

KOMMUNIKATION & MEDIEN GEHT ZUR SC#ULE

UNSERE ANGEBOTE FÜR SCHULEN



WIR UNTERSTÜTZEN

- beim Startchancenprogramm
- mit kulturellen Bildungsangeboten in der Ganztagsbetreuung
- das Fach Informatik & Medienbildung

WIR BIETEN

- Tages- & Mehrtagesprojekte für Kinder und Jugendliche
- Workshops für Fachkräfte
- Elternabende



**KOMMUNIKATION
& MEDIEN e.V.** **20
Jahre**

Medienbildung
neugierig, nachhaltig, nah dran

KREATIVE & KRITISCHE MEDIENBILDUNG

Förderung von Medienkompetenz

Medienbildung verfolgt das Ziel, Menschen dabei zu fördern, Medien nicht nur zu konsumieren, sondern sie auch kreativ und kritisch nutzen zu können, um so mehrdimensionale Medienkompetenz¹ zu erwerben.

Medienkompetenz wiederum braucht aktive Förderung, denn „die alleinige Nutzung digitaler Medien garantiert – nach wie vor – kein qualitätsvolles Lehren und Lernen und [...] auch keine Automatisierung des Erwerbs digitaler Kompetenzen“ (Eickelmann et al. 2024: 295 f.).²

Ziel unserer Projekttage ist, Kinder und Jugendliche zu befähigen, mit Medien selbstbestimmt und verantwortlich umzugehen. Wir wollen sie dabei unterstützen, ihre eigene Welt zu gestalten und sich auszudrücken, um mündige Teilhaber:innen an einer von Digitalisierung geprägten Gesellschaft zu werden.

Unsere Projekte können im Rahmen des Startchancenprogramms und des Faches Informatik und Medienbildung durchgeführt werden. Darüber hinaus sind sie kompatibel mit dem Kompetenzraster Medienbildung, den Leitperspektiven zur Medienbildung sowie den Vorgaben der KMK „Bildung in der digitalen Welt“ (2016/2021).

ÜBER UNS

Kommunikation & Medien e. V.

Wir sind Kommunikation & Medien e. V. – ein gemeinnütziger Verein aus Freiburg, der seit 20 Jahren Medienbildung für Kinder, Jugendliche und Erwachsene gestaltet. Ob in Schulen, auf öffentlichen Plätzen, in unserem Projektraum „aufLADEN“ oder online – als Team aus Medienpädagog:innen und Möglichmacher:innen entwickeln wir kulturelle Bildungsangebote, die Spaß machen, Talente wecken und Teilhabe fördern – neugierig, nachhaltig und nah dran.

Mit Erfahrung, Haltung und einem starken Netzwerk setzen wir uns für chancengerechte Bildung in der digitalen Gesellschaft ein.



KONTAKT

Irene Schumacher | Sarah Moll | Sven Kraft | Marc Velten

info@kommunikation-und-medien.de

0761 - 292 819 74 / 0761 - 319 679 63



UNSERE THEMEN

- Audio & Podcast
- Film & Video
- Fotografie
- Gaming
- (Cyber-) Mobbing
- Datensicherheit
- Desinformation
- Künstliche Intelligenz
- Soziale Netzwerke



¹Medienkompetenz bedeutet, „dass das Individuum bereit und in der Lage ist, auf der Grundlage genereller Kommunikationsfähigkeit in Medienzusammenhängen sowohl sachgerecht und selbstbestimmt als auch kreativ und sozial verantwortlich zu handeln“ (Tulodziecki et al. 2021: 185).

²Die Autor:innen zeigen, dass trotz der Ubiquität digitaler Medien, die digitalen Kompetenzen bei Acht-klässler:innen in den letzten Jahren rückläufig sind (vgl. ebd.).

MEHRTAGESPROJEKTE

FÜR KINDER & JUGENDLICHE

FILMS FOR FUTURE

Medienbildung verknüpft mit Nachhaltigkeit

Der Filmworkshop findet in Naturräumen wie urbanen Gärten oder im Wald statt und regt Schüler:innen handlungsorientiert und kreativ zur Auseinandersetzung mit Nachhaltigkeitsthemen an. In dem zwei- bis dreitägigen Workshop machen Kinder und Jugendliche praktische, sinnliche Naturerfahrungen. Sie lernen den Umgang mit Videokamera und Mikrofon, reflektieren in Interviews ihre Gedanken und halten ihre Erfahrungen in einem eigenen kurzen Film fest. Durch die filmische Bearbeitung der Workshop-Inhalte und den anschließenden Schnitt des Rohmaterials zu einem fertigen Kurzfilm setzen sie sich mit dem BNE-Thema (Bildung für nachhaltige Entwicklung) mehrfach und aus unterschiedlichen Perspektiven auseinander, um schließlich ihre Sicht auf das Thema der Welt zu präsentieren.

Im Rahmen des „Coole Suppe“-Jugendfilmfestivals werden die Kurzfilme dann im Kino präsentiert und besprochen. Über das Thema „Essen“ werden Kinder und junge Menschen erreicht und globale Zusammenhänge sowie Handlungsfelder für das eigene nachhaltige Handeln aufgezeigt. Die Festlegung des Nachhaltigkeitsthemas erfolgt in Absprache mit der Lehrkraft.

Klasse 4 – 8

Kleingruppe

2 – 4 Tage

Kleingruppen umfassen je nach Projekt 8 – 12 Teilnehmende.

FOTOGRAFIE

Die Welt mit der Kamera entdecken

Mit Smartphone, Kompaktkamera oder Spiegelreflex begeben sich die Teilnehmenden auf eine kreative Entdeckungsreise. Sie lernen, wie Fotografie funktioniert und setzen ihr Wissen direkt in spannenden Fotoaufgaben um.

Neben Grundlagen wie Bildaufbau, Licht und Perspektive werden auch einfache Foto-Tricks vermittelt, die schnell zu besseren Ergebnissen führen. Jüngere Gruppen arbeiten spielerisch, ältere entwickeln eigene fotografische Serien oder setzen thematische Projekte um. Am Ende steht eine Präsentation der besten Bilder. Thematischer Schwerpunkt nach Absprache.

Klasse 2 – 13

Kleingruppe
(ganze Klasse nach Absprache)

2 – 4 Tage



MEDIEN MACHEN,
UM MEDIEN ZU
VERSTEHEN

TRICKFILM

Bilder zum Leben erwecken

Ob mit Papierfiguren, Knetmasse oder Alltagsgegenständen – im Trickfilm-Workshop lernen Kinder und Jugendliche, wie Standbilder zu bewegten Geschichten werden. Sie entwickeln eigene Ideen, gestalten Figuren und Kulissen und setzen ihre Geschichten Bild für Bild in Szene. Ganz nebenbei erfahren sie, wie Film funktioniert, welche Wirkung Bilder und Ton entfalten und wie man im Team kreative Prozesse gestaltet. Thematischer Schwerpunkt nach Absprache.

Klasse 3 – 13

Kleingruppe
(ganze Klasse nach Absprache)

3 – 4 Tage

**VERSTEHEN, WIE
MEDIEN REALITÄT
KONSTRUIEREN**

ERKLÄRVIDEOS

Mit Videos die Welt erklären

Die Produktion von Erklärvideos fördert vielfältigste Kompetenzen. Neben technischen und reflexiven Fähigkeiten werden auch sprachliche Kompetenzen geschult. Die Kinder und Jugendlichen lernen, Inhalte klar zu vermitteln, Teamarbeit sowie technisches Verständnis für Kamera, Ton und Licht zu entwickeln.

Erklärvideos eröffnen darüber hinaus vielfältige Einsatzmöglichkeiten, sorgen für großen Spaß bei der Durchführung und eignen sich gut für den Einsatz in Blended- und Peer-Learning-Kontexten.

Klasse 4 – 13

Kleingruppe
(ganze Klasse nach Absprache)

2 – 3 Tage

**45 % der 6- bis 13-jährigen
schauen sich Filme/Videos
zu Unterrichtsthemen an.**
(Quelle: KIM-Studie 2024)

MUSIKPRODUKTION MIT TABLETS

Eigene Beats, Sounds & Songs gestalten

Mit Musikproduktions-Apps auf dem Tablet und Aufnahmegerät entstehen aus Ideen fertige Tracks. Die Teilnehmenden lernen, wie man Beats programmiert, virtuelle Instrumente einspielt und eigene Klänge aufnimmt – von Stimmen bis hin zu Geräuschen aus der Umgebung. Sie experimentieren mit Melodien, Harmonien und Effekten, schreiben Texte, entwickeln Songstrukturen und gestalten den Mix. In intensiver Teamarbeit wächst Schritt für Schritt ein kompletter Song, der am Ende präsentiert wird. Thematischer Schwerpunkt nach Absprache.

Klasse 4 – 13

Kleingruppe
(ganze Klasse nach Absprache)

3 – 5 Tage



PODCAST

Der Weg zum eigenen Podcast

In diesem Workshop unterstützen wir Kinder und Jugendliche dabei, eigenständig einen Podcast zu produzieren und vermitteln, worauf es dabei inhaltlich und technisch ankommt. Während der Projekttag steht im Mittelpunkt, dass die Jugendlichen möglichst viele Schritte des Produktionsprozesses selbstständig übernehmen. Die Podcastproduktion fördert dabei nicht nur technisches und sprachliches Können, sondern stärkt auch Kreativität und Medienkompetenz. Schulische und lebensweltbezogene Themen können aufgegriffen und bearbeitet werden. Die Projekttag könnten Auftakt für einen eigenen Schulpodcast sein.

Klasse 4 – 13

Kleingruppe

2 – 3 Tage

70% der 12- bis 19-jährigen hören mindestens einmal im Monat einen Podcast, 27% davon täglich bzw. mehrmals die Woche.

(Quelle: JIM-Studie 2024)

GAME DESIGN

Eigene Spiele entwickeln

Digitale Spiele sind ein bedeutender Bestandteil im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Während in der Öffentlichkeit die Einstellung gegenüber Computerspielen teilweise ambivalent ist, bergen sie großes medienpädagogisches Potenzial.

Die Story bildet die Grundlage jedes Spiels – sie bestimmt nicht nur den Ablauf und die Handlung, sondern wirkt sich auch auf Grafik und Programmierung aus. Im Workshop entwickeln die Teilnehmenden zunächst eine eigene Kurzgeschichte und überlegen, in welcher grafischen Umgebung diese spielen soll. Im Anschluss gestalten sie ihre Charaktere und Welten und lassen sie lebendig werden. Durch die gemeinsame Arbeit im Team werden neben Kreativität auch medienbezogene Kompetenzen in einem kollaborativen Lernkontext gestärkt.

Klasse 4 – 8

Kleingruppe

2 – 5 Tage

74 % der 6- bis 13-Jährigen (KIM-Studie 2024) und 94 % der 12- bis 19-Jährigen (JIM-Studie 2024) spielen Computerspiele.



TAGESPROJEKTE

FÜR KINDER & JUGENDLICHE

DER BEIPACKZETTEL

Wissen um Risiken & Nebenwirkungen von Apps

Apps sind oder werden zu einem selbstverständlichen Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Allerdings haben diese oft auch (un-) erwünschte Nebenwirkungen: versteckte Kosten, altersunangemessene Inhalte, Werbung, der Kontakt durch unbekannte Personen oder die Weitergabe persönlicher Daten.

In unserem Workshop untersuchen die Kinder nach einer thematischen Einführung in einer Gruppenarbeit eine ihnen zugeteilte App auf ihre Risiken und Nebenwirkungen und stellen dann diese ihren Mitschüler:innen vor. Unsere Lerneinheit soll Kinder und Jugendliche darin stärken, selbstständig mögliche Gefahren von Apps erkennen und einschätzen zu können.

**EIN TAG
=
5 X 45 MINUTEN**

Klasse 3 – 6

Ganze Klasse

GAMING

Character Design

Während bei den 6- bis 13-jährigen 74% Computerspiele spielen (KIM-Studie 2024) sind es bei den 12- bis 19-jährigen schon 94% (JIM-Studie 2024). Anders gesagt: Digitale Spiele sind ein bedeutender Bestandteil im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Während in der Öffentlichkeit die Einstellung gegenüber Computerspielen teilweise ambivalent ist, bergen sie großes medienpädagogisches Potenzial.

Ziel unseres Gaming-Tags ist, die Begeisterung für Computerspiele in kreative Gestaltungsprozesse umzuwandeln. Unter Anleitung lernen die Teilnehmenden einen Charakter zu entwerfen, um diesen dann in einer animierte digitalen Spielfigur zum Leben zu erwecken. Außerdem wird ein Blick hinter die Kulissen der Computerspielentwicklung gegeben.

Die erste Stunde des Projekttags dient dem Kennenlernen der Teilnehmenden. Das bietet die Möglichkeit, individueller auf die jeweilige Gruppe einzugehen.

Klasse 3 – 6

Ganze Klasse



WEITERLEITEN ODER HILFE HOLEN?

Präventiv gegen (Cyber-) Mobbing und andere Formen digitaler Gewalt

57% der 12- bis 19-Jährigen sind im letzten Monat beleidigende Kommentare im Internet begegnet (JIM-Studie 2024). 11% haben sogar persönliche Beleidigungen erfahren (ebd.). Außerdem stießen 40% auf Hassrede (gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit) sowie 25% ungewollt auf pornographische Inhalte (ebd.).

Im Rahmen einer Gruppenarbeit erhalten die Teilnehmenden unterschiedliche Fallbeispiele, bei denen es sich sowohl um erfundene als auch um echte Beiträge handelt – darunter Fotos, Videos, Memes oder Nachrichten, wie sie typischerweise auf Plattformen wie WhatsApp, Instagram oder TikTok verbreitet werden. Diese beziehen sich auf verschiedene Alltagssituationen – je nach Alter und Entwicklungsstand – wie Witze, Beleidigungen, heimliche Aufnahmen oder Nachrichten und Urlaubsfotos bis hin zu Pornographie und extreme Gewaltdarstellungen. (Die Fälle sind ausschließlich schriftlich und bewusst nicht detailreich ausgeführt.) Im Anschluss werden einzelne Fallbeispiele gemeinsam ausgewertet und die rechtlichen Grundlagen erläutert. Zudem lernen die Teilnehmenden konkrete Unterstützungsangebote, Anlaufstellen und Handlungsmöglichkeiten kennen, um vorbeugend handeln zu können sowie in konkreten Situationen Unterstützung bieten.

Über die Auswahl der Fälle kann das Projekt individuell auf die Gruppe abgestimmt werden.

Klasse 4 – 13

Ganze Klasse

kombinierbar

**NEUGIERIG,
NACHHALTIG &
NAH DRAN**

BILDRECHTE & GREENSCREEN

Das Recht am eigenen Bild

Was genau bedeutet das Recht am eigenen Bild – und welche Folgen hat das für mein Verhalten im Netz? Welche Fotos und Videos darf ich weitergeben, und bei welchen ist Vorsicht geboten? Soziale Netzwerke gehören fest zum Alltag von Kindern sowie Jugendlichen und werden mit steigendem Alter zunehmend wichtiger. Ob in der WhatsApp-Gruppe, auf TikTok oder Instagram: Es ist entscheidend, zu wissen, welche Inhalte geteilt werden dürfen und warum der Schutz der Persönlichkeitsrechte dabei eine zentrale Rolle spielt.

Zudem werden die Teilnehmenden in die sogenannte Greenscreen-Technik eingeführt. Die Greenscreen-Technik, auch Chroma Keying genannt, ist ein Verfahren aus der Film-, Foto- und Videoproduktion, bei dem ein grüner Hintergrund digital entfernt und durch ein beliebiges Bild oder Video ersetzt wird. So entdecken die Kinder und Jugendliche sowohl die gestalterischen Chancen als auch das manipulative Potenzial digitaler Medien und lernen, wie man diese reflektiert und verantwortungsvoll einsetzt.

**Sind Projekte kombinierbar,
können zwei (kombinierbare)
Themen pro Projekttag aus-
gewählt werden.**

Klasse 4 – 13

Ganze Klasse

kombinierbar



PASSWÖRTER & SICHERHEIT

Datenschutz erhöhen

Passwörter sind wichtig, um persönliche Daten, Konten und Geräte vor unbefugtem Zugriff zu schützen. Sie helfen, Missbrauch, Identitätsdiebstahl und Betrug zu verhindern und tragen zu einem sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien bei.

Mit Freude und Neugier erfahren die Teilnehmenden, wie gute Passwörter erstellt und verwaltet werden können.

Klasse 4 – 13

Ganze Klasse

kombinierbar

73 % der 12- bis 19-Jährigen nutzen Social Media, um sich zu informieren, was in der Welt los ist .

(Quelle: JIM-Studie 2024)

DESINFORMATION

Falschnachrichten enttarnen

Fake News, Mis- und Desinformation sind falsche oder irreführende Medieninhalte. 61% der Jugendlichen berichten, dass sie auf diese im letzten Monat getroffen sind (JIM-Studie 2024).

An unserem Projekttag lernen die Teilnehmenden, Desinformation zu erkennen und zu entlarven. Sie erfahren, wie sie Quellen und Fakten überprüfen sowie manipulierte Inhalte und emotionale Sprache identifizieren können (Medienanalyse), um verantwortungsvoll mit Informationen umzugehen. Darüber hinaus wird aufgezeigt, welche Rolle Künstliche Intelligenz (Stichwort: Deepfakes) in diesem Zusammenhang spielt.

Klasse 7 – 13

Ganze Klasse

“

„Medienkompetenz ist nichts anderes als die Kompetenz, kritisch zu denken und Dinge zu hinterfragen.“

(Joseph Weizenbaum)

SOZIALE NETZWERKE & PRIVATSPHÄRE

Informationelle Selbstbestimmung stärken

Kinder und Jugendliche vernetzen sich, informieren sich, probieren Neues aus oder suchen einfach Ablenkung: Soziale Netzwerke wie Instagram, TikTok, YouTube oder WhatsApp sind für sie ganz selbstverständlicher Teil ihres Alltags. Oft ist ihnen jedoch nicht bewusst, dass sie neben den Daten, die sie aktiv teilen, eine permanente digitale Spur hinterlassen. Während unseres Projekttags verfolgen die Teilnehmenden ihre eigene Datenspuren und vergleichen diese mit ihrem persönlichen Verständnis von Privatsphäre.

Nach dem Erklären der technischen Grundlagen des Internets, visualisieren die Teilnehmenden ihrer persönlichen Vorstellung von Privatsphäre. Darauf aufbauend werden praktische Tipps gegeben, wie sie ihre Privatsphäre schützen können. Neben der Einrichtung der Geräte wie Smartphones und Tablets fördert der Workshop auch die Reflexion des eigenen Verhaltens und beleuchtet die gesellschaftliche und politische Dimension des Datenschutzes.

Klasse 7 – 13

Ganze Klasse

kombinierbar



WORKSHOPS

FÜR PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE

UNSERE WORKSHOPS

Wir helfen bei der Umsetzung des Medienkonzepts

Zu (fast) allen unseren Workshops, die wir für Kinder und Jugendliche anbieten, haben wir die passende Fortbildung für pädagogische Fachkräfte im Angebot. Neben konkreten Methoden für die pädagogische Praxis, umfassen die Workshops ausführliches Hintergrundwissen.

Die Fortbildungen dauern – je nach Inhalt – 90 bis 300 Minuten

Kulturelle Medienbildung

- **Fotografie mit Kindern und Jugendlichen – Tipps, Tricks & Methoden für gelungene Fotoprojekte**
- **Filme & Videos – Tipps, Tricks & Wissen wie Film- & Videoproduktionen mit Kindern und Jugendlichen gelingen**
- **Trickfilm in der Schule – Kreative Stop-Motion-Techniken leicht umgesetzt**
- **Musikproduktion mit Tablets – Kreative Songgestaltung mit GarageBand (für musikaffine Fachkräfte)**
- **Podcast & Hörspiele – Einführung in die Audioproduktion**
- **Game Design – Eine Einführung in die Computerspielentwicklung mit Kindern und Jugendlichen**

Umgang mit digitalen Medien

- **Apps, Apps, Apps – Sinnvoller Einsatz von Apps im pädagogischen Alltag**
- **Die Methode App-Beipackzettel – Risiken & Nebenwirkungen von Apps**
- **Digitale Selbstverteidigung – Warum Privatsphäre wichtig ist und wie sie bewahrt werden kann**

**AKTIV,
KREATIV,
HANDLUNGS-
ORIENTIERT**

**MIT SPAß
BERÜHRUNGS-
ÄNGSTE AB-
BAUEN**

ELTERNABEND

FÜR ELTERN & INTERESSIERTE

ELTERNABEND

Für eine gelingende Medienerziehung

An unserem Elternabend wird das vielschichtige Thema Medienerziehung beleuchtet. Ziel des Abends ist, Orientierung auf dem weitläufigen Feld der digitalen Medien zu bieten und konkrete Handlungsstrategien sowie Angebote aufzuzeigen, damit Eltern ihre Kinder auf dem Weg zur digitalen Mündigkeit erfolgreich begleiten können.

Der Elternabend ist so konzipiert, dass die Teilnehmenden den Abend mit Ihren Fragen mitgestalten.

- Einführung Medienkompetenz
- Altersgerechte Angebote
- Bildschirmzeiten
- Cybergrooming
- (Cyber-) Mobbing
- Computerspiele
- Kindgerechte Umgebung auf Smartphones & Tablets
- Soziale Netzwerke

KONTAKT

Irene Schumacher | Sarah Moll | Sven Kraft | Marc Velten

info@kommunikation-und-medien.de

0761 - 292 819 74 / 0761 - 319 679 63

Literatur

Eickelmann, Birgit/Nadine Fröhlich/Wilfried Bos/Julia Gerick/Frank Goldhammer/Heike Schaumburg/Knut Schwippert/Martin Senkbeil/Jan Vahrenhold (Hrsg.) (2024): *ICILS 2023 #Deutschland*, Münster, Deutschland: Waxman, [online] doi:10.31244/9783830999492.

Feierabend, Sabine/Thomas Rathgeb/Yvonne Gerig/Stephan Glöckler (2024): *JIM 2024*, Mpfs, [online] https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/JIM_2024_PDF_barrierearm.pdf [abgerufen am 26.07.2025].

Feierabend, Sabine/Thomas Rathgeb/Yvonne Gerig/Stephan Glöckler (2025): *KIM 2024*, Mpfs, [online] <https://mpfs.de/app/uploads/2025/05/KIM-Studie-2024.pdf> [abgerufen am 26.07.2025].

Tulodziecki, Gerhard/Bardo Herzig/Silke Grafe (2021): *Medienbildung in Schule und Unterricht*, 3. Aufl., Bad Heilbrunn, Deutschland: Klinkhardt.

Weizenbaum, Joseph (2006): *Wo sind sie, die Inseln der Vernunft im Cyberstrom?*, Freiburg, Deutschland: Herder.

ORIENTIERUNGS-
WISSEN BIETEN

WIR MACHEN
NOCH MEHR

