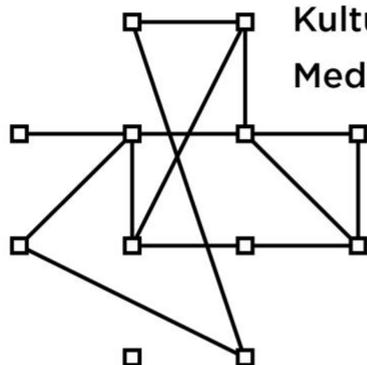


Médiation Culturelle Suisse
Kulturvermittlung Schweiz
Mediazione Culturale Svizzera



Digitale Kulturvermittlungsprojekte mit und für Schulen

Urban Dance 2.0 **

Altenburger Pascale / Philippe Dick

Zwei Voll-Profis im Urbanen Tanz vereinen Digitale Video-Welt mit urbanen Tanz. Ziel ist es, den Kindern/ Jugendlichen die Technologie auf verschiedene Weise näherzubringen, wie sie diese einsetzen und daraus kreative tänzerische einstudierte oder improvisierte Momente festhalten, und am Schluss über Wirkung und Selbstdarstellung zu reflektieren und zu diskutieren. Das Selbstwertgefühl soll bei den Mädchen sowie bei den Jungs durch das Tanzen gestärkt werden. Das Video soll helfen, eben ganz simple Bewegungen video-technisch einzufangen und dann eine Story zu bilden. Tetris war ein Erfolgsmodell. Gamen, Musik, Tanzen und Movie alles in einem. Themen wie: Respekt, Selbstdarstellung, Selbstwertgefühl, Gleichstellung, Rassismus können unter anderem mit diesem "Urban Dance 2.0" Projekt angesprochen und in dem Entwicklungsprozess gleich vor Ort mitbehandelt werden. Wir wollen aber vor allem das Tanzen vermitteln, das Menschen verbindet. TikTok, Instagram, Whats Up sind bei den Schüler*innen ein ständiger Begleiter die sie unterhältet. Nun sollen sie aktiv werden und selbst etwas hautnah erleben.

Schulstufe: Primarschule

Kanton: Bern

Medien: TikTok, Instagram, SnapChat, diverse VideoApp's

games@museums **

Laura Schuppli

Ein Hörspielkrimi, eine Tablet-Schnitzeljagd und eine Chat-App: Mit drei ganz unterschiedlichen spielerischen Ansätzen können Dauerausstellungen und Sammlungsinhalte interaktiv erfahrbar gemacht werden. Sie sind das Ergebnis des Kooperationsprojekts games@museums, das vom Migros-Pionierfonds initiiert wurde. Bei games@museums entwickelte das Stadtmuseum Aarau gemeinsam mit Studierenden der Zürcher Hochschule der Künste und der Haute Ecole d'Art et Design Genève digitale Spielideen für Museen mit dem Ziel, diese Museen günstig zur Verfügung zu stellen. Die drei besten Ideen wurden als Prototypen in verschiedenen Museen in der Deutsch- und Westschweiz, wie dem Museum für Kommunikation Bern, dem Musée d' Ethnographie Genève, dem Ortsmuseum Küssnacht und dem Maison d'Ailleurs in Yverdon getestet. Nach der erfolgreichen Prototypenphase werden die drei Spiele nun finalisiert. Das Besondere an ihnen: Alle drei Spiele ermöglichen es den Museen, die Inhalte selbst zu erstellen und diese auf ihre Sammlung anzupassen – auch in einem partizipativen Projekt mit einer Schulklasse (zum Beispiel als Workshop-Format).

Schulstufe: Für verschiedene Zielgruppen möglich, wurde mit Kindern zwischen 8-16 Jahren getestet

Kantone: Bern, Zürich, Genf, Aargau, Jura



Medien: Alle drei Spiele basieren auf einer App, die im Museum jeweils über ein Tablet läuft. Die Spiele gibt es aber auch als Webapplikationen und die Contentsoftware ist mit jedem Computer zugänglich.

Links: <https://www.migros-pionierfonds.ch/de/pioniere/gamesmuseums>; <http://stadtmuseum.ch/gamesatmuseums>

CREAVIVA im Klassenzimmer **

Pia Lädach

Neue Kreativworkshops mit Formatmix aus analogem Gestalten und digitaler Kunstvermittlung mit fertigen Materialpaketen im Klassensatz für Schulklassen zu den Themen «Zeichen», «Bauen» und «Linie». Schülerinnen und Schüler der Zyklen I, II, III gestalten innerhalb von zwei Lektionen im Klassenzimmer aus fertig zusammengestellten Materialpaketen unter digitaler Anleitung der Kunstvermittlerinnen des Kindermuseum Creaviva (Live-Streaming) eigene Kunstwerke zu Themen und Techniken Paul Klees. Folgende Workshopthemen stehen zur Auswahl: «Zeichen» Anhand von Naturmaterialien beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit der Zeichenwelt Paul Klees. «Bauen» Die geometrischen Formen Kreis, Dreieck und Quadrat werden zum Bausatz eigener kleiner Kunstwerke. «Linie» Paul Klees Werk «Kleine Felsenstadt» wird zum Vorbild der malerischen Auseinandersetzung. Aus Linie, Fläche und Farbe entstehen Werke im Grossformat.

Schulstufe: geeignet für alle Stufen, kann an Zyklus I, II oder III angepasst werden

Kanton: Diverse, v.a. Bern

Medien: Formatmix analog (diverse Kreativtechniken), digital (Live-Streaming über Zoom), Verwandtes Produkt: Digitales Online-Atelier. Ebenfalls Materialkit und Link zu Videoanleitung (VIMEO-Film)

Links: <https://www.creaviva-zpk.org/de/schulen/radwahn>; <https://www.instagram.com/creaviva/>; <https://www.creaviva-zpk.org/de/schulen/creaviva-im-klassenzimmer>; <https://www.creaviva-zpk.org/de/freizeit/offenes-atelier/kunst-kiosk>

#alltagsflucht Stop Motion **

Eveline Stalder

Das Projekt #alltagsflucht gestaltet während fünf bis sieben Wochen das bildnerische Gestalten via Fernunterricht zum Thema Stop Motion Filme. Mithilfe von Smartphone, intuitiven Apps, inspirierenden Filmbeispielen und Sounddatenbanken werden die kreativen Ideen der Schüler*innen zu kurzen Stop Motion Filmen zum Thema Alltagsflucht. Gut verständliche Arbeitsblätter und fachkundigen Tipps des Zuger Filmtage Education Teams unterstützen beim Bau eines eigenen Stativs, der Gestaltung des Szenenbildes und der Figuren. Thematische Inputs zum Storytelling, Lichtgestaltung oder andere Themen, die die Schüler*innen interessieren, sowie persönliche Feedbacks zum eignen Projekt begleiten den Prozess der Schüler*innen aus der Ferne, damit am Ende der Premiere – ob online oder offline - nichts mehr im Wege steht!

Schulstufe: 3. Klasse Kantonsschule

Kanton: Zug

Medien: Film, Stop Motion Smartphone Apps, Schnittprogrammen, Zoom, OneDrive

Links: <https://www.instagram.com/p/CADATpdHgmD/>
<https://www.instagram.com/p/CAZvh3SHJEI/>
www.zugerfilmtage.ch

Kingcom **

Monika Gurtner und Gallus Staubli, Museum für Kommunikation

Warum kommunizieren wir? Welche Hilfsmittel benötigen wir dafür? Und wie gestalten wir unser digitales Leben? Die Welt der Kommunikation ist gross und vielseitig. Kingcom hilft dabei, sie anhand von konkreten Forschungsaufträgen genauer unter die Lupe



zu nehmen. An einem mehrstündigen Workshop mit kundiger Leitung erforschen die Lernenden in kleinen Gruppen ein selbstgewähltes Thema. Dafür stehen ihnen die zahlreichen attraktiven Erlebnisstationen in den Ausstellungen zur Verfügung. Sie dürfen aber auch das Publikum befragen oder auf Aussagen von Fachpersonen zurückgreifen. Die Forschungsergebnisse werden bei einer Workshop-Dauer von mindestens vier Stunden als Blogbeitrag auf der Website kingcom.ch gepostet.

Schulstufe: Schulklassen der Zyklen 2 (ab 7Harmos), Zyklus 3 und Sek2

Kanton: national CH (DE, FR, EN möglich)

Medien: Tablets (Android) mit Ton- und Videosoftware für die Produktion der Blogbeiträge

Link: <https://kingcom.ch/de/>

Uhu digital **

Diana Rojas-Feile

Das Zoom-Online- Experiment richtet sich an Menschen, die lieber nochmal nachfragen, die Freude haben am kreativen, gemeinsamen Nachdenken. Lädt man das junge Publikum zum Philosophieren ein, legt es eine erstaunliche Ernsthaftigkeit an den Tag. Das «Uhu-Experiment» schafft eine Plattform, bei der Kinder, Jugendliche und Erwachsene spielerisch eigene Gedanken und Meinungen entwickeln. Ausgestatten mit Kopfhörern und Ipad/Androids/Smartphones tritt das Publikum im Schulzimmer in Interaktion mit den Spielenden auf der anderen Seite des Bildschirms und verhandelt mit ihnen wichtige Fragen des Zusammenlebens. Die geschilderten Episoden des Alltags verlangen nach einer Entscheidung. Viele sind möglich. Welches ist die Richtige? In welcher Situation sage ich die Wahrheit, wann ist lügen ganz ok? Traue ich mich in der Gruppe zu sagen was ich denke? Zum Online-Format kann zusätzlich eine theaterpädagogische Begleitung gebucht werden. Der Theaterpädagoge/die Theaterpädagogin führt die Klasse spielerische ins Experiment ein und begleitet den Prozess vor Ort. Ein digitales Erlebnis der aussergewöhnlichen Art! Inspirierend, witzig und liebevoll subversiv.

Schulstufe: Primar- und Sekundarschulen, Erwachsene

Kanton: Zürich, Bern

Medien: Audio, 3D Video, Zoom Streaming, Radio

Link:

https://www.schuleundkultur.zh.ch/angebot/theater/single?tx_sundk_list%5Baction%5D=showevent&tx_sundk_list%5Bcontroller%5D=Event&tx_sundk_list%5BeventNr%5D=11287&cHash=4486130f6af74f5e6554ded741ed26d5

Glarner Heimatbuch - analog trifft digital **

Daniel Emmenegger

Das Glarner Heimatbuch hat eine lange Tradition. 2008 wurde es erstmals mit einem digitalen Zusatz für die Schule ergänzt. Mit der Einführung des kompetenzorientierten Lehrplans wurde das digitale Heimatbuch stark ausgebaut. Projektorientierte Lerneinheiten verbinden das Buch mit eLearning und fordern die Schülerinnen und Schüler zum Erforschen ihres Lebensraumes auf. Mit digitalen Werkzeugen produzieren, präsentieren und veröffentlichen sie Projekte und stellen so ihre erworbenen Kompetenzen unter Beweis. Als nächsten Ausbauschritt wird der Fokus auf «Lebenslanges Lernen» und die Vernetzung von Wissensträgern gelegt. Das Projekt wurde 2020 mit dem «Worlddidac Exceptional Product Award» sowie dem «Worlddidac Innovative Approach Award» ausgezeichnet.

Schulstufe: Zyklus 2+3, lebenslanges Lernen

Kanton: Glarus

Medien: Buch, digitale Werkzeuge diverser Themengebiete

Link: <https://www.glahb.ch>, <https://worlddidacaward.org/award/and-the-winner-is>



Zeitmaschine bauen! **

Christian Lüthi, Verein Zeitmaschine.TV

Schüler*innen recherchieren und produzieren und veröffentlichen Oral History Kurzfilme. Ausgehend von einem Thema suchen sie im Zweier-Team Zeitzeug*innen und besuchen diese zu Hause. Aus den Tonspuren der Erzählungen schneiden sie mit Hilfe passender Bildquellen der Zeitzeug*innen sowie ihren Smartphones und unserer Film-APP Kurzfilme zu ca. drei Minuten und veröffentlichen sie auf Zeitmaschine.TV. Die abschliessende Clip-Show eignet sich fürs Schulexamen, das Dorffest oder als eigenständiger Anlass. AUSSERSCHULISCHE LERNORTE & THEMEN: Wichtige Lernorte sind die Wohnungen der Zeitzeug*innen, welche die Lernenden je zweimal besuchen. Weitere ausserschulische Lernorte sind durch weitere Projektpartner möglich. Thematisch ist vieles möglich. Offene Themen wie «Berufe» oder «Jugendkulturen» erleichtern die Zeitzeugensuche. Das Generationenspiel lässt sich Lehrplan kompatibel im Rahmen diverser Fächer im Lauf von fünf bis sechs Wochen umsetzen. Möglich ist auch das Szenario «Projektwoche+». Dieses umfasst neben der fünftägigen Umsetzung einen vorgezogenen Start-Up von 3 Lektionen. Der Ablauf ist ein «Ping Pong» zwischen dem Projektleiter und Teams à je zwei Schüler*innen. 2020 haben wir das Szenario wegen der Pandemie angepasst. Schüler*innen suchten ihre Interviewpartner*innen innerhalb der eigenen Familien und vor allem tendenziell etwas jüngere Zeitzeug*innen. Manche Interviews fanden auch telefonisch statt.

Schulstufe: Real, Sek 1, Sek 2, Brückenangebote

Kanton: AG, BE, FR, GL, LU, NW, OW, SO, SG, SZ, UR, ZH, Berlin

Medien: Projekteigene DB und Film-App für Android und iOS. Die Schüler*innen arbeiten auch mit Foto- und Audio-Apps, Internet, Telefon, E-Mail und weiteren Anwendungen. Speziell ist auch die regelmässige Zusammenarbeit mit kleineren und grösseren Regionalmedien und der Fachpresse im Rahmen von Umsetzungen.

Links: www.zeitmaschine.tv

Die neue Webseite von Zeitmaschine.TV wird Ende Juni 2021 aufgeschaltet werden.

Film-App: www.z-moviemaker.com

Frag das Kulturama **

Raymond Grob

Frag das Kulturama-Online-Angebote für Schulklassen Wir bringen das Museum individuell ins Klassenzimmer «Frag das Kulturama» ist ein Online-Workshop für Schulklassen. Die Lehrperson sucht sich ein geeignetes Thema aus und es wird ein passendes Datum gebucht. In einer Videokonferenz vermittelt ein*e Museumspädagoge*in vom Kulturama der Schulklassen das entsprechende Wissen. Der Workshop ist interaktiv. Die dialogische Vermittlung und die Durchführung von Umfragen ermöglichen einen aktiven Einbezug der Schüler*innen. Offizieller Ausschreibungstext: Können Sie keine Ausflüge machen oder ist Ihnen die Anreise nach Zürich zu weit? Wir bieten neu für Schulklassen ein individuell auf die Fragen Ihrer Schülerinnen und Schüler zugeschnittenes Angebot an. Dreht sich Ihr Unterricht um Paläontologie, Anthropologie, Archäologie oder Lernpsychologie? Unsere Fachperson vermittelt Ihnen mit Objekten aus dem Museum das gewünschte Wissen: online im Dialog mit Ihren Schülerinnen und Schülern. Themen: Tipps fürs Lernen trotz Smartphone, Knochen und Skelette, Unterwegs im Ohr, Fossilien, das Leben in der Steinzeit, Dinosaurier.

Schulstufe: Unterstufe, Mittelstufe und Oberstufe, Sek II

Kanton: Durchgeführt in Zürich und Aargau. Die Durchführung des Angebots ist nicht geografisch limitiert

Medien: Zoom, Voxvote

Link: <https://www.kulturama.ch/angebot/frag-das-kulturama/>



Minecraft-Workshops **

Annette Rutsch, Michèle Benz

Das Stadtmuseum entwickelt gerade einen Minecraft-Workshop für Schulklassen, der sowohl im Museum wie auch im Klassenzimmer stattfinden kann. Denn Pandemie stellte die Museen und auch das Stadtmuseum vor die Frage: Können wir museale Angebote auch anbieten, falls die Vermittlung vor Ort nicht mehr möglich ist? Digitale Angebote, die sowohl im Museum als auch ortsunabhängig funktionieren, machen das Museum resistenter in Situationen wie der Coronakrise. Insbesondere Schulklassen würden das ermöglichen, sich auch im Klassenzimmer mit Museumsinhalten zu beschäftigen, falls wieder Reisebeschränkungen ausgesprochen werden. Bei Minecraft geht es darum, eigene Welten zu kreieren und zu bauen, welche danach von andern besucht und darin gespielt werden kann. Minecraft eignet sich als Vermittlungstool, weil es ortsunabhängig gespielt werden kann und bestimmte historische Ereignisse nachgestellt, Umwelten nachgebaut oder Stadtentwicklungen nachvollzogen werden. Deshalb ist das Weltenbau-Spiel Minecraft nicht nur bei Gamern beliebt, sondern wird auch bereits an Schulen als Unterrichtswerkzeug verwendet. Um zu prüfen, ob das Minecraft-Format funktioniert, haben wir es in Workshops mit verschiedenen Altersstufen bereits getestet. Da die Workshops sehr gut ankamen, werden sie nun zu einem Schulklassen-Workshop ausgebaut. In den zukünftigen Schulklassenworkshops werden einzelne Bereiche aus der Dauerstellung thematisiert, um so spielerisch Inhaltsvermittlung und Programmierung zu kombinieren.

Schulstufe: Die Workshops wurden mit Kindern im Alter von 6-9 und von 10-14 Jahren durchgeführt. Der Workshop wird sich an die Schulstufen 3.-6. Klasse und Sek I/II richten, und kann sowohl als einzelner Kurs (2-3h) oder als längerfristiges Projekt (1 Woche) angeboten werden.

Kanton: Aargau

Medien: Laptops

Link: <https://www.stadtmuseum.ch/page/71/event/5288/eventdate/4008>

From Print to Pixel **

Janis Huber und Carol Baumgartner, Fotomuseum Winterthur

Bilder sind allgegenwärtig – pro Tag werden allein auf Instagram mehr als hundert Millionen visuelle Beiträge geteilt. Mit dem neuen Format «From Print to Pixel» vermittelt das Fotomuseum Winterthur aktuelle fotografische Entwicklungen im Kontext von digitalen Medien und gesellschaftlichen Themen. Im Rahmen von Workshops, interaktiven Unterrichtsmaterialien, Expert*innen-Artikeln und -Talks werden damit verbundene Fragen diskutiert: Welche Spuren hinterlassen das Produzieren, Teilen und Betrachten von Bildern? Wie beeinflussen diese Bilder unsere Wahrnehmung, unser Selbstbild und unsere Wertvorstellungen? Und wie können visuelle Fakes oder computergenerierte Bilder identifiziert werden? Um dies im Kontext sozialer, wirtschaftlicher, technischer und politischer Verhältnisse besser zu verstehen, braucht es verschiedene Fähigkeiten in der Interaktion mit Bildmaterial und dessen Bedeutung. «From Print to Pixel» unterstützt Lehrpersonen und Jugendliche dabei, Bilder kritisch zu lesen und einzuordnen. Ziel des Projektes ist die Förderung einer reflektierten, selbstbestimmten und kreativen Mediennutzung. Alles unter dem Motto: Get the Full Picture!

Schulstufe: Sekundarstufe 1, Sekundarstufe 2, Berufsfachschulen (für Jugendliche von ca. 12–20 Jahren)

Kantone: Deutschschweiz und Romandie

Medien: Smartphone, Tablet, Laptop, Internetanschluss, interaktive Unterrichtsmaterialien, Fotografie, Video, Beiträge aus den sozialen Medien, computergenerierte Bilder, algorithmische Bilder, Deepfakes, Pressebilder

Link: <https://www.fromprinttopixel.ch/de>



Das fahrende Tonstudio – Online Hörspiele & Podcasts produzieren **

Stefan Bregy

Lernende des Zyklus 2, 3 und der Sekundarstufe 2 erfinden in kleinen Gruppen von 3-4 Personen eine spannende Hörspielgeschichte oder entscheiden sich für ein Podcast-Thema. Sie verwenden Teams/Zoom als Kommunikationsplattform und verfassen ein Skript mit Hilfe eines Textverarbeitungsprogramms. Ein mehrfach erprobter Leitfaden führt die Gruppe von der Idee zum fertigen Skript. Das Hörspiel oder der Podcast wird in einem zweiten Schritt von den Schüler*innen am Computer aufgenommen, geschnitten und abgemischt. Hierbei kommt eine gratis-Software zum Zug, welche durch Aufrufen einer Homepage benutzbar ist. Orts- und zeitunabhängig kann das Hörspiel Schritt für Schritt in getrennten Räumlichkeiten aufgenommen werden. Dies ermöglicht es, dass das Projekt im Homeschooling-Szenario umgesetzt werden kann. Eigene Geräusch- und Musikaufnahmen oder das Verwenden einer umfangreichen Sound-Sammlung verzieren die sprachlichen Beiträge und bringen eine kreativ-musikalische Note in den Podcast oder das Hörspiel ein. Schlussendlich kann mit einer gratis-Software ein ansprechendes Cover oder Hintergrundbild erstellt werden.

Schulstufe: erprobt mit Studierenden der höheren Fachschule hfg Luzern

Kanton: Luzern

Medien: Computer / Tablet mit Internetverbindung, Software, z.T. mit externen Mikrofonen

Link: <https://dasfahrendetonstudio.ch/online-unterricht-musikworkshop.html>

Swiss Sports History **

Michael Jucker

Swiss Sports History ist ein digitales Portal zur Schweizer Sportgeschichte unter Federführung der Universität Luzern und in Zusammenarbeit mit der Pädagogischen Hochschule Luzern. Eine tragende Säule von Swiss Sports History ist die Vermittlung an Schulen jeglicher Stufen und Leistungsniveaus, denn Sportgeschichte ist ein ideales Vehikel, um historische und gesellschaftsrelevante Fragen zu diskutieren: Warum ist beispielsweise Fussball ‚männlich‘ konnotiert, Eiskunstlauf aber ‚weiblich‘? Wieso ist Homosexualität im Sport ein Tabuthema? Swiss Sports History bietet dazu vorgefertigte und auf den Lehrplan 21 abgestimmte Lektionen an: Diese beinhalten einen Oral-History-Teil, der aus einem Schulbesuch oder eines Videointerviews einer ausgewählten Zeitzeugin oder eines ausgewählten Zeitzeugen besteht. Zusätzlich werden digitale Aufgabensets und Factsheets geliefert, damit die Lehrperson sich und die Klasse optimal auf die Lektion vorbereiten kann. Der Hauptfokus des Angebots liegt momentan auf den Themen Integration und Exklusion im Sport, sei es aufgrund Gender, Rassismus, sexueller Orientierung, Handicap oder Leistungsdruck – ein Thema, das Kinder und Jugendliche beinahe täglich beschäftigt. Geschichte wirkt für junge Menschen häufig trocken und wenig erfahrungsbezogen, weshalb die Arbeit mit digitalen Tools sowie Zeitzeuginnen und Zeitzeugen auch eine grosse Stärke des Angebots ist: Am Computer oder am Tablet kann man Geschichte spielerisch und übersichtlich erleben. Die Zeitzeuginnen und Zeitzeugen können zudem authentisch über Ausschlusserfahrungen im Sport, aber auch über Erfolgserlebnisse berichten. Sie erzählen, ‚wie es früher war‘ - das ist gelebte Sportgeschichte!

Schulstufe: Primarschule, Sek I + II

Kantone: Zürich, Solothurn, Basel-Landschaft, Basel-Stadt, Luzern

Medien: Videos, digitale Quizzes und Factsheets

Link: <https://www.sportshistory.ch/sportgeschichte-erleben/>

WING IT – twingi.wingit.ch **

Salima Hänni und Nina Kurth



WING IT ist ein digitales Vermittlungsprojekt, welches zu einer aktuellen Ausstellung entwickelt wird. Schüler*innen lernen auf der Webseite twingi.wingit.ch mittels kleinen Videoptrräts die Kunstschaffenden der Ausstellung kennen und werden durch kleine Aufgaben zum eigenen kreativen Gestalten angeregt. Ein Foto ihrer Werke präsentieren die Schüler*innen auf [WING IT](#) in einer digitalen Ausstellung. Entwickelt und erstmals durchgeführt wurde WING IT in Zusammenarbeit mit der Freiluftausstellung TWINGI LAND ART 2020. Im Mai 2021 startete WING IT bereits in die zweite Runde, mit der Ausstellung TWINGI LAND ART 2021. Das Konzept von WING IT ist jedoch adaptierbar auf andere Ausstellungen und wir würden uns über weitere Zusammenarbeiten freuen! Bereits im Vorfeld der Ausstellung können die Schüler*innen in der Schule wöchentlich durch die kurzen Videos zwei neue Künstler*innenpositionen kennenlernen und dazu selbstständig ihre eigene Umsetzung gestalten (Zeitaufwand wöchentlich ca. 20 Minuten). Die kreativen Aufgaben eignen sich auch als kleine Einstiegs- oder Auflockerungsübungen für zwischendurch. Zudem bietet es sich an, eine Exkursion in die Ausstellung zu planen und die Kunstwerke der Künstler*innen in ‚echt‘ zu besichtigen. Dies kann auf eigene Faust oder in einem interaktiven Workshop mit Nina und Salima, den Erfinderinnen von WING IT geschehen.

Schulstufe: WING IT 2020 wurde in Zusammenarbeit mit dem Kollegium Spiritus Sanktus in Brig (Sekundarstufe 2) durchgeführt. Die kreativen Aufgaben sind jedoch so kreiert, dass verschiedenste Altersstufen und auch Interessierte ausserhalb des Schulkontexts mitmachen können.

Kanton: Durchführung im Kanton Wallis, Teilnahme ist jedoch nicht geografisch limitiert

Medien: Smartphone, Webseite WING IT

Links: <http://www.twingi.wingit.ch/>; <https://www.landschaftspark-binntal.ch/de/entdecken-erleben/sommeraktivitaeten/landart.php>

Netzkunst – Projektwoche **

Patricia Huijnen, HeK Basel

Während der online Projektwoche «Netzkunst» setzen sich Schüler*innen intensiv mit Medienkunst auseinander, lassen sich inspirieren und reagieren mit eigenen Arbeiten auf die Werke – und zwar mit digitalen Mitteln: Fotografie, Film und 3D-Animation. Startpunkt der Projektwoche sind Netz- und Medienkunstwerke aus der Sammlung des HeK sowie Arbeiten aus der vom HeK kuratierten digitalen Reihe «HeK Net Works». Neben einer Einführung in eine Auswahl an digitalen und netzbasierten Kunstwerken erhalten die Schüler*innen einen Einblick in Gestaltungsweisen von Videokunst und Kunstfotografie. In Kleingruppen gehen die Schüler*innen von den besprochenen Themen aus, um ihre eigenen Arbeiten in dem von ihnen bevorzugten Medium zu entwickeln. Im Arbeitsprozess werden die Gruppen eng von einer Künstler*in als auch von ihrer Fachlehrperson (z.B. bildnerisches Gestalten) betreut. Regelmässige Beratungsgespräche - auch über Videocall - strukturieren den Ablauf. Ergänzend dazu finden ein Künstler*innengespräch als auch eine Begegnung mit der Kurator*in des HeK statt. Zur digitalen Abschlusspräsentation sind auch Mitarbeitende des HeK eingeladen.

Schulstufe: Gymnasium Fachklasse bildnerisches Gestalten

Kanton: Basel-Land

Medien: Videocall (Teams), Fotografie, Film, 3D-Animation

Link: <https://share.hek.ch/de/digital-natives-komentieren-born-digital-art/>

Forumtheater Caméléon **

Katharina Lienhard

Die Theater- Compagnie Le Cameleon ist seit längerer Zeit im schulischen und ausserschulischen Präventionsbereich tätig: Sie besucht Schulen der Ober- und Unterstufe sowie Institutionen, um diese im Bereich ihrer Präventions- und Aufklärungsarbeit auf spielerische Art mit thematischen Theaterstücken (z. B. Alkoholkonsum, Cybermobbing, Onlinesucht...) zu unterstützen. Spontan,



frisch und humorvoll, agiert das Forumtheater Le Caméléon als ‚Türöffner‘ für weiterführende Gespräche, Elternabende oder Projektwochen. Das Ziel der Compagnie besteht darin, die jedem Menschen innewohnenden Ressourcen zur Lösungsfindung mit Hilfe interaktiver Animation zu aktivieren und zugleich für soziale Themen zu sensibilisieren. Die angebotenen Interventionen ermöglichen es dem Publikum, mit dem professionellen Theaterensemble zusammen einen aufbauenden und emotionalen Austausch zu einem bestimmten Thema zu schaffen und dadurch eigene Lösungsansätze für ein bestimmtes Problem zu finden. Die theatrale Form dient als Arbeits-Instrument, das die Zuschauenden mit Humor darin unterstützt, sich in bestimmten Lebenssituationen wiederzuerkennen und aus spielerischer Distanz eine neue Sichtweise einnehmen zu können. Das Projekt "Konflikte" wurde online durchgeführt.

Schulstufe: Sekundarstufe 1 & 2, Berufsfachschulen usw.

Kantone: Diverse Kantone in der Deutschschweiz

Das Projekt "Konflikte" wurde online durchgeführt. Es können auch weitere Stücke online gebucht werden.

Medien: Zoom-Live-Stream; Schauspielende mit Maske

Link: <https://www.lecameleon-forumtheater.ch>

Vom Einzelbild zum Trickfilm - Wie die Bilder laufen lernen

Flückiger Adrian

In kleinen Gruppen lernen die Kursteilnehmer/innen zu animieren und vertonen. Der Fantasie sind im Trickfilm keine Grenzen gesetzt: gemeinsam werden Geschichten und Charaktere entwickelt, Kulissen gebastelt und gebaut. Die Teilnehmer lernen, wie ein Storyboard gezeichnet wird. Anhand von Filmbeispielen werden den Kursteilnehmer/innen die unterschiedlichen Animationstechniken vorgestellt. Mit einfachen Mitteln, wie iPads, iPhones, Stativen und Leuchten werden die erarbeiteten Storyboards anschliessend filmisch umgesetzt. Mit kurzen Animationsübungen werden die Teilnehmer/innen mit den Animationstechniken und dem entsprechenden Programm auf dem iPad vertraut gemacht. Mittels Stimme, selbst erzeugten Geräuschen oder Instrumenten werden die Kurzfilme schliesslich vertont. Mit dem gemeinsamen Betrachten der entstandenen Filme werden die Kurse abgeschlossen.

Schulstufe: Ab der 2. Klasse bis Oberstufe

Kanton: Zürich, Aargau, Luzern, Uri

Medien: Samsung Tablets, iPads, Smartphones.

Links: <http://www.umaer.ch/workshop/>, https://www.instagram.com/umaer_trickfilmworkshop/

ABC DINO Xenegugeli

Zoss Roland

Die Erfolgsgeschichte 20 Jahre Lieder • 10 Jahre App Seit 1999 sind Tausende Kinder übers Tierlieder-ABC «Xenegugeli» ins Alphabet „eingestiegen“. Roland Zoss feierte das 20-jährige Konzertjubiläum mit dem Bestseller. Das ABC Xenegugeli war 2009 zudem die erste deutsche mobile ABC-App. Neu gibt es das von Pädagogen ausgezeichnete Tierlieder-ABC nebst Deutsch, Schweizerdeutsch (Basisschrift), Französisch auch Englisch, Spanisch. Mit weiteren Handzeichnungen und Liedern.

Schulstufe: Kindergarten, 1. und 2. Klassen

Kanton: diverse

Medien: iPads, Tablets

Links: https://www.abcdino.swiss/xenegugeli/world_xenegugeli.htm



Influence Yourself

Stefan Maurer

Mit Fotograf und Kunstvermittler, Stefan Maurer, und Spezialist für IT und Soziale Medien, Remy Reist, erforschen Lernende kreativ und fachlich begleitet die Welt der Selfie-Kultur, Influencer und Bilderwelten im Internet. Im Fotostudio entstehen, mit Fotograf und Kunstvermittler Stefan Maurer, Porträt- und Objektfotos, die thematisch aufbereitet und mit IT-Spezialist Rémy Reist auf der eigens erstellten Webseite www.influence-yourself.ch publiziert werden. Die Schüler*Innen reflektieren, was hinter einer Botschaft steckt, was die Absicht und die Folgen davon sind und wie soziale Netzwerke nachhaltig und verantwortlich genutzt werden können. Im Sinne von «Influence Yourself» nehmen wir selbst Einfluss, kreieren das eigene digitale Image und schaffen einen positiven Fussabdruck im Internet. Die Webseite www.influence-yourself.ch wächst mit jedem Projekt und lässt so eine Plattform entstehen, die zu einem bewussten, nachhaltigen und verantwortungsvollen Umgang mit sozialen Netzwerken und der Kultur der Selbstdarstellung anregen möchte. Die Webseite kann von den Beteiligten Lehrpersonen und Klassen über die Dauer des Projekts hinaus genutzt werden. In einem sicheren, passwortgeschützten Bereich haben sie die Möglichkeit, zu experimentieren.

Schulstufe: 5. bis 7. Klasse Real (und in einem offenen Angebot mit Jugendlichen aus dem Quartier)

Kanton: Bern

Medien: Fotografie, Smartphone, Computer, Text

Links: <https://www.influence-yourself.ch/>

Workshop Kurzfilme - Wie bewertet und visioniert man einen Kurzfilm?

Sascha Antenen

Mittels einer Kinovorstellung, welche die Höhepunkte der französischen / französischsprachigen Kurzfilme (Spieldauer 90 Minuten) zusammenfasst, erhalten die Schüler Zugang zu diesen seltenen Filmerlebnissen. Wie selektioniert man einen Kurzfilm? Was sind die Hauptkriterien? Auf was genau müssen wir achten? Die Geschichte, die Schauspieler, die Dialoge, die Technik, die Musik? Vor der Vorstellung wird die Direktion des FFFH eine Filmauswahl präsentieren (Rund 90 Min. Programm), sowie die Kriterien, die nötig sind, um Filme richtig zu interpretieren. Vor der Vorstellung bekommt jeder Schüler einen „Selektionsraster“ verteilt. Nach der Vorstellung wird eine Debatte organisiert und die Schüler definieren ihren persönlichen Favoriten. Wenn immer möglich begleitet ein Bieler Jungregisseur den Workshop und gibt so zudem direkte Einblicke in die Realisierung eines Kurzfilms.

Schulstufe: Verschiedene Schulklassen im Kanton Bern, ab 13 Jahren, auf Deutsch und/oder Französisch

Kanton: Bern

Medien: Kurzfilme im Wettbewerb des FFFH

Links: <https://www.fffh.ch/de/festival/jugendliche/festival-fuer-schulen/>

trickfilm.ch - Animierende Kurse

Flückiger Kaspar

Kinder und Jugendliche von 9 bis 16 Jahren lernen mit einfachsten Mitteln Animationsfilme zu produzieren. Gemeinsam entwickeln wir Geschichten, zeichnen Storyboards, entwerfen Charaktere und Kulissen. Nach der technischen Einführung kennen Sie den Umgang mit Tablet, Stativ und Licht. Animation, Schnitt und Vertonung erfolgen in einer kostenlosen App, die sie auch zu Hause weiterverwenden können. Die Filme sind nach der internen Film Premiere auf www.trickfilm.ch abrufbar und so einem breiten Publikum zugänglich. Die Teilnehmenden lernen verblüffendes zur Geschichte des Films und wo der Trick im Film steckt.

Schulstufe: 3. bis 9. Klasse

Kanton: LU, SO, BE, ZH, BL, GR, AG, ZG



Medien: Animationsfilm

Links: <http://trickfilm.ch/>

RadioChico Schweiz

Annemarie Koch

Wie können die Medien didaktisch fundiert, attraktiv und zugleich motivierend in das Schulzimmer gebracht werden? Hier setzt RadioChico Schweiz an und ermöglicht echte Radioproduktion direkt an der Schule. Die Jugendlichen bringen innerhalb eines Sendekonzepts ihre eigenen Ideen und Interessen ein. Durch die Integration in einen Medien-Produktionsprozess erleben die jungen Menschen eine hochmotivierende Form der Wissens- und Fähigkeitenvermittlung. Dieser Weg, selbst mit Medien zu arbeiten, hat sich in der Vergangenheit mehrfach bewährt. Die bisher durchgeführten Schulprojektwochen bestätigen, dass das Konzept den gewünschten pädagogischen Erfolg erzielt. RadioChico Schweiz besucht Schulen in der ganzen Schweiz. Dort steht das mobile Studio für eine Projektwoche unter Betreuung unserer Praktikanten und ehrenamtlichen Helfenden zur Verfügung. Innerhalb der Sendestruktur dürfen die Schüler*innen weitgehend frei den Sendetag gestalten. Sie bereichern die Sendungen mit ihren eigenen Interviews bei lokalen Geschäften, Betrieben, Behörden und Politikern. Oder sie gehen auf Tuchfühlung mit der Bevölkerung und einheimischen Persönlichkeiten. Sie gestalten täglich Moderationen und Nachrichten: Auch Aktuelles aus dem Schulalltag hat seinen Platz im Sendeprogramm. Diskussionsrunden und Meinungsumfragen zu aktuellen Jugendthemen runden das Programm ab. Ausserdem bietet RadioChico Schweiz auch halb- oder eintägige Radio-Workshops an Schulen oder mehrere Projektstage „Radio“ an Schulen an.

Schulstufe: von der 1. Klasse bis zur Gymnasialstufe

Kanton: Vorwiegend in BE, CH-weit möglich

Medien: Radio und die dazugehörenden Onlinemedien, diverse Zeitungen, Video

Links: <https://www.radiochico.ch/archiv/archiv-schulprojekte/>,

<https://kulturgesuche.be.ch/course/courseoverview.aspx#/public/course/33>

Action! Wir drehen unseren eigenen Film

Verein filmkids.ch (Regisseur/innen, Schauspieler/innen und andere Filmschaffende)

Sei es eine fiktionale Geschichte, ein Dokumentarfilm oder ein Experimentalfilm - einen Kurzfilm zu drehen ist in verschiedenen Modulen umsetzbar: als Projektwoche, über vereinzelte Tage oder über mehrere Wochen in Projektstunden. Action! gewährt Einblick in alle Disziplinen des Filmschaffens. Eine Schulklasse lernt das Medium Film und seine Berufe von allen Seiten detailliert kennen. Mit dem Nötigsten an Theorie und viel Praxis wird garantiert, dass die Schüler*innen nicht nur eine Menge Spass, sondern auch zahlreiche Lernmomente haben. Da es beim Film viele Hände braucht, müssen alle mit anpacken. Die Klasse schreibt, spielt, filmt, schneidet, zeichnet und gestaltet den Soundtrack. Dabei entstehen zwei Kurzfilme, die am Ende des Projekts bei einer Premiere stolz präsentiert werden können. Neben dem Ausleben der eigenen Kreativität üben sich die Schüler*innen in Teamfähigkeit, Kommunikation, dem Umgang mit Stresssituation und Konflikten. Das Projekt kann sich auch auf ein von der Schule vorgegebenes Thema beziehen.

Filmprojektwoche Action! – Projektwoche im Schulhaus oder Klassenlager Autor/in, Regie, Kamera, Ton, Filmschauspiel, Schnitt, Filmmusik – die Schüler/innen schlüpfen in alle Rollen und setzen in Gruppen zwei Kurzfilme um.

Filmprojekt Action! – Zwei Wochen vormittags oder in Projektstunden über mehrere Monate verteilt Wie bei der Filmprojektwoche schlüpfen die Schüler/innen in alle Rollen (Autor/in, Regie, Kamera, Ton, Filmschauspiel, Schnitt, Filmmusik) und setzen in Gruppen mind. zwei Kurzfilme um.



Filmtag Action! In einem Tag werden kurze Filme aufgenommen und geschnitten. Es wird mit iPhone oder iPad und zu einem vorab bestimmten Thema gearbeitet (z.B. Wald, Jahreszeit, Verkehr, Quartier, Schulhaus etc.).

Action Special! Wir betreuen auch gerne ein ganzes Schulhaus bei einer Spezialwoche zum Thema Film und können ergänzend zum Kurzfilme drehen Animationsfilm (Stop Motion Technik) und Green Screen Technik anbieten.

Action Inklusiv! Gerne setzen wir auch Filmprojekte mit Schulklassen von Sonderschulen um. Das Angebot entwickeln wir individuell nach den Bedürfnissen und in Absprache mit den Betreuungspersonen.

Schulstufe: 4.–6. Primarklasse, 1.–3. Sekundarklasse, Berufsvorbereitungsjahr, Mittel-, Berufs(fach)schule

Kanton: Zürich, Basel, Bern, gerne überall auf Anfrage

Medien: Film, Canon Kameras, Tablets und Handys, verschiedene Schnittprogramme

Links: <https://filmkids.ch/de/action/>

Slam@School

Tina Messer

Mit der Poetry-Slam-Workshopreihe «Slam@School» (S@S) leistet der Kulturverein Spoken Word Biel seit 2013 einen wertvollen Kulturvermittlungsbeitrag an Schulen im ganzen Kanton Bern. Im Gegensatz zu bereits vorhandenen Spoken-Word-Workshops, beabsichtigte S@S von Anfang an eine intensive Arbeit mit den Klassen. Das Konzept sieht 12 Workshopkationen vor und ersetzt während 4-6 Wochen den Deutschunterricht. Die Schüler*innen lernen in dieser Zeit verschiedene Techniken kennen, um einen eigenen Spoken-Word-Text zu verfassen und diesen schliesslich für den Vortrag auf der Bühne einzustudieren. Der Wettbewerb «Poetry Slam» ist dabei ein zentrales Element und findet auf drei Ebenen statt: Alle Schüler*innen präsentieren abschliessend ihren Text vor der eigenen Klasse. Die Besten aus einer Klasse batteln sich gegen die Besten aus der Parallelklasse am öffentlichen Schul-Slam. Schlussendlich treten die Sieger*innen der Schul-Slams für ihre Schule am kantonalen Finale (öffentlich) in Bern an. Unterdessen haben über 120 Schulklassen und über 2'000 Schüler*innen von diesem intensiven Kulturvermittlungsangebot profitieren können. Trotz Corona konnten die Workshops stattfinden. Allerdings musste vergangenen Winter eine digitale Variante des Projekts erarbeitet werden, um Ende Januar die Reihe weiter durchführen zu können. Unterdessen finden sowohl digitale als auch analoge und hybride Umsetzungen statt und die Resonanz ist durchweg sehr positiv.

Schulstufe: Sekundarstufe I und II

Kanton: Bern, St. Gallen

Medien: Film, Canon Kameras, Tablets und Handys, verschiedene Schnittprogramme

Links: <https://www.facebook.com/spokenwordbiel/>

Mit ** sind jene Projekte gekennzeichnet, welche spezifisch am Online-Forum von Kulturvermittlung Schweiz am 24. Juni 2021 präsentiert wurden.