

MEDIEN KUNST MACHEN



24 *innovative*
MEDIENANGEBOTE
zum Nachmachen

**HAUS DER
MEDIENBILDUNG**

Jugendkunstschule und Makerlabor



IMPRESSUM

DAS HAUS DER MEDIENBILDUNG IST EINE EINRICHTUNG VON MEDIEN+BILDUNG.COM LERNWERKSTATT RHEINLAND-PFALZ GMBH UND MITGLIED IM MEDIEN.KOMPETENZ.NETZWERK (MKN) LUDWIGSHAFEN



medien + bildung.com

HERAUSGEBER: medien+bildung.com gGmbH, Lernwerkstatt Rheinland-Pfalz, Turmstr. 10, 67059 Ludwigshafen

REGISTERNUMMER: HRB 60647 Gerichtsstand: Amtsgericht Ludwigshafen

VERANTWORTLICH: Katja Friedrich (Geschäftsführerin), Tel.: (0621) 52 02 256, info@medienundbildung.com

REDAKTION: Hans-Uwe Daumann, Steffen Griesinger, Maren Herrmann

BILDNACHWEIS: medien+bildung.com, LMK

GESTALTUNG: Kristin Lauer, www.diefraulauer.com, Mannheim

DRUCK: print24

MEDIEN KUNST MACHEN

24 innovative Medienangebote zum Nachmachen aus dem Haus der Medienbildung

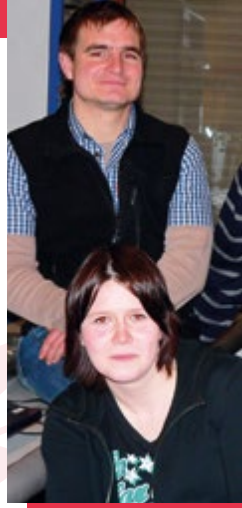
	2	Impressum
	3	Inhaltsverzeichnis
	4	Grußwort Katja Friedrich
	5	10 Jahre hdm
ANIMATION	6	Hackbilder
AUDIO	7	Radio interaktiv
AUGMENTED REALITY	8	Street Art meets Augmented Reality
CODING	9	Programmieren mit Scratch
CODING	10	App Starter
FOTOGRAFIE	11	Tilt Shift Photography
FOTOGRAFIE	12	360° trifft Lightpainting
GAMING	13	Machinima
GAMING	14	Minetopia
GAMING	15	Filmwerkstatt Minecraft
MAKER	16	MakerCamp 4 Kids
MAKER	17	Basteln mit Elektroschrott
MAKER	18	Wearables: Digital Fashion
MAKER	19	3D-Factory
MEDIA ART	20	#minecraft #pixelart #3d-drucker
MEDIA ART	21	Interaktive Kunst
MEDIA ART	22	Videomapping
OUTDOOR	23	Stadtspiel interaktiv
OUTDOOR	24	Digital Outdoor Games
VIDEO	25	Vampire, Zombies und Kartoffelsalat
VIDEO	26	Puppet Show
VIDEO	27	Die Welt von morgen
VIRTUAL REALITY	28	Mein Guckkasten
VIRTUAL REALITY	29	Make it virtual – 3D-Comics
	30	Glossar
	31	Weiterführende Hinweise

Kinder ab 8/10 Jahren

Jugendliche ab 12 Jahren



GRUSSWORT



Das Haus der Medienbildung (hdm) ist eine Einrichtung von medien+bildung.com gGmbH und wurde als Kreativlabor für die außerschulische Kinder- und Jugendmedienarbeit gegründet nur wenige Monate nachdem die gemeinnützige Tochtergesellschaft der LMK an den Start gegangen war. Uns war es wichtig, einen Ort zu haben, an den Kinder und Jugendliche freiwillig kommen um sich in ihrer Freizeit mit Medien aller Art zu beschäftigen.

Das stellt das hdm wie jede Einrichtung der Jugendarbeit heute immer wieder vor große Herausforderungen, denn das Angebot muss „stimmen“, sonst kommen die Jugendlichen nicht.

So wurden in den 10 Jahren viele Wege erfolgreich ausprobiert, ein attraktiver Ort zu sein. Ein Ort, an dem junge Menschen ermutigt wurden und werden, sich mit sich selbst und ihrer Umwelt auseinanderzusetzen, Neues und Eigenes zu kreieren und so am gesellschaftlichen Leben teilzuhaben. Das hdm ist heute die einzige Jugendkunstschule für Medien in Rheinland-Pfalz, es ist in enger Verbundenheit zusammen mit dem OK-TV Ludwigshafen der Dreh- und Angelpunkt des Medienkompetenznetzwerks (MKN) Ludwigshafen mit dem Auftrag, die anderen Partner des Netzwerks bei der Realisierung von medienpädagogischen Projekten zu beraten und zu unterstützen.

Dank der Möglichkeit ein eigenes Workshop-Programm zu gestalten und dieses in den eigenen Räumen, mit eigener technischer Infrastruktur umzusetzen, kann das Team des hdm sehr schnell auf technische und gesellschaftliche Entwicklungen im Medienbereich reagieren und Angebote erproben.

Diese können später auch in andere Bereiche, beispielsweise in Ganztagschul-Angebote transferiert werden. Jüngstes Beispiel dafür ist der sogenannte Maker-Bereich. Hier wurden im hdm bereits vor drei Jahren erste Angebote entwickelt und umgesetzt. Durch interne Schulungen wurden diese Erfahrungen und Konzepte in das Team von medien+bildung.com übertragen und auf diese Weise in andere Lernwerkstätten und in die Regionen von Rheinland-Pfalz gebracht. Auch auf anderen Gebieten konnte das hdm sich als Vorreiter beweisen. Beispielsweise im Bereich der Augmented Reality, mit einem bundesweit beachteten Projekt zu virtuellen Graffitis oder mit dem Konzept einer Virtual Reality Brille zum selber bauen, welches noch heute zu einem der wenigen pädagogischen Angebote zu diesem Thema zählt.

Zu verdanken haben wir dies einem kreativen Team, das mit seiner Arbeit Chancen und Herausforderungen der digitalisierten Lebenswelt auslotet und Wege aufzeigt, Medien kritisch und umsichtig, kreativ und partizipatorisch zu nutzen. Danke für die Anregungen und Anleitungen, für den Erfindergeist und den überspringenden Funken, es Euch nachzumachen. Ohne Hans-Uwe Daumann, Katja Mayer, Steffen Griesinger, Markus Horn, Nicolas Hecker und viele viele andere mehr wäre das, was wir als kleinen Ausschnitt in diesem Heft publizieren, nicht möglich gewesen.

Wir hoffen, dass alle, die dieses Heft in die Hand nehmen, Lust zum selber Ausprobieren bekommen. Das hdm-Team steht bereit, mit Ihnen oder für Sie ein spannendes Programm zu entwickeln. Um sich auch in Zukunft mit kreativen Ideen den rasanten Entwicklungen der Mediengesellschaft und der Digitalisierung pädagogisch zu stellen.

Katja Friedrich,
Geschäftsführerin medien+bildung.com



JUGENDKUNSTSCHULE UND MAKERLABOR

10 Jahre Haus der Medienbildung

Googelt man nach einem „Haus der Medienbildung“, dann erscheinen an erster Stelle Hinweise auf unser hdm in Ludwigshafen. Im Jahr seines 10-jährigen Jubiläums ist das Medienlabor mit einem Semesterprogramm von Workshops, Seminaren und Kursen immer noch weitgehend einzigartig. Fokussiert auf kreative Mediennutzung und die Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen ab 8 Jahren hat sich das hdm in der Metropolregion Rhein-Neckar einen guten Ruf erarbeitet. Hier entwickelte und erprobte Konzepte finden ihren Weg in die schulische und außerschulische Medienbildung weit über die Region hinaus. Aus der Jugendmedienwerkstatt des Offenen Kanals Ludwigshafen hat sich bei der Gründung von medien+bildung.com gGmbH 2007 schnell ein multimediales Haus der außerschulischen Jugendbildung entwickelt. Seit März 2007 hängt in der Ludwigshafener Prinzregentenstraße 48 ein weiteres Türschild: Bis heute teilt sich das Haus der Medienbildung die Räumlichkeiten mit dem OK-TV Ludwigshafen. Zweimal im Jahr erscheint ein Programmheft mit Workshops und Kursen in den Bereichen Video, Audio, Fotografie, Internet, Games, Tablets und Coding. Als Ort medienpädagogischer, informationstechnischer, politischer und ästhetischer Bildung ist das hdm Jugendkunstschule für Medien und Makerlabor. Der Laborcharakter erlaubt es, Medien auch experimentell und ungewohnt einzusetzen, um die eigene Kreativität zum Ausdruck zu bringen. Was hier mit den Besucherinnen und Besuchern erprobt und für gut befunden wird, findet seinen Widerhall in der rheinland-pfalzweiten Arbeit von medien+bildung.com. Unter dem Namen „mein-guckkasten“ ist die „VR-Brille aus dem Pizzakarton“ aus dem hdm tausendfach in ganz Deutschland nachgebaut worden.



Das Programmangebot im hdm wandelt sich ständig und orientiert sich dabei an den Schwerpunktthemen, die sich medien+bildung.com setzt: Sei es Medienkunst oder Interkulturelle Bildung, Virtuelle Realität oder DIY. Das Team im hdm greift gesellschaftlich relevante Themen und Trends der Jugendkultur auf, um Jugendlichen einen Zugang zur Medienproduktion und einen selbstbestimmten, kritischen und kreativen Umgang mit digitalen und analogen Medien zu vermitteln. In den Kinder- und Jugendmedienclubs und im Rahmen von Schülerpraktika haben Kinder und Jugendliche auch die Möglichkeit, an regelmäßigen und längerfristigen Projekten teilzunehmen und so eine umfassende Medienbildung zu erfahren. Im FSJ Kultur, im Rahmen von Bundesfreiwilligendiensten und studienbegleitenden Praktika sind junge Erwachsene im hdm sowohl Lernende als auch selbst Vermittler.

Das hdm hat zweimal eine neue Leitung bekommen, zwanzig Programmhefte produziert, Hunderte Praktikant/innen trainiert und Tausende jugendlicher Besucher/innen beglückt. In den zehn Jahren seines Bestehens hat das hdm sich schon mehrfach neu erfunden. Die Medienwelt verändert sich in rasantem Tempo, die Medienpädagog/innen des hdm halten der Entwicklung mit immer neuen Programminnovationen Schritt. 24 Methoden aus zehn Jahren präsentieren wir in diesem Heft als Einblick in die Vielfalt der Möglichkeiten. Wir hoffen, dass der Spaß an der Medienarbeit und die Kreativität, die der Umgang mit Medien bei Kindern und Jugendlichen auslösen kann, sichtbar wird, und freuen uns über viele Nach-Macher/innen!

Steffen Griesinger – Katja Mayer – Hans-Uwe Daumann

HACKBILDER

KATEGORIE ANIMATION

ZIELGRUPPE

~ Jugendliche ab 12 Jahren

ZEITBEDARF

~ 1 Workshoptag

DAS WIRD BENÖTIGT

- ~ Tablets
- ~ Foto-App
- ~ Trickfilm-App (LegoMovie, iStop-Motion, Stop Motion Studio)
- ~ Farbdrucker
- ~ Scheren
- ~ Tricktisch: glatte ebene Tischoberfläche, Halterung für das Tablet
- ~ Lichtquelle zur gleichmäßigen Ausleuchtung der Fläche

TIPPS

Hier ergänzen sich Medien- und Museumspädagog/innen

In diesem Workshop bringen wir Gemälde, Tablet und Trickfilm zusammen! Gemeinsam machen wir uns im Wilhelm-Hack-Museum auf Entdeckertour. Die Gemälde, die uns besonders ansprechen und von denen wir sagen, dass sie doch eigentlich ganz anders aussehen müssten, nehmen wir uns vor und zerhacken sie! Aber keine Angst! Natürlich werden wir das Museum nicht zerstören. Wir fotografieren die Bilder, drucken sie aus, zerschneiden sie und gestalten mit den einzelnen Teilen Deinen persönlichen „Gemälde-Trickfilm“ mit dem Tablet.

ABLAUF

Als Einstieg empfiehlt sich eine kurze Einführung in das Thema Trickfilm. Im Anschluss sollen Kunstwerke ausgewählt werden, die zerhackt/zerschnitten werden sollen. Die Kunstwerke werden mit der Foto-App des Tablets fotografiert und mit Hilfe eines Farbdruckers ausgedruckt. Der Farbdruck kann nach unterschiedlichen Kriterien in Puzzleteile zerschnitten werden: In gleich große Teile, in den Formen von Farbanteilen oder nach anderen Strukturen, die im Bild enthalten sind. Für die Erstellung des Trickfilms werden die Puzzleteile zunächst auf dem Tricktisch in der Ursprungsform zusammengefügt und dann Stück für Stück dekonstruiert: Auseinandergenommen, neu sortiert, neu zusammengefügt. Mit der Trickfilm-App wird dieser Prozess Schritt für Schritt aufgezeichnet. Die fertigen Trickfilme können ggf. im Museum „ausgestellt“ werden.

ALTERNATIVEN

Trickfilme sind eine eigene Welt voller spannender Möglichkeiten: „Brickfilme“ (Trickfilme mit Lego), „Playmo-Filme“, Knet-Trick, Lege-Trick u. v. m. sind tolle Möglichkeiten, Trickfilme in Praxisprojekte zu integrieren. Die Produktion von Trickfilmen begeistert schon kleinere Kinder und ist z. B. gut geeignet für Eltern-Kind-Workshops.



LINKS

Trickfilm-Apps im Vergleich:

<https://medienkompass.de/trickfilm-apps-legomovie-istopmotion/>

RADIO INTERAKTIV VIRTUAL RADIO

KATEGORIE
AUDIO

Mit Virtual-Radio zeigen wir, dass auch das Radio in der Zukunft angekommen und längst nicht mehr nur zum Hören gedacht ist. Die Übertragungswege verlagern sich vom UKW-Empfang hin zum Livestream auf Facebook, Google Hangouts und andere Streamcaster-Plattformen. Durch Virtual-Radio werden die jungen Radiomacher/innen nicht nur sichtbar, sondern treten auch mit ihren Hörern und Hörerinnen in Kontakt, sodass es mittlerweile im Haus der Medienbildung nicht nur „Hörst du uns?“ sondern auch „Siehst du uns?“ heißt und das Publikum auf Facebook mit Emoticons antwortet.

ABLAUF

Als Einstieg empfiehlt es sich, die TN Interviews in der Fußgängerzone durchführen zu lassen. Hier können erste Fragetechniken sowie die Interaktion mit Passanten geübt werden. Ebenfalls besteht direkt die Möglichkeit, erste Ideen zu entwickeln wenn die Mitwirkungsbereitschaft der Passanten ausbleibt. Im Anschluss daran wird die interaktive Sendung geplant, sowie alle benötigten Materialien zusammengetragen. Ist die Planung abgeschlossen, geht es an den Aufbau am Projektort. Den Ausgang unseres Mischpults verbinden wir mit dem Mikrofoneingang unseres Laptops oder Tablets. Für das Streaming nutzen wir die Live-Video-Funktion von Facebook, Periscope oder Hangouts.

ALTERNATIVEN

Radiobeiträge produzieren und auf edura.fm hochladen, Pausenhofradio als Live-Event (Achtung: Bei öffentlichen Veranstaltungen auf GEMA-Richtlinien achten!)

LINKS

Über das Webradiportal www.edura.fm können schulische und außerschulische Radiogruppen ihre Sendungen veröffentlichen. Radio Starter Tutorials gibt es auf dem Youtube Kanal von edura.fm.



ZIELGRUPPE

~ Kinder ab 8 Jahren

ZEITBEDARF

~ Ferienworkshop 4 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

~ Internetverbindung
~ Webcam
~ Mischpult & Zuspieler (PC)
~ Mikrofon
~ Account bei gewähltem Streaming-Dienst (z. B. facebook)

TIPPS

Es empfiehlt sich, als Projektleiter/in Ideen vorzubereiten, falls die gewünschten Reaktionen der Zuhörer/innen ausbleiben. Ebenfalls ist es sinnvoll, die TN in zwei Gruppen einzuteilen: Redaktion und Sendeteam. So kann sich eine Gruppe Gedanken zu Inhalten machen, während die andere Gruppe direkt mit den Zuhörer/innen interagiert. Andere Dienste, mit denen das Projekt durchführbar ist, sind z. B. Skype und Periscope.

STREET ART MEETS AUGMENTED REALITY

KATEGORIE
AUGMENTED REALITY

Unter Augmented Reality (AR) versteht man die Erweiterung der Realität durch digitale Informationen, wenn man zum Beispiel durch das Smartphone ein Haus betrachtet und über Google-Layer Informationen, Bilder und Videos zum Gebäude angezeigt bekommt. Auch einige Spielehersteller setzen AR ein und lassen unter anderem die Figuren von Trading Card Games auf der Hand zum Leben erwecken. Im Workshop sprühen die Teilnehmer/innen ein echtes Graffiti auf einer legalen Graffiti-Fläche und bringen virtuelle Kunst im öffentlichen Raum an, die man nur mit dem Smartphone sehen kann.

ABLAUF

Die Methode startet (Tag 1) mit einer Einführung in das Thema Street Art / Augmented Reality. Streetart soll als Kunstform eingeführt werden, als Einstieg eignen sich beispielsweise Umfragen. Diese können gleichzeitig auch als Inspiration dienen, denn die Teilnehmenden sollen während der Methode selbst eine Umfrage zum Thema Graffiti durchführen. Im Anschluss daran (Tag 2) soll die Umfrage geplant, sowie Graffiti-Apps getestet werden. Außerdem haben die TN die Möglichkeit, individuelle Graffiti-Tags zu erstellen. Der dritte Tag der Methode startet mit der Durchführung der Graffiti-Umfrage, anschließend sollen die realen Graffitis vorbereitet werden. Individuelle Graffiti-Tags werden gesprüht und anschließend digitalisiert und koloriert. Den Abschluss der Methode (Tag 4) bildet das gemeinschaftliche Sprühen des realen Graffitis auf einer legalen Graffiti-Wand. Im Anschluss daran kann eine Tour durch die Stadt gemacht werden, bei welcher geeignete Wandflächen für das „Anbringen“ virtueller Graffiti-Tags über eine AR-Software (z. B. Aurasma) genutzt werden können.

ALTERNATIVEN

Street-Art-Fotografie: Street Art kann mehr sein als das Sprühen mit Spraydosen. Oft werden Dinge geklebt oder Skulpturen im öffentlichen Raum angebracht. Wir wollen schauen, was die hiesige Street-Art-Szene zu bieten hat und selbst unterschiedliche Plätze bespielen. Mit Miniaturfiguren beispielsweise können neue Welten entstehen. Wir setzen die Stadt in Szene!

ZIELGRUPPE

~ Jugendliche ab 12 Jahren

ZEITBEDARF

~ Ferienworkshop 4 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

- ~ Tablets
- ~ AR-Software (Metaio / alternativ Layar / Aurasma – die 2013 verwendete AR-App Stiktu wurde eingestellt)
- ~ Sprühfarben
- ~ Schutzkleidung

TIPPS

Zur Durchführung und Konzeption ist es sinnvoll, eine/n Streetart-/Graffiti-Künstler/in hinzuzuziehen.



LINKS

Infos zu den Projektergebnissen, zum Projektverlauf und den technischen Voraussetzungen: <http://samar.bildungsblogs.net/>

GAMEENTWICKLUNG MIT SCRATCH

Mit Scratch könnt Ihr eigene kleine Computerspiele entwickeln. Programmiert wird bei Scratch mit grafischen Elementen, sogenannten Blocks. Damit fällt das Programmieren kinderleicht und selbst komplizierte Funktionen können auf diese Weise erstellt werden. Aber natürlich geht es bei einer Spielentwicklung nicht nur um das Erstellen von Funktionen. Zuerst müssen wir kreative Spielideen erfinden und natürlich die Charaktere unseres Spiels gestalten.

ABLAUF

Als Einstieg sollten mit der gesamten Gruppe Beispiel-Spiele, welche mit Scratch erstellt wurden, angeschaut werden. Dies vermeidet zu hohe Erwartungen an das, was beim Programmieren mit Scratch möglich ist. Im Anschluss daran kann mit der Gesamtgruppe anhand von Tutorials oder eigenen kleinen Ideen eine erste Übung mit der Software stattfinden. Ist dies erfolgt, kann die Gruppe nach Interessen in Einzel- oder Zweiergruppen geteilt werden, in welchen dann konkrete Spielideen entwickelt und programmiert werden sollen. Den Abschluss der Methode bildet eine Kinder-Spielemesse, auf welcher jede Gruppe ihr Spiel mit einem eigenen Stand vorstellen darf. Hierzu können auch Plakate o. ä. zur Gestaltung genutzt werden. Um den Ablauf zwischendurch etwas aufzulockern, empfiehlt es sich, bei Bedarf eine andere Aktivität (z. B. eine Umfrage über Computerspiele oder Programmiererfahrung) einzubauen.

ALTERNATIVEN

Treffe die mBots! Hier erfährst Du einiges zum Thema Robotik und Programmierung. Die mBots sind kleine Roboter, die Ihr zum Leben erwecken könnt. Mit Hilfe von Scratch, einer kindgerechten Programmiersoftware, gebt Ihr ihnen Befehle und bringt ihnen bei, wie sie sich fortbewegen können. Auch Bewegungs- oder Lichtsensoren können eingesetzt werden.

LINKS

Webseite des Projektes mit vielen Anregungen und nützlichen Tutorials: <https://scratch.mit.edu>



KATEGORIE
CODING

ZIELGRUPPE

~ Kinder ab 8 Jahren

ZEITBEDARF

~ Ferienworkshop 5 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

~ Scratch (entweder als Online-Account, oder in der Desktop-Version)
~ Laptop/PC

TIPPS

Am Anfang nicht zu groß denken: Lieber mit kleinen Ideen starten und diese durch Zusatzfunktionen weiter ausbauen! Wenn Teilnehmer bei der Programmierung nicht weiterwissen, empfiehlt es sich, ihnen die Lösung nicht direkt vorzugeben. Stattdessen ist es sinnvoll, die Lösung Schritt für Schritt mit den Teilnehmern zu erarbeiten.



APP STARTER

KATEGORIE CODING

ZIELGRUPPE

~ Jugendliche ab 12 Jahren

ZEITBEDARF

~ Ferienworkshop 5 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

- ~ Laptop/PC
- ~ Google-Konto zum Nutzen von App-Inventor
- ~ Android-Smartphone mit der App „App-Inventor-Companion“
- ~ Internetverbindung

TIPPS

Wenn Teilnehmer/innen bei der Programmierung nicht weiter wissen, empfiehlt es sich, ihnen die Lösung nicht direkt vorzugeben. Stattdessen ist es sinnvoll, die Lösung Schritt für Schritt mit ihnen zu erarbeiten. Um Rollenklischees aufzubrechen kann es sinnvoll sein, eine Expertin zum Thema Programmieren einzuladen.

Wichtig: Im Vorfeld unbedingt prüfen, ob die Verbindung zwischen PC und Smartphone über App-Inventor-Companion funktioniert! Beide Geräte müssen sich im gleichen W-Lan befinden. Gelegentlich kommt es vor, dass hausinterne Sicherheitssysteme die Verbindung blockieren.

Start-UP-Unternehmen sind in aller Munde. Mit kreativen Ideen und neuen Technologien erreichen sie viele Menschen und erschließen sich neue Märkte. Bei uns werdet Ihr zum Start-Up-Unternehmer! Ihr entwickelt Eure eigene Android-App, gestaltet eine eigene Webseite und kümmert Euch um Werbemaßnahmen - zum Beispiel ein Werbevideo - um Eure App bekannt zu machen.

ABLAUF

Als Einstieg empfiehlt es sich, mit der gesamten Gruppe Tutorials und Beispiele anzusehen. Hier kann gemeinsam geprüft werden, was mit App-Inventor möglich ist. Im zweiten Schritt dürfen die Teilnehmenden selbst in Einzel- oder Zweiergruppen erste kleine Ideen üben, die im Anschluss gemeinsam angesehen werden können. Nach der Einführung und Übung können die TN in Kleingruppen mit der Planung und Umsetzung der eigenen App starten. Programmiert wird am PC/Laptop, über die Verbindung zum Smartphone kann die Programmierung der App direkt auf dem Smartphone angeschaut und überprüft werden. Den Abschluss der Methode bildet eine Spielemesse, auf der die Teilnehmenden ihre eigenen Apps vorstellen dürfen. Hierzu sollen die Kleingruppen mit Hilfe von Wordpress eine passende Marketingstrategie entwickeln und die App mit Hilfe der Seite präsentieren.

ALTERNATIVEN

Jugendmedienschutz geht auch außerschulisch: Z. B. beim „Internet-Führerschein: Hack me“ ab 8 Jahren. Von der Gefahr einer Hacking-Attacke sind heutzutage längst nicht mehr nur Firmen oder Prominente betroffen. Selbst im Freundeskreis kommt es vor, dass Accounts geknackt und dann falsche Informationen über eine Person verbreitet werden. In diesem Seminar geht es darum, welche Methoden potentielle Angreifer verwenden und wie man sich dagegen schützen kann.



LINKS

Webseite des Projektes mit vielen Anregungen und nützlichen Tutorials: <http://appinventor.mit.edu/explore/>

TILT SHIFT FOTOGRAFIE

Tilt Shift Fotografie ist derzeit einer der heißesten Trends im Internet und bei vielen Fotografen. Mit verschiedenen Filtern und übersättigten Farben sehen Fotos wie Aufnahmen von Spielzeugen und Miniaturfiguren aus. In unserem Workshop zeigen wir Dir, wie es geht! Gemeinsam ziehen wir durch die Stadt und suchen gute Motive. Hierbei eignen sich Aufnahmen von hoch oben besonders gut. Am Ende hast Du einen ganz neuen Blick auf die Stadt.

ABLAUF

Nach einer kurzen Einführung in das Thema Tilt Shift kann eine kurze Übung mit der Foto-Bearbeitungs-App „Pixlr-Express“ erfolgen. Im Anschluss gilt es, eine geeignete Stelle zum Fotografieren zu finden. Diese sollte erhöht sein, dass Fotos von oben herab geschossen werden können. Gut eignen sich beispielsweise Brücken, von denen man befahrene Straßen fotografieren kann. Als nächstes werden Fotos gemacht, die im Anschluss bearbeitet werden sollen. Die Bearbeitung erfolgt direkt über die App, unter dem Menüpunkt Werkzeuge/Unschärfe/Kreisförmig lässt sich der Tilt-Shift-Effekt sehr einfach integrieren. Werden dann zu dem Unschärfe-Effekt noch die Farben kräftiger gestellt, so entsteht im Handumdrehen der Miniaturwelt-Effekt. Als Abschluss des Workshops empfiehlt sich eine Präsentation der erstellten Bilder.

ALTERNATIVEN

Miniaturwelten: Ein Mann sitzt auf einem Kronkorken und angelt einen Fisch aus einer Pfütze. Klingt komisch, macht aber jede Menge Spaß. Denn mit kleinen Figuren, dem richtigen Hintergrund und etwas Know How, lassen sich witzige Miniaturwelten erschaffen. Im Kurs lernt ihr nicht nur Fotografieren und den Umgang mit Photoshop-Elements, sondern erfährt auch, wie man mit einfachen Tricks große Effekte erzielen kann.

LINKS

Tilt Shift mit Pixlr-Express:

<http://fotobeam.de/fototipps/pixlr-express-app-bildbearbeitung/>

Ausführliche Beschreibung des Tilt-Shift-Effektes:

<https://www.danielnoha.de/blog/interessantes/tilt-shift/tilt-shift/>



KATEGORIE
FOTOGRAFIE

ZIELGRUPPE

~ Jugendliche ab 12 Jahren

ZEITBEDARF

~ Tagesworkshop

DAS WIRD BENÖTIGT

~ Tablet

~ Foto-Bearbeitungs-App:

Pixlr-Express

~ evtl. Powerbank

~ erhöhte Aussichtspunkte
zum Fotografieren

TIPPS

~ Für bessere Qualität werden die Fotos am Besten mit der Kamerafunktion des Gerätes und nicht innerhalb der App gemacht, das Zoomen sollte unbedingt vermieden werden.

~ Je höher der Blickpunkt, umso besser wird der Tilt-Shift-Effekt.

360° TRIFFT LIGHTPAINTING

KATEGORIE FOTOGRAFIE

Immer öfter tauchen sie in den Timelines auf: 360°- Fotos oder Videos. Räume können damit interaktiv betrachtet werden. Gemeinsam wollen wir solche Rundumansichten erstellen und dabei neue Perspektiven der Fotografie kennenlernen. Darüber hinaus zeigen wir Euch, wie Ihr mit Licht und dem Pixelstick malen könnt. Durch selbst gebastelte VR-Brillen könnt Ihr Eure Kunstwerke von allen Seiten betrachten und werdet selbst ein Teil davon.

ZIELGRUPPE

~ Jugendliche ab 12 Jahren

ZEITBEDARF

~ Tagesworkshop

DAS WIRD BENÖTIGT

- ~ 360°-Kamera
- ~ Kameraequipment (z. B. Stativ)
- ~ Laptop
- ~ Lichtquellen (z. B. Taschenlampen, Smartphones, Pixelstick)

TIPPS

- ~ Stativ benutzen, um Kamerawackeln zu vermeiden (Die Methode ist auch ohne 360°-Kamera durchführbar).
- ~ Unbedingt eine Kamera verwenden, bei der die Belichtungszeit manuell einstellbar ist.
- ~ Als kreative Erweiterung: Lichtquellen selbst basteln.

ABLAUF

Als Einstieg empfiehlt sich eine Einführung zum Thema Light-Painting mit Hilfe von Beispielfotos. Außerdem ist es sinnvoll, die 360°-Kamera vorzustellen. Es ist vorteilhaft, einige Probeaufnahmen zu machen, damit die Teilnehmenden ein Gespür für die Umsetzung bekommen. Im Anschluss daran können die eigentlichen Aufnahmen gestartet werden (z. B. Schreiben der Vornamen). Als Abschluss eignet sich eine Präsentation.

ALTERNATIVEN

Lightpainting LU Underground: Spannende Orte und geniale Technik! Bei LU Underground suchen wir Orte, die man sonst nicht zu Gesicht bekommt. Zum Beispiel Bunker oder stillgelegte U-Bahnstationen. Im Gepäck haben wir einen Pixelstick, mit diesem lassen sich beeindruckende Graffitis aus Licht zaubern!



LINKS

Ausführliche Beschreibung des Light-Paintings:
<http://parkerarrow.com/lightpainting/>

MACHINIMA

Das Wort „Machinima“ setzt sich aus folgenden Wörtern zusammen: „machine“, „cinema“ und „animation“. Als Machinimas werden also Filme bezeichnet, die mit Hilfe von Game-Engines produziert sind. Gemeinsam lassen wir Computerfiguren in anderen Zusammenhängen agieren und bauen unsere eigene Story.

ABLAUF

Als Einstieg eignet sich neben einer Einführung zum Thema Machinima auch eine Einführung in das Spiel „Sims“, mit welchem das Machinima während des Projektes erstellt werden soll. Danach empfiehlt es sich, Grundlagen der Filmproduktion (z. B. Einstellungsgrößen und das Erstellen eines Drehbuches mit Berücksichtigung von Spannungsaufbau) zu thematisieren. Im Anschluss kann die Story mithilfe eines Storyboards geplant werden. Wie auch bei anderen Filmprojekten ist es wichtig, die Planung ausführlich zu gestalten um einen möglichst reibungslosen Ablauf zu gewährleisten. Ist dies erfolgt, so kann es an die Gestaltung der Drehorte und der virtuellen Schauspieler/innen gehen. Die Teilnehmenden können mithilfe von Sims realistische Avatare sowie die benötigte Spielwelt bauen. Wenn die Erstellung abgeschlossen ist, folgt das Spielen der eigenen Story. Über einen Laptop können die TN die Handlung steuern und die Schauspieler/innen bewegen. Über einen zweiten Laptop wird das Monitorbild aufgezeichnet. Die unterschiedlichen Szenen können im Anschluss vertont und über das Schnittprogramm eingefügt werden. Den Abschluss dieses Projektes bildet eine Filmpremieren, bei welcher das Ergebnis gemeinsam angeschaut wird. Es empfiehlt sich, hierfür einen separaten Termin zu vereinbaren, dies vermeidet Stress beim Endschnitt.

ALTERNATIVEN

Theater-Medien-Werkstatt: Selbstinszenierer und Medienbegeisterte aufgepasst! In unserer Theater-Medien-Werkstatt wollen wir darstellendes Spiel mit Medien ergänzen und testen, welche neuen Darstellungsformen diese Kombination ermöglicht. Wie das geht? Das wollen wir mit Dir herausfinden! Da kann das Tablet zum Tonangeber werden und die Schauspieler/innen bewegen sich wie Marionetten dazu oder reagieren wie beim Improtheater auf musikalische Impulse. Eine Selfie-Station in der Innenstadt hält anderen den Spiegel vor und hinterfragt, wie man sich selbst sieht und wahrnimmt. Oder wie wäre es, wenn ein Computerspiel nicht mit der herkömmlichen Laptoptastatur bedient werden muss, sondern eine Banane, eine Person oder sogar Treppenstufen die Tastaturbefehle ersetzen?

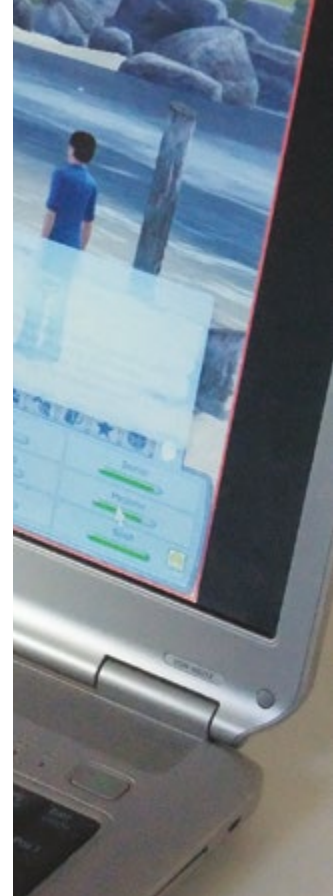
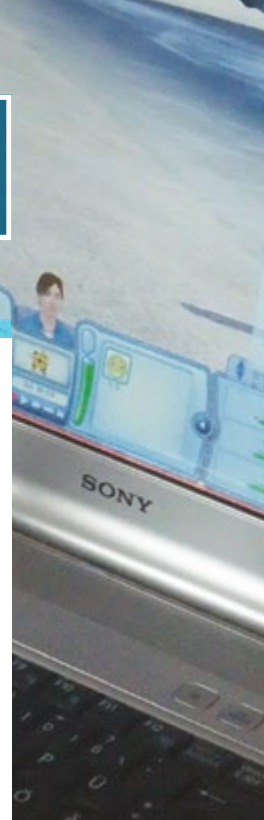
LINKS

Ausführliche Beschreibung von Machinima-Projekten:

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/12/03/machinima/>

Weitere Beschreibung von Machinima-Projekten mit Beispielfideos:

<http://machinima.twoday.net>



KATEGORIE
GAMES

ZIELGRUPPE

~ Jugendliche ab 12 Jahren

ZEITBEDARF

~ Zwischen 2 und 5 Tagen

DAS WIRD BENÖTIGT

- ~ PC/Laptop
- ~ Sims-Spiel
- ~ Video-Catching-Tool
- ~ Mikrofon (z. B. Headset),
- ~ Schnittprogramm (z. B. Premiere Elements)

TIPPS

- ~ Wenn mehr Zeit ist, können neben den medienpädagogischen auch theaterpädagogische Aspekte einfließen. Hier könnte am Ende eine multimediale Theateraufführung stehen, die neben Theaterszenen auch Machinimas beinhaltet.
- ~ Je mehr Zeit ist, umso genauer kann während des Projektes auf filmgestalterische Mittel eingegangen werden.

MINETOPIA

KATEGORIE ANIMATION

ZIELGRUPPE

~ Jugendliche ab 12 Jahren

ZEITBEDARF

~ Ferienworkshop 4 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

- ~ PC/Laptop
- ~ Minecraft-Account für jeden TN
- ~ Minecraft-Server mit einer möglichst flachen Welt

TIPPS

Zur besseren Aufteilung der Minecraft-Welt ist es sinnvoll, zu Projektbeginn ein Team zu bilden, das den einzelnen Gruppen Baubereiche zuteilt.

Viele Jugendliche haben bereits ein eigenes Minecraft-Konto, so dass häufig die Erstellung der Workshop-Accounts wegfällt.

Für die einen sind es nur pixelige Klötze, für die anderen ist es das beste Spiel der Welt: Minecraft! Wir wollen mit Euch die Utopie einer perfekten Welt erbauen, in der Ihr die Regeln und Gesetze definiert und bestimmt, wie das Zusammenspiel der Menschen von morgen funktionieren soll. Welche Orte der Begegnung braucht eine perfekte Welt? Welche Freizeitangebote sollen zur Verfügung stehen? Wie gestalten wir die Verkehrswege der Zukunft?

ABLAUF

Als Einstieg wird das Wort Demokratie besprochen. Die Teilnehmenden überlegen, welche Entscheidungen sie treffen würden, wenn sie bestimmte Ämter innehätten (z. B. Bauminister). Nach einer ersten Diskussionsrunde werden einige Ziele für die Minecraft-Welt definiert (z. B. dass es keine Waffen geben und Energie regenerativ erzeugt werden soll). Im Anschluss daran können die TN überlegen, welche Ministerien sie für ihre perfekte Welt benötigten. Ist dies entschieden, startet das Bewerbungsverfahren und die Bewerber/innen müssen im anschließenden „Wahlkampf“ ihre Ziele und Pläne vorstellen. Dann erfolgt die Wahl, anschließend können sich die restlichen TN den unterschiedlichen Ministerien zuteilen. Hierbei ist es möglich, in mehreren Ressorts mitzuarbeiten, wenn man selbst kein Ministerium leitet. Nach der Zuteilung starten die eigentlichen Workshop-Phasen, in denen die TN gemeinsam ihre Welt erschaffen. Zwischendurch eignen sich Team-Übungen zur Unterbrechung, bei denen das kollaborative Arbeiten geübt und Konflikte gelöst werden können. Den Abschluss der Methode bildet eine Präsentation, die mit PowerPoint gestaltet werden kann.

ALTERNATIVEN

Minecraft-Maschine: Minecraft bietet viele Möglichkeiten um mechanische Funktionen und sogar kunstvolle Bewegungsabläufe zu gestalten. Im Workshop begeben sich die jugendlichen TN auf die Spur des Künstlerduos Peter Fischli und David Weiss und bauen erst eigene kleinere Kettenreaktionen mit Dominosteinen, Kugeln und Stäben und entwickelten dann gemeinsam eine gigantische Rube-Goldberg-Maschine in Minecraft.

LINKS

Tobias Thiel: Durch Minecraft Politik, Geschichte und Städte entdecken (2016). <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/239420/durch-mine->

[craft-politik-geschichte-und-staedte-entdecken](https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/239420/durch-mine-craft-politik-geschichte-und-staedte-entdecken)

Günther Gugel, Uli Jäger, Nadine Ritz. (2016). Thema im Unterricht/Extra Arbeitsmappe: Was heißt hier Demokratie? 3. Auflage. Bonn. Verfügbar im Web unter: <http://www.bpb.de/shop/lernen/thema-im-unterricht/148489/was-heisst-hier-demokratie>



FILMWERKSTATT: MINECRAFT

Wie passen Minecraft und Film zusammen? Wir finden, sehr gut! In unserer Filmwerkstatt denkt Ihr Euch eine Geschichte aus, schreibt Drehbuch und Dialoge, erstellt die Filmwelt mit samt Drehorten im Spiel und synchronisiert die Figuren. So entsteht Euer eigener Kurzfilm im Spiel. Oder wer weiß, vielleicht lassen sich Realfilm und Animationsfilm sogar miteinander verbinden?!

ABLAUF

Das Spiel Minecraft wird hier mit der klassischen Videofilmproduktion verknüpft. Die Teilnehmenden denken sich ein Drehbuch aus, verfassen Dialoge und benutzen dann das Spiel als Kulisse. Die einzelnen Drehorte und Charaktere werden im Spiel gebaut. Anhand eines Storyboards werden Kameraperspektive und Handlung festgelegt. Die TN bewegen dann jeweils von einem Laptop aus ihre Charaktere, an einem weiteren Laptop wird das Monitorbild aufgezeichnet. So entstehen unterschiedliche Szenen, die wie bei einem richtigen Film an unterschiedlichen Drehorten und mit unterschiedlichen Kameraperspektiven aufgenommen werden. Anschließend nehmen die TN die Dialoge in der Tonkabine auf und verknüpfen sie im Schnittprogramm mit den Filmsequenzen.

ALTERNATIVEN

Mein Avatar: Ein Avatar ist eine künstliche Identität, die man zum Beispiel im Internet annehmen kann. In Rollenspielen sind es oft Fantasie- oder sogar Tierfiguren, die man für sich selbst wählen kann. Oft ist der Avatar auch nur ein zweidimensionales Foto, doch in einigen Spielen und Netzwerken kann man auch als 3D-Figur auftreten. Wir möchten uns damit beschäftigen eigene 3D-Figuren zu entwickeln und künstliche Identitäten zu erstellen.

LINKS

Das Ergebnis auf dem Videoportal von medien+bildung.com:
<http://medien-bilden.de/video/Die-Quelle-Minecraftfilm-/30651e62a-a6b2dfe649ade95d49a82d2>



KATEGORIE
GAMES

ZIELGRUPPE

~ Jugendliche ab 12 Jahren

ZEITBEDARF

~ Ferienworkshop 4 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

~ PC/Laptops
~ Minecraft-Account
~ Videoausrüstung mit Kamera
~ Stativ usw.
~ Schnitt-Software Premiere Elements

TIPPS

Evtl. können vorhandene Minecraft-Accounts von Jugendlichen genutzt und darüber die vorhandenen Kompetenzen der TN eingebunden werden.



MAKERCAMP 4 KIDS

**KATEGORIE
MAKER**

Bei der Maker-Bewegung geht es darum selbst etwas zu machen (DIY - do it yourself) und Dinge zu bauen oder zu erfinden. Wir möchten diesen Trend aufgreifen und mit Euch gemeinsam, zum Beispiel Objekte am 3D-Drucker drucken, programmieren, kleine Schaltungen löten und vieles mehr! Wir können Apps und Spiele programmieren, interaktive Kunstwerke bauen, kleine Schaltungen löten und alte Technik zu neuem Leben erwecken.

ZIELGRUPPE

Kinder ab 8 Jahren

ZEITBEDARF

Ferienworkshop 5 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

Je nach inhaltlicher Ausrichtung z. B.

- ~ Lötkolben
- ~ 3D-Drucker
- ~ LEDs
- ~ Programmiersoftware Scratch

TIPPS

Gendergemischte Workshops anbieten (auch Jungs haben z. B. sehr viel Spaß am Nähen mit LEDs)

ABLAUF

Im MakerCamp werden verschiedene Einzelworkshops angeboten, die die Kleingruppen in den 5 Tagen nacheinander durchlaufen. Die Gesamtgruppe wird in 3 Kleingruppen aufgeteilt. Von Tag 1 bis 3 werden jeweils ganztägige Projekte angeboten. Tag 4 und 5 bestehen aus 3 halbtägigen Aktivitäten, außerdem sollte es eine Präsentationsgruppe geben, die die Präsentation der Ergebnisse vorbereitet.

Themenideen für die Einzelworkshops sind z. B. basteln mit Elektroschrott, Namensschilder mithilfe von 3-D-Druck gestalten, nähen mit LEDs und leitfähigem Faden, VR-Brillen basteln, u. v. m. Als inhaltliche Inspiration können hier z. B. die Methoden auf den Seiten 17, 18 und 21 dienen.

ALTERNATIVEN

Eltern-Kind-Werkstatt: "Einfach machen!" So das Motto unserer Maker-Days. Egal ob Robotik, 3D-Druck, Programmierung, Re- und Upcycling oder alles zusammen – die Makerdays bieten Raum zum Ausprobieren. Ein Workshop für alle Familien, die gerne etwas zusammen erleben und erschaffen. Ganz bewusst richten sich die MakerDays auch an Neulinge auf den Gebieten. Wir bieten Hilfestellung und Tools, die den Einstieg erleichtern.



LINKS

Sandra Schön, Martin Ebner, Kristin Narr (2016). Making-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen. Handbuch zum kreativen digitalen Gestalten: <http://bit.do/handbuch>



BASTELN MIT ELEKTROSCHROTT

**KATEGORIE
MAKER**

Hast Du Zuhause ein altes Radio oder ein anderes technisches Gerät, das nicht mehr funktioniert? Dann bring es einfach mit! Denn wir wollen alten und kaputten Gegenständen wieder Leben einhauchen. Mit ein paar Leuchtdioden und etwas Lötzinn basteln wir aus dem Elektroschrott kleine Kunstwerke.

ABLAUF

Zur Vorbereitung sollte für jeden Schritt ein konkreter Durchführungs-Ort bestimmt werden (z. B. Demontageort, Klebestation, usw.). Nach einer kurzen Einführung können die Teilnehmenden beginnen, ihre Geräte zu zerlegen (Dekonstruktion). Ist dies erfolgt, können aus den Platinen z. B. mit Hilfe von 2 LEDs und Karton kleine Roboter gebastelt werden. Durch eine Reihenschaltung von 2 LEDs und einer 3V-Batterie erhält der Roboter zwei Leuchtaugen. Die elektronischen Bauteile müssen nicht verlötet werden, es reicht die Drähte miteinander zu verdrehen und die Kabel mit Heißkleber an der Batterie festzukleben. Den Abschluss des Projektes bildet eine kleine Ausstellung, in welcher die fertigen Ergebnisse präsentiert werden können.

ALTERNATIVEN

Beim Upcycling (englisch up „nach oben“ und recycling „Wiederverwertung“) werden Abfallprodukte oder (scheinbar) nutzlose Stoffe in neuwertige Produkte umgewandelt. Aus Altmaterialien entstehen fantasievolle Schmuckstücke, Möbel, Lampen, Bilder, Pflanzbehälter und vieles mehr.

LINKS

Viele Websites mit Ideen zum Thema Upcycling wie z. B. www.handmadekultur.de, www.diy-academy.eu, www.utopia.de



ZIELGRUPPE

~ Kinder ab 8 Jahren

ZEITBEDARF

~ Tagesworkshop

DAS WIRD BENÖTIGT

- ~ Alte Geräte
- ~ Werkzeug (z. B. Schraubenzieher, Akkuschauber)
- ~ Kabelbinder
- ~ 3V-Knopfzellen
- ~ Draht
- ~ LötKolben
- ~ Schutzbrillen
- ~ Arbeitshandschuhe
- ~ Pappkarton
- ~ weiteres Bastelmaterial (z. B. Farbe, Kleber)

TIPPS

Geräte, die Platinen beinhalten, eignen sich hervorragend zur Weiterverarbeitung!

DIGITAL FASHION



KATEGORIE MAKER

ZIELGRUPPE

~ Kinder ab 8 Jahren

ZEITBEDARF

~ Wochenworkshop 3-5 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

Je nach inhaltlicher Ausrichtung:

- ~ Schneid-Plotter + Zubehör
- ~ 3D-Drucker
- ~ LEDs
- ~ leitender Faden
- ~ Stoff
- ~ Filzplatten
- ~ T-Shirts
- ~ Druckknöpfe
- ~ Nadel + Faden
- ~ Knopfzelle
- ~ Knopfzellenhalter, usw.

TIPPS

Als Erweiterung lassen sich mit Hilfe des 3D-Druckers Stempel herstellen, die dann zum Bedrucken von T-Shirts genutzt werden können.

Auch die Modewelt wird zunehmend digital: Sei es beim Design und der Herstellung oder noch einen Schritt weiter bei Kleidung und Accessoires, die sich als sogenannte Wearables mit dem Smartphone verbinden. In unserem Workshop kreieren wir selbst digitale Mode. Gemeinsam entwerfen wir beispielsweise eigene T-Shirt-Designs, die wir am Schneideplotter ausschneiden und aufbügeln. Wir arbeiten mit stromleitenden Fäden und nähen so eine Computersteuerung. In unserem MakerCamp seid Ihr die Designer und Macher. Eurer Fantasie, was digitale Fashion angeht, sind kaum Grenzen gesetzt.

ABLAUF

Nach einer thematischen Einführung zu Digital Fashion und Wearables erfolgt eine kurze Vorstellung der unterschiedlichen Angebote. Am ersten Tag sollen LED-Armbänder gestaltet werden, an Tag 2 und 3 erfolgen parallel jeweils zwei ganztägige Workshops in Kleingruppen. Die Themenfelder umfassen hier 3D-Druck und T-Shirt-Design. Beim 3D-Druck können z. B. Schlüsselanhänger mit Hilfe des Programmes Autodesk 123D gestaltet werden. Im Workshop T-Shirt-Design werden mit Hilfe eines Schneidplotters Shirts (o. ä. wie Jutebeutel) gestaltet. Wichtig ist, dass die Gruppen am dritten Projekttag wechseln, so dass jede(r) am Ende des Projekts alle Gruppen durchlaufen konnte. Ist das Projekt auf mehr als drei Tage ausgelegt, lassen sich weitere Gruppen integrieren. Beispiele sind Schmuckgestaltung mit Hilfe des 3D-Druckers oder die Gestaltung von Armmanschetten (Wearables), die mithilfe von stromleitendem Faden gestaltet werden. Im Anschluss können die Armmanschetten über die Schnittstelle Makey Makey mit einem Computer verbunden und als individuelle Controller genutzt werden. Bei einem längeren Zeitfenster ist eine ausführliche Planung der Ergebnispräsentation mit Plakaten o. ä. möglich. Unabhängig davon bildet eine Werkschau, auf der die Ergebnisse von den TN sowie auch den Eltern gemeinsam betrachtet werden können, einen tollen Abschluss für das Projekt.

ALTERNATIVEN

„Digital Bling“ - LED-Schmuck: In diesem Workshop gestaltet Ihr Euer eigenes Armband oder einen Anstecker. Der Clou: Ihr lernt nebenbei etwas über Stromkreise, denn wir verarbeiten kleine LEDs in unseren Schmuck. So fällt Ihr garantiert auf und könnt überall glänzen oder besser gesagt, leuchten!



LINKS

Englische Schritt-für-Schritt-Anleitung für LED-Armbänder:
https://tinkering.exploratorium.edu/sites/default/files/Instructions/sewn_circuits.pdf

3D-Drucker sind zurzeit der letzte Schrei. Doch was kann man damit eigentlich drucken? In unserem Workshop wollen wir unser eigenes innovatives Produkt entwickeln. Du hast so die Chance, Dich in ein kleines Start-up-Unternehmen hineinzudenken und die einzelnen Arbeitsschritte selbst nachzuspielen. Als erstes werden in Kleingruppen Ideen für Produkte, die mit dem 3D-Drucker gedruckt werden können, entwickelt und mit einem 3D-Programm gestaltet. Ziel ist es, am Ende eine druckfähige Vorlage zu haben, die auch von anderen genutzt werden kann!

ABLAUF

Das Projekt beginnt mit einer Einführung in das Thema 3D-Druck sowie kleinen Übungen mit dem 3D-Druck-Programm (z. B. Namensschilder gestalten). Nach der Einführung dürfen die Teilnehmenden in die Rollen von Jungunternehmer/innen schlüpfen und ein eigenes Geschäftsmodell entwickeln. Wichtig ist hierbei, dass die Produktideen nicht zu kompliziert werden – sie sollen bei der Umsetzung einfach zu drucken sein (z. B. ein Smartphoneständer). Die Produktideen der „Startups“ sollen der Idee nach nicht vom Unternehmen produziert, sondern zuhause auf dem Drucker der „Kunden“ ausgedruckt werden. Der Kunde kauft nur das virtuelle 3D-Modell, die Produktion erfolgt dann in den eigenen vier Wänden. Hierzu müssen alle Produkte erst im 3D-Programm entwickelt und testweise gedruckt werden, bevor sie zum „Verkauf“ angeboten werden können. Neben der Produktidee spielt auch das Thema der geeigneten Marketing-Strategie eine wichtige Rolle im Projekt: der Name des Produktes, ein geeignetes Logo sowie verwendete Farben und Schriftarten sollen durchdacht werden. Für die Gestaltung der Produkte bietet es sich an, den Gruppen in einem kleinen Grafikworkshop Ideen hierfür zu geben. Dann sollen die Gruppen sich eine Produktpräsentation überlegen und dazu eine einfache Wordpress-Website gestalten, auf der dann auch die fertige Druckdatei zu finden sein wird. Je nach zeitlichen Reserven können für die Bewerbung des Produktes auch kurze Produktvideos gedreht und in die Marketing-Strategie integriert werden. Den Abschluss des Projektes bildet eine Präsentation, bei der die Unternehmens-Gruppen ihre Idee und ihr Ergebnis vorstellen.

ALTERNATIVEN

Minecraft trifft 3D-Druck: Wie wäre es, in Minecraft etwas zu gestalten und es dann real in die Hand zu nehmen? Ein 3D-Drucker macht's möglich! Baue z. B. einen Schlüsselanhänger in der Spielwelt und drucke ihn einfach aus! Außerdem könnt Ihr mit den farbigen Klötzen sogenannte Pixel-Art machen oder Euch selbst mithilfe der Greenscreen-Technik in Eure Minecraft-Welt beamen.

LINKS

3D-Druck-Programm Tinkercad: <https://www.tinkercad.com>



3D-FACTORY

**KATEGORIE
MAKER**

ZIELGRUPPE

~ Kinder ab 10 Jahren

ZEITBEDARF

~ Wochenworkshop 5 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

~ 3D-Drucker
~ 3D-Druck-Programm
~ (z. B. Tinkercad)
~ PC/Laptop
~ Bildbearbeitungsprogramm
~ (z. B. Photoshop)
~ Wordpress-Zugang

TIPPS

Einen Marketing-Experten einzuladen kann für die TN sehr interessant sein um eigene Ideen zu entwickeln!

#MINECRAFT #PIXELART #3DDRUCKER

KATEGORIE MEDIA ART

Im Computerspiel Minecraft sind der Fantasie kaum Grenzen gesetzt. Munter können darin farbige Blöcke gestapelt und ganze Welten erschaffen werden. Wir zeigen Dir, wie Du im Spiel ein kleines Modell baust, das dann mithilfe einer speziellen Software zu einem dreidimensionalen Modell wird. Das druckt der 3D-Drucker dann mit einer Plastikmasse aus. Dein Modell kann so zum Schlüsselanhänger, zur Handyverzierung oder Ähnlichem werden. Außerdem wollen wir eine weitere kreative Einsatzmöglichkeit des Spiels testen: Pixel-Art! Bei dieser Variante werden die farbigen Klötze im Spiel zu kreativen „Gemälden“ gestapelt. Im Internet hat sich bereits eine große Community gefunden, die die beliebten Pixel-Bilder erstellt! Lass Deiner Fantasie freien Lauf!

ZIELGRUPPE

~ Kinder ab 10 Jahren

ZEITBEDARF

~ Wochenendworkshop 1,5 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

- ~ Minecraft-Server
- ~ PC/Laptop
- ~ einen Minecraft-Account für jeden TN
- ~ 3D-Drucker
- ~ Farbdrucker
- ~ Bilderrahmen

TIPPS

- ~ Ein Turm in der Mitte der Minecraft-Welt hilft als Orientierung!
- ~ Häufig haben Kinder eigene Accounts, so dass das Anlegen von Workshop-Profilen nicht nötig ist.

ABLAUF

Zur Vorbereitung des Projektes empfiehlt es sich, eine flache Minecraft-Welt mit einfarbigem Hintergrund zu erschaffen. Mithilfe von Steinen kann die Welt in gleichgroße Felder eingeteilt werden. Das Projekt teilt sich in 2 große Teile: Im ersten Teil werden mit Hilfe von Minecraft Pixelart-Bilder in 2D nachgebaut. Hierzu sollten mit den Teilnehmenden einfache Pixelgrafiken als Vorlage (z. B. von Super-Mario) ausgesucht werden. Die Herausforderung besteht darin, das Bild auf der vertikalen Spielebene nachzubauen, das Ergebnis aber immer wieder von oben zu kontrollieren. Mit einem Screenshot können die selbstkreierten Pixelart-Bilder ausgedruckt und anschließend eingerahmt werden. Im zweiten Teil des Workshops sollen kleine Modelle (z. B. die Vornamen, ein Minecraft-Schwert) in Minecraft gebaut werden. Diese werden anschließend mit Hilfe eines 3D-Druckers als reale Modelle ausgedruckt. Den Abschluss des Projektes bildet eine Ergebnispräsentation.

ALTERNATIVEN

„Pixelart – Minecraft trifft Museum“: Eine kreative Form der Auseinandersetzung mit bildender Kunst. Bei einer Führung durch das Kunstmuseum werden Kunstwerke ausgewählt. Mit Papiermosaiken wird reale Pixelart geschaffen und im Spiel Minecraft zu faszinierenden digitalen Werken umgesetzt. Parallel dazu werden vor einem Greenscreen reale Gegenstände und Personen in das digitale Minecraft-Kunstwerk hineingebeamt.



LINKS

Projektblog mit Informationen und Ergebnissen:
<http://artcraft3d.bildungsblogs.net/>

INTERAKTIVE KUNST

Mit der digitalen Schnittstelle Makey Makey könnt Ihr Alltagsgegenstände mit dem Computer verbinden. Im Handumdrehen entsteht so beispielsweise aus Bananen eine Klaviertastatur, auf der wirklich Musik gespielt werden kann. Gemeinsam wollen wir mit Makey Makey Kunstwerke bauen, die auf Berührung reagieren.

KATEGORIE
MEDIA ART

ABLAUF

Als Einstieg experimentieren die TeilnehmerInnen mit der Schnittstelle Makey Makey. An die Kontakte der kleinen Platine kann fast alles angeschlossen werden, was Strom leitet. So kann zum Beispiel mit Bananen und dem richtigen Computerprogramm ein Bananenklavier gebaut und so erste Erfahrungen mit der Schnittstelle gesammelt werden. Anschließend können die Teilnehmenden beginnen, Bilder zu malen. Währenddessen kann bereits entschieden werden, welche Stellen auf die Berührung reagieren sollen. Diese Stellen machen es im Anschluss an die Bildgestaltung möglich, dass über das Bild z. B. ein Musikprogramm gesteuert werden kann. Die ausgewählten Stellen müssen mit der stromleitenden Farbe bemalt werden. Ist das Gemälde fertig, werden die Verbindungsleitungen von den Schaltflächen zum Rand des Bildes gelegt (Vorsicht: die Leitungen dürfen sich nicht berühren!). Nun muss nur noch die Schnittstelle Makey Makey mithilfe von Krokodklemmen befestigt und mit dem PC verbunden werden. Mit der entsprechenden Software (z. B. einem einfachen Klavierprogramm) kann das Musizieren über ein Kunstwerk starten.

ALTERNATIVEN

Digital-Detektive - Wir programmieren Problemlöser: Schaut man sich einfache Alltagsprobleme einmal ganz genau an, fallen einem schnell Möglichkeiten ein, wie ein "Algorithmus" aufgebaut sein müsste, der bei der Lösung des Problems helfen könnte. Ein Algorithmus ist eine Kette von Befehlen, die einem Computer und daran angeschlossenen Sensoren beibringt, wie dieser eine Lösung für das Problem errechnen kann.

LINKS

Alles über Makey Makey:
<https://www.makeymakey.com/> (englischsprachig)



ZIELGRUPPE

~ Kinder ab 8 Jahren

ZEITBEDARF

~ Wochenendworkshop 1,5 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

~ Makey Makey
~ stromleitende Farbe
~ PC/Laptop

TIPPS

~ Kunstpädagogen hinzuziehen (Kunstwerke als Anregung nutzen)

VIDEOMAPPING

KATEGORIE
MEDIA ART

Wollt Ihr Streetart-Künstler/in werden? Dann seid Ihr hier genau richtig! Wir wollen Häusern Leben einhauchen: Mit Hilfe von Videomapping werden Videoclips im Großformat an Hauswände projiziert. Gemeinsam produzieren wir eigene Videoclips, die die Architektur und unmittelbare Umgebung miteinbeziehen und so dem Gebäude eine spezielle Illusion verschaffen. Natürlich werden Eure Installationen zum Abschluss gebührend Premiere feiern und öffentlich präsentiert.

ABLAUF

Als Einstieg wird zunächst erklärt, was Videomapping ist und wie es funktioniert. Im Anschluss folgt eine Einführung in das Schnittprogramm Premiere Elements (z. B. üben, kleine Animationen mit Hilfe von Keyframes zu erstellen). Nach der Übung und einer Probeanimation im Raum muss eine geeignete Hausfassade gefunden werden, auf die die eigene Animation später projiziert werden soll. Ist die Hauswand gefunden, kann die eigentliche Präsentation eingerichtet werden. Hierzu gibt es spezielle Programme (z.B. FaçadeSignage), bei denen mit einem Beamer genaue Bereiche eingegrenzt werden können, in denen die Animationen abgespielt werden sollen. Als stimmungsvolle Untermalung der Animation eignet sich passende Musik, die über das Bearbeitungsprogramm integriert werden kann. Den Abschluss des Projektes bildet eine Abendveranstaltung, bei der das Ergebnis beispielsweise auf Video festgehalten werden kann.

ALTERNATIVEN

Make music visual! Musik begleitet uns in jeder Lebenslage und kann unsere Stimmung beeinflussen. Auf den Rhythmus und das Tempo kommt es an und natürlich auf das eigene Empfinden und die persönlichen Vorlieben. Visual Jockeys gehen einen Schritt weiter und geben der Musik ein Gesicht indem sie Grafiken und Videos live zur Musik eines DJs mischen. Du kannst aus bestehenden Video-Loops und selbst gedrehten Videosequenzen ein selbst ausgesuchtes Lied untermalen. Was unterstreicht die Stimmung? Wie müssen die Schnitte sein? Welche Effekte willst du einsetzen?

ZIELGRUPPE

~ Jugendliche ab 12 Jahren

ZEITBEDARF

~ Ferienworkshop 5 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

- ~ Beamer (sehr leistungsstark)
- ~ Videomapping-Software
- ~ Kamera-Equipment (Stativ usw.)
- ~ Schnittprogramm Premiere Elements

TIPPS

Es ist sinnvoll, eine kleine Animation als Testdurchlauf im Projektraum zu machen!



LINKS

Videomapping-Software FaçadeSignage:

<https://www.videomappingsoftware.com>

Beispielvideo: <https://www.youtube.com/watch?v=jDHfa03XzaM>

STADTSPIEL INTERAKTIV

QR-Code-Rallyes, Geocaching und Co. sind beliebte Stadtspiele. Im Workshop „Stadtspiel interaktiv“ werden Elemente davon aufgegriffen und mit der Idee des interaktiven Films ergänzt. Das bedeutet: reale Orte in Ludwigshafen werden mit einer fiktiven Geschichte in einem mobilen Spiel verbunden. Die Teilnehmer/innen erstellen die Videoszenen selbst, die dann die Grundlage für das Spiel bilden. Das Besondere an der Geschichte und dem Spiel: Es gibt nicht nur die EINE Spielroute und das EINE Ende.

ABLAUF

Zu Beginn eignen sich Beispiele, anhand derer die Teilnehmenden die Möglichkeiten von „Actionbound“ sehen können. Mithilfe von Tablets und der App „Actionbound“ sollen dann zwei Krimi-Spiele erstellt werden, mit Elementen eines interaktiven Kriminalfilms und einer QR-Code-Rallye. Das bedeutet: reale Orte werden mit einer fiktiven Geschichte in einem mobilen Spiel verbunden. Bevor es losgehen kann, muss die Geschichte geplant werden: passende Charaktere und deren Beziehung zueinander, Fahrten ausdenken, Sprechtexte für die Charaktere schreiben sowie passende Locations finden. Im Anschluss daran werden die geplanten Videosequenzen mit dem Tablet abgedreht. Die selbst erstellten Videoszenen bilden dann die Grundlage für das Spiel. Nach dem Filmen können die Videosequenzen in den von Actionbound zur Verfügung gestellten Online-Editor eingefügt und mit weiteren Bildern und passenden Texten ergänzt werden. So entsteht ein Spiel, welches zum Abschluss mit der Gruppe durchgespielt wird.

ALTERNATIVEN

Krimi interaktiv: Muss ein Film eigentlich genau ein Ende haben? Im Workshop entwickeln die Teilnehmenden eine Geschichte, die an bestimmten Schlüsselstellen Wahlmöglichkeiten für die Zuschauer/innen bereithält. Gemeinsam dreht die Gruppe mehrere Szenen und knüpft damit alternative Erzählstränge. Im Internet veröffentlicht können die Zuschauer/innen interaktiv Entscheidungen für den weiteren Verlauf treffen.

LINKS

Actionbound-Spiel „Plötzlich weg“:
<http://luview.bildungsblogs.net/stadtspiel-ploetzlich-weg/>
Actionbound-Spiel „Detective LU“:
<http://luview.bildungsblogs.net/stadtspiel-detektive-lu/>



KATEGORIE
OUTDOOR

ZIELGRUPPE

~ Kinder ab 8 Jahren

ZEITBEDARF

~ Wochenendworkshop 1,5 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

~ Tablets für jede Kleingruppe
~ App „Actionbound“

TIPPS

Beim Erstellen der Spiele nicht zu groß denken, lieber kleinere Ideen umsetzen.

Actionbound vor dem Spiel herunterladen um Ladezeit und Online-Volumen zu sparen!



DIGITAL OUTDOOR GAMES

KATEGORIE OUTDOOR

Spannende, digitale Spiele spielen muss nicht zwingend heißen, dass man alleine vor seinem Computer sitzt. In unserem Workshop schauen wir uns gemeinsam verschiedene digitale Outdoorspiele an und gestalten unser eigenes Spiel. Geocaching und QR-Code-Rallye sind die Schlagworte, wenn es um digitale Schnitzeljagd oder Schatzsuchen geht. Auf dem Weg durch die Stadt müssen Rätsel gelöst werden, um den Schatz zu finden. Wie bei Computerrollenspielen schlüpft man beim Live Action Role Play (LARP) in eine bestimmte Spielrolle, doch die Spielhandlung findet real, mit Kostümen und Requisiten, statt. Gemeinsam werden wir verschiedene Spielmöglichkeiten testen und am Ende unser eigenes Spiel gestalten, das Ihr dann am letzten Workshoptag mit Eltern, Freunden und Verwandten spielen könnt.

ZIELGRUPPE

~ Kinder ab 8 Jahren

ZEITBEDARF

~ Ferienworkshop 5 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

- ~ Je nach inhaltlicher Ausrichtung:
Internetfähiges Tablet/Smartphone
- ~ App für Outdoor Games (z. B. Actionbound, Troovie)
- ~ QR-Code Scanner
- ~ GPS-Gerät
- ~ Drucker

TIPPS

- ~ Die Hinweise für die GPS-Rallye in kleinen Filmdosen verstecken, so sind sie geschützt!
- ~ Die QR-Codes können einlaminiert werden, so werden sie wetterfest gemacht und können wiederverwendet werden.

ABLAUF

Den Einstieg bildet eine Einführung zum Thema Outdoor Games, hier kann z. B. die App „Troovie“ direkt zum Ausprobieren einer interaktiven Schatzsuche genutzt werden. Es empfiehlt sich, alle Möglichkeiten der Outdoor Games mit der Gruppe auszuprobieren (auch GPS-Rallye, QR-Code-Rallye). Im Anschluss kann dann entschieden werden, ob ein Actionbound, eine QR-Code-Rallye oder eine GPS-Rallye selbst geplant und umgesetzt werden soll. Nach der Entscheidung wird das Outdoor Game geplant und anschließend erstellt. Ist dies abgeschlossen, empfiehlt es sich unbedingt, das Spiel probezuspielen um eventuelle Fehler ausbessern zu können. Nach der erfolgreichen Probe wird die Präsentation des selbst kreierte Games erstellt. Die Präsentation des Spieles bildet den Abschluss der Methode und ist eine tolle Möglichkeit, den Eltern der TN zu zeigen, was im Workshop gemacht wurde.

ALTERNATIVEN

Variation für Jugendliche ab 12: Zombie Apokalypse - Zu Halloween entwickeln wir ein Live Rollenspiel, welches wir dann mit Euren Freunden und Familien spielen wollen. Wir verwenden die ActionBound-Plattform, mit der man multimediale Schnitzeljagden realisieren kann. Und was passt besser zu Halloween als eine gruselige Zombie-Apokalypse? Spaß und Action sind garantiert!



LINKS

Alles zum Thema Geocaching: <http://www.geocaching.de>
QR-Code-Generator: <http://www.qrcode-generator.de>



VAMPIRE, ZOMBIES UND KARTOFFELSALAT

KATEGORIE
VIDEO

Mit „Kartoffelsalat“ haben es die deutschen Youtube-Stars auf die Kinoleinwand geschafft und zeigen dort, wie man das Gruselgenre mit Humor verbinden kann. In unserem Workshop werden wir uns dem Phänomen der Horrorfilm-Parodien widmen und gemeinsam mit einem Filmprofi eigene Kurzfilme drehen. Die Teilnehmenden lernen dabei, wie man mit einfachen Mitteln und professionellen Tricks Filme produzieren kann, die sich mit bekannten Youtube-Filmen messen lassen.

ABLAUF

Als Einstieg eignet sich eine kurze Einführung in das Thema Filmaufbau, Einstellungsgrößen usw. Im Anschluss daran können kleine Filmübungen gemacht werden, bei denen die TN den Umgang mit der Kamera üben können. Nach den Übungen wird gemeinsam die Story erarbeitet. Hierbei gilt es neben dem Aufbau bereits auf benötigte Utensilien zu achten, so dass bei Drehstart alles beisammen ist. Im Anschluss an die Planung beginnt die Produktion der Horrorfilm-Parodie. Ist der Dreh beendet, geht es an den Schnitt. Hierfür ist es wichtig, ausreichend Zeit einzuplanen. Ist der Film fertig, so kann das Projekt mit einer Film Premiere beendet werden. Hierzu bietet es sich an, die Premiere mit „Grusel-Snacks“ oder „Horror-Getränken“ thematisch zu unterstützen.

ALTERNATIVEN

Life Hack Busters: Wir suchen coole Life Hacks, mit denen man sich das Leben ein wenig einfacher machen kann. Gemeinsam werden wir Hacks ausprobieren, die wir im Internet finden oder einfach selbst welche entwickeln. Unsere Life Hacks filmen wir und stellen sie in unserer eigenen Youtube-Sendung vor.

LINKS

Die Webseite zum Film „Kartoffelsalat“:
<http://kartoffelsalat-film.com>



ZIELGRUPPE

~ Jugendliche ab 12 Jahren

ZEITBEDARF

~ Ferienworkshop 5 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

~ Kamera
~ Kameraequipment (Stativ, usw.),
Schminke
~ Kostüme
~ gruseliger Drehort
~ Schnittprogramm
(z. B. Premiere Elements)
~ PC/Laptop

TIPPS

Um realistische Schminke-Ergebnisse zu erzielen kann es sehr nützlich sein, eine(n) Maskenbilder/in einzuladen.

DIE SUPER MEGA PUPPET SHOW

KATEGORIE
VIDEO

ZIELGRUPPE

Kinder ab 8 Jahren

ZEITBEDARF

Ferienworkshop 4 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

Für jede Puppe:

- ~ Schaumstoff
- ~ gebrauchte Kinderkleidung
- ~ Klebepistole oder Sprühkleber
- ~ Nadel und Faden
- ~ ein scharfes Messer

Für das Puppentheater:

- ~ Sichtblende mit Stange und Tuch
- ~ Licht
- ~ Hintergrunddeko / Kulisse

Zur Dokumentation:

- ~ Videoausrüstung

TIPPS

Spiel mit der Figur vor der Show ausreichend üben!

Wer kennt sie nicht, die lustigen Figuren aus der Muppet-Show? Gemeinsam mit einem professionellen Figurenspieler begeben wir uns auf die Spuren des legendären Erfinders Jim Henson. Wir bauen selbst Figuren und gestalten unsere eigene TV-Show.

ABLAUF

Den Einstieg bildet eine Einführung zum Thema Puppentheater, anschließend können Videoübungen gemacht werden um den Umgang mit der Kamera zu erlernen. Danach werden Puppenköpfe aus Schaumstoff gebastelt, die für die Abschlussshow benötigt werden. Für den zweiten Tag sind die Ausgestaltung der Puppenköpfe sowie Bewegungsübungen und Puppenführung angedacht. Die Zeit zum Üben ist sehr wichtig, da dies deutlich zu der Qualität der abschließenden Show beiträgt. Am Tag vor der Show müssen die Puppen vervollständigt werden, ebenfalls sollten auch hier wieder Übungen zur Puppenführung, sowie Sprechübungen mit der Puppe durchgeführt werden. Zusätzlich müssen Szenen und Dialoge erarbeitet werden, die in der Show umgesetzt werden sollen.

Am letzten Tag, dem Show-Tag werden die Bühne eingerichtet und der Ablauf sowie die Puppenszenen geprobt. Im Anschluss daran folgt die Premiere der „Puppet Show“ vor Publikum und/oder über eine Videoaufzeichnung.

ALTERNATIVEN

Zum traditionellen Puppentheater gibt es viele digitale Entsprechungen, z. B. die App „Puppet Pals“, mit der einfach puppentheater-ähnliche Trickfilme erstellt werden können. Geht viel schneller, erreicht aber nicht die Intensität und Qualität der selbst erarbeiteten „Super Mega Puppet Show“.



LINKS

Die Super Mega Puppet Show im Video: <https://youtu.be/l5eT-MtTzcc>
Making-Of-Video: <https://youtu.be/TGD55FTH0u4>, Ähnliche Anleitung: <https://de.wikihow.com/Eine-Handpuppe-im-Muppet-Show-Stil-basteln>

ERWEITERTE REALITÄT – DIE WELT VON MORGEN



Das Spiel Pokémon Go war der Renner unter den Smartphone-Spielen und machte das Phänomen der Erweiterten Realität (Augmented Reality) einer breiten Masse zugänglich. Auf der Suche nach kleinen Pokémon Monstern scannt man seine Umgebung mit dem Smartphone ab. Durch den Bildschirm betrachtet sieht es so aus, als ob die kleinen Wesen direkt vor einem stehen. In unserem Workshop überlegen wir gemeinsam mit einem Videoprofi, wie unsere digitale Welt in Zukunft aussehen wird. Was sehen wir, wenn wir mit einer Datenbrille durch die Stadt gehen? Welche Informationen liefert uns die Datenbrille, wenn wir zuhause durch sie einen Blick in den Kühlschrank werfen? Wir produzieren unseren eigenen Kurzfilm, bei dem wir schon jetzt einen Blick in die Welt von morgen werfen.

ABLAUF

Der Einstieg umfasst die Vorstellung von Augmented Reality. Hier bietet es sich beispielsweise an, Apps anzuschauen. Im Anschluss daran soll die eigene Geschichte geplant werden. Die Nutzung eines Storyboards ist sehr zu empfehlen, damit kein wichtiges Detail vergessen wird. Ebenfalls ist es wichtig, genau auf benötigte Kostüme, Gegenstände usw. zu achten damit bei Beginn der Dreharbeiten alles greifbar ist. Wenn der Plan steht, kann mit dem Filmen begonnen werden. Nach Abschluss der Dreharbeiten können mit Hilfe von Premiere Elements Grafiken in den Film eingebettet werden um die erweiterte Realität zu erzeugen. Den Abschluss des Projektes bildet die Filmpremiere.

ALTERNATIVEN

Kinder-Campus-TV: Interessierst Du Dich für Technik, Biologie oder Chemie? Gehst Du den Dingen gerne auf den Grund? In unserem Workshop recherchiert und experimentiert Ihr, interviewt Expertinnen und Experten und führt mit einfachen Mitteln selbst kleine Experimente durch. Das alles halten wir mit der Videokamera fest und produzieren gemeinsam unsere eigene TV-Sendung.

LINKS

Beispielfilm „Sight: Contact Lenses with Augmented Reality. Futuristic Video. Sight Seeing by Sight Systems. Augmented Reality in a Contact Lens“: <https://www.youtube.com/watch?v=GJKwHAvR4ul>



KATEGORIE VIDEO

ZIELGRUPPE

~ Jugendliche ab 12 Jahren

ZEITBEDARF

~ Ferienworkshop 5 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

~ Kameraequipment
(Stativ, Mikrofon usw.)
~ Premiere Elements
(Schnittprogramm)
~ Photoshop Elements
(Bildbearbeitungsprogramm)
~ PC/Laptop

TIPPS

Unbedingt unkontrollierte Kamerabewegungen vermeiden (Nutzung eines Statives notwendig)!

MEIN-GUCKKASTEN - VIRTUELLE REALITÄT AUS DEM PIZZAKARTON



KATEGORIE VIRTUAL REALITY

ZIELGRUPPE

~ Kinder ab 10 Jahren

ZEITBEDARF

~ Von 1 Stunde bis zu 1 Tag

DAS WIRD BENÖTIGT

- ~ Pappkarton (Pizzakartons)
- ~ Schnittbogen
- ~ 2 Plastiklinsen pro Brille
(www.epic-stuff.de)
- ~ Sprühkleber
- ~ zur Benutzung je ein Smartphone

TIPPS

Bei jüngeren TN ist es sinnvoll, mit einem Rollmesser lange Stücke des Kartons vorzuschneiden.

Noch immer sind Datenbrillen, mit denen man virtuelle Realität (Virtual Reality, VR) erleben kann, relativ teuer. In unserem Projekt mein-guckkasten stellen wir ein kostenloses Konzept für den einfachen und kostengünstigen Selbstbau von Papp-VR-Brillen zur Verfügung. Das Konzept kann bei medienpädagogischen Workshops eingesetzt werden und bietet einen idealen Einstieg ins Thema. Bei unserem „Guckkasten“ geht es darum das Zukunftsthema Virtual Reality mit Schere und Klebstoff zu erarbeiten um es zu verstehen und zu begreifen. Die Brille kann auch mit Schüler- und Jugendgruppen gebaut werden ohne dass man dafür komplizierte Rundungen oder passgenaue Steckverbindungen ausschneiden muss.

ABLAUF

Vorab muss die Bauanleitung des Guckkastens auf www.mein-guckkasten.de heruntergeladen und ausgedruckt werden. Diese wird dann mit Hilfe von Fixiersprühkleber auf den Karton geklebt und im Anschluss mit einem Kartonnemesser ausgeschnitten. Die Falzlinien werden mit einem Nahtmarkierer perforiert und können dann gefaltet werden. Die Plastiklinsen werden nach Anleitung festgeklebt, dann kann der gesamte Guckkasten fertiggestellt werden. Wenn alles gut getrocknet ist, ist die selbst gebastelte VR-Brille einsatzbereit und kann mit Apps wie die „Google Cardboard App“ oder „Dive City Rollercoaster“ (beides Android) verwendet werden.

ALTERNATIVEN

The VR-Act: Bei diesem Planspiel wird der Entstehungsprozess eines Gesetzes nachgespielt, das den generellen Umgang mit dem Thema Virtual Reality im Land "Argonien" regeln soll.

LINKS

Auf der Seite www.mein-guckkasten.de stellen wir Bastelbögen in verschiedenen Größen zur Verfügung, die man ausdrucken und auf einen Karton kleben kann. Außerdem finden Sie dort eine detaillierte Bastelanleitung. Als Anregungen finden Sie Methoden für den Einsatz der Brillen in medienpädagogischen Projekten, außerdem sind dort auch App-Empfehlungen und weitere Ideen, wie man mein-guckkasten modifizieren kann.





MAKE IT VIRTUAL – 3D-COMICS

Durch mobile, internetfähige Endgeräte wie Tablet und Smartphone hat das Digitale längst Einzug in alle Bereiche unseres Lebens gehalten. Schlagworte wie virtuelle und erweiterte Realität machen die Runde und sind spätestens seit Pokémon Go den Meisten ein Begriff. Mithilfe von Datenbrillen lässt sich unsere Wahrnehmung von Realität mit zusätzlichen, digitalen Informationen erweitern. In unserem Workshop wollen wir uns mit den kreativen Einsatzmöglichkeiten von Virtual und Augmented Reality auseinandersetzen. So gestalten wir z. B. einen eigenen Comic oder eine Broschüre, die Elemente der Augmented Reality enthalten. Auch das Gestalten von 3D-Figuren spielt eine Rolle. Mach mit und make it virtual!

ABLAUF

Als Einstieg werden die Themen Virtual und Augmented Reality eingeführt und besprochen. Hierbei können die Teilnehmenden auch von eigenen Erfahrungen berichten (z. B. der Nutzung von Pokémon Go). Es bietet sich an, innerhalb der 5 Tage Einzelworkshopeinheiten anzubieten, die die TN nacheinander durchlaufen (z. B. Basteln des Guckkastens nach der Methode auf Seite 28, Testen von VR-Apps, Minecraft VR). Mit Hilfe der App Aurasma kann das Thema Augmented Reality in den Workshop integriert werden. Hierzu können z. B. Stadtteilfotos und –videos (Eindrücke der TN, wenn sie durch den Stadtteil laufen; Lieblingsorte, usw.) gemacht werden. Im Anschluss daran kann als Ergebnispräsentation ein Flyer gestaltet werden. Hierzu können die Fotos ausgedruckt und die Videos mit Hilfe der AR-App Aurasma hinterlegt werden. Werden die Fotos dann mit Aurasma gescannt, können die produzierten Videos gezeigt werden und so einen tieferen Einblick in den Stadtteil liefern. Einen schönen Abschluss bildet eine Gesamtpräsentation der Ergebnisse.

ALTERNATIVEN

Die AR-Methode lässt sich als Erweiterung beispielsweise auch mit Praktikumsberichten umsetzen, die dann eine Verknüpfung mit Audio-/Video- und weiterem Foto-Material umfassen könnten.

LINKS

Webseite von Aurasma: <https://www.aurasma.com>
Projekt mein-Guckkasten, VR-Brillen zum Selber basteln:
<http://medienundbildung.com/projekte/mein-guckkasten/>



KATEGORIE VIRTUAL REALITY

ZIELGRUPPE

~ Jugendliche ab 12 Jahren

ZEITBEDARF

~ Ferienworkshop 5 Tage

DAS WIRD BENÖTIGT

~ Kameraequipment
(Stativ, Mikrofon usw.)
~ Premiere Elements
(Schnittprogramm)
~ Photoshop Elements
(Bildbearbeitungsprogramm)
~ PC/Laptop

TIPPS

Unbedingt unkontrollierte Kamerabewegungen vermeiden (Nutzung eines Statives notwendig)!

GLOSSAR

ANIMATION

Animation (von lateinisch animare ‚zum Leben erwecken‘; animus ‚Geist‘, ‚Seele‘) ist im engeren Sinne jede Technik, bei der durch das Erstellen und Anzeigen von Einzelbildern für den Betrachter ein bewegtes Bild geschaffen wird. Bei der Stop-Motion-Technik werden Objekte animiert, indem sie für jedes einzelne Bild des Filmes immer nur geringfügig verändert werden. (Quelle: Wikipedia)

AUGMENTED REALITY

Unter erweiterter Realität (auch englisch augmented reality, kurz AR) versteht man die computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung. Diese Information kann alle menschlichen Sinnesmodalitäten ansprechen. Häufig wird jedoch unter erweiterter Realität nur die visuelle Darstellung von Informationen verstanden, also die Ergänzung von Bildern oder Videos mit computergenerierten Zusatzinformationen oder virtuellen Objekten mittels Einblendung/Überlagerung. (Quelle: Wikipedia)

CODING

Das Wort Coding wird in verschiedenen Zusammenhängen verwendet, ist auch wörtlich als „Kodieren“ übersetzbar, wird aber aktuell vor allem als Synonym für „Programmieren“ verwendet.

LIFE HACKS

Lifehacks (englisch für Lebens-Kniffe) sind Hacks, die sich auf Unwägbarkeiten, Strategien oder Tätigkeiten des Lebens beziehen. Sie dienen dazu, ein Problem zu lösen, das Ziel auf eine ungewöhnliche Weise zu erreichen oder die Effektivität – mitunter sogar die Effizienz – zu erhöhen. Oft haben sie das Ziel, den Alltag zu erleichtern. (Quelle: Wikipedia)

LIGHTPAINTING

Light Painting bzw. Light Writing (dt. Zeichnen/Malen/Schreiben mit Licht) ist eine fotografische Technik aus der Langzeitbelichtung, in welcher Fotografien in der Regel bei Dunkelheit oder in abgedunkelten Räumen durch die Bewegung einer (oder mehrerer) Lichtquellen (oder durch Bewegung der Kamera) gemacht werden. (Quelle: Wikipedia)

MAKER

Maker (engl. für ‚Schöpfer‘ oder ‚Hersteller‘) ist eine Subkultur, die man auch als Do-It-Yourself-Kultur mit dem Einsatz aktueller Technik beschreiben kann. Ziel vieler Anhänger ist es, mit

eigenen Mitteln ein technisches Problem zu lösen, ohne den Einsatz kostspieliger Speziallösungen. Ein typisches Beispiel ist der Einsatz von 3D-Druckern, mit denen Ersatzteile für Geräte hergestellt werden. (Quelle: Wikipedia)

MINECRAFT

Minecraft ist ein Open-World-Spiel, das vom schwedischen Programmierer Markus „Notch“ Persson erschaffen und von dessen Firma Mojang veröffentlicht und weiterentwickelt wird. In dem Spiel kann der Spieler Konstruktionen aus zumeist würfelförmigen Blöcken in einer 3D-Welt bauen. Außerdem kann der Spieler diese Welt erkunden, Ressourcen sammeln, gegen Monster kämpfen und die Blöcke zu anderen Gegenständen weiterverarbeiten. (Quelle: Wikipedia) Die Minecraft Education Edition ist eine spezielle Version des Spiels für den Einsatz im Unterricht.

SCRATCH

Scratch ist eine erstmals 2007 veröffentlichte erziehungsorientierte visuelle Programmiersprache für Kinder und Jugendliche inklusive ihrer Entwicklungsumgebung und der eng verknüpften Online-Community-Plattform. Ihr Ziel ist es, Neueinsteiger – besonders Kinder und Jugendliche – mit den Grundkonzepten der Programmierung vertraut zu machen.

TILT SHIFT FOTOGRAFIE

Tilt-Shift Fotografie ist eine kreative Technik zur Verlagerung des Schärfebereichs und perspektivischen Korrektur. Der „Modelleisenbahneffekt“ kann fotografisch durch Verwendung eines speziellen Objektivs hergestellt werden oder als „Fake-Tiltshift“ mit Hilfe einer Bildbearbeitung oder einer Tiltshift-App nachvollzogen.

VIRTUAL REALITY

Als virtuelle Realität, kurz VR, wird die Darstellung und gleichzeitige Wahrnehmung der Wirklichkeit und ihrer physikalischen Eigenschaften in einer in Echtzeit computergenerierten, interaktiven virtuellen Umgebung bezeichnet. (Quelle: Wikipedia)

WEARABLES

Wearables sind Computer, die so klein sind, dass sie zum Beispiel als Armband und Brille getragen oder in Kleidung eingearbeitet werden können. Beispiele dafür sind Fitness-Armbänder, Laufuhren, Blutdruck- und Blutzuckermessgeräte.

HINWEISE UND LINKS

WWW.HAUSDERMEDIENBILDUNG.COM – das aktuelle Programm und viele Workshopberichte

WWW.MEDIENUNDBILDUNG.COM – viele Workshops, Angebote, Methoden und Materialien zum Download

WWW.MEIN-GUCKKASTEN.DE – alles über die VR-Brille aus dem Pizzakarton und viele Tipps zum medienpädagogischen Einsatz

WWW.MEDIENUNDBILDUNG.COM/SHOP/ – viele weitere Methodenpublikationen in unserem Shop. Interessant für die außerschulische Jugendbildung z. B. die Broschüre mit Tipps und Methoden aus dem Medienprojekt "Mannemer sein" und das eBook „Medienbildung in der Jugendarbeit – Methoden für die Praxis“

