anders als Jugendliche. Jugendliche haben andere Themen als Erwachsene. Menschen mit Familie brauchen andere Inhalte als Menschen, die allein leben. Menschen aus der Stadt erleben andere Dinge als Menschen vom Land. Menschen passen Themen an das Alter der Teilnehmenden an. Menschen passen Themen an den Alltag der Teilnehmenden an. Menschen achten auf passende Sprache und Methoden.	
Was können Menschen mit welchem Alter?	Verschiedenes Können und Wissen bei Menschen in verschiedenen Alters-Gruppen Fähigkeiten sind Dinge, die ein Mensch tun kann. Zum Beispiel: gehen, sprechen, zuhören. Fertigkeiten sind Dinge, die ein Mensch gelernt hat. Zum Beispiel: lesen, schreiben, Auto-fahren. Altersstufen sind verschiedene Gruppen nach Alter. Zum Beispiel: junge Menschen, erwachsene Menschen, ältere Menschen.	
Typisch Frau oder Typisch Mann? Gibt es nicht.	Männlich gelesene Menschen und weiblich gelesene Menschen: Kulturelle Rollen beachten und wenn nötig etwas dagegen tun Gelesene Menschen bedeutet: Andere Menschen denken, eine Person ist ein Mann oder eine Frau. Das passiert oft durch Kleidung, Aussehen oder Namen. Die Kultur denkt, wie ein Mann oder eine Frau sein soll. Dagegen arbeiten bedeutet: Man tut etwas, damit die Rollen nicht zu streng bleiben.	
Informieren über Studien	Nutzung von Studien (z. B. KIM, JIM, Shell), auf Trends und wichtige Besonderheiten	
Barriere-Freiheit	Zugang zu Projekten herstellen: Barriere-Freiheit (z. B. Rampen, Fahrstühle), ÜbersetzerInnen, (Gebärdensprache, Betreuungskräfte)	

Selber machen

	Beschreibung	Anmerkungen
Kreativ und ohne Hilfe	Menschen sollen Medien aktiv und alleine benutzen. Menschen sollen eigene Medien-Produkte veröffentlichen. Veröffentlichung bedeutet: Menschen zeigen anderen das Ergebnis. Zum Beispiel im Internet oder in der Schule. Menschen nutzen Medien nicht nur passiv. Menschen entscheiden selbst, was sie tun. Menschen machen etwas ohne Hilfe.	
Vielfalt der Medien und Methoden	Menschen sollen Medien auf viele Arten benutzen. Menschen sollen Informationen suchen. Menschen sollen Videos, Ton-Aufnahmen, gedruckte Sachen und digitale Medien nutzen. Menschen sollen eigene Meinungen mit Medien zeigen.	

Wer bringt was mit?

	Beschreibung	Anmerkungen
Was kannst du?	Teilnehmende haben Können, Wissen und Erlebnisse. Zum Beispiel bei Computer-Spielen oder beim Fotografieren. Teilnehmende bekommen Aufgaben, bei denen sie schon viel wissen. Teilnehmende helfen anderen mit ihrem Wissen. Menschen mit viel Wissen bekommen eine besondere Rolle. Diese Menschen erklären etwas oder leiten etwas an.	
Was gibt es in der Umgebung schon?	Menschen sollen Hilfe von außen bekommen. Menschen sollen Orte wie Maker-Spaces oder Vereine nutzen. Menschen sollen mit Gruppen aus der Nähe zusammenarbeiten. Zum Beispiel mit der Feuerwehr, der Bücherei oder anderen Einrichtungen. Orte, an denen Menschen arbeiten oder Hilfe bekommen. Zum Beispiel eine Bibliothek oder ein Jugend-Zentrum.	

Mit-Bestimmen

	Beschreibung	Anmerkungen
Einbinden der Teilnehmenden	Menschen machen bei Entscheidungen in der Gruppe mit. Menschen planen das Projekt gemeinsam. Menschen führen das Projekt selbst durch. Menschen fragen andere nach ihren Interessen. Menschen fragen andere, was sie brauchen oder wollen.	

Was nützt das Projekt?

	Beschreibung	Anmerkungen
Wirkt mein Projekt später noch?	Kann ich Dinge aus dem Projekt auch im Alltag machen?	
Kritik am Projekt	Können sich die Teilnehmenden sagen was anders werden soll im Projekt? Können die Leute sagen was gut war?	
Passt das Projekt zum Leben?	Menschen schauen: Passt das Projekt zum Leben der Teilnehmer und Teilnehmerinnen	
Lernt man was aus dem Leben?	Menschen sollen Methoden benutzen, die echte Probleme zeigen. Menschen sollen Lösungen gut verständlich machen. Zum Beispiel: Datenschutz-Probleme zeigen mit einfachen Beispielen.	
Nach dem Projekt – alles weg?	Menschen sollen freie Inhalte und Werkzeuge benutzen. Zum Beispiel: Programme, die jeder kostenlos nutzen darf. Oder Bilder, die jeder weiterverwenden darf. Menschen sollen auch nach dem Projekt noch alles benutzen können.	

Diese Handreichung ist unter der CC Lizenz BY-NC 4.0 erstellt wurden. Die Inhalte dürfen weiterverwendet werden unter Namennennung des/der Autors/Illustratorin.
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/de/

Literaturverzeichnis:

Echtermeyer, K. (k.A.): Was Medienpädagogik der thematischen Projektarbeit bringen kann. In: Hamann, K./Schmohl, D./Schorb, B. (Hrsg.): Mit Medien aktiv gegen Rassismus, Antisemitismus und Ausgrenzung - Einführung in die thematische Medienarbeit mit Jugendlichen., S. 28–31.

Frank, G. (2011): Lebenswelt. In: Fachlexikon der sozialen Arbeit. Baden-Baden: Nomos. S. 561–562.

Ganguin, S./Sander, U. (2008): Kritisch-emanzipative Medienpädagogik. In: Sander, U./Gross, F. von/Hugger, K.-U. (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS Verlag, S. 61–65.

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (2012): Peer-to-Peer-Konzepte in der medienpädagogischen Arbeit. München. https://www.jff.de/fileadmin/user_upload/peer_expertise_end.pdf (Abruf 5.8.2024).

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (2020): Rahmenkonzept - Digitales Deutschland. https://digid.jff.de/wp-

Krug, R. (2019): Aspekte von Open Educational Resources vor dem Hintergrund der Ökonomisierung des Bildungssektors.

Krug, R. (2024): (Medien-)Pädagogik als Werbepartner der Industrie. In: Dander, V./Grünberger, N./Niesyto, H./Pohlmann, H. (Hrsg.): Bildung und digitaler Kapitalismus. München: kopead.

Landesfachverband Medienbildung Mecklenburg-Vorpommern e.V. (k.A.): Qualität in der Medienbildung – QuiM. In: lagmedien-mv.de. https://lagmedien-mv.de/projekte/qualitaet-in-der-medienbildung/ (Abruf 8.10.2024).

LFD Sachsen e.V. (k.A.): Medienpädagogisches Projekt planen und realisieren. https://www.telling-stories.org/images/PDF/Handbuch/4.6%20Medienpädagogisches%20Projekt%20planen.pdf (Abruf 27.10.2024).

Niesyto, H. (2010): Handlungsorientierte Medienarbeit. In: Handbuch Mediensozialisation. VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 396-403.

Sasse, A./Kracke, B./et. al. (2015): Thüringer Bildungsplan bis 18 Jahre. Bildungsansprüche von Kindern und Jugendlichen.

Schorb, B. (2008): Handlungsorientierte Medienpädagogik. In: Sander, U./Gross, F. von/Hugger, K.-U. (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS Verlag, S. 75–86.

Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Sport (2006): Bildung für Berlin. Rahmenkonzept für die medienpaedagogische Arbeit in der Berliner Jugendhilfe. https://jugendnetz.berlin/wAssets/docs/materialien/rahmenkonzepte-handlungsgrundlagen/Rahmenkonzept-fuer-die-medienpaedagogische-Arbeit-in-der-Berliner-Jugendhilfe.pdf (Abruf 8.10.2024).

Thiersch, H. (2017): Eine elementare Einführung in die lebensweltorientierte Soziale Arbeit - Das Konzept Lebensweltorientierte Soziale Arbeit, für meine Enkel skizziert. https://www.hans-thiersch.de/lib/exe/fetch.php?media=elementare_einfuehrung_lwo_2019.pdf (Abruf 2.12.2024).

Wermke, J. (2001): Medienpädagogik. In: Schanze, H. (Hrsg.): Handbuch der Mediengeschichte. Stuttgart: Alfred Krüner Verlag, S. 140–157.

Wurtzbacher, J. (2011): Partizipation. In: Fachlexikon der sozialen Arbeit. Baden-Baden: Nomos. S. 634.