

CLEVER DIGITAL!



Veränderung der Kommunikationskultur durch Social Media - Fortbildung für Pädagogen*innen und Sozialarbeiter*innen

Herzlich Willkommen
Anne Schmitt



Institut für Medienpädagogik
und Kommunikation Hessen e.V.



Clever digital!

Veränderung der Kommunikationskultur durch Social Media

Digitale Bildung für 3 Zielgruppen



Informationsabend
für Eltern



Schülerworkshop
2 Schultage



Lehrerfortbildung
2 Nachmittage

Der Medienkompetenzbegriff mit Inhalten gefüllt → Wo steht unsere Schule?

Über Medienkonzepte zu einer Handynutzungsordnung → Schulordnungen

Wo muss Bildung ansetzen? → kreative Möglichkeiten durch Smartphones im Unterricht

PRAXISPHASE:

Medienpraktische Methoden für alle Unterrichtsfächer:

- Von der Idee zum Clip- Kurzfilmdreh und Filmschnitt mit dem Handy
- Weit über die Fotolovestory hinaus- Digitale Bildbearbeitung und Comicerstellung
- Stop-Motion (ganz ohne Trickboxx)
- Präsentation der Medienproduktionen

Verabschiedung

Vorstellung der Teilnehmer*innen Klärung der Erwartungen



Was möchten Sie heute am Ende aus dieser Fortbildung mitnehmen?

Was wird bereits für die Förderung der Medienkompetenz an Ihrer Schule getan?

Medienkunde

Das Wissen über die heutigen Mediensysteme und deren Bedeutung.

Was gibt es für Medien ?
Wer macht Medien?
Wie funktionieren Medien ?

Medienkunde beinhaltet auch die grundlegenden technischen Kompetenzen zur Bedienung von Geräten.

Medienkritik

Die Fähigkeit, Ziele, Strategien und Logik des Mediensystems zu identifizieren

Die **eigene** Stellung im Mediensystem und das **eigene** Medienhandeln reflexiv zu bewerten, bzw. kritische Bewertungsmaßstäbe auszubilden.

Kenntnisse über technische und ästhetische Gestaltungsmöglichkeiten

Mediennutzung

Medien sollen einerseits passiv für den eigenen Lebensbereich genutzt werden (Programm-Nutzungskompetenz) können. Hier gilt die Auswahlkompetenz derzeit als wichtigste. Andererseits ist es sowohl privat als auch beruflich sehr nützlich Medien benutzen und einsetzen zu können.

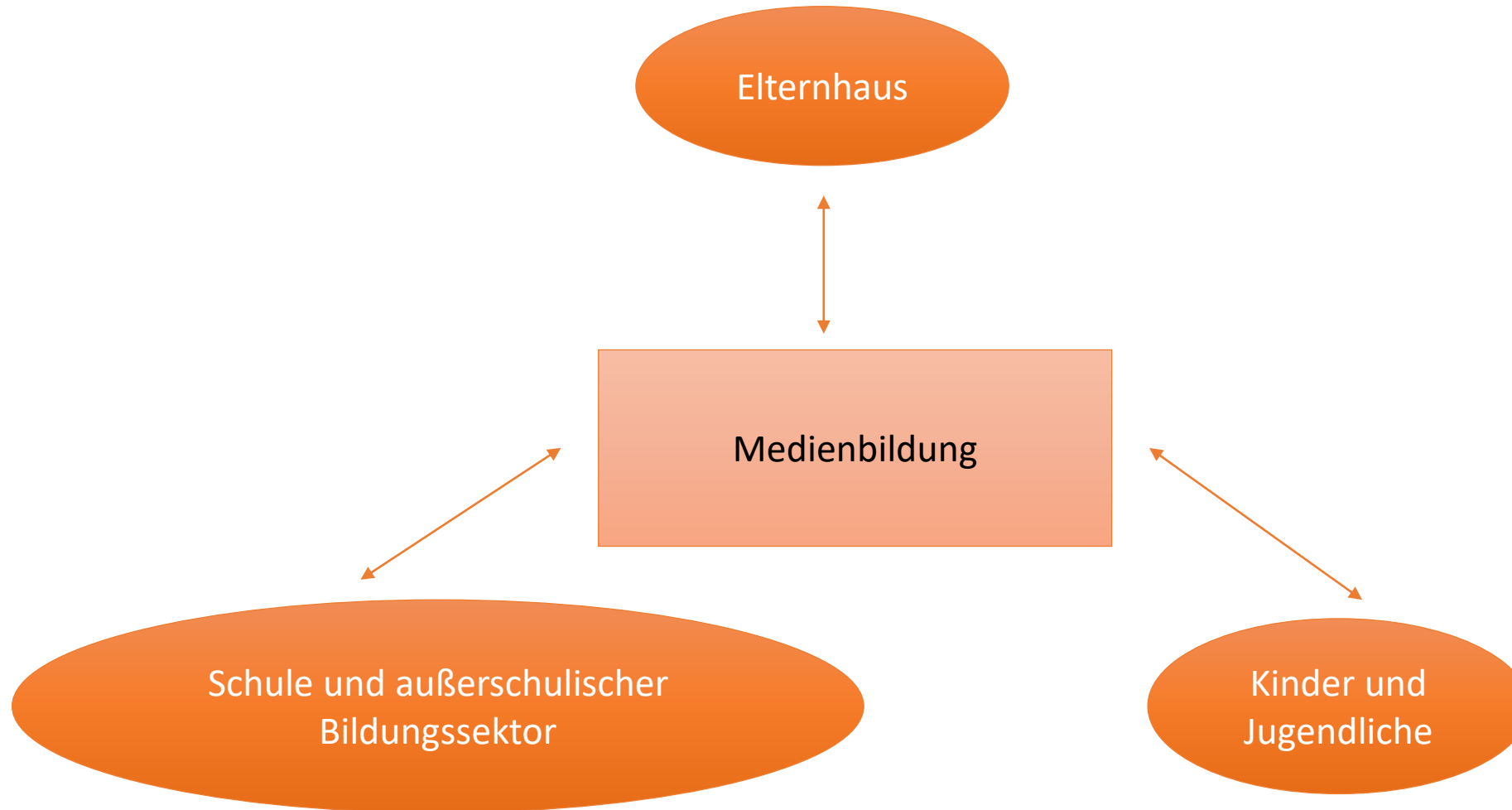
Mediengestaltung

Die Fähigkeit selbst kreativ Medien gestalten zu können.

Medienproduktion selbstständig planen, realisieren und präsentieren zu können, bei der Produktion von Medien individuelle Ausdrucksmöglichkeiten zu finden und anzuwenden.

ikipedia, der freien Enzyklopädie Dieter Baacke (* 2. Dezember 1934 in Hannover; † 23. Juli 1999 in Bielefeld) war ein deutscher Erziehungswissenschaftler und Professor an der Universität Bielefeld.

Wie verändert sich deren Rolle?



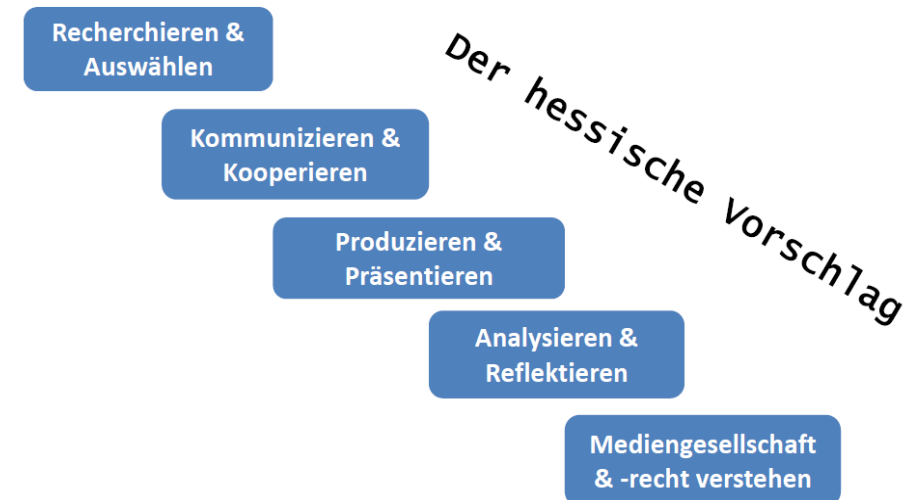
Seit 10 Jahren entwickelt die Kultusministerkonferenz eine Strategie zur Bildung in der digitalen Welt

- Alle Länder hatten unterschiedliche Ansätze
- Einheitlicher Gedanke: Jede Schule benötigt ein auf die individuelle Infrastruktur maßgeschneidertes Medienkonzept

- Weitere Hinweise unter:

http://medien.bildung.hessen.de/mmc/Praesentation_Einfuehrung_MMC_Bildungsserver.pdf

Dimensionen der Medienkompetenz



April 2019: Artikel 104c im Grundgesetz wird geändert

Mai 2019: Der Digitalpakt startet

Herbst 2019: Praxisleitfaden Medienkompetenz des HKM erscheint

- Alle Schulen benötigen ein MBK
- Diese Konzepte werden von Steuerungsgruppen erarbeitet
- Schülern ab der Einschulung 2018/2019 wird der Erwerb der wichtigsten dig. Kompetenzen garantiert
- Erklärfilm von MrWissen2go: <https://www.youtube.com/watch?v=BQpbljXESwE>

KOMPETENZBEREICH 1:
Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren



KOMPETENZBEREICH 2:
Kommunizieren und Kooperieren



KOMPETENZBEREICH 3:
Produzieren und Präsentieren



KOMPETENZBEREICH 4:
Schützen und sicher Agieren



KOMPETENZBEREICH 5:
Problemlösen und Handeln



KOMPETENZBEREICH 6:
Analysieren und Reflektieren



Medienthemen nach Kompetenzbereichen

KOMPETENZBEREICH 1:

Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren



Handhabung von digitalen Informationen und Daten:

Suchmaschinen, Text- und Tabellen, Backups

KOMPETENZBEREICH 2:

Kommunizieren und Kooperieren



Digitalen Werkzeuge und Möglichkeiten damit ein Miteinander im digitalen Alltag gelingt:

Messenger, Videokonferenzen, Vermitteln im Netz

KOMPETENZBEREICH 3:

Produzieren und Präsentieren



Fertigkeiten mit denen digitale Inhalte entwickelt, gestaltet und produziert werden können:

Formate und Konvertierung, Programmiersprache, Urheberrechte, Kreatives

KOMPETENZBEREICH 4:

Schützen und sicher Agieren



Themen rund um Sicherheit und Schutz von Umwelt, Mensch und Technik:

Schadsoftware, Datenschutz, Passwörter, Private Daten

KOMPETENZBEREICH 5:

Problemlösen und Handeln



Lösungen in der digitalen Welt, um digitale Werkzeuge richtig einzusetzen und das eigene Wissen zu vertiefen wird und was Algorithmen sind:

Fehlermeldungen, Gesundheitliche Aspekte

KOMPETENZBEREICH 6:

Analysieren und Reflektieren



Auswirkung von Medien auf den Einzelnen und die Gesellschaft erfasst:

online Nachrichtenlesen, Lenkung von Kaufverhalten bis zur Einflussnahme auf die Meinungsbildung.



Viele Funktionen und noch mehr Möglichkeiten für das Smartphone im Unterricht

Medieneinsatz nach Funktionen

Immer
und
überall
mobil
unterwegs

Kommunikation
und
Abstimmungen
→ E-Partizipation

Zeit für
das No
Phone

Digitale Fotografie,
Rätsel und
Arbeitsdokumenta
tion

Bildbearbeitung
und
Comicerstellung

Lösungen
durch
QR-
Codes



Audiobeiträge,
Podcasts und
Hörspiele mit der
Aufnahmefunktion

Geocaching und
Actionbound

Schnelle
Internet-
recherche

Kurzfilme mit
der Filmkamera
drehen und
schneiden

Klingeltöne
und Musik
selber
kreieren



Medieneinsatz nach Funktionen



Kostenlose Strichcodes: <https://barcode.tec-it.com>





Das Handy als Mikroskop, Stop-Motion-Kamera oder zum Fotografieren von Bilderrätseln



Rätsel, Touren und Informationen mysteriös

verschlüsseln: CR Codes

QR (Quick Response = Schnelle Antwort)

QR Codes selber herstellen über QR Code Generator, z.B.:

<http://goqr.me/de/>

<http://www.qrcode-generator.de/>

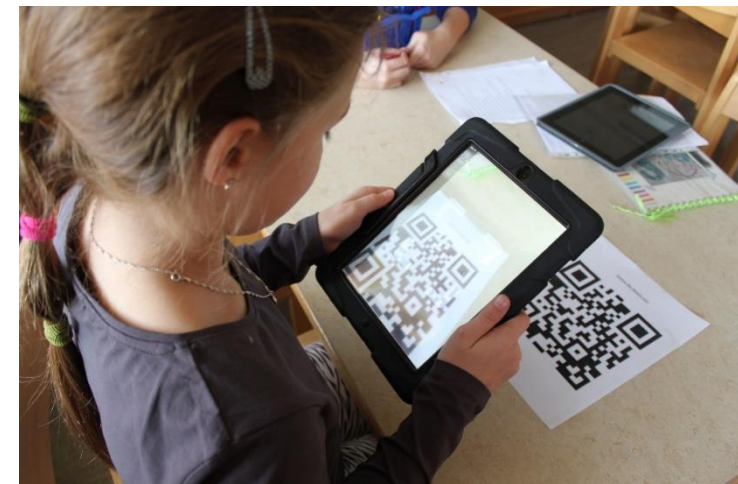
<http://www.qrcode-monkey.de/>

QR Codes entschlüsseln mit verschiedenen Apps:

CR Code Scanner

QR Code Reader

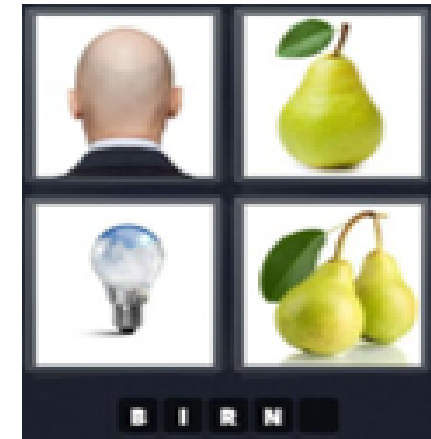
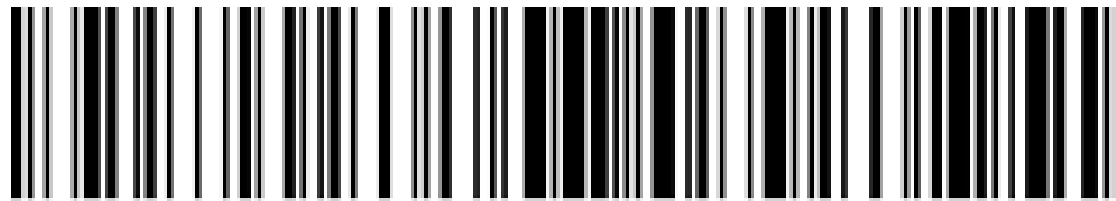
QR Barcode Scanner



Kombination von Methoden und Technik

4 Bilder ein Wort, setzt den Begriff in 4 Bilder um (ohne Buchstaben und Zahlen zu verwenden)

Nehmt dazu die Kamera der Tablette oder eure Handys



Eine Wissenschaft für sich: Geocaching

GPS-Schnitzeljagd genannt, ist eine Art Schatzsuche. Die Verstecke werden anhand geographischer Koordinaten im Internet veröffentlicht und können anschließend mithilfe eines GPS-Empfängers gesucht werden.

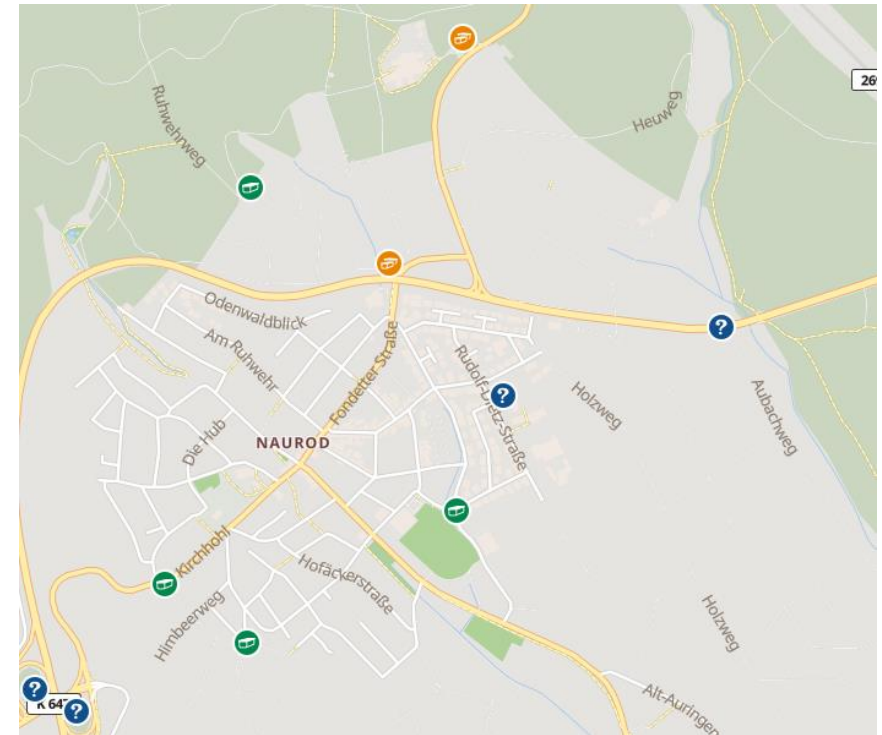
Traditionelle Geocaches, Multi-Caches, Rätsel-Caches, Challenge-Caches, Nightcaches, Eventcaches:

<https://www.geocaching.com>

<http://www.geocaching.de/>

<http://www.opencaching.de/>

Entweder selber einen Cache erstellen oder auf bereits bestehende in der Gegend zugreifen und bei Schatzsichtung „einloggen“.



Und man merkt nicht, dass man etwas dabei lernt:

Actionbound

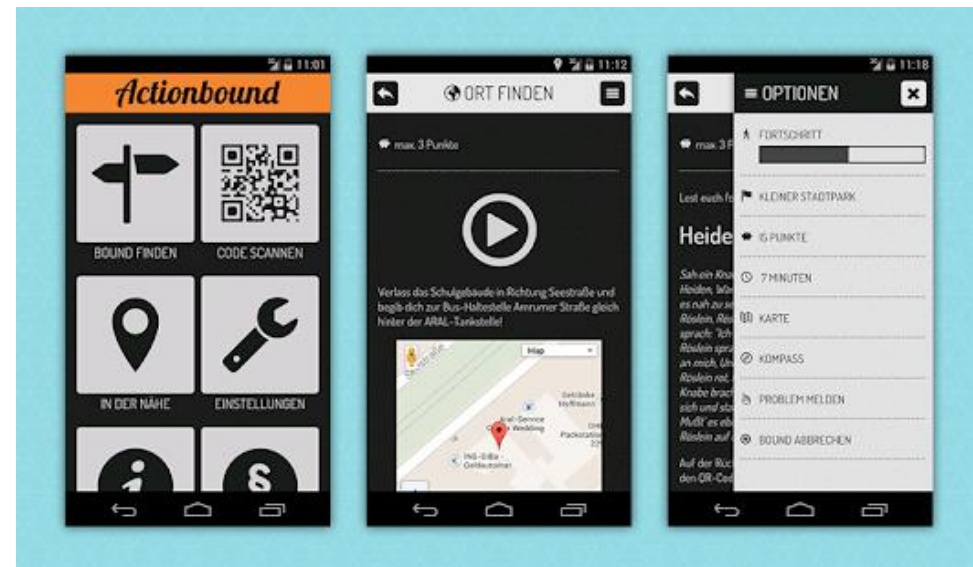
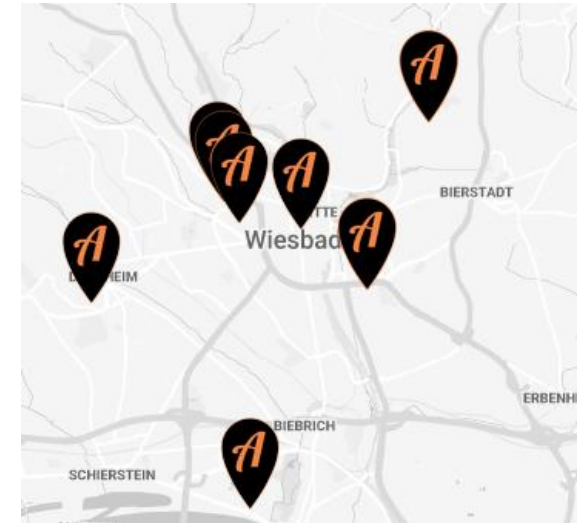
Aus einer medienpädagogischen Abschlussarbeit entstanden. Spiele mit der Actionbound-App spannende, lustige und lehrreiche Smartphone- und Tablet-Rallyes

Actionbound finden:

Nach Thema oder Örtlichkeit suchen und als Team gegen andere starten.

Actionbound kreieren:

Mit dem Boundcreator Touren mit Aufgaben, Fotos, Videos, GPS Daten erstellen



Musik erlernen, erstellen, hören, quizzen

Musik selber erstellen:

Garageband
Cubasis
Imaschine
Soundcamp
Caustic

Apps zum Musik erlernen:

PianoMas, Ultimate Guitar

Gemeinsam musizieren:

Ableton

Legal Musik hören:

Apps der einzelnen Radiostationen
Radio.de
Spotify



Musik Quiz:

Shazam
Musixmatch Songtexte



Filme zu einem Thema oder Erklärvideos „Von Schülern für Schüler“

Apps für Videoschnitt:

Video Editor (kostenlos für alle Betriebssysteme)

iMovie (kostenfrei für Apple)

CapCut (kostenfrei für Android)

Magix oder Adobe Premiere (semiprofessionell aber nicht kostenfrei)

Power Director (bedingt kostenfrei und Testsieger 2021)

oder in der Kamerafunktion selbst

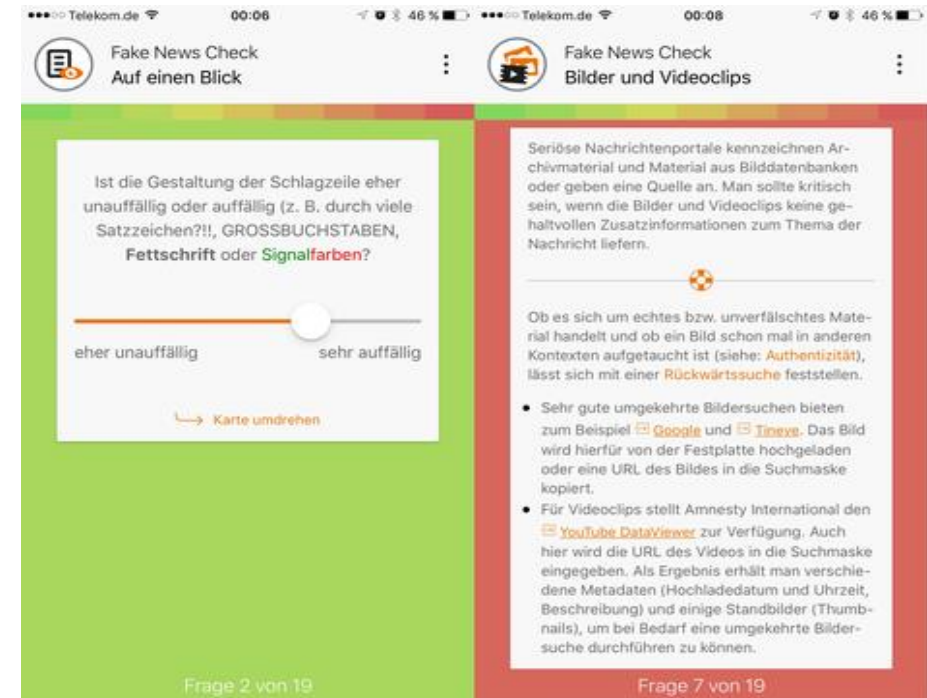


75% aller 12-19 Jährigen haben eine Internet-Flatrate
Inzwischen sogar 50% der 12-13 Jährigen

Studien, die auf eine geförderte Lernleistung bei Handyverboten verweisen,
beziehen sich meist auf Schüler, die sich allgemein leichter ablenken lassen.

Lektüre zum Thema Internetrecherche:

- Wahr oder falsch im Internet (von Saferinternet.at)
- Wie finde ich was ich suche- Suchmaschinen kompetent nutzen (von Klicksafe)
- Fake News und Social Bots (Fake News Check App von NLM)
- Wikipedia-Rallye



Audioaufnahmen und Bearbeitung:

Audacity (Portable)

Recorder Plus II

SoundCloud

Auphonic

Hörspiele:

Ablaufplan für das eigene Hörspiel:

<http://www.mediencamp.net/downloads/microsoft-word---audacity-final.pdf>

Kostenlose Sounds und Musikliste:

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/tag/bjf/>

Anleitung für Podcasts:

Vom Erstellen bis Bereitstellen

http://www.schulpodcasting.info/podcast_anleitung.html





Geschichten zu einem speziellen Thema, in einer anderen Sprache über das eigene Leben oder die Klassenfahrt:
erstellt mit dem Programm Comic life



M(obile) Learning:

→ Lernen überall und ohne Vorbereitung
M-Learning soll kein Ersatz für klassische Lernmedien oder das E-Learning sein, sondern eine sinnvolle Erweiterung darstellen.

Bring your own Device (BYOD):

→ Verwenden der eigenen Technik
Der Einsatz des eigenen Handys bringt eine Unabhängigkeit von fremden Betriebssystem mit sich.
Zudem hat jeder die Verantwortung für das eigene Gerät.
Die Bildungsarbeit kann dauerhafter angelegt und fortgesetzt werden.
Angebliche Motivationssteigerung

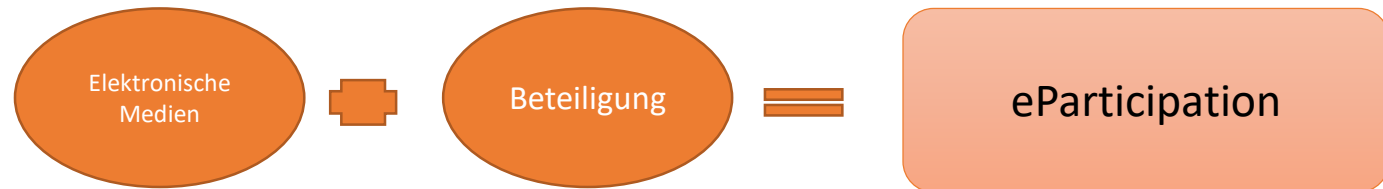


Digitales Schwarzes Brett und Klassenapp vs. WhatsApp

Geschlossene Systeme erschweren den Zugang.

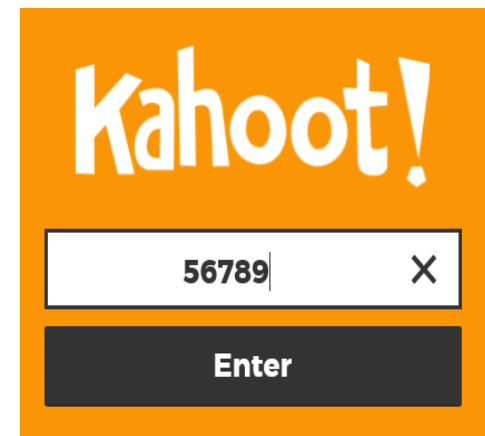
Eine Abwägung von Sicherheit und Erreichbarkeit sollte gemeinsam diskutiert werden.

ePartizipation:



Anonyme Umfragen in Echtzeit:

Kahoot www.kahoot.it



Wie teuer ist es mit dem Handy hinterm Steuer erwischt zu werden?

A: kostet das was?

B: 200€ + 2 Punkte

C: 100€ + 1 Punkt

D: 150€ + 2 Punkte

Antwort C: 100€ und ein Punkt

Bußgeldkatalog Handy am Steuer

Beschreibung	Buß- geld	Punk- te	Fahrverbot
Als Kraftfahrer das Handy am Steuer genutzt	100 €	1	
... mit Gefährdung	150 €	2	1 Monat
... mit Sachbeschädigung	200 €	2	1 Monat
Beim Fahrradfahren das Handy genutzt	55 €		

Kahoot!

Für anonyme Umfragen, Quizze,
Diskussionen oder Zuordnungsspiele in
Echtzeit:

Gehen Sie auf www.kahoot.it
Geben sie die Umfragenummer:
??????? (ändert sich immer wieder)
und einen erfundenen Nickname ein

Um eine Kahoot Umfrage zu erstellen:
Einloggen auf: <https://create.kahoot.it>
Fragen und Antworten erstellen
Umfrage freistellen und per Beamer die
Gruppe befragen



Create a new kahoot



Quiz

Introduce, review and reward



Jumble

Brand NEW game



Discussion

Initiate and facilitate debate



Survey

Gather opinion and insight

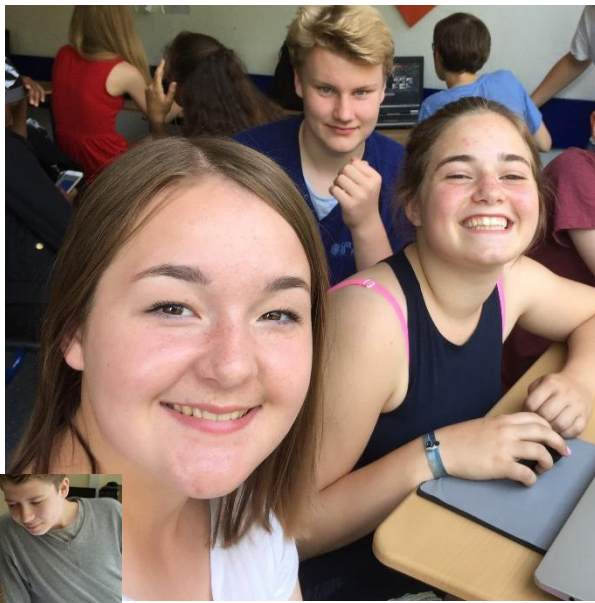
- Reflexion des Mediennutzungsverhaltens
- Kontrolle über Displayzeiten
- Bewusstsein über mögliche gesundheitliche Auswirkungen
- Förderung der Selbstverantwortung





**Fotograf Eric Pickersgill
setzt sich mit der
Smartphonisierung
(Smombiismus) auseinander.**





MEDIENPRAXIS



1. Rechtliche Aspekte

- Recht am eigenen Bild, Urheberrechte

2. Ästhetik der Medien

- Perspektiven, Einstellungen & Film- und Bildsprache

3. Geschichtenvorbereitung und -planung

- Storyboarderstellung, Rollenverteilung etc.

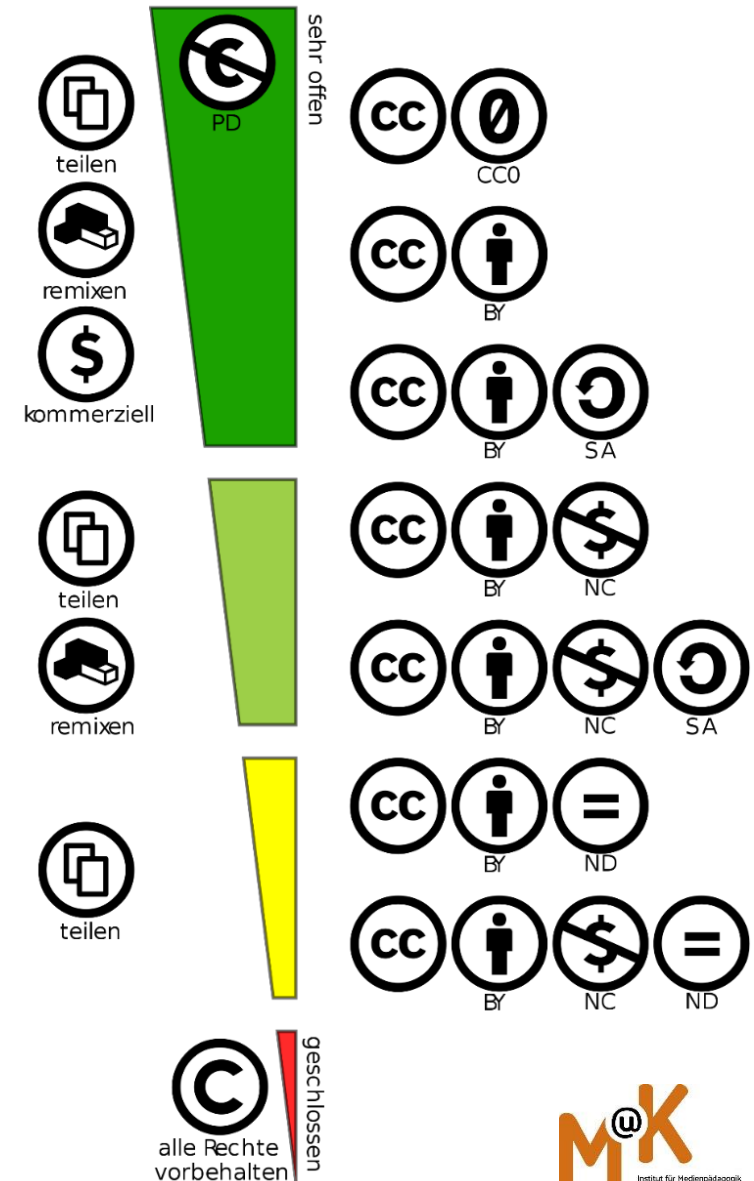
4. Einführung in die Technik

- Technische Tipps und Tricks, wie Beleuchtung, Ton, Hintergründe und Kameraarbeit

5. Einstellung der Technik

- Kameraeinstellungen

6. Medienproduktion



Recht am eigenen Bild

Ich hab da mal gehört ab 7 Personen zählt eine Person als Gruppe...

Das Recht am eigenen Bild ist ein Grundrecht, das jedem Menschen zugestanden wird. Da das eigene Bild Teil der eigenen Persönlichkeit ist, darf man selbst bestimmen, was mit Abbildungen der eigenen Person geschehen darf.

Ausnahmen:

- Personen der Zeitgeschichte und des öffentlichen Lebens
- Ereignisse der Zeitgeschichte
- Versammlungen
- Kunst
- Personen als Beiwerk



Das **Urheberrecht** bezeichnet das Recht auf den Schutz geistigen Eigentums in ideeller und materieller Hinsicht.

Es gilt für Bilder, Filme, Spiele, Musik, Gemälde, Texte.

Urheber*in kann mit Erfinder*in übersetzt werden.

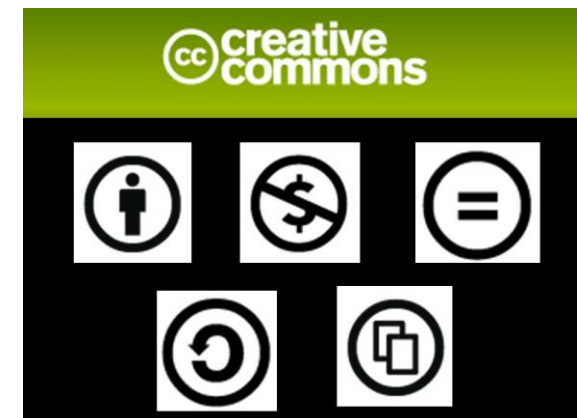
Es bestimmt

- Inhalt
- Umfang
- Übertragbarkeit

Bei Urheberrechtsfragen muss immer nach der Vervielfältigung und der Veröffentlichung gefragt werden, bis 70 Jahre nach dem Tod.

Recht am eigenen Bild ↔ Urheberrechte

- An einem Bild/Stimme/Text haben mehrere verschiedene Personen ein Recht, das gesetzlich geschützt ist
1. Die abgebildete Person → Recht am eigenen Bild.
 2. Der Fotografierende → Urheberrecht.
 3. Einer oder mehrere Rechteinhaber: sie dürfen das Recht zur Vervielfältigung und Veränderung - oft gegen Gebühr - veräußern. Damit verkaufen sie aber lediglich die Nutzungsrechte.
 4. Creative Commons Lizenzen: Rechte werden zu speziellen Bedingungen kostenfrei überlassen



Creative Common Lizenzen

<http://search.creativecommons.org/?lang=de>

 [About](#) [Licenses](#) [Public Domain](#) [Support CC](#) [Projects](#) [News](#) 



Finden Sie Inhalte, die geteilt, genutzt und neu zusammengestellt werden können.

Ich möchte etwas finden, das ich ...

☒ für kommerzielle Zwecke nutzen darf;

☒ verändern, anpassen oder worauf ich aufbauen darf.

Suchen mit:

Europeana
Medien

Flickr
Bild

Fotopedia
Bild

Google
Web

Google Images
Bild

Jamendo
Musik

Open Clip Art Library
Bild

SpinXpress
Medien

Wikimedia Commons
Medien

YouTube
Video

Pixabay
Bild

ccMixer
Musik

SoundCloud
Musik

Creative Commons Lizenzen wurden eingeführt, um die Lücke zwischen der völligen Freigabe von Werken und kommerzieller Verwertung zu schließen. Es gibt mehrere Lizenzmodelle:



Namensnennung



Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen



Namensnennung-KeineBearbeitung



Namensnennung-NichtKommerziell

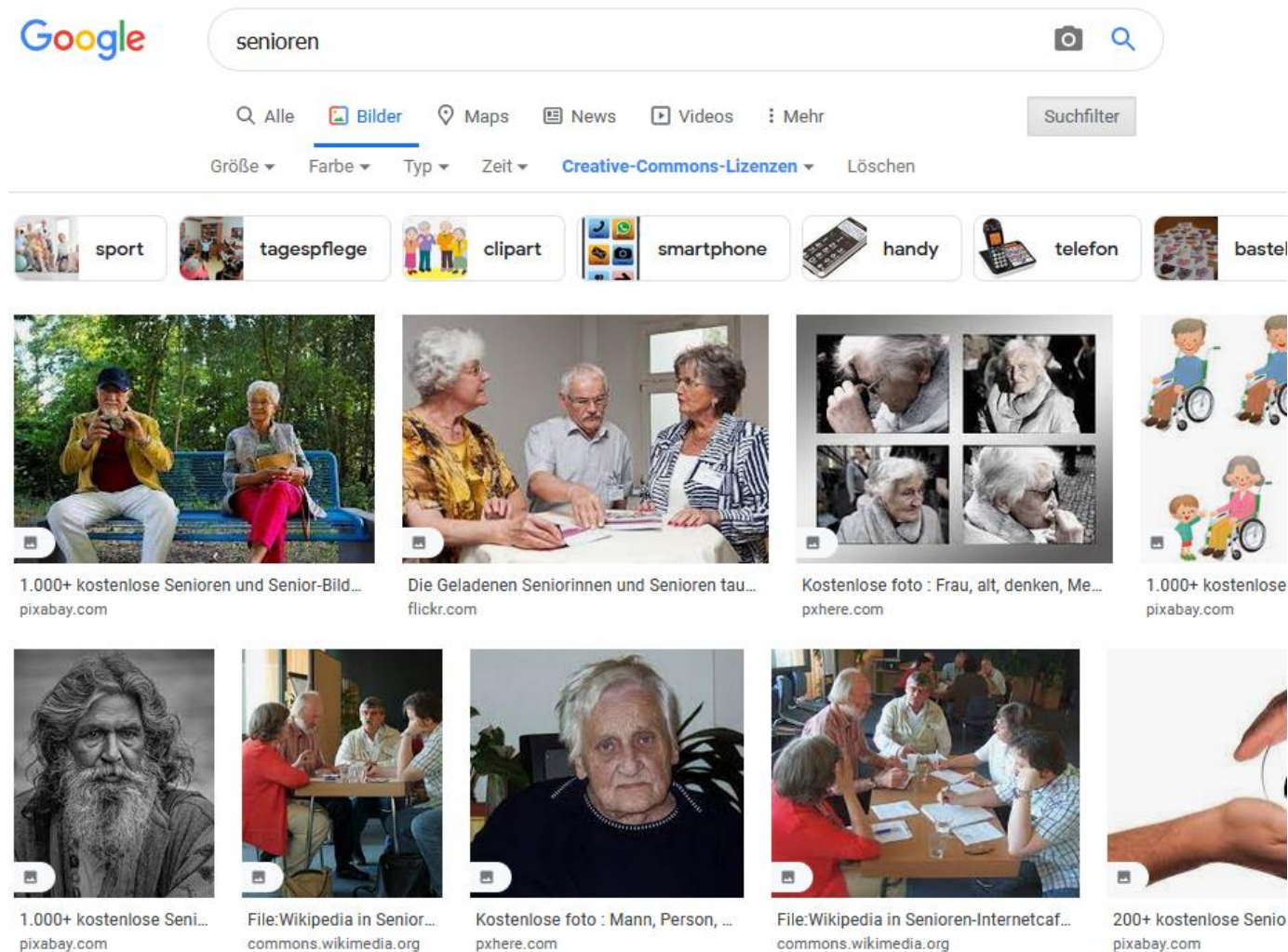


Namensnennung-NichtKommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen



Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung

Legal Bilder im Internet downloaden:



Erstellung eines Kurzfilmes, Stop-Motion oder Trailer:

Eine kurze Geschichte mit Hilfe eines **Storyboards** entwerfen

5-10 Aufnahmen mit dem Handy/Tablett filmen (nicht auf Pause zwischen den einzelnen Szenen drücken, sonst wird alles am Stück aufgenommen)

Themenvorgabe: Ich-Schule-Medien oder sinnvoller Medieneinsatz im Unterricht

Länge: 1-2 Minuten (keine Szene sollte länger als 20 Sekunden gedreht werden)

Übertragung der Aufnahmen per (Bluetooth) oder Kabel auf den PC, oder direkt auf dem Tablet drehen

Videoschnitt:

Einführung in das Schnittprogramm Adobe Premiere Elements, iMovie oder Lego Movie Maker

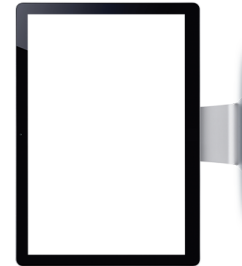
SMARTPHONE VIDEOS



Das ist dein Smartphone.



Ist das dein TV?



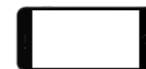
Ist das dein Computer?



So schaust du TV!



So schaust du auf
deinen Comuter!



Und so nimmst du gute
Videos auf, verdammt!



IST DAS SO SCHWER ZU VERSTEHEN?

FILMMACHER
DEUTSCHLAND

Erstellung einer Fotogeschichte im Comicstyle:

Auch hier gilt, eine gute Story bringt den Applaus

- Für eine DinA4 Seite Comic werden 4-6 Bilder benötigt.
- Jede Szene sollte aus unterschiedlichen Perspektiven und Einstellungen geknipst werden, um bei der Endproduktion aus den besten Bildern auswählen zu können.

10-15 Fotos mit dem Tablett machen

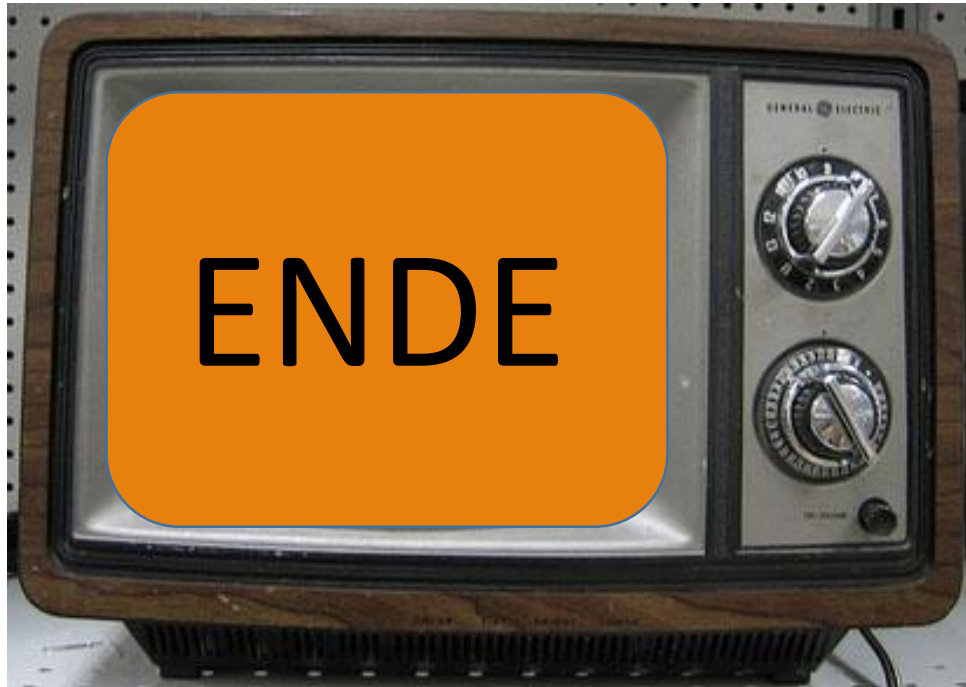
Themenvorgabe: Smartphones im Unterricht sind super, weil...

Länge: 1-2 Seiten (ein großes Begrüßungsbild lässt Platz für Überschrift und die Geschichteneinführung)

Bildbearbeitung: Comic Life von plasq







**Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!**

Weitere Informationen:

Institut für Medienpädagogik
und Kommunikation

im Haus der digitalen Medienbildung
Forstmeisterstraße 11
64285 Darmstadt
Tel: 06151-3605687

Anne Schmitt
Mobil: 0172- 8321184
Email: schmitt@muk-hessen.de