

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

Projektlaufzeit

Das Projekt wurde innerhalb eines ganzen Jahres durchgeführt und unterteilte sich in verschiedene Etappen: Bewerbungszeitraum, Artcamps (Workshops), kontinuierliche Kleingruppentreffen, audiovisuelle Installation, Dokumentarfilm, Nachbesprechung.

Ergebnisse

Besonders einprägsam war vor allem das einmalige Live-Event der audiovisuellen Installation an der Fassade des Theater Bremen. Diese stellte die äußerst kreativen, tänzerischen sowie technischen Fähigkeiten der Jugendlichen heraus, welche sie innerhalb des Projekts erworben hatten oder bereits mit in das Projekt (ein)brachten. Das komplette Projekt wurde von den Jugendlichen dokumentarisch aufgearbeitet und in eine finale Film-Fassung geschnitten. Beides – Installation und Dokumentation – kann auf dem YouTube-Channel des VAJA e.V. gesichtet werden: www.youtube.com/channel/UCVd95wFpZ-0viRlZAZsISsg.

Kontakt

Wiebke Jopp, Gunnar Erxleben und Jens Schaller
Verein zur Förderung akzeptierender Jugendarbeit e.V. (VAJA)
Hinter der Mauer 9
28195 Bremen
Tel: 0421/762 66
E-Mail: info@vaja-bremen.de
Web: www.vaja-bremen.de

Im Interview

#rootsnvisions/Wurzeln und Visionen – Geflüchtete und Bremer Jugendliche gestalten gemeinsam eine Videoprojektion

Verein zur Förderung akzeptierender Jugendarbeit e.V. (VAJA)

Wiebke Jopp, Gunnar Erxleben und Jens Schaller

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Der interdisziplinäre Ansatz, der sich auf professioneller wie auch kreativer Ebene wiederfand, machte dieses Projekt besonders lebhaft. Die kreativen Kompetenzen der Jugendlichen und die professionelle Begleitung seitens VAJA und Urbanscreen schufen das einmalige Live-Event einer audiovisuellen Fassadeninstallation. Alle Teilnehmenden haben für die Beteiligung an dem Projekt ein Zertifikat von Urbanscreen erhalten.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Gemeinsam mit den Jugendlichen erstellten wir ein Drehbuch/Storyboard und förderten so ihr Interesse an der Gestaltung und Realisierung der Installation. Hierzu führte u.a. Urbanscreen die Jugendlichen in die verschiedenen Disziplinen wie Film, Foto, Tanz, Musik und diverse Software-Programme ein. Diese Einführungen verliefen parallel zueinander und waren so jugendaffin und interaktiv gestaltet, dass sich die Jugendlichen in den unterschiedlichen Disziplinen ausprobieren konnten.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer*innen?

Die Jugendlichen brachten in verschiedenen Disziplinen hohe Kompetenzen mit: zum Teil im Bereich diverser Medien und auch auf Gebieten wie Kunst, Musik, Tanz und Performance.

Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Die Jugendlichen hatten an ihren Interessen orientiert die Möglichkeit, sich individuell kreativ mit unterschiedlichen Medien auseinanderzusetzen. Hierbei handelte es sich vornehmlich um Fotografie, Video, Schnitttechnik und weitere Software-Programme.

Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Die Jugendlichen trafen sich im Plenum, um sich dort gegenseitig über ihre gegenwärtigen Aufgaben auszutauschen. Das Interesse an dem täglichen Plenum war erstaunlich. Hier erwarben die Teilnehmer*innen diverse Kenntnisse der Projektrealisation. Dazu gehört zum Beispiel, sich über die Arbeitsschritte der anderen Teilnehmenden zu informieren, um so ein gemeinsames Ziel zu erreichen. So lernten sie täglich nicht nur innerhalb der Disziplin, der sie zugeordnet waren, sondern auch stets etwas aus den anderen Disziplinen, sodass sie sich auf diese Weise immer wieder gegenseitig unterstützen konnten.

Probleme und Grenzen

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

Die Finanzierung eines derartigen Projekts überstieg die finanziellen Ressourcen des Vereins enorm. Die Akquise von finanziellen Mitteln war vonnöten und bedurfte eines langen Atems. Über mehrere Jahre hinweg wurden an unterschiedliche Fördergeber Projektanträge übermittelt. Schließlich konnten Zuwendungen aus verschiedenen „Fördertöpfen“ erreicht

werden. Dies sicherte die Projektdurchführung. Großer Dank gebührt an dieser Stelle der Bremer Landesmedienanstalt – Medienpreis *Das Ruder*, der Bremer start Stiftung sowie der Bremer Volksbank.

Unsere pädagogischen Kompetenzen erreichten an einigen Stellen der Organisation ihre Grenzen. So mussten wir Aspekte des Eventmanagements übernehmen und diese erst einmal erlernen. Auch die Koordination zwischen allen Kooperationspartnern forderte uns immer wieder heraus. Zielführend war hier vor allem ein hohes Maß an Transparenz.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Zur Umsetzung dieses Projekts konnte dank der Kooperation mit der Bremischen Landesmedienanstalt und Urbanscreen ein Zugang zu professionellem Equipment, wie Videokameras, Fotokameras, Computern und Laptops (inkl. Software), geschaffen werden. Darüber hinaus wurde zur Fertigung einer solchen Installation ein umfangreich ausgestattetes Studio (z.B. mit mobiler Greenscreen/Computer mit hoher Rechenleistung und Speicherkapazität) benötigt, welches Urbanscreen bereitstellte. In den angemieteten Theaterstätten konnte auch auf ein großes Repertoire an Bühnen- und Lichttechnik zurückgegriffen werden.

Tipps für die Praxis

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

Zur Gestaltung eines derartigen Projekts sollte intern eine klare Rollenaufteilung gegeben sein. Des Weiteren ist eine klare Definition der Verantwortungsbereiche zu empfehlen. Dies dient vor allem der Transparenz gegenüber Kolleg*innen und Kooperationspartner*innen.

Für die unterschiedlichen Schwerpunkte innerhalb eines solchen Projekts sollten auch

Kooperationspartner involviert werden, die über entsprechende Kompetenzen verfügen.

Motivation

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

Aufgrund der Vielfältigkeit des Projekts konnten auch ganz unterschiedliche Jugendliche angesprochen werden. Deren Kompetenzen und Stärken mussten individuell hervorgehoben werden, um ihnen so die persönliche Bedeutung für das gesamte Projekt nahezulegen. Dadurch wurden die Jugendlichen motiviert, sich zu beteiligen.

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

Der Weg von den eigenen Ideen hin zu deren Realisierung war für die Jugendlichen eine besondere Erfahrung. Sie erfreuten sich sehr daran, ihre Stärken und Kompetenzen, wie Tanz, Gesang, Musik, Foto, Video, etc., in das Projekt einbringen zu können.

Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?

Der Zusammenhalt der Gruppe, welcher ab dem ersten Workshoptag zu erkennen war, motivierte uns enorm und bestätigte uns in der Vorstellung eines auf besondere Weise integrativ angelegten Projekts.

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 mediale Berichterstattung (TV und Print) über dieses Projekt schaffte ein breites Echo. Vor allem die Jugendlichen vernahmen dieses Echo und konnten in ihren Freundes- und Bekanntenkreisen sowie in ihren Stadtteilen auf sich aufmerksam machen. Die Jugendlichen konnten vor einem breiten Publikum zeigen,

wie harmonisch und bunt ein Zusammenleben sein kann. Der öffentliche Raum genießt einen hohen Stellenwert in der Lebenswelt von Jugendlichen und sollte geschützt werden. Mit dem Projekt konnten sich die Jugendlichen auf ungewöhnliche Art darstellen und einbringen. Auch ein Jahr nach dem Projekt empfinden die Teilnehmenden und deren jeweiliges soziales Umfeld ein hohes Maß an Partizipationsvermögen. Dies tragen sie nach außen und erreichen besser als wir weitere Jugendliche.

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

Das Projekt ist abgeschlossen und ein Anschlussprojekt ist nicht geplant.

Themen

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

Für die Jugendlichen war eine künstlerische Auseinandersetzung mit sich selbst und ihrer Geschichte besonders spannend. Jeden Tag aufs Neue waren sie über sich selbst überrascht und erstaunt. Wir wurden teils zu begleitenden Beobachtern der selbstständigen Arbeit der Jugendlichen.

Trends und Interessen der Zielgruppe

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

Die Etablierung sozialer Netzwerke in der Lebenswelt von Jugendlichen schreitet voran. Einen allgemeinen Trend zu nennen, ist kaum mehr möglich angesichts des reichhaltigen Angebots, welches perfekt auf die Interessen vieler Jugendlicher zugeschnitten ist.

Was wir erkennen, ist der Wille, sich selbst zu engagieren und gestaltend Teil zu haben. Die Jugendlichen sind sehr motiviert, neben dem reinen Konsum sozialer Netzwerke auch persönlich aktiv zu werden. So wächst der Wunsch nach professionellerem technischem

Equipment und einer professionelleren Ausstattung ihrer Produkte.

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

Zuallererst hören wir den Jugendlichen zu. In ihnen stecken Potentiale, die wir fördern wollen. Und dabei möchten wir ihnen Unterstützung bieten. Durch die neu gewonnenen Kooperationspartner können die Jugendlichen gemeinsam mit uns ihre Wünsche und Ideen verwirklichen.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Durch das Projekt hatten wir die Möglichkeit, unterschiedliche Kooperationspartner kennenzulernen, die auch für viele andere medienpädagogische Angebote zu begeistern wären. Der Einblick hinter die Kulissen eines solchen Projekts hat uns als pädagogische Fachkräfte weiter inspiriert. Mit dem Wissen um die technischen Möglichkeiten und der Erkenntnis über die Kompetenzen und Fähigkeiten der Jugendlichen sind wir motiviert, weitere Projekte zu realisieren. Unser Anspruch ist es, sich sehr nah an der Lebenswelt der Jugendlichen zu orientieren. Diese Lebenswelt wird zu Teilen durch das Smartphone geprägt, weshalb wir kontinuierlich versuchen, auch hier anzusetzen. So erstellten wir in den Jahren 2015/2016 eine App (unter dem Titel „VAJA“ verfügbar für iOS und Android), welche die Interessen der Jugendlichen einbezieht (<https://vaja-bremen.de/app>). Auch 2018 ist eine App entstanden, die spielerisch das Thema „Vorurteile“ behandelt und für den bewussten Umgang mit sozialen Netzwerken sensibilisiert.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Medienpädagogische Projekte kennen keine Grenzen und es werden immer weitere technische Möglichkeiten dazu gewonnen. Nicht nur

Sag Was – eine polyperspektivische und multimediale Arbeitshilfe

(Kategorie B – Projekte von und mit Jugendlichen)

Projektarbeit ist hier gefragt. Vielerorts bedarf es einer stabilen Regelangebotsstruktur, die auch an den Interessen der Jugendlichen ausgerichtet sein sollte.

Struktur und Rahmen

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

Es wäre wünschenswert, wenn perspektivisch eine finanzielle Basis geschaffen wird, die auch Großprojekte wie dieses ermöglicht und die von Jugendgruppen genutzt werden kann, um ihre medienpädagogischen Ideen umzusetzen. Hierzu bedarf es technisch hochwertiger Studios und deren professioneller Betreuung. Wichtig ist die Möglichkeit der Einführung in alle Geräte und Programme. So könnten die Jugendlichen auch mit Eigenmotivation ein Projekt auf die Beine stellen.

Feedback

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

Der größte Wunsch der Jugendlichen war es, im Folgejahr noch einmal eine neue Videoinstallation zu gestalten. Idealerweise in selbiger Gruppenkonstellation. Das Projekt ähnlich noch einmal zu machen, wäre sehr reizvoll, da die Jugendlichen jetzt genau wissen, wie eine solche Installation erstellt wird und welche Möglichkeiten sie haben. Die tiefgreifende Auseinandersetzung mit sich selbst, mit sozialen wie gesellschaftlichen Fragestellungen oder auch mit der Politik ist denkbar und realisierbar.

Interviewpartner*innen

Jens Kristoff Schaller: Soziologe (B.A.)/Sozialpädagoge; seit 2016 Koordinator des Teams *connect – Prävention und Integration durch aufsuchende Arbeit mit fluchterfahrenen Jugendlichen* und seit 2013 im Team *spot.*, bis 2018

bekannt als *Akzeptierende Jugendarbeit mit rechten Cliques* des VAJA e.V. (Verein zur Förderung akzeptierender Jugendarbeit e.V.) in Bremen.

Wiebke Jopp: Diplom-Sozialpädagogin/Theaterpädagogin; seit 2003 beim *Regionalteam Ost* – Schwerpunkt ist die Arbeit mit Jugendlichen mit Migrationshintergrund sowie kulturelle und künstlerische Projekte – des VAJA e.V.

Gunnar Erxleben: Diplom-Sozialpädagoge/Musiker; seit 2002 beim *Regionalteam Ost* – Schwerpunkt ist die Arbeit mit Jugendlichen mit Migrationshintergrund sowie kulturelle und künstlerische Projekte – des VAJA e.V.

Im Projekt *Sag Was – eine polyperspektivische und multimediale Arbeitshilfe* wurde mit Jugendlichen im Alter von 16 bis 26 Jahren eine Medienbox erstellt, die sich mit der Thematik Mobbing/Cybermobbing befasst. Im Projektjahr gab es im ZDS Berufsinternat zwei schwere Fälle von Cybermobbing. So entstand die Idee, ein Projekt zu starten, das zwei Grundaspekte beinhaltet: Die Situation sollte mittels verschiedener medialer Projekte mit den Betroffenen unmittelbar aufgearbeitet werden. Dabei ist eine Materialsammlung entstanden, die andere Institutionen nutzen können (verfügbar unter: <https://sag-was.jimdosite.com>).

Thema

Cybermobbing: Wie entsteht es, wie erkennt man Plot-Points und Handlungssituationen, wie geht man damit um, wie kann man helfen?

Zielgruppe/n

- Alle Jugendlichen ab 12 Jahren, die in ihren Lebensumfeldern mit Mobbing konfrontiert werden und nach Hilfe, Unterstützung und Handlungsalternativen suchen.
- Lehrer*innen, Jugendgruppenleiter*innen und andere Pädagog*innen, die in ihren Arbeitsbereichen nach Material suchen, um mit Jugendlichen ins Gespräch zu kommen.
- Eltern, Freunde und Verwandte, die Rat und Hilfe suchen, wie man Situationen erkennen und den Betroffenen helfen kann.

Methoden

Die Grundstruktur jeder Medieneinheit war stets die gleiche und hat sich bewährt. Der Technikteil wurde kurz und vor allem zielorien-

tiert gehalten. Kleine Erfolgserlebnisse haben die Teilnehmer*innen „bei der Stange gehalten“, ihnen Zuversicht gegeben, das Ziel umsetzen zu können. So war der Aufbau stets wie folgt:

- Eingangsgespräch und Orientierung, was am Ende in die Box soll.
- Evaluation der Vorerfahrung und softer Einstieg in die technische Materie (Nutzung der Software Gimp, Magix, Audacity etc.).
- Erstellung einer ganz kurzen Sequenz anhand derer man die technischen Möglichkeiten anschneidet. (Nur das wird erklärt, was man wirklich benötigt. Am Ende der Fertigstellung wurde – wenn überhaupt – nur sehr kurz angerissen, was das Programm noch leisten könnte.)
- Transfer des Grundplots auf das jeweilige Medium unter Berücksichtigung der Perspektive (z.B. bei der Fotostory nur die Szenen nutzen, die in der Schule spielen).
- Konkrete Umsetzung: Filmen, Aufnehmen, Schreiben, Fotografieren etc.
- Präsentation vor anderen Gruppen zur Steigerung des Selbstwertgefühls.

Projektlaufzeit

November 2017 bis August 2018

Ergebnisse

Es entstand eine umfangreiche Medienbox mit u.a. folgenden Medien: Buch, Kurzgeschichte, Fotostory, Hörspiel, Hörbuch, Comic, Tagebuch, Podcast, Gamebook, Text-Adventure, YouTube-Videos, Social Media-Fakes etc. Begleitet werden die Medien von einem Handbuch für Eltern, Lehrer*innen, Pädagog*innen und Betroffene, in dem Methoden zur Nutzung vorgestellt werden.

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.
