

**Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)**

**Instagram und YouTube der (Pre-)Teens  
Inspiration, Beeinflussung, Teilhabe**

**Beiträge aus Forschung und Praxis**

**Prämierte Medienprojekte**

**Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)**  
**Dieter Baacke Preis Handbuch 14**  
**Instagram und YouTube der (Pre-)Teens**  
**Inspiration, Beeinflussung, Teilhabe**  
**Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte**

**Dieser Band wurde gefördert vom**

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

**Herausgeber**

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur  
 in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK)

**Anschrift**

GMK-Geschäftsstelle  
 Obernstr. 24 a  
 33602 Bielefeld  
 fon 0521/677 88  
 fax 0521/677 92  
 email gmk@medienpaed.de  
 homepage www.gmk-net.de

**Redaktion**

Dr. Friederike von Gross  
 Renate Röllecke  
 Tanja Kalwar

**Lektorat**

Tanja Kalwar

**Titelillustration**

kopaed

**Druck**

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2019

Arnulfstraße 205  
 80634 München  
 fon 089/688 900 98  
 fax 089/689 19 12  
 email info@kopaed.de  
 homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-514-7  
 eISBN 978-3-86736-653-3

Franziska Giffey, Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend  
**Grußwort anlässlich der Verleihung des Dieter Baacke Preises  
 am 17. November 2018 in Bremen** **9**

Friederike von Gross / Renate Röllecke  
**Instagram und YouTube der (Pre-)Teens** **11**  
 Inspiration, Beeinflussung, Teilhabe

**Teil 1: Beiträge aus Forschung und Praxis**

Lars Gräßer / Markus Gerstmann  
**„Ich krieg das halt alles einfach mit und das ist halt das Schöne daran“** **19**  
 Inspiration durch soziale Bewegtbild-Netzwerke

Kai-Uwe Hugger et al.  
**Zwischen Authentizität und Inszenierung** **29**  
 Zur medienkritischen Einschätzung informationsorientierter YouTuber\*innen-Videos  
 durch Jugendliche

Tanja Witting  
**Mädchen und junge Frauen auf Instagram** **37**  
 Zwischen Schönheitsnormen und Empowerment

Christa Gebel / Andreas Oberlinner  
**Das GEHEIMNIS meines ERFOLGES** **45**  
 Zum Orientierungspotential von YouTube-Stars für 10- bis 14-Jährige

Martina Schuegraf / Tobias Börner  
**Instagram-Faszination für Heranwachsende** **51**

Henrike Boy / Sabine Sonnenschein  
**Mit YouTube und Co. stark und kreativ werden** **57**  
 Methoden zur Persönlichkeitsentwicklung und Förderung der Kritikfähigkeit

Isabel Venne / Larissa Brands  
**Social Media – Musik-Apps in inklusiven Kontexten** 63  
 „Durchblick im Netz“: ein inklusives, medienpädagogisches Projekt zur risikoarmen Teilhabe

Iren Schulz, Schau Hin-Coach, im Interview mit Renate Röllecke  
**Medienaktive Kinder – ratlose Eltern?** 73

**Methoden zum Thema „Social Media“ für Fortbildungen und die medienpädagogische Praxis** 79

### Special zum Sonderthema „Kinderrechte in der digitalen Welt“ (Kategorie F)

Luise Meergans / Sophie Pohle  
**Von der Medienpädagogik zur Kinderrechtebildung** 85  
 Über das Verhältnis von Kinderrechten und Medienpädagogik in der digitalen Welt

## Teil 2: Prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises

Metaversa e.V.  
**Flucht nach Utopia** 99  
 (Kategorie A – Projekte von und mit Kindern)

Verein zur Förderung akzeptierender Jugendarbeit e.V. (VAJA)  
**#rootsnvisions/Wurzeln und Visionen – Geflüchtete und Bremer Jugendliche gestalten gemeinsam eine Videoprojektion** 107  
 (Kategorie B – Projekte von und mit Jugendlichen)

ZDS Berufsinternat  
**Sag Was – eine polyperspektivische und multimediale Arbeitshilfe** 113  
 (Kategorie B – Projekte von und mit Jugendlichen)

Moviemiento e.V.  
**Living Legends – Memory in Motion** 121  
 (Kategorie C – Interkulturelle und internationale Projekte)

LAG Kunst und Medien NRW e.V. und Selfigrafen  
**NeoEnkel – generationsübergreifendes Fotoprojekt mit Geflüchteten und Senior\*innen** 129  
 (Kategorie C – Interkulturelle und internationale Projekte)

Medienprojekt Berlin e.V.  
**Wahl inklusiv – Ein Videoworkshop für Menschen mit und ohne Behinderungen** 135  
 (Kategorie D – Intergenerative und integrative Projekte)

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW  
**Spieleratgeber-NRW** 145  
 (Kategorie E – Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter)

tinkerbrain. Institut für Bildungsinitiativen GmbH  
**#stadtsache. Crossmediale Teilhabe an der Stadt.** 153  
 (Kategorie F – Projekte zum Sonderthema „Kinderrechte in der digitalen Welt“)

Trickmisch – das mobile Sprachlabor  
**Trickmisch – Deutsch lernen mit Trickfilmen** 161  
 (Besondere Anerkennung)

## Teil 3: Zum Dieter Baacke Preis

Dieter Baacke (1999)  
**Was ist Medienkompetenz?** 169

Einfach bewerben  
**Dieter Baacke Preis – die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte** 171

**Fragen und Antworten zum Dieter Baacke Preis** 173

**Abbildungsnachweis** 175

Brandenburg ermöglicht. Das Format konnte im Rahmen des Deutschen Kinder Medien Festivals *Goldener Spatz* in Erfurt, auf der ersten *Tincon* in Berlin, auf dem Ganztags-Schulkongress in Berlin und der Auftaktveranstaltung von *bildung.digital* in Würzburg präsentiert werden. *bildung.digital* hat das Projekt auf ihr Themenportal für Schulen aufgenommen: [www.bildung.digital/artikel/auf-rettungs-mission-im-klassenzimmer](http://www.bildung.digital/artikel/auf-rettungs-mission-im-klassenzimmer).

Ein Erfahrungsbericht, die ausführliche Beschreibung des Ablaufs, die technischen Voraussetzungen und alle nötigen Materialien finden sich zur freien Verfügung (CC-BY-SA) unter: [www.fluchtnachutopia.de](http://www.fluchtnachutopia.de).

### **Kontakt**

Metaversa e.V.  
c/o outreach gGmbH  
Axel-Springer-Str. 40/41  
10969 Berlin  
Michael Lange  
E-Mail: [lange@metaversa.de](mailto:lange@metaversa.de)

## **Im Interview**

### **Flucht nach Utopia**

**Metaversa e.V.**

**Michael Lange und Susanne Grunewald**

#### ***Herausragendes und Spezielles***

##### ***Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?***

Wir greifen mit der Roboterthematik Themen auf, mit denen bereits junge Kinder bestimmte Vorstellungen verbinden. *Medial* vermittelt verfügen Kinder über eine hohe Sensibilität für die drohenden Gefahren technologischer Entwicklung und nehmen diese sehr ernst. Fragt man sie jedoch, ob und wie sie darauf Einfluss nehmen können, entsteht im besten Fall ratloses Schweigen. Diese Erfahrung in der Arbeit mit Heranwachsenden war Ausgangspunkt für die Entwicklung des Formats. Über diesen Zugang gelingt es uns sehr gut, die Teilnehmer\*innen zu ersten Schritten im Programmieren zu motivieren, wie gleichfalls auch, sich gedanklich mit dem Thema Automatisierung und dessen Folgen auseinanderzusetzen.

Das Spiel-Format und die Story motivieren dazu, die Aufgaben zu lösen, sich selbst zu organisieren und miteinander zu verständigen, um das Ziel zu erreichen.

#### ***Ziele und Methoden***

##### ***Welche medienpädagogischen Ziele werden mit welchen Methoden verfolgt?***

Die Teilnehmer\*innen lernen die Grundbegriffe von Programmierung und Robotik anhand eines interaktiven Inputs mit einem Quiz-Teil kennen. Über ihre Zukunftsvisionen tauschen sie sich in Kleingruppen aus und präsentieren sich diese gegenseitig. Erste Schritte und Grundkonzepte der Programmierung erlernen sie praktisch anhand einer Übung ohne Computer und mit der Software *Scratch*. Diese Kenntnisse müssen sie selbstständig in Teamarbeit auf die Programmierung der Roboter übertragen, um die Rätsel lösen zu können.

Hier wird neben der Sozial- und Problemlösungskompetenz auch kreatives und logisches Denken gefördert. Der im Spiel-Verlauf provozierte Interessenkonflikt fordert von den Schüler\*innen ein hohes Maß an Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit. Nicht selten kommt es hier zu Meinungsverschiedenheiten und Konflikten, für die es einen Umgang zu finden gilt. Die an das Spiel anschließende Reflexion zeigt verschiedene Handlungs- und Lösungsmöglichkeiten auf, hinterfragt gegebene Informationen und regt zu kritischem Denken an. Zum Abschluss verständigen sich die Schüler\*innen auf ethische Grundlagen für eine automatisierte Umwelt („Roboter-Gesetze“). Sie überlegen sich individuell, welche Lebensbereiche sie Maschinen überlassen wollen und welche sie den Menschen vorbehalten möchten und werden so zu gesellschaftlicher Mitgestaltung angeregt.

#### ***Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte***

##### ***Welche Vorkenntnisse haben die Teilnehmer\*innen?***

Nahezu bei allen ist das Thema Robotik/Automatisierung sehr präsent: aus Filmen, Spielen, Nachrichten und Erzählungen von Freunden. Hoffnungen, Roboter könnten in Zukunft beschwerliche Arbeiten übernehmen, Umweltprobleme lösen etc., werden dabei von den Befürchtungen, Roboter machen sich selbstständig und übernehmen die Kontrolle über die Menschheit, übertroffen. Über Vorkenntnisse mit blockbasierten Programmiersprachen verfügt durchschnittlich jede\*r zehnte Schüler\*in.



### **Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?**

Das Format fördert die kritische Analyse des aktuellen gesellschaftlichen Wandels hin zu einer digitalisierten Gesellschaft und bezieht dabei besonders die ethische Dimension der sozialen Konsequenzen einer automatisierten Umwelt mit ein. Medienkunde wird informativ über die Reflexion von Grundbegriffen wie Algorithmus, Programmierung, Robotik und Künstliche Intelligenz und instrumentell über das Erlernen und Anwenden einer Programmiersprache vermittelt, die insbesondere in Form von Scratch darüber hinaus auch zur kreativen Mediengestaltung anregt.

### **Welche Kenntnisse erwerben die Teilnehmenden?**

Die Teilnehmenden lernen durch ihre ersten Programmier-Schritte strukturiert und lösungsorientiert zu denken und Fehler als Möglichkeiten der Weiterentwicklung zu erkennen. Durch den Einsatz der Roboter werden die Effekte ihrer Vorgehensweise physisch erfahrbar. Das „Geheimnis“ digitaler Steuerung und Datenverarbeitung wird ein Stück gelüftet, wodurch eine Hemmschwelle abgebaut wird, sich damit zu beschäftigen.

Da das Spiel nicht im Alleingang zu bewältigen ist, wird kooperatives Verhalten gefördert. Für das Lösen der Rätsel gibt es mehrere Möglichkeiten, was die Kreativität der Schüler\*innen stimuliert. In der Entscheidungssituation müssen sie Wege der Verständigung finden, argumentieren, nach Kompromissen suchen und Impulse setzen, um den Spielverlauf voranzutreiben. Dabei wird auch der Umgang mit Meinungsverschiedenheiten, unterschiedlichen Ziel- und Handlungsvorstellungen und Konflikten in einer Stress-Situation erprobt. Der reflexive Teil zu den eigenen Vorstellungen einer digitalisierten Zukunft stärkt die Selbstwirksamkeit.

### **Probleme und Grenzen**

#### ***Gab es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie wurden diese Probleme bewältigt?***

Je nach Alter und Vorwissen sind die Programmieraufgaben und Rätsel unterschiedlich schwer und werden entsprechend unterschiedlich schnell gelöst. Das muss didaktisch aufgefangen werden, z.B. indem die Kinder mit Vorwissen motiviert werden, die anderen zu unterstützen, oder indem unterschiedliche Schwierigkeitsstufen bereitgestellt bzw. Erweiterungen vorgeschlagen werden.

Der Projekttag ist sehr betreuungs- und materialintensiv und verläuft jedes Mal anders. Das erfordert auch vom Team spontane Problemlösungskompetenz und Kreativität für unvorhergesehene Situationen und technische Störungen.

Das Alternate Reality-Game ist so gestaltet, dass die im Spielverlauf in zwei Hälften geteilte Gruppe mit unterschiedlichen Informationen versorgt wird, um eine Diskussion über Automatisierung anzuregen. Dadurch entsteht zunächst ein Interessenkonflikt, der zu ernstem Streit führen kann. Das Team ist gefordert, moderierend einzugreifen, das Erlebte in der Reflexion emotional aufzufangen und in eine konstruktive Richtung zu lenken. Es empfiehlt sich, im Vorfeld mit dem pädagogischen Personal der Schule das Gespräch darüber zu suchen, zu welcher Dynamik der Klassenverband neigt, ob die Kinder kooperatives Arbeiten gewohnt sind bzw. wie sie bei Bedarf darauf vorbereitet werden können.

### **Technik**

#### ***Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?***

Für die Programmier-Einführung wird ein PC für jeweils zwei Teilnehmende benötigt, mit Internetzugang und aktuellen Browsern, über die Scratch angewendet wird. Im Spiel werden sechs mBots von Makeblock eingesetzt, die mit sechs Laptops programmiert werden. Da-

für müssen die (kostenlose) Software mBlock sowie die vorprogrammierten Spiel-Dateien auf den Laptops installiert sein. Für die Spielgeschichte, die vollständig über das Weblog abrufbar ist, werden zwei Rechner oder Tablets mit Internetzugang, zwei Projektoren und Ton benötigt. Außerdem müssen Spielflächen und Zubehör für die Rätsel bereitgestellt werden. Eine genaue Beschreibung der technischen und räumlichen Voraussetzungen findet sich unter [www.fluchtnachutopia.de](http://www.fluchtnachutopia.de).

### **Tipps für die Praxis**

#### ***Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessierten geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?***

Gerade für jüngere Zielgruppen sollte sehr viel methodische Abwechslung geboten werden. Wir wechseln nach spätestens einer Stunde von Gruppen- zu Einzelarbeit, von Gesprächen zu praktischer Arbeit am PC. Coding-Projekte gewinnen sehr stark dadurch, das physische Gegenstände einbezogen und programmiert werden: Roboter, Mikrocontroller etc.

Für eventuelle technische Ausfälle empfiehlt es sich, mindestens einen zusätzlichen Roboter dabei zu haben. Weitere Tipps finden sich unter [www.fluchtnachutopia.de/materialien](http://www.fluchtnachutopia.de/materialien).

### **Motivation**

#### ***Ist es notwendig, die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Wenn ja, warum und wie?***

Die Motivation entsteht in der Regel durch das Thema und das Spielszenario. Vorteilhaft sind eine thematische Vorbereitung und Aufklärung der Teilnehmenden über den Inhalt des Projekttag.

#### ***Was hat den beteiligten Kindern und Jugendlichen besonders viel Spaß gemacht?***

Der spielerische Zugang über ein Gaming-Format erweckt bei den Schüler\*innen ein Wissen- und Verstehen-wollen, also eine intrinsische Motivation, sich mit dem Thema auseinanderzusetzen. Entsprechend werden in

der Auswertung das ARG und die Steuerung der Roboter von nahezu allen Teilnehmenden genannt. Einige Schüler\*innen nennen auch die Einführung in Scratch, verstehen, was ein Roboter ist, und die inhaltliche Auseinandersetzung.

#### ***Und was finden Sie selbst besonders motivierend?***

Es ist sehr spannend, mit den Schüler\*innen über ihre Hoffnungen und Befürchtungen zur Technologieentwicklung ins Gespräch zu kommen, kritische Punkte mit ihnen gemeinsam zu reflektieren und über Lösungen nachzudenken. Eine große Motivation stellt das Ziel dar, die Heranwachsenden zu eigenen Entwürfen und gesellschaftlicher Mitbestimmung zu ermutigen.

### **Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts**

#### ***Welche Veränderungen haben sich durch die Medienprojekte in der Zielgruppe, in Ihrer Einrichtung oder den beteiligten Einrichtungen, im Stadtteil etc. ergeben?***

Die Lehrer\*innen der Projektklassen erlebten die große Motivation ihrer Schüler\*innen, sich mit Programmierung, Robotik und damit zusammenhängenden gesellschaftlichen Fragen auseinanderzusetzen. Zum Teil entstehen dadurch Ideen, sich ebenfalls Robotertechnik anzuschaffen oder eine entsprechende AG in der Schule anzubieten. Die Nachhaltigkeit der Wirkung auf die Zielgruppe kann bei einem Projekttag nicht bestimmt werden und ist abhängig von langfristiger Förderung des individuellen Interesses.

#### ***Läuft das Projekt noch und wenn ja, wie lange? Oder gibt es Anschlussprojekte?***

Projekttag können über Metaversa e.V. weiterhin gebucht werden. Für das kommende Jahr bemühen wir uns um eine Förderung, um das Projekt für 8./9. Klassen weiterzuentwickeln.

## Themen

*Welche Themen (Inhalte) sind im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?*

Der niedrigschwellige und intuitive Einstieg in die Programmierung über die blockbasierte Sprache Scratch sowie das Kennenlernen, Ausprobieren und Spielen mit Robotern. Auch das gemeinsame Erschaffen eines Regelsystems für das „Zusammenleben“ mit automatisierten Maschinen begeistert die Schüler\*innen.

## Trends und Interessen der Zielgruppe

*Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?*

Die Handynutzung beginnt bekanntlich immer früher. Die beliebtesten Anwendungen in den 5. und 6. Klassen sind WhatsApp und YouTube. Bei Kindern lässt sich feststellen, dass immer mehr elektronische und programmierbare Spielzeuge im Haushalt Einzug halten. Zudem verfügen immer mehr Haushalte über Sprachassistenten.

*Wie geht man in Ihrer Einrichtung/wie gehen Sie evtl. darauf ein?*

Wir entwickeln entsprechende Konzepte insbesondere für Schulprojektstage und Projektwochen, um möglichst alle Kinder und Jugendlichen gleichermaßen zu erreichen.

## Perspektiven

*Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs*

*a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?*

Das Feedback wirkt als Bestätigung, dass wir mit unseren Bildungsangeboten auf einem guten Weg sind. Das motiviert uns, die behandelten Themen zu vertiefen und auch für ältere Zielgruppen oder längere Angebote aufzubereiten. Und wir hoffen natürlich, dass dadurch Institutionen und Fördermittelgeber\*innen auf

unsere Arbeit aufmerksam werden und uns mit den nötigen Ressourcen dabei unterstützen.

*b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?*

Stärkerer Einbezug von Coding und digitaler Technik in der Medienbildung in Bezug auf Selbstermächtigung, eine kritische Auseinandersetzung und gesellschaftliche Teilhabe.

## Struktur und Rahmen

*Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?*

Nach wie vor wäre der Aufbau nachhaltiger Strukturen notwendig, die auch die Konzeption und Planung neuer Projekte absichert. Darüber hinaus ist mehr Austausch und Vernetzung nötig, z.B. der Aufbau interdisziplinärer Plattformen zum Austausch zwischen Uni und Schule, die Aufhebung der Trennung zwischen Bildung und Wissenschaft, eine offene Lern- und Fehlerkultur.

## Feedback

*Gab es abschließend seitens der Zielgruppe Verbesserungsvorschläge, weiterführende Ideen bezüglich Ihres Projektes?*

Vor allem jüngere Schüler\*innen und solche, die kooperatives Arbeiten im Team nicht gewohnt sind, waren manchmal überfordert, sowohl mit der Situation als auch mit unterschiedlichen Informationen umzugehen und unter diesen Umständen zu einer gemeinsamen Lösung zu gelangen. Diesbezüglich sollte es für den Spielablauf eine Alternative geben, die die Diskussion über Automatisierung auf anderem Wege induziert.

## Ergänzungen

*Was wurde Ihrer Meinung nach im Fragenkatalog nicht berücksichtigt? Was möchten Sie noch ergänzen?*

In den letzten Jahren gab es eine starke Zunahme an Coding- und Making-Projekten mit

Kindern und Jugendlichen. Über die Vermittlung reiner Programmierfähigkeiten sollte die Chance genutzt werden, auch über die Folgen für die Gesellschaft mit Kindern und Jugendlichen ins Gespräch zu kommen und ihnen bewusst zu machen, dass sie diese aktiv mitgestalten können. Hier wäre eine stärkere Überschneidung und Zusammenarbeit von politischer Bildung, Informatik und Medienbildung wünschenswert.

---

## Interviewpartner\*innen

**Michael Lange:** Bildungsreferent beim Landesfachverband Medienbildung Brandenburg e.V., für den er Fortbildungsveranstaltungen für Lehrer\*innen und Pädagog\*innen konzipiert sowie Workshops und Tagungen organisiert; erprobt als freiberuflicher Medienpädagoge in Modellprojekten mit seinem Verein Metaversa e.V. den Einsatz von digitalen Informations- und Kommunikationstechnologien in der Kinder- und Jugendbildung; aktuelle Schwerpunkte: Bildungsprojekte im Bereich Social Media, Robotik, Internet der Dinge und Augmented Reality.

**Susanne Grunewald:** seit 2011 in der Medienbildung mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen beschäftigt; seit 2013 freiberuflich für verschiedene Institutionen und Vereine tätig; ihr Schwerpunkt: spielerisch-kreative Auseinandersetzung mit Internet-Technologien in Verbindung mit politischer und geschlechtersensibler Bildung; arbeitet außerdem als Organisatorin, Moderatorin und Mediatorin für Bildungseinrichtungen und emanzipatorische Projekte.

---

## **Abbildungsnachweis**

### *Titelbild*

© Monkey Business Images / Shutterstock.com

### *Porträtfoto Dr. Franziska Giffey*

© Bundesregierung / Jesco Denzel (Seite 9)

### *Friederike von Gross / Renate Röllecke*

© Katharina Künkel (Seite 15)

### *Lars Gräßer / Markus Gerstmann*

© BigTunaOnline / Shutterstock.com (Seite 19)

### *Christa Gebel / Andreas Oberlinner*

© Jacob Lund / Shutterstock.com (Seite 46)

### *Isabell Venne / Larissa Brands*

© Eigensinn e.V. (Seiten 67, 69)

### *Luise Meergans / Sophie Pohle*

© artistlike / Pixabay.com (Seite 85)

### *#stadtsache. Crossmediale Teilhabe an der Stadt.*

© Anke M. Leitzgen (Seiten 152, 154, 156, 159)

### *Trickmisch – Deutsch lernen mit Trickfilmen*

© Roland Bertram (Seite 160)

© Julia Kapelle (Seite 163)

© Barbara Klinker (Seite 165)

*Fotos und Abbildungen zu den Projektbeschreibungen und Interviews wurden uns freundlicherweise vom jeweiligen Projekt zur Verfügung gestellt.*

---