

Kreative Medienarbeit, Tools und Methoden

How-To: Medienpädagogischer Praxistag

Auf dem Weg zum Medienkonzept kommt irgendwann der Punkt, an dem die Finger kribbelig werden und das Bedürfnis steigt, nach der ganzen Theorie und dem Medienkonzept-Geschreibe in die medienpädagogische Praxis einzusteigen. Nichts eignet sich dabei so gut wie ein guter alter Praxistag, bei dem alle Spaß haben und kreativ sein können. Selbst die medienpädagogischen Skeptiker*innen lassen sich beim Anblick von tanzenden Robotern begeistern ;)

Wir geben euch hier anhand eines beispielhaften Praxistags Tipps für die Planung und Durchführung an die Hand!

Technik und Tools

Während ihr diese Zeilen lest, habt ihr euch sehr wahrscheinlich bereits mit den theoretischen Aspekten von kreativer Medienarbeit sowie der technischen Ausstattung auseinandergesetzt, wie wir sie in den [Medienkonzept-Bausteinen](#) auf der Conceptopia-Homepage vorstellen. Nutzt auch unsere [Kreativtool-Sammlung](#), um euch einen Überblick über die vielfältigen Möglichkeiten der kreativen Medienarbeit zu verschaffen.

Unser Tipp: Besonders wenn eure medienpädagogischen Angebote noch in den Kinderschuhen stecken, ist es wichtig, sich nicht zu überfordern und langsam anzufangen. Wenn ihr also z.B. Laptops oder iPads zur Verfügung habt, ist dies bereits eine sehr gute Grundausstattung, die jetzt nur noch mit kostenlosen (webbasierten) Tools erweitert werden muss.

Am Praxistag steht und fällt alles mit der Auswahl der passenden Technik und den Tools. Um euch die Auswahl zu erleichtern, geben wir euch hier ein paar vorbereitende Reflexionsfragen an die Hand:

- Wie sieht euer Budget aus? Sind Anschaffungen möglich oder seid ihr auf Leihgaben angewiesen?
- Habt ihr bereits Tools oder Technik? Was eignet sich für einen Praxistag?
- Gibt es Tools oder Technik, die euch begeistert und die bei Anschaffung häufig genutzt werden würde?
- Gibt es einen bestimmten Bereich (z.B. Making und Coding oder Gaming), den ihr in den Fokus rücken möchtet?

Auswahl der Stationen

Wir wissen, dass es ganz, ganz viele tolle Sachen zum Ausprobieren gibt. Doch überfordert euch nicht. Schätzt ab, wie viele Teilnehmende zum Praxistag kommen und wie lange insbesondere Neulinge brauchen, um die einzelnen Angebote auszuprobieren. Erfahrungsgemäß sind 5 Stationen völlig ausreichend.

Trefft eine Auswahl, welche Tools ihr an wie vielen Stationen zum Ausprobieren zur Verfügung stellen möchtet. Das hängt natürlich auch von der Größe der Räumlichkeiten ab, denn die Stationen gestaltet ihr am besten als Gruppentische für ca. 2-5 Personen. Zur Orientierung für die Teilnehmenden könnt ihr ein paar simple Schilder gestalten. Diese Schilder sollten mit dem Namen des Tools und einer kurzen Anleitung versehen sein. Überlegt euch ggf. kleine Aufgaben, damit die Teilnehmenden die Tools zielgerichtet ausprobieren. Erstellt außerdem eine Packliste mit allen Materialien, die ihr für die einzelnen Stationen benötigt.

Nun gilt es den Tagesablauf zu planen und dann in die Durchführung zu gehen. Hierfür haben wir euch einen beispielhaften Plan erstellt, an dem ihr euch orientieren könnt.

Beispielhafter Ablaufplan mit Stationen-Rundlauf

Dieser Ablaufplan bezieht sich auf eine Gruppe von 25 Teilnehmenden à 5 Gruppen mit 5 Ausprobier-Stationen. Diese Gestaltung ist natürlich abhängig von euren Voraussetzungen und muss individuell angepasst werden. Ein Laufzettel für die einzelnen Gruppen, auf dem die Reihenfolge der zu besuchenden Stationen festgelegt ist (für jede Gruppe natürlich in anderer Reihenfolge), hilft ungemein bei der Durchführung und verhindert Chaos beim Wechsel der Stationen.

Uhrzeit	Inhalt
09:00 - 10:00	Aufbau, Vorbereitung, Technik testen
10:00 - 10:15	Ankommen, Begrüßung, Gruppeneinteilung (je nach Anzahl der Teilnehmenden und Stationen)
10:15 - 10:30	Rundgang und kurze Einführung in die Stationen (hier nicht zu viel erklären, es geht vor allem darum, dass sich die Teilnehmenden die Stationen später selbst erschließen)
10:30 - 11:00	Stationen Runde 1
11:00 - 11:30	Stationen Runde 2
11:30 - 12:00	Stationen Runde 3
12:00 - 13:00	Ausgiebige Pause, der Rundlauf macht Spaß, aber ist besonders für Unerfahrene recht anstrengend
13:00 - 13:30	Stationen Runde 4
13:30 - 14:00	Stationen Runde 5
14:00 - 14:30	Gemeinsame Reflexion der Stationen, Einordnung des Gelernten ins Medienkonzept, Austausch und Abschluss

Beispielhafte Kreativ-Stationen

Wir stellen euch im Folgenden ein paar Tools vor, die sich gut zum Ausprobieren an den Stationen eignen. Manche Kreativ-Apps sind nur für das Betriebssystem iOS verfügbar. In unserer [Kreativtool-Sammlung](#) findet ihr aber viele weitere Alternativen, falls euch keine iPads zur Verfügung stehen.

Station 1: Virtual Reality

Eintauchen in virtuelle Welten mithilfe von VR-Cardboards.

Packliste:

- [VR-Cardboards](#) (Stückpreis schon ab 2 Euro)
- Smartphones der Teilnehmenden
- VR-Videos oder Apps (z.B. [Klimawandel App von Cornelsen](#), [The starry night Stereo VR experience](#), [360° VR Achterbahnfahrt](#))
- Bei Bedarf: Bastelmaterial zum Verzieren der VR-Brillen

Station 2: Animation

Malen und Animieren mithilfe der App Tagtool (nur für iOS).

Packliste:

- iPad(s)
- App: [Tagtool](#)
- Bei Bedarf: Beamer, HDMI-Kabel, Adapter Apple zu HDMI

Station 3: Kunst & Kultur

Bei Google Arts and Culture mit Musik malen, mit bekannten Kunstwerken morphen oder eine Puzzle-Party schmeißen.

Packliste:

- Tablet(s) mit Google Arts and Culture App oder
- Laptop(s) mit [Google Arts and Culture Webseite](#)

Station 4: Games

Mit Draw Your Game ein eigenes Spiel entwickeln.

Packliste:

- Tablet(s)
- App: [Draw Your Game](#)
- Filzstifte in den Farben schwarz, rot, grün und blau
- weißes Papier

Station 4: Malen & Designen

Mithilfe kostenfreier Anwendungen kreativ werden.

Packliste:

- Tablet(s) oder Laptop(s) mit:
 - [Fluid Paint](#): Digitale Ölmalerei
 - [Texter](#): Wortmalerei

- [Canva](#): Design

Station 4: Musik

DJ*ne werden mit Launchpad (nur auf iPads verfügbar).

Packliste:

- iPad(s)
- App: [Launchpad](#)
- Bei Bedarf: Musikbox

Station 5: Coding und Robotik

Den sympathischen Roboter Dash zum Leben erwecken.

Packliste:

- Tablet(s)
- Dash-Roboter
- App: [Blockly](#)

Tipps zum Abschluss

- Plant genügend Zeit ein und denkt daran, Pause zu machen.
- Denkt daran, genügend Mehrfachsteckdosen oder Kabeltrommeln einzupacken.
- Wenn ihr Strom mitten durch den Raum verlegt, denkt daran, diese Stolperfallen mit Tape abzukleben.
- Sorgt dafür, dass ihr stabiles Internet in den Räumlichkeiten habt.
- Probiert möglichst kostenlose Tools aus und falls sie euch gefallen, könnt ihr teilweise immer noch kostenpflichtige Upgrades machen oder "professionelle" Varianten wählen.

Wir wünschen euch viel Spaß!