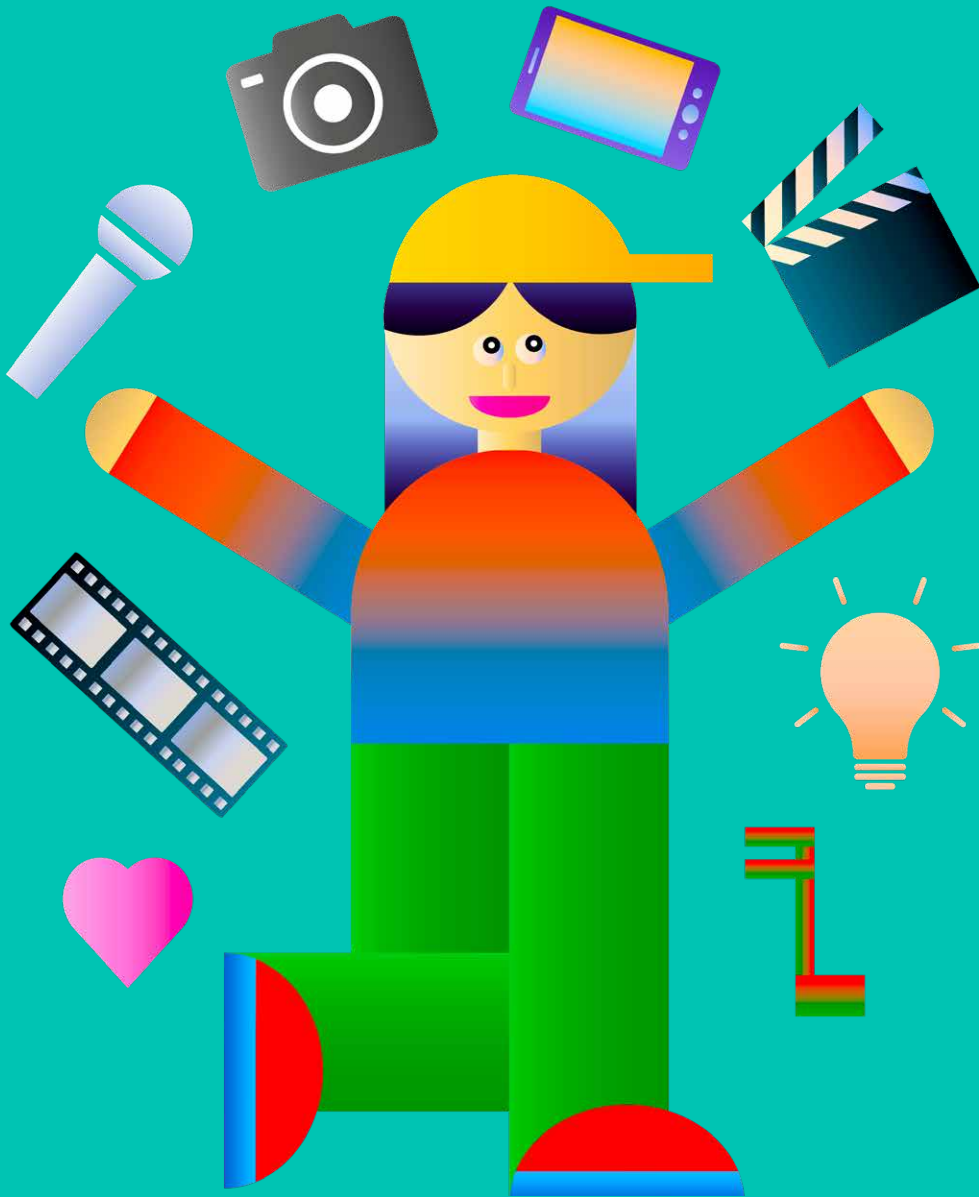




EINFACH MACHEN!

Kreative Mediennutzung ist ein wichtiger Baustein des präventiven Jugendmedienschutzes. Deshalb haben wir dieses Heft voller Anregungen zum Mit- und Nachmachen zusammengestellt.



WAS PASSIERT, WENN KINDER UND JUGENDLICHE MEDIEN KREATIV NUTZEN?

Ein mögliches Verbot sozialer Medien wird gerade überall diskutiert – und das Thema ist hochkomplex: Eine aktuelle Befragung (JIMplus-Studie 2026) zeigt, dass Social-Media-Konsum zu den verbreitetsten Freizeitaktivitäten unter Jugendlichen gehört. Und mehr als 80 Prozent schätzen die Plattformen als wichtigen Informationszugang. Zugleich sagt die Hälfte der befragten 14- bis 17-Jährigen, dass sie jene Generationen beneiden, die ohne soziale Medien aufgewachsen sind. Sie empfinden diese als zeitraubend, stellen auch destruktive Effekte fest: etwa das Gefühl, abgelenkt zu werden, weniger Zeit für Erholung zu haben. Gefragt nach einem passenden Einstiegsalter, fordert die Mehrheit, dass es höher liegen sollte, als sie es selbst erlebt haben. Das sollte uns allen zu denken geben.

Wir möchten uns in dieser Ausgabe daher ganz bewusst einer positiven Seite digitaler Medien zuwenden: Smartphones und Tablets sind nicht nur „Zeiträuber“, sondern – richtig genutzt – auch vielseitige kreative Baukästen. Sie dienen als Werkzeuge, mit denen man zeichnen, fotografieren, filmen, Musik und Podcasts produzieren oder Computerspiele selbst programmieren kann.

Von diesen kreativen, verbindenden und vielseitigen Möglichkeiten der Freizeitgestaltung, welche die Persönlichkeitsentwicklung positiv unterstützen, möchten wir Ihnen in dieser Ausgabe erzählen. Wir stellen Projekte aus Hamburg und Schleswig-Holstein vor, die zeigen, wie vielfältig digitale Kreativität heute möglich ist: vom ersten Podcast über Trickfilm-Workshops bis hin zu Angeboten, in denen Kinder und Jugendliche App-Programmierungen und Webseitenbau erlernen.

Experten sagen: Medienkompetenz entsteht auch durch Ausprobieren, durch eigenes Gestalten und durch die Umsetzung eigener Ideen. Und wer den Entstehungsprozess von Podcasts und Videos selbst erlebt hat, hinterfragt auch andere Medien kritisch. So wird aus echter digitaler Teilhabe und gelebter Kreativität ein sicherer und selbstbestimmter Weg in die digitale Welt.

Im Heft finden Sie Anregungen, Adressen und Ansprechpartner*innen. Schauen Sie gemeinsam mit Ihren Kindern, was interessant klingt, probieren Sie es aus und berichten Sie uns gerne davon unter post@scout-magazin.de.

EVA-MARIA SOMMER,

Direktorin der Medienanstalt Hamburg/
Schleswig-Holstein (MA HSH)



INHALT

4 Loslegen, jetzt!

Wie aus jungen Medien-Konsument*innen echte Macher*innen werden.

7 Alles mit Hack

scout besucht „Jugend hackt“ in Hamburg – und trifft auch das geheimnisvolle Alpaka.

11 Anders lernen

Wenn Unterricht nicht mehr frontal ist, sondern digital, gibt's Podcast statt Diktat.

15 Medienentdecker

Die Diakonie Husum zeigt, wie großes Engagement und Fördergelder etwas bewirken.

17 Kompetenz für alle

Wer wissen will, was genau „Diklusion“ ist (und warum diese so wichtig ist), muss diesen Text lesen.

3/10/13 Hört uns mal zu!

18/19 Service

20 Impressum

Sollten Ihnen im Internet Inhalte auf-fallen, melden Sie uns diese über unser Beschwerdeformular auf www.ma-hsh.de.





WER HAT'S GESAGT?

„KREATIVITÄT IST INTELLIGENZ, DIE SPASS HAT.“

Albert Einstein

SELBST TUN TUT GUT

Die Übergangsphase vom Kind zum Jugendlichen ist stark von der Identitätssuche geprägt. Kreativität kann hier als Werkzeug zur Persönlichkeitsbildung dienen, belegen zahlreiche Studien rund um die Wirkung von Tanz, Theater, Kunst und Schreiben.



- Die Kreativitäts-Forscherinnen Nicole Berner und Caroline Theurer (von den PERLE- und KUBIK-Studien) sprechen von einem „engen Zusammenhang (der Kreativität) mit Intelligenz“.
- Bei einer im Frühjahr 2026 veröffentlichten Studie zu sozioemotionalen Kompetenzen bei 10- bis 15-jährigen berichteten Schüler*innen mit höherer selbst wahrgenommener Kreativität von besserem Wohlbefinden.
Quelle: „Unlocking Youth Creativity: The Power of Socioemotional Skills“
- Kreativere Kinder weisen weniger Reizbarkeit und Anfälligkeit für psychischen Stress auf.
Quelle: „Personality and Creativity: A Study in Spanish-Speaking Children“ (2018)
- Studien zur Wirksamkeit von digitaler Kreativität gibt es hingegen so gut wie gar nicht. Aussagen von Menschen aus der pädagogischen Praxis besagen fast unisono, wenig wirke so gut wie aktive Medienarbeit.

>>> siehe Einstieg ab S. 4

4

GUTE GRÜNDE FÜR KREATIVES GESTALTEN

Kreatives Gestalten fördert Kinder und Jugendliche in

- der Entwicklung von Neugierde, Offenheit und Fantasie
- der Frustrationstoleranz, da aus Fehlern gelernt werden kann
- der eigenen Gestaltungs- und Ausdrucksweise
- in der Entwicklung von Eigeninitiative

Quelle: Bayrischer Bildungs- und Erziehungsplan

ZAHLN, BITTE!

45 %

der Mädchen im Alter von 14 bis 17 Jahren geben an, sich in der Freizeit kreativ zu betätigen: mit Zeichnen, Malen, Töpfern, Theater. Bei den Jungen sind es 18 %.

In den Themen-Feeds hat fast jedes zweite Mädchen Accounts zu Kreativität und Gestaltung abonniert, bei den Jungen ist es jeder sechste. Digitale Inhalte für soziale Medien selbst produzieren 12 % der Jungen und 15 % der Mädchen.

28 %

der Jugendlichen zwischen 14 und 17 Jahren zählen „Kreativ sein/Musik machen“ zu ihren „Top-3-Wohlfühlaktivitäten“.

Quelle: JIMplus-Studie 2026, mpfs.de



SOFORT LOSLEGEN!

Warum aktive
Medienarbeit genauso
wichtig ist wie
Prävention.
Und wer am meisten
davon profitiert.

► Einfach mal machen: Dieser kreative und spontane Ansatz kommt heute oft zu kurz bei der Auseinandersetzung mit digitalen Medien. Smartphones, soziale Plattformen und Games werden vor allem als Verursacher von Problemen gesehen. Als Zeitfresser, Dummmacher, gar als Droge. Auch wir vom scout-Magazin haben in den vergangenen Ausgaben vor allem schwere Themen gewälzt, auf Risiken verwiesen

und Prävention durch Aufklärung in den Mittelpunkt gestellt.

Medienkompetenzvermittlung wird oft als „Gefahrenabwehr“ missverstanden. Dabei wird die „aktive Medienarbeit“ oft genug vernachlässigt. Warum eigentlich? Viele Medien und fast alle Endgeräte laden uns dazu ein, selbst aktiv zu werden und selbst zu „produzieren“: Fotos, Filme, Podcasts oder Computerspiele zum Beispiel. Kinder

und Jugendliche können „tinkern“, die digitale Entsprechung des „Rumschraubens“: Objekte entwerfen und per 3-D-Drucker selbst herstellen. Oder neue kreative Codes schreiben und entwickeln, zum Beispiel im Rahmen von sogenannten Hackathons, also Hacker-Marathons.

Kreativität wirkt, wissen Medienpädagogen seit Jahrzehnten: „Diese Form des projektorientierten Lernens



gilt bis heute als ‚Königsweg‘ medienpädagogischer Praxis“, unterstreicht das Fachmagazin „merz | medien + erziehung“. Es sei ein „Wechsel von der passiven Nutzung von Medien hin zum aktiven Gestalten mit Medien“. Kinder und Jugendliche durchliefen „im Prozess der Produktgestaltung eine Vielzahl von Lernfeldern“.

Auch die Bundeszentrale für Politische Bildung lobt die aktive Medienarbeit, sie fördere „Können, Handeln und Reflektieren“. Aktive Medienarbeit, so das Ideal, hilft Jugendlichen dabei, selbstbestimmte und kritisch denkende Erwachsene zu werden. Wer selbst Medien macht, schaut – vielleicht – mehr hinter die Kulissen. Dringt tiefer in die Nutzeroberflächen ein. Und versteht, wie es darunter wirklich funktioniert.

Die Hamburger Medienpädagogin Carina Steffen-Schwering produziert Filme und designt Games mit Kindern und Jugendlichen. Sie berichtet von vielfältigen Wirkungen: „Medienprojekte fördern die Selbstwirksamkeit der jungen Teilnehmer*innen, die an ihren Projekten wachsen.“ Die Kids blühten regelrecht auf in ihren Teams, „sind stolz, etwas zu zeigen und zu sagen zu haben“. Gerade solche aus benachteiligten Umfeldern würden besonders profitieren, „sie blühen auf,

wachsen im Team“. Durch das Reflektieren beim Selbermachen entstünden große Lerneffekte, die es bei reinem Konsum nicht gebe: „Wenn ich Musik für meinen Film suche, stoße ich auf das Urheberrecht. Beim Filmen muss ich mir über Persönlichkeitsrechte Gedanken machen.“

REFLEKTIEREN, AUFBLÜHEN

Der Medienpädagoge Eike Rösch sieht das genauso, er hat ein Standardwerk zum Thema geschrieben: „Wenn man Medienpädagog*innen fragt, was wirklich funktioniert, lautet die Antwort oft: aktive Medienarbeit. Man kann sich kaum kreativ mit Medien beschäftigen, ohne dabei zu lernen. Es geht um die Auseinandersetzung mit der eigenen Lebenswelt. Gleichzeitig lernen Jugendliche Medien genauer zu verstehen, wenn sie selbst produzieren.“ Auch er unterstreicht: „Aktive Medienarbeit ist besonders attraktiv für Jugendliche aus benachteiligten Bildungs- und Sozialmilieus.“

Da ist es durchaus ein Knackpunkt, dass Medienprojekte meist dort angeboten werden, wo nicht alle hinmüssen und somit alle erreichbar wären: nämlich in außerschulischen Projekten. Andererseits gibt es gerade hier Freiräume, „die außerhalb der schulischen Bewertungslogik stehen“, sagt Rösch: „Wir dürfen nicht immer nur an die ‚Wirksamkeit‘ solcher Projekte denken, sondern müssen auch zulassen, dass sie sich frei entwickeln können. Gerade dann sind die Lerneffekte am größten.“ Das heißt für Medienpädagog*innen: Seid dabei. Aber tretet auch einen Schritt zurück!

KREATIVE FUNKEN

Auch in den Schulen kann der kreative Ansatz Funken schlagen. So geschehen im Carl-Jacob-Burckhardt-Gymnasium in Lübeck, wo Schüler*innen der Schulsanitäts-AG die Idee hatten, kleine Erste-Hilfe-Videos für Instagram und Co. zu filmen. Daraus entstand das Projekt „Schule*Hilfe*Medien“, das sich zu einem umfassenden digitalen Peer-to-Peer-Lernformat rund um das Thema „Erste Hilfe“ entwickelte und von der Uni Lübeck wissenschaftlich begleitet wurde. „Schule*Hilfe*Medien“ kam auf den 3. Platz beim Medienkompetenzpreis Schleswig-Holstein 2026 in der Kategorie „Außerunterrichtliche Projekte an der Schule“, spülte damit 1.000 Euro Preisgeld in die Kassen der Sanitäts-AG.

Das Projekt ist nur eines von so vielen in der aktiven Medienarbeit in Hamburg und Schleswig-Holstein. Ein paar mehr stellen wir in diesem Heft vor: Sie sollen Anregung sein, selbst zu „machen“, solche Angebote zu nutzen oder neu anzubieten – in Kitas, Schulen, Jugendhäusern. Wer nicht das nötige Know-how oder Ressourcen hat, kann freie Träger der Medienbildung buchen. Dafür haben wir am Ende des Hefts Adressen und Kontakte zusammengetragen.

Damit gibt es keine Ausrede mehr: Ab jetzt wird einfach gemacht! ■

**» WENN PROJEKTE
SICH FREI ENTWICKELN
DÜRFEN, SIND DIE
LERNEFFEKTE AM
GRÖSSTEN. «**

MEHR LESEN:
Henning Fietze
über Förder-
möglichkeiten





Coden für eine bessere
Welt: großer Aufruf bei
„Jugend hackt“ in der
Hamburger Fux-Kaserne

HACK FÜR DIE ZUKUNFT

Einmal im Monat trifft sich „Jugend hackt“. An über 20 Standorten bundesweit können 12- bis 18-jährige frei an ihren digitalen Ideen arbeiten. scout war in Hamburg dabei.

► Ein Tisch voller Kabel und Steckdosen, ein riesiges Alpaka-Plüschtier mittendrin. Drum herum Mentor*innen in den letzten Vorbereitungen: Sie checken Equipment, schneiden Äpfel und Franzbrötchen klein, beschriften Namensschilder. Gleich wird es voll werden. Dann kommt die Jugend. Wird sich verkabeln. Loslegen. Hacken!

Einmal im Monat trifft sich „Jugend hackt – Hamburg“ in den Räumen des Chaos Computer Clubs. Es wird vermutlich voller als sonst, denn heute ist auch „Open Lab – Tag der offenen Hackspaces“. Jede und jeder darf mal

gucken kommen, was bei „Jugend hackt“ passiert. Johann (12) ist einer der frühesten Teilnehmer, heute zum ersten Mal da. Sein Vater spricht kurz mit Pablo, dem leitenden Mentor in Hamburg, und verschwindet wieder: „So soll es auch sein: Die Kids müssen sich ausprobieren, ihre eigenen Ideen umsetzen, also selber handeln. Ohne dass Eltern bewerten, ob das sinnvoll ist oder nicht“, sagt Pablo.

„Jugend hackt“ ist ein Bildungsprogramm, das die NGOs „Open Knowledge Foundation Deutschland“ und der Bildungsverein „mediale

pfade“ bundesweit umsetzen. Pablo bringt dafür als Software-Entwickler das technische Wissen mit. Birte Frische hat die medienpädagogische Projektleitung und erzählt: „Es geht um das Vernetzen, das Bilden einer Community, das Fördern von digitalen Fähigkeiten. Und auch um eine Hacker-Ethik: Unser Ziel ist, mit Technik die Welt besser zu machen.“

Also mit Games, mit Apps oder bloß mit LEDs. „Diese Inhalte werden bewusst nicht frontal gelehrt, sondern finden eigentlich ständig ‚nebenbei‘ statt – beim Entwickeln genauso wie in der Pause“, sagt Frische. „Coden“ sei mehr als reine technische Kompetenz: „Jugend hackt“ gehe es um aktive Mediengestaltung statt um reinen Konsum von vorgesetzter Technik:

„So entsteht die Fähigkeit, selbst kreativ zu werden. Und auch digitale Mündigkeit“, sagt Frische.

CODEN STATT KONSUM

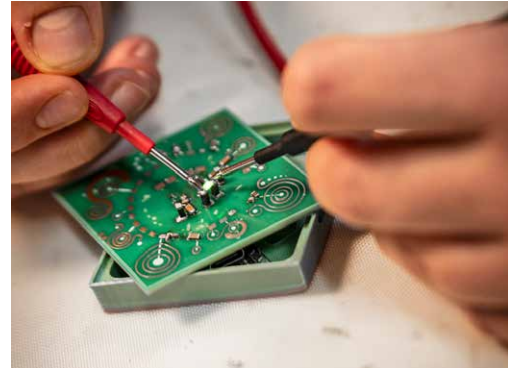
Im Minutentakt füllt sich der große Raum immer mehr. Die zehn Plätze um den Tisch herum sind schnell belegt. Die Mentor*innen helfen beim Aufbau, statten auch jene aus, die ohne Rechner gekommen sind. Ein paar Jugendliche weichen aus in die Löt-Werkstatt nebenan und versuchen sich an der Hardware.

Wenig später sind sogar die Sofa-Plätze belegt. Pablo guckt zufrieden in die Runde: „Viele bekannte Gesichter, auch einige neue.“ Alle kommen mit anderen Ideen oder Fragen: Der eine lässt sich zeigen, wie man Linux installiert, weil man damit besser programmieren kann. Andere sind zu zweit, wie Nils und Mo, beide 14. Nils kommt schon seit einem Monat. Es begann damit, dass er Hilfe brauchte für das Programmieren der Website seiner Schule. Heute hat er Mo mitgenommen und ihm aus Spaß mal eine Aufgabe gestellt: „Er soll einen Taschenrechner programmieren!“ Mo ist fast fertig. Sich untereinander zu helfen und Wissen auszutauschen, ist Teil der Idee.

Was kann dieser Rechner dann? „Plus, Minus, Multiplizieren und Teilen.“ Neben ihnen sitzen Noam und Jonathan, beide 13. Sie sind fast immer dabei. Gerade programmieren sie Objekte, die sie im 3D-Drucker ausdrucken wollen: Noam eine neue Handyhülle, Jonathan ein kleines Regal. Ein Regal? Wofür denn das? „Für meinen Animationsfilm.“ Worum geht es in dem Film? „Einen Bösewicht. Also eigentlich um Gut gegen Böse.“

Es sind mehr Jungs da, aber auch einige Mädchen. Eleonora ist eine von

Chillig: Bera und Mahir mit ihren Laptops auf dem Sofa, Mentor Hanno hilft (r.). Auf Draht: Kabelsalat dominiert das Bild (Mitte l.), Lötkolben laufen heiß (Mitte r.). Besser programmieren: Jonathan hat gerade das Betriebssystem Linux installiert (u.).



ihnen, mit achtzehn Jahren eine der Ältesten: „Ich will Informatik studieren, Software-Entwicklerin werden, kann aber noch nicht so richtig gut programmieren.“ Das lernt man in der Schule nicht. Hier schon: Sie programmiert zum Start mit Python einen „Raspberry Pi“, der anschließend leuchtet. Sie mag die Stimmung hier. „Man kann jede Frage stellen, es ist egal, wie viel man schon kann – ich finde es sehr angenehm.“

Alle sind in ihren Ideen vertieft. Die Mentor*innen Mate und Hanno bleiben in der Nähe, falls doch noch eine Frage auftaucht. Beide arbeiten ehrenamtlich. Was macht an diesem Ehrenamt besonders Spaß, was treibt sie an? „Eigentlich ist das der Ort, den ich selbst gern als junger Mensch gehabt hätte“, sagt Mate. Hanno nickt: „Total, geht mir auch so!“ Sean Luca, einer der jüngeren Mentoren, kommt dazu und erzählt. „Ich war der Einzige, der sich nicht für Fußball interessiert hat. Meine Familie

versteht bis heute nicht, was ich am Computer mache.“ Die drei erzählen, wie sie mit ihren Tech-Interessen doch allein waren – in der Familie, der Schule, dem Dorf. „Jugend hackt“ biete dagegen eine reale Community, jenseits von virtuellen Kontakten. Ein guter Moment, um zu fragen, was es eigentlich mit dem Alpaka auf sich hat: Ist das eine Art Maskottchen von „Jugend hackt“? Die Mentor*innen lachen. Eine lange Geschichte, die sich verselbstständigt hat! Manches ist bewusst Legende: Irgendwann vor 2018 wurden freundliche Pixel-Logos bei „Jugend hackt“ programmiert. Eins davon sollte eigentlich einen Bären darstellen. Oder einen Hasen. Andere sahen ein Alpaka. Daraus wurde das „Al Hacka“. Es gibt sogar einen Lötbausatz für einen kleinen Alpaka-Anhänger mit LED-Leuchten.

DAS ALPAKA IST ÜBERALL

Jetzt zielt das Alpaka-Icon Sticker, man kann einen Alpaka-Haarreif programmieren und in 3D ausdrucken. Irgendwann tauchte es auch als Plüschtier auf und führt seitdem sein Eigenleben, reist mit zu Hackathons in anderen Städten. „Es kommt aber nie weg“, sagt Hanno.

Johann, der als Erster kam, hat sich noch einmal lange mit Mentor Pablo beraten und ist wieder vertieft in sein Projekt. Fast drei Stunden sitzt er konzentriert am Laptop. Ob man ihn stören darf? „Doch, geht!“ Woran er denn arbeite? „An einem Messenger-Dienst, so ähnlich wie Signal oder WhatsApp. Er heißt Say Chat.“

Oha! Was kann sein Messenger, was die beiden nicht können? „Mein Messenger ist bereits schneller!“ Und was fehlt dann noch? „Ich versuche, ihn sicherer zu machen.“ Man ahnt, dass ihm weder Freunde, Eltern oder gar



Noam (l.) und Jonathan füttern heute den 3D-Drucker mit ihren Projekten.

Großeltern dabei helfen können. Er lächelt: „Nein, eher nicht.“ Und hier? „Ich bin jetzt weiter, ja!“ Er wird also wiederkommen? Er nickt. „Ja, gerne!“

Bera (10) und Mahir (12) haben ihre Laptops auf den Knien – sie haben vorhin die letzten Sofa-Plätze ergattert. Auch sie programmieren gerade Objekte für den 3D-Drucker. Sie waren schon in den letzten Monaten da, genießen die Zeit „ohne Erwachsene, das ist cooler“. Mentor Pablo lächelt verschmitzt. Sieht er es wie Bera und Mahir? Ja, das tut er: „Ohne Eltern ist die Stimmung schon noch mal anders. Freier einfach!“

Ab 17.00 Uhr löst sich das Lab langsam auf. Laptops werden zugeklappt, Kabel abgezogen und aufgerollt. Alle helfen beim Aufräumen und Abbau. Und vielleicht ist das auch etwas, was man wirklich erwähnen muss: Da ist dieser wertschätzende Umgang, eine Gemeinschaftlichkeit und Hilfsbereitschaft, die mit dem Klischee eines kühlen „lonely Nerds“ nichts zu tun haben.

Das Alpaka-Plüschtier sitzt derweil leicht schief zwischen Geräten auf einem Regal am Rand und wartet auf seinen nächsten Einsatz. ■

Hannah ist der Beweis: Es gibt nicht nur männliche Mentor*innen!





PAULINE (9)
AUS HAMBURG-ST. PAULI IST
EINE JUNGE RADIOREPORTERIN.

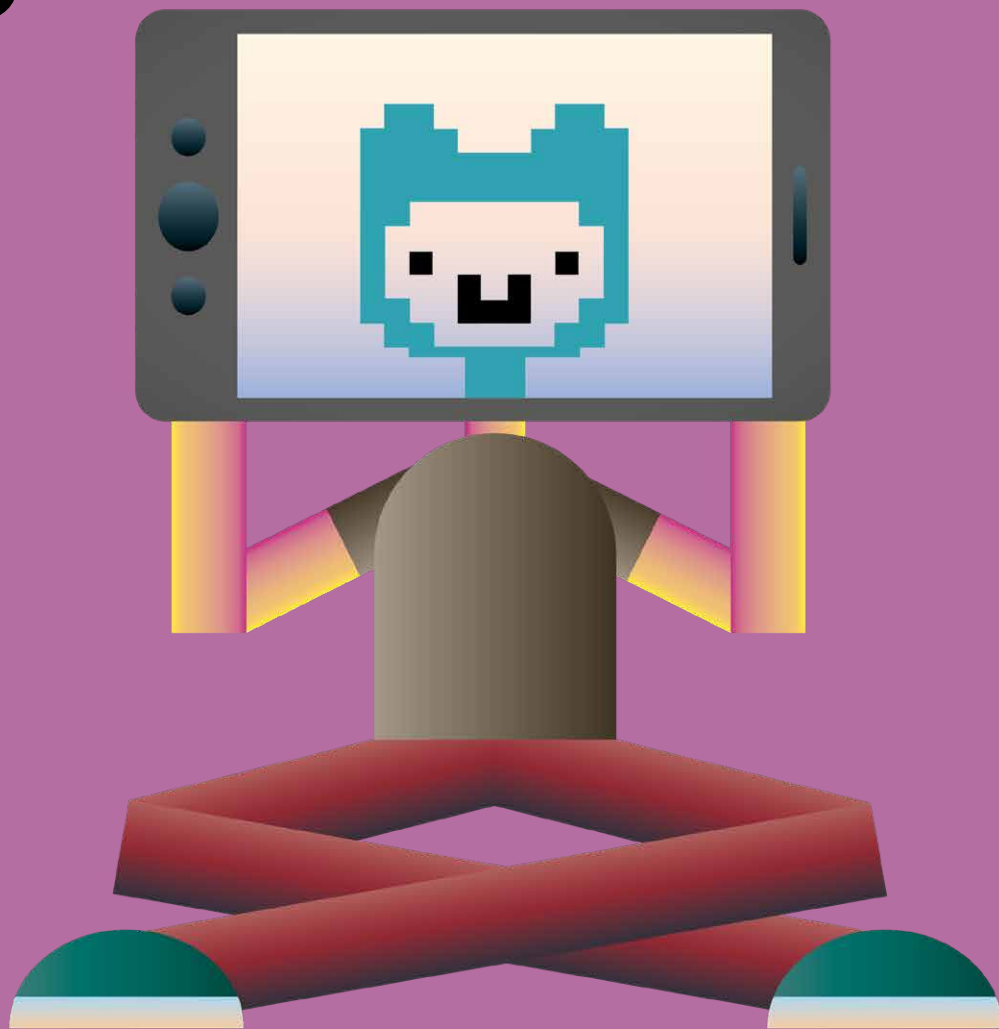
► „Ich bin bei den Radioföchsen in St. Pauli (siehe Service, S. 18–19), wir machen hier Podcasts und Hörspiele. Es gibt Ferienprojekte, Schulprojekte und eine offene Gruppe. Ich war zweimal in Ferien-Schulprojekten, und besonders viel Spaß gemacht hat der Podcast „Wie klingt unsere Stadt – Hamburg für die Ohren“.

Wir haben dafür Hafengeräusche aufgenommen, zum Beispiel die Glocken am Michel. Richtig cool fand ich das Quietschen eines schwimmenden Pontons. Ich habe gelernt, das Aufnahmegerät zu bedienen und das Mikrofon richtig zu halten. Außerdem habe ich gelernt, dass man bei Umfragen vorher um Erlaubnis fragt und Interviews plant und die Fragen vorher festlegt. Mir gefällt besonders, dass andere sich das anhören können. Ich habe mir meinen Beitrag über die Hafengeräusche selbst schon zweimal angehört!

Ich mache jetzt im Radioföchse-Nachmittagskurs an meiner Schule mit. Wir haben entschieden, ein Hörspiel zu machen, teils mit, teils ohne Magie. Es geht um vier Kinder und eine magische Kugel, die die Zukunft beeinflussen kann. Eine Hexe stiehlt sie, die Kugel zerspringt in Teile, die weltweit verteilt sind, und die Kinder müssen sie in wenigen Tagen wiederfinden, bevor die Hexe damit alles kontrolliert. Wir schneiden am Computer, einen Teil machen wir selbst, den Rest meist Uschi, die den Kurs leitet. ■



WIR HABEN
HAFENGERÄUSCHE
AUFGENOMMEN,
ZUM BEISPIEL
DIE GLOCKEN AM
MICHEL.◀



TABLETS MIT VIELEN NEBEN- WIRKUNGEN

Beim Profilzug „Anders lernen in einer digitalen Welt“ an der Stadtteilschule Helmuth Hübener in Hamburg Barmbek-Nord sind von Schüler*innen während des Unterrichts produzierte Podcasts und Filme eine Selbstverständlichkeit.

„Anders lernen in einer digitalen Welt“ – was habe ich mir darunter vorzustellen?

Renya Brockmann: Das ist ein Profil für die Klassenstufen 5 bis 8 an unserer Stadtteilschule, bei dem die Schüler*innen viel mitbestimmen und fächerübergreifend selbst ausgedachte Projekte verwirklichen können. Dabei entstehen digitale Produkte wie Podcasts oder Filme – die Projektergebnisse können aber auch in eine Podiumsdiskussion münden oder als Graffiti dargestellt werden. Immer „digital“ sind die Tablets, die zentral für diese Art des themenorientierten Lernens sind.

Inwiefern sind sie zentral?

Marieke Wede: Sie sind zunächst einmal der Ort, an dem wir Lehrer*innen das Material für ein neu ausgewähltes Projekt zusammenstellen: Links, Videos und Texte. Damit können sich die Schüler*innen selbstständig in die Themen einarbeiten. Das würde niemals ohne die Tablets funktionieren. Und sie werden dann im Projekt eben auch kreativ eingesetzt: zum Beispiel, um beim Bewegungsthema „Boxen“ erst Lernvideos anzuschauen – und dann Aufnahmen zu machen, um die eigenen Bewegungen zu kontrollieren. Oder beim Projekt „Nachrichtensendung“, wo die Tablets zum Recherchieren, Filmen und auch als Teleprompter genutzt wurden.

Die Schüler*innen organisieren Exkursionen zu ihren Terminen oder laden Expert*innen zum Video-Vortrag ein – letzteres zum Beispiel eine Biologin, als es im Unterricht um Meerestiere ging.

Vor allem sind die Tablets ein Ort des Austauschs: Wichtige Informationen für alle, Abstimmungen, Kollaboration in Untergruppen finden hier statt. Das ist essenziell für unsere

Arbeit und passiert im Profilzug durchgehend den ganzen Tag über.

Wie wichtig sind kreative Elemente in den Projekten?

Renya Brockmann: Sie gehören einfach dazu, sind aber nicht zentral. Wenn es bei einem Projekt zum Beispiel darum geht, alte Geräte zu reparieren – dann werden die eben repariert. Und das Ganze mit Fotos oder Filmen dokumentiert.

Werden die Schüler*innen durch den alltäglichen Umgang mit Tablets auch medienkompetenter?

Renya Brockmann: Digitale Kompetenzen entwickeln wir situativ gemeinsam mit den Schüler*innen. Wenn Texte aus dem Netz oder von KI generiert genutzt werden, wird das gemeinsam reflektiert. Es geht auch weniger darum, alles vorher zu können, sondern gemeinsam zu lernen.

Konkrete Inhalte wie zum Beispiel die Manipulation von Fotos muss man schon als Thema ansprechen und behandeln, das ergibt sich nicht aus dem reinen Umgang. Was sich aber geradezu ansteckend verbreitet, sind Fähigkeiten des Umgangs, die Beherrschung von Apps und Programmen für Filmschnitt zum Beispiel – das bringen sich die Schüler*innen gegenseitig bei, da sind wir völlig raus.

Richtig gut hat sich der digitale Umgang miteinander zum Beispiel in den Schul-Chats entwickelt. Und wenn privat einmal etwas entgleist, werden wir Lehrenden meist offen bei der Konfliktlösung eingebunden.

Was für Herausforderungen stellt dieses Konzept an die Lehrenden?

Marieke Wede: Wir müssen perma-

nent neue Themen schnell aufarbeiten und für Schüler*innen zugänglich machen!

Wo und wie kommt man an die nötigen Fertigkeiten, den Unterricht so offen zu gestalten?

Marieke Wede: Es gibt für die Lehrer*innen in Hamburg jährlich 30 Fortbildungsstunden! Aber das meiste erarbeiten wir uns, wenn ein Bedarf aufkommt: Wie programmiere ich einen Chatbot, der Schüler*innen bei der Planung der Projekte unterstützt? Wir merken einen Bedarf und suchen dann Lösungen. Uns eint die Selbstverständlichkeit, dass wir uns etwas neu aneignen, wenn wir es brauchen. Wir lernen viel im Austausch mit anderen Schulen, die neue Unterrichtsformen praktizieren, und lassen uns gerne von Vorbildern inspirieren. Zum Beispiel bei Barcamps der edunauten.de oder von oercamp.de. ■



ANDERS LEHREN:

Wir sprachen mit den Lehrerinnen Renya Brockmann (l.) und Marieke Wede.

Mehr zum Profilzug „Anders lernen in einer digitalen Welt“ unter: shanderslernen.wordpress.com



SANA CHAHI (20)
AUS OSTSTEINBEK LIEBT DAS
TINKERN.

► „Im Maker Lab* in den Hamburger Bücherhallen finde ich alle Ressourcen, die ich brauche, um Dinge selbst herzustellen. Zum Beispiel mit dem Plotter oder mit dem 3D-Drucker. Mittlerweile kenne ich alle Apparate und Maschinen schon sehr gut. Ich stelle einfach gerne selbst Sachen her. So lernt man die Prozesse genauer kennen. Und es fühlt sich danach richtig gut an, etwas zu haben, was man selbst gemacht hat.

Ich habe zum Beispiel schon einmal ein ganzes Schachfiguren-Set hergestellt. Die Figuren habe ich mit 3D-Apps gezeichnet und ausgedruckt. Das Schachbrett selbst habe ich dann CNC-gefräst. Das alles habe ich nicht in der Schule gelernt, sondern in einem Praktikum im IT-Bereich bei der AWO. Da gab es einen 3D-Drucker, den ich dann die ganze Zeit benutzt habe – weil ich so etwas vorher nicht kannte.

Ich mache gerade Fernabi und arbeite noch nebenbei. Heute habe ich meinen Vater mitgenommen, damit er sieht, wie leicht es ist, Gegenstände zu gestalten. Die Mitarbeiter hier sind echte Vorbilder. Wenn man Fragen hat oder Probleme, bekommt man schnell Hilfe. Das ist wirklich sehr motivierend! ■

* Infos und Links im Service auf S. 18/19

» **ICH STELLE EINFACH
GERNE SELBST
SACHEN HER. SO
LERNT MAN DIE
PROZESSE GENAUER
KENNEN.◀**





JOHANNA UND NORA (BEIDE 11) HABEN EINEN FILMPREIS GEWONNEN.

► Wir haben beim Ferien-Workshop Film dir einen* mit vier anderen einen kurzen Film gedreht, er heißt „Besser kein Popcorn“ und ist auf YouTube. Es geht um eine Zeitreise, und statt mit einer Zeitmaschine sind wir mithilfe einer Mikrowelle gereist. Die Geschichte haben wir uns gemeinsam mit den anderen ausgedacht, am ersten Tag. Dann haben wir vier

Tage lang gedreht, mit Kamera auf einem Stativ, drinnen und draußen. Wir haben immer auch Scheinwerfer aufgebaut. Es war überraschend, dass die Szenen des Films nicht eine nach der anderen gedreht wurden, sondern durcheinander. Wir haben ganz schön viele Tricks gelernt, die wir nicht kannten! Den Film haben wir beim abgedreht Nachwuchsfilmfestival*

in Hamburg gezeigt. Da wurde uns gesagt, wir sollten ruhig auch zur Preisverleihung kommen. Und dann haben wir tatsächlich gewonnen! Es gab einen kleinen Pokal und eine Urkunde. Den Film zeigen wir Freunden und Verwandten, wenn sie zu Besuch sind. Filmen macht Spaß, aber vielleicht probieren wir als Nächstes auch mal andere Medien aus. ■

* Infos und Links im Service auf S. 18/19

**» UNSEREN
FILM ZEIGEN WIR
FREUNDEN UND
VERWANDTEN,
WENN SIE ZU
BESUCH
SIND.«**





MEDIEN ENTDECKEN HINTERM DEICH

Angebote aktiver Medienarbeit gibt es vor allem in den Städten. Aber nicht nur! Ein Interview mit Diana Hauschildt (Viöl) und Melanie Andresen (Oldenswort), die das spannende Projekt „Medienentdecker“ in Nordfriesland mit Unterstützung des Offenen Kanals Schleswig-Holstein auf den Weg gebracht haben.

► Erzählen Sie doch mal: Wer sind die Medienentdecker?

Diana Hauschildt: Da müssen wir ein bisschen ausholen! Der Hintergrund: Mediennutzung ist bei hier uns auf dem platten Land, also hinterm Deich, ein Riesenthema in den Familien. Und wir, in unserer Funktion als Koordinator*innen der Familienzentren im ländlichen Raum, haben täglich damit zu tun. Wir wollten also selbst etwas entwickeln, das mit Medien zu tun hat, das unsere Zielgruppe von Familien mit Kindern bis 14 Jahren erreicht und abholt. Die Frage war: Wie können Medien eigentlich auch noch Spaß machen, neben all den Problemen, die sie machen? Und wie kann man beim Spaßhaben noch etwas lernen?

Melanie Andresen: Wir haben uns dann Unterstützung durch den Medienpädagogen Jörg Paysen geholt, mit dem zusammen wir das Projekt entwickelt haben. Dann hat sich schnell heraus-



kristallisiert, dass wir Tonaufnahmen und Fotos kombinieren wollen. Weil wir gedacht haben, es müssen Medien sein, die die Kinder leicht bedienen können.

Diana Hauschildt: Aber bevor wir damit losgelegt haben, haben wir erst einmal einen Elternabend gemacht, um die Eltern an Bord zu holen. Dann gab es einen Tag mit einer „Medien-Rally“ für die Familien, also Eltern-Kind-Teams. Um zu klären, bei welchem Kenntnisstand wir die Kinder abholen können. Da gab es eine Quizrunde mit Stationen, wo per QR-Code Fragen gestellt wurden. Dazu gab es auch Lerninhalte wie Videos. Da konnten wir dann sehen, wer wie fit mit den Endgeräten ist. Ziel war, dass die Familien über das Thema ins Gespräch kommen. Das hat gut geklappt.

Melanie Andresen: Der nächste Schritt war dann das Wochenende, an dem wir Senioren aus den Orten eingeladen haben, aus ihrem Leben zu erzählen. Das haben wir „Dorfgeschichten“ genannt. Davor haben wir mit einer Journalistin die Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren auf die Interviews vorbereitet: Wie fragt man, wenn man etwas Bestimmtes wissen will, wie hakt man nach? Wie bereitet man sich vor, und vor allem: Wie bediene ich die Geräte, also die Tablets mit den Funk-Mikrofonen?

Alt und Jung, das klingt nach viel Aktion und Freude!

Diana Hauschildt: Ja, auf jeden Fall. Besonders die Senior*innen haben es richtig genossen! Die Kinder haben sich die Interviews dann angehört und in einer weiteren Runde noch Nachfragen gestellt, weil sie noch nicht ganz zufrieden waren.

Melanie Andresen: Dazu wurden auch mit den Tablets Fotos gemacht. In den Sommerferien haben wir das Projekt

» WIE KÖNNEN MEDIEN NOCH SPASS MACHEN – NEBEN ALL DEN PROBLEMEN? «

dann an fünf Tagen fortgesetzt: Die Kinder haben die Aufnahmen geschnitten, die Fotos gesichtet und eine kleine Ausstellung zusammengestellt. Die ist jetzt für den Herbst geplant. Dafür werden alle Beteiligten wieder eingeladen!

Woran hat es denn gehakt, wenn überhaupt?

Diana Hauschildt: Die Herausforderung war tatsächlich, ausreichend Kinder zu rekrutieren, die dann auch verlässlich mitmachen. Wenn man die Eltern klagen hört über die Medien, denkt man ja, die müssten bei so einem Projekt Schlange stehen ... Wir veranstalten in den Elternschulen auch Elternabenden zu diesen Themen – und auch dann ist die Teilnahme nicht selten sehr, sehr gering. Es ist ein akutes Problem!

Melanie Andresen: Bei den Medienentdeckern lief es darauf hinaus, dass sich in Oldenswort 13 Kinder angemeldet haben, weil sich dort einige Eltern richtig engagiert hatten – und in Viöl nur eins, was dann wegen des hohen Aufwands einfach nicht ging.

Diana Hauschildt: Vielleicht liegt es daran, dass die Kinder hier ohnehin sehr stark eingebunden sind mit Fußball, Feuerwehr und Musikstunden ...

Um es mal einzuordnen: In Hamburg mit 1,8 Millionen Einwohnern ist auch längst nicht jedes Angebot ausgebucht!

Diana Hauschildt: Das ist gut zu hören!

Jetzt, nachdem zwei Drittel des Projekts durch sind, gibt es noch weitere Erkenntnisse?

Diana Hauschildt: Vielleicht sollten wir hier den Dank an den Offenen Kanal voranstellen: Hätten wir nicht die nötigen Fördermittel bekommen, wären die Medienentdecker nicht möglich gewesen. Weil wir für diese zusätzlichen Angebote absolut kein Geld zur Verfügung haben!

Melanie Andresen: Mir fällt noch eins ein: Wir hatten da die Zielgruppen-Alttersgrenze so zwischen sechs und zehn gesetzt. Da hat man dann im Verlauf schon große Unterschiede gesehen. Sechs ist noch sehr klein, und bei manchen technischen Fragen sind sie in diesem Alter doch überfordert.

Vielleicht wollen Sie anderen Bildungsträgern auf dem Land noch etwas mit auf den Weg geben?

Melanie Andresen: Einfach machen!

Diana Hauschildt: Könnte ich nicht besser ausdrücken! ■

i

MELANIE ANDRESEN und DIANA HAUSCHILDT leiten die Familienzentren Tönning | Oldenswort | Friedrichstadt und Viöl des Diakonischen Werks Husum, das die Elternschulen in Nordfriesland betreibt: www.dw-husum.de

Gefördert wurde ihr gemeinsames Projekt über den Offenen Kanal Schleswig-Holstein. Fördermöglichkeiten finden sich im Bereich „informieren“: www.oksh.de

In der Kiste ist alles zu finden, was die jungen Film*innen für den Videoclip brauchen



DIGITAL UND INKLUSIV

Bei Medienkompetenz-Programmen werden oft die Förderschüler*innen übersehen. „Los gehts“ vom Offenen Kanal Schleswig-Holstein ändert das – und bietet „diklusive“ Workshops für Förderschulen.

► Großes Gewusel, große Aufregung. Joséphine Reimer trägt zwei Kisten in die Klasse. Was ist da drin? Was machen wir heute? Es ist der Raum der jahrgangsübergreifenden Klasse der Stufen 7–9 an der Lilli-Nielsen-Schule in Kiel, ein Förderzentrum für körperlich-geistige Entwicklung. Die Schüler*innen gucken neugierig in die Kisten, und Reimer, Medienpädagogin beim Offenen Kanal Schleswig-

Holstein, stellt sich erst mal vor: „Hi, ich bin Josi. Ich möchte euch heute ein bisschen kennenlernen, denn wir machen bald zusammen einen Workshop – zwei Tage lang. Wisst ihr das schon?“ Schnell hat Reimer die Aufmerksamkeit: Sie holt iPads und Stative raus: „Wir drehen jetzt einen Stop-Motion-Film. Weiß jemand, was das ist?“ Ja! Mattes erklärt, wie aus einzelnen Fotos, schnell abgespielt, ein Film wird.

Drei Gruppen werden gebildet, und tatsächlich: Los geht's! Ist also nicht nur ein Projektname, sondern gelebtes Motto. Am Tisch einer Gruppe wird ein Schneckenhaus Stück für Stück auf eine Reise durch einen Blumentopf geschickt. Die anderen verschwinden nach draußen ins grüne

Außengelände der Schule. Am dritten Tisch überlegen Mattes, Cinar, Fiona und Shanze, was sie machen könnten. Josi hat ihnen eine Kiste mit Playmobil hingestellt – Krankenwagen, Eisladen, Polizist. Was könnte man damit erzählen?

INDIVIDUELLE FÖRDERUNG

Für Reimer ist die Kennenlern-Stunde, die Wochen vor dem Workshop stattfindet, besonders wichtig. „Ich verschaffe mir mit einer ersten kleinen Aufgabe einen Überblick, welche Bedarfe und welche Ressourcen die Klasse hat. Das ist im Förderschul-Bereich sehr individuell und von Klasse zu Klasse verschieden.“ Entwicklungsstand und Möglichkeiten der Schüler*innen hängen hier nicht nur vom Alter ab.

Reimer erzählt von ihrem letzten Projekt: „Die Förderbedarfe waren sehr gemischt, es war auch eine blinde Schülerin dabei – es war also klar, dass auch andere Sinne als das Sehen angesprochen werden sollen, um wirklich alle aus der Klasse zu inkludieren.“ Herausgekommen ist ein digitales Quiz, auch mit rein akustischen Quizfragen.



Während alle an den Film-Ideen basteln, erzählt Reimer, wie es zum Projekt kam: „Als Offener Kanal haben wir jene Menschen besonders im Blick, die oft unsichtbar bleiben.“ Das passiere schnell bei Förderschüler*innen, die durch getrennte Schulsysteme und eigene Busse der Gesellschaft seltener begegnen – und umgekehrt.

LERNEN DURCH MEDIEN

So sei es zum Diklusions-Projekt gekommen. „Diklusion“ ist ein Kunstwort aus digitalen Medien und Inklusion, maßgeblich geprägt von Dr. Lea Schulz, Sonderschulpädagogin, Software-Entwicklerin und mittlerweile an der Europa Universität Flensburg zuständig für diesen Bereich.

Es geht dabei um mehr als die Verknüpfung zweier Worte. Schulz entwickelte ein Fünf-Ebenen-Modell, an dem sich auch Joséphine Reimer orientiert: Die erste Ebene ist das Lernen über Medien, also Medien-erziehung und Medienkompetenz. Die zweite ist das Lehren mit Medien und damit das Unterstützen und Fortbilden der Lehrkräfte in diesem Bereich. Die dritte und vierte Ebene umschreiben das Lernen

mit Medien, einmal als Lerngruppe und einmal als Lernebene. Und als fünften Punkt, mit dem Blick auf das Individuum, Lernen durch Medien, was im sonderpädagogischen Bereich auch „assistive Unterstützung“ und Kompensation bedeuten kann – beim Lesen, Rechnen oder der Kommunikation.

Heute ist Reimer in einer vergleichsweise leistungsstarken Klasse gelandet. Drei Schüler*innen machen dieses Jahr den ESA-Abschluss. Fast alle kommen mit den iPads gut zurecht. Auch am dritten Tisch ist die Plot-Idee für den Film gefunden: Raubüberfall auf einen Eisverkäufer mit Verletzten, die Polizei kommt natürlich auch. Foto für Foto rücken Figuren weiter, rollt der Krankenwagen ins Bild. Nach 45 Minuten werden die Filme angeguckt: Staunen und Gelächter. Verrückt, wie schnell die Schnecke durch den Blumentopf saust! Und der Überfall ist auch cool geworden. Die zweite Gruppe hat ihre erste Idee gelöscht, die neue ist nicht fertig geworden. Josi fragt die Schüler*innen: „Was wollen wir denn beim Workshop machen? Weiter Filme drehen? Was programmieren? Ihr dürft

mitbestimmen!“ „Minecraft wollen wir!“, ruft ein Schüler. Jubel. Ja, zwei Tage lang Games spielen! Gelächter. Josi bringt das nicht aus der Fassung: „Stimmt, das ist cool. Interessiert ihr euch für Gaming?“ Klar. „Machen wir! Dann denke ich mir was aus.“ Einige gucken fast ungläubig.

STAUNEN UND GELÄCHTER

Nach der Stunde setzt sich Joséphine Reimer mit den Klassenlehrerinnen zusammen. Auch das ist an Förderschulen etwas anders: Man kann nicht alles einfach mal auf sich zukommen lassen oder spontan entscheiden. Schüler*innen aus dem Autismus-Spektrum etwa müssen gut vorbereitet werden. Wird der Raum verlassen? Kann die Tagesstruktur mit den Pausenzeiten eingehalten werden? Reimer fotografiert schnell den Tagesplan ab, um das im Blick zu behalten. Auch sie hat Fragen: Reicht es, wenn Idee und Ablauf zwei Wochen vorher fertig sind? Die Klassenlehrerinnen nicken. Und sie macht noch einmal deutlich, dass sie das Klassenteam gleichzeitig dabei braucht – sie sei kein Ersatz: „Weil ich keine Sonderpädagogin bin. Und weil ich euch beibringen möchte, solche Projekte auch ohne mich zu wiederholen.“

Jetzt beginnt für Reimer die Arbeit hinter den Kulissen. Das Quiz hat sie damals mit ihrem Partner programmiert. „Mal gucken, Gaming ist doch spannend! Da freu ich mich drauf rumzudenken!“ Sie trägt die Kisten zurück zum Auto und erzählt, dass für 2026 noch zwei weitere diklusive Schulprojekte geplant sind, auch für 2027 steht die Finanzierung. Jedes sei neu – „und immer ein kleines Abenteuer. Das mag ich so an diesen Workshops: Wenn man einmal so gearbeitet hat, lässt es einen nicht mehr los.“ ■



Fiona, Shanze und Mattes (v. l.): Raubüberfall auf den Eisverkäufer!

»WIR DREHEN HEUTE EINEN STOP-MOTION-FILM. WEISS JEMAND VON EUCH, WAS DAS IST?«



KREATIV- ADRESSEN FÜR MACHER*INNEN

Kurse, Workshops und Seminare der „aktiven Medienarbeit“ gibt es überall bei uns im Norden. Manchmal sind sie leicht zu finden, manchmal blühen sie etwas im Verborgenen und müssen erst noch aufgespürt werden. Dieser Service soll eine Hilfestellung sein für Eltern, Kinder und Jugendliche, um von reinen Konsument*innen digitaler Medien zu richtigen Macher*innen zu werden.

Alle Links finden Sie online unter www.scout-magazin.de/rat-und-service.html

ERSTE ANLAUFSTELLEN

Gebündeltes Wissen für Schleswig-Holstein

gibt es beim **Offenen Kanal: www.oksh.de**. Der fördert Medienkompetenz-Projekte jeglicher Art, betreibt Maker Spaces und Coding-Kurse in Heide, Flensburg, Lübeck und Kiel. Es gibt auch einen mobilen Maker Space zum Ausleihen.

Wer Fragen hat oder Unterstützung braucht, meldet sich hier: medienarbeit@oksh.de.

Infos zu möglicher Förderung von Projekten unter foerderung@oksh.de.

>>> **Das MEKO-Festival 2026** des OKSH – www.meko-festival.de – findet am 24. und 25. September 2026 statt!

Alle Vertreter des **Netzwerks Medienkompetenz SH** finden Sie hier: <https://bit.ly/4h0lmvn>

Gebündeltes Wissen für Hamburg

findet sich beim **Bürger- und Ausbildungskanal TIDE**. Zum Beispiel <https://www.tidenet.de/pedagogy/schnappfisch> und <https://www.tidenet.de/pedagogy/medienscouts>.

Und ebenso beim **mediennetz-hamburg.de**, einem Zusammenschluss von über 200 Personen und Institutionen, die für eine Fülle von Angeboten und Ansätzen der Medienbildung, Medienpädagogik, Ausbildung und Medienkompetenzförderung in Hamburg stehen.

Viele tolle aktuelle Projekte finden sich dort unter den Überschriften **Netzwerk/ Projekte** und **Netzwerk/Angebote**.

Wer Kurse oder Workshops anbieten möchte und dazu Förderung oder Mittel braucht, findet Infos unter der Überschrift „**Medienkompetenzfonds**“ und bei medienbildungsfonds@bsfb.hamburg.de.

GUTE ADRESSEN FÜR KREATIVE MEDIENARBEIT

FILM & FOTO:

- Wöchentlicher offener Termin in HH-Barmbek: www.jaf-hamburg.de/projekte/abgedreht-filmclub
- Filmkurse für Schulen in Hamburg: www.jaf-hamburg.de/projekte/film-dir-einen
>>> siehe Text S. 13
- Offene Filmarbeit in Schleswig-Holstein: www.jugendundfilm.de
- Fotokurse für Kinder und Jugendliche in Hamburg: www.akademiefuerfotografie.de

MINI-OSKARS:

- „abgedreht“ Filmfestival: www.abgedreht.hamburg
- Mo&Friese: Junges Kurzfilm-Festival mit Kinder-Jury: www.moundfriese.shortfilm.com

PODCAST UND RADIO:

- Radio und Podcast in Hamburg, in offenen Kursen und für Schulen: www.radiofuechse.de
>>> siehe Text S. 9
- Reflektierende Kinder-Radioprojekte des Stadtteilzentrums MOTTE e. V.: www.ohrlotsen.de
- Workshops für lebendige Hörspiele beim Offenen Kanal Flensburg: bjoern.petersen@okflensburg.de

GAMING:

- „PLAY – Creative Gaming Festival“ – nächster Termin 18.–21. 11. 2026 – ist der Anlaufort für kreative Gaming-Ideen in Hamburg: www.playfestival.de
- Creative Gaming-Ferienworkshops in Kiel: www.kielgamingport.de

CODING:

- Das „Jugend hackt Lab Hamburg“ ist ein regelmäßiger Termin für alle jungen Menschen zwischen 12 und 18 Jahren: www.jugendhackt.org/lab/hamburg
>>> siehe Text S. 6

BÜCHEREIEN SIND VIEL MEHR ALS NUR BÜCHEREIEN

HAMBURG: Die Bücherhallen (www.buecherhallen.de) bieten in allen Standorten kreative Medien-Kurse an, rund um Gaming, Robotik, Film und Podcast. Einfach bei „Termine“ schauen – oder vor Ort nachfragen. In der Zentralbibliothek am Hühnerposten hat seit rund einem Jahr das **MakerLab** geöffnet, mit 3D-Druckern, Lasercutter, Stickmaschinen. Die Geräte dürfen nach Einführung und teils nach dem Absolvieren eines (kostenlosen) „Führerscheins“ genutzt werden. Alle Geräte können mit Bücherhallen-Karte reserviert werden. Im regelmäßigen „Open MakerLab“ können die Geräte auch ohne Bücherhallen-Karte genutzt werden. Infos unter: www.buecherhallen.de/makerlab.html

SCHLESWIG-HOLSTEIN: Die Büchereien im Land halten einen „Mobilen Makerspace“ vor, bieten Materialien und Anleitungen zu „Robotik & Programmieren“ und „Medien machen“. Die Sets können von den Bibliotheken im Land kostenfrei über den Reservierungskalender auf der Homepage bestellt werden: www.bibliotheken-sh.de

AKTIV WERDEN IN DEN FERIEEN

Ein guter Ort zum Suchen nach Angeboten aktiver Medienarbeit sind die Ferienprogramme der Städte und Gemeinden:

- HAMBURG: Hier bündelt der www.ferienpass-hamburg.de die Workshops und Kurse
- SCHLESWIG-HOLSTEIN: Infos u. a. auf den Seiten des www.rsh.de/sommerferienpass und auf den Homepages der jeweiligen Städte und Gemeinden

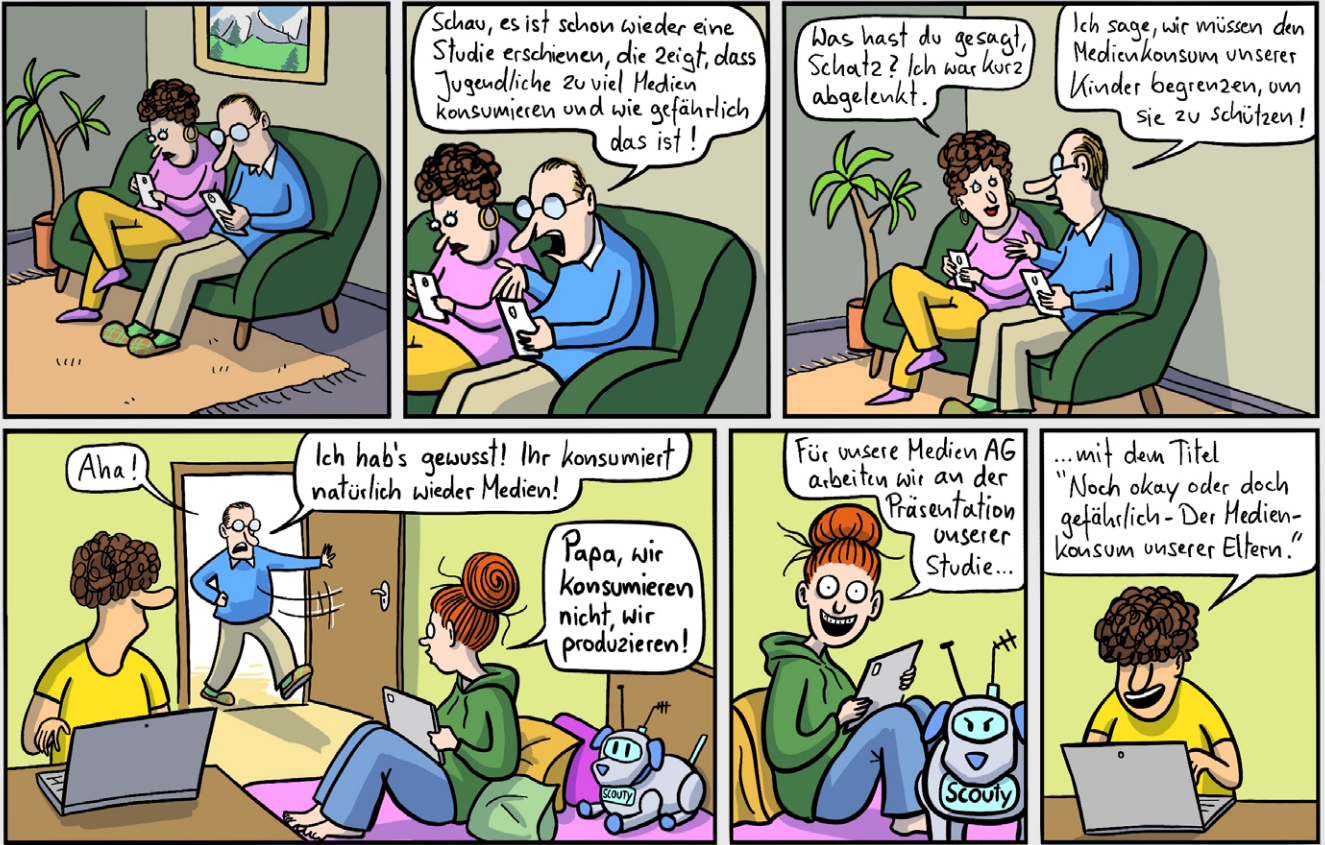
PREISVERDÄCHTIG!

Der Medienkompetenzpreis des Landes Schleswig-Holstein prämiiert jährlich die besten Angebote im Bundesland. Infos – auch zur Bewerbung – unter: www.oksh.de/mitmachen/wettbewerbe/medienkompetenzpreis-des-landes-schleswig-holstein



Total verpixeltMedienkonsum....

von Dorthie Landschulz



MEDIENALLTAG EINER PATCHWORKFAMILIE

Ab sofort finden Sie an dieser Stelle den Comic „Voll verpixelt“ von Dorthie Landschulz. Die kleinen Geschichten rund um den Medienalltag einer Patchworkfamilie bringen unser jeweiliges Heftthema in Bildern auf den Punkt. Sie möchten mehr über unseren Comic und seine Autorin erfahren? Folgen Sie diesem QR-Code.



„MEINE ERSTEN ILLUSTRATIONEN HABE ICH MIT POWERPOINT GEMACHT“



Diese scout-Ausgabe hat Julian Litschko illustriert.

Julian Litschko, Jahrgang 1991, entwickelte schon als Jugendlicher animierte Bildgeschichten am PC. Das Programm seiner Wahl war damals PowerPoint, dessen Effekte er geschickt für seine Zwecke einzusetzen lernte. Später studierte er Kommunikationsdesign in Kiel, merkte aber schnell, dass er am meisten gestalterische Freiheit hat, wenn er komplexe Sachverhalte zu Bildern verdichtet. Heute finden sich seine abstrakten, farbenfrohen Kompositionen in Periodika wie Spiegel, Zeit oder Süddeutscher Zeitung – und jetzt auch in scout.

IMPRESSUM

Herausgegeben von:

Medienanstalt
Hamburg/Schleswig-Holstein
(MA HSH), Eva-Maria Sommer
(Direktorin), Rathausallee 72–76,
22846 Norderstedt,
040/369 005-0, ma-hsh.de

**Projektleitung, Redaktion und
Autor*innenteam:** Simone Bielfeld
(V. i. S. d. P.), Oda Albers (FR),
Mathias Becker (FR), Mareike
Thumel (FR)

Beratender Redakteur und Autor:
Andreas Beerlage (FR)

Lektorat: Andreas Feßer

Gestaltung und Produktion:
Sandra Sodemann
(Behnken, Becker + Partner GbR)

Illustrationen: Julian Litschko
(Titel, S. 4, 10, 14, 18)

Fotos: Julia Petersen (S. 2), Achim
Multhaupt (S. 6–9; 12–13), privat
(S. 11); Oda Albers (S. 16–17),
Gertje König (S. 20)

Litho: Alexander Langenhagen
(Edelweiss Publish)

Druck: Albersdruck, Düsseldorf

Erscheinungsdatum:
September 2026

Rechte: Nachdruck, auch aus-
zugsweise, nur mit ausdrücklicher
Genehmigung der MA HSH. Für
unverlangt eingesandte Manu-
skripte und Bilder übernimmt die
Redaktion keine Haftung. scout
verweist auf Websites Dritter.
Die MA HSH haftet nicht für den
Inhalt dieser externen Websites.
Dafür sind allein deren
Betreiber*innen verantwortlich.

