

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

***Was auf die Ohren?!***

**Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der *Medienpädagogik***



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

***Was auf die Ohren?!***

**Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der *Medienpädagogik***

**Beiträge aus Forschung und Praxis**

**Prämierte Medienprojekte**

**Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)**  
**Dieter Baacke Preis Handbuch 19**  
**Was auf die Ohren?!**  
**Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der Medienpädagogik**  
**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 2024  
Arnulfstraße 205  
80634 München  
fon 089/688 900 98  
fax 089/689 19 12  
email info@kopaed.de  
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-139-5

**Medienwerkstatt Identity Films e.V.**  
**An Ozobots Fairytale**  
**(Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)**

Im Projekt *An Ozobots Fairytale* trafen Robotik, Making, Storytelling und Theater aufeinander und leuchteten zu einem farbenfrohen DIY-Spektakel auf. Die Kinder, die daran teilnahmen, erschufen eigene Theaterstücke, welche ein von ihnen selbst gewähltes Thema reflektierten. Sie entwickelten nicht nur spannende Handlungsstränge, sondern auch Charaktere, die sich auf eine unbekannte Reise begaben und gemeinsam fantasievolle Abenteuer erlebten. Mit liebevoll gestalteten Kostümen nahmen die Ozobots (kleine programmierbare Roboter) die Hauptrolle ein und durchführten das programmierte Theaterstück. Die Kinder verwendeten verschiedene Materialien wie Textilien, selbstgeschöpftes Papier, Pappe, LEDs, selbstgedruckte 3D-Requisiten und Upcycling-Materialien, um eine originelle Bühne für das aufregende Ozobot-Abenteuer zu gestalten.

***Thema***

Robotik, Making, Storytelling und Theater

***Zielgruppe/n***

Kinder im Alter von 8 bis 12 Jahren

***Methoden***

Außerschulische Projektarbeit

***Projektlaufzeit***

August bis Dezember 2022

***Ergebnisse***

Farbenfrohe Ozobot-DIY-Theaterstücke und dreidimensionale Bühnenbilder

---

***Kontakt***

Medienwerkstatt Identity Films e.V.  
(MIF MediaLab)  
Stefan Koeck  
Drigger Weg 78  
18439 Stralsund  
E-Mail: [info@identityfilms.de](mailto:info@identityfilms.de)  
Web: [www.identityfilms.de](http://www.identityfilms.de)

## Im Interview

### An Ozobots Fairytale

Medienwerkstatt Identity Films e.V.

Stefan Koeck und Nadine Berlenbach

#### *Herausragendes und Spezielles*

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

- Das Projekt *An Ozobots Fairytale* verbindet Robotik, Making, Storytelling und Theater (s.o.).
- Die Zusammenarbeit mit der Stadtbibliothek und dem MakerPort Stralsund ermöglichte nicht nur die Nutzung von Räumlichkeiten und Materialien, sondern förderte auch die Kommunikation mit Schulen, Lehrer\*innen und anderen Interessensgruppen, um die Zielgruppe von 8- bis 12-jährigen Kinder anzusprechen.
- Die Kinder waren in allen Phasen des Projekts aktiv involviert: von der Programmierung der Ozobots über das Storytelling bis hin zur Bühnenbild- und Kostümgestaltung sowie den Proben und der abschließenden Aufführung.
- Das Projekt vermittelte nicht nur Grundlagen der Programmierung und kreatives Storytelling, sondern stärkte auch das Selbstvertrauen der Kinder, förderte ihre Medienkompetenz und bot ihnen eine spielerische Möglichkeit, Kompetenzen in den Bereichen Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik zu erlangen.
- Neben dem technischen Lernen wurden auch non-formale Fähigkeiten wie Teamarbeit, Problemlösung, kritisches Denken und die Akzeptanz von Misserfolgen gefördert. Zudem wurde die direkte Partizipation der Kinder durch Entscheidungsfindung im Workshop erlebbar gemacht.
- Regelmäßige Reflexionsrunden und die Einbindung der Kinder in den Entwicklungsprozess sorgten dafür, dass die Kernziele des Projekts im Auge behalten wurden und die Kinder auch aktiv an der Gestaltung des Projekts beteiligt waren.

- Insgesamt war das Projekt ein Erfolg, indem es nicht nur technische Fähigkeiten vermittelte, sondern auch Kreativität, Selbstvertrauen und Teamwork förderte. Die positive Resonanz und hohe Motivation der Kinder zeigen den Wert solcher interdisziplinären Bildungsprojekte auf.

#### *Ziele und Methoden*

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

- **Stärkung einer ganzheitlichen Medienkompetenz:** Durch die Integration von Robotik, kreativem Storytelling und Gestaltung erlernten die Teilnehmenden nicht nur ein Grundverständnis für Programmierung und die Programmiersprache der Ozobots, sondern auch einen spielerischen Einstieg in die Erforschung des Zusammenspiels zwischen digitalen und analogen Medien.
- Die Erkundung digitaler und analoger Lesemedien in der Bibliothek hat die Kinder zur Ideenfindung angeregt und sie konnten somit Inspiration für ihre eigenen Geschichten erhalten.
- In den **Workshops zum Storytelling** wurden sie ermutigt, eigene Geschichten zu entwickeln und diese in einem kreativen Prozess in Form von Theaterstücken umzusetzen. Hierbei erlernten die Teilnehmenden die Grundlagen des Storytellings, um ein Theaterstück zu entwickeln. Durch Experimentieren mit verschiedenen Materialien konnten die Kinder ihre eigenen Ideen für Bühnenbilder und Kostüme umsetzen und damit ihre Geschichten visuell zum Leben erwecken.
- Neben der reinen Technik wurden Fähigkeiten wie Teamarbeit, Problemlösung und kritisches Denken gefördert. Die Kinder

waren in sämtliche Prozesse aktiv eingebunden: von der Programmierung der Ozobots bis hin zur Aufführung des Theaterstücks.

- Regelmäßige Reflexionen ermöglichten den Kindern, über ihre Erfahrungen nachzudenken und daraus zu lernen.
- Die medienpädagogischen Ziele wurden also durch eine Kombination aus explorativem Lernen, kreativen Workshops und aktiver Beteiligung der Kinder an verschiedenen Projektphasen verfolgt. Diese Methoden förderten nicht nur technisches Lernen, sondern auch die Entwicklung einer breiten Palette von Fähigkeiten und Kompetenzen im Umgang mit Medien und darüber hinaus.

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

*a) Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer\*innen?*

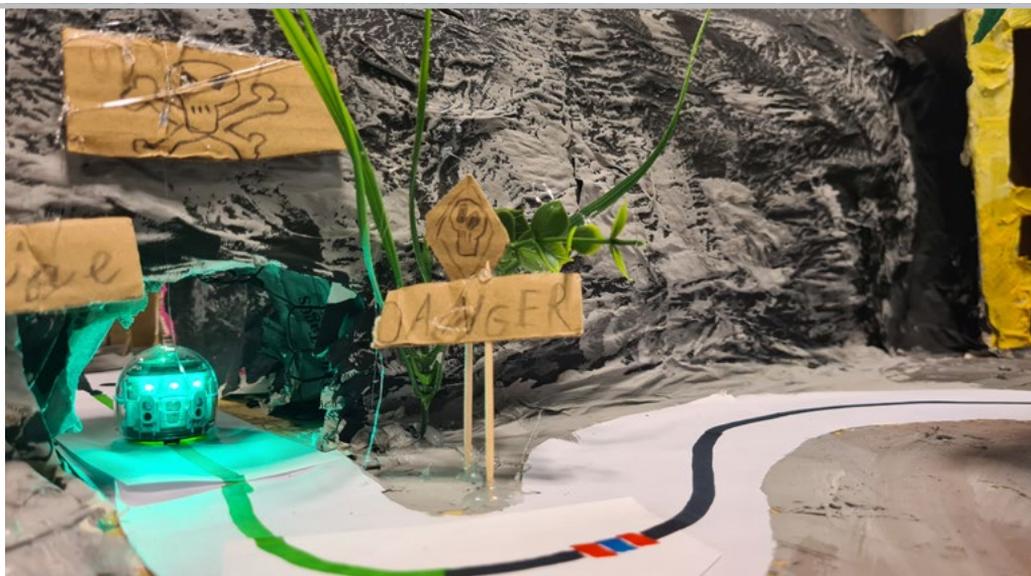
Keine

*b) Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?*

- Technische Kompetenz und Programmierung
- Kreative Nutzung von Upcycling-Material

- Visuelle und kreative Ausdrucksmöglichkeiten
- Kommunikation und Präsentation

Insgesamt trägt das Projekt dazu bei, dass die Kinder ein breites Spektrum an Medienkompetenzen entwickeln, die über rein technische Fähigkeiten hinausgehen. Es fördert kritisches Denken, kreative Ausdrucksfähigkeit und Kommunikationskompetenzen, die in einer digitalisierten Welt von großer Bedeutung sind. Gehen wir von der Definition des Medienkompetenzbegriffes nach Dieter Baacke aus, findet *An Ozobots Fairytale* Anknüpfungspunkte in den Begriffsdimensionen Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. Die Kinder lernten im Rahmen des Projekts verschiedenste Medien kennen, probierten diese aus und konnten sie anschließend eigenständig bedienen (Medienkunde). Außerdem eigneten sie sich Wissen über das Wirken der kennengelernten Medien an (Mediennutzung). In den entstandenen Theaterstücken verarbeiteten die Kinder ihre Themen kreativ. Dabei verwendeten sie verschiedene gestalterische Techniken und Ausdrucksmöglichkeiten (Mediengestaltung). Die Kinder schlüpfen damit in die Rolle von aktiven Medienmacher\*innen.





### ***c) Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?***

Die Kinder eigneten sich grundlegende Kenntnisse in der Programmierung an. Sie erlernten die Logik der Befehle mit Leitlinien, um die Ozobots im Rahmen der Theateraufführung zu steuern. Durch die verschiedenen Phasen des Projekts – von der Ideenfindung bis zur Aufführung – haben sie erfahren, wie man eine Geschichte entwickelt und sie in Form eines Theaterstücks präsentiert. Die Teilnehmenden erwarben Kenntnisse über Materialien und deren Verwendung in der Gestaltung von Bühnenbildern und Kostümen. Sie lernten, wie sie verschiedene Materialien kombinieren können, um ihre kreativen Ideen umzusetzen. Die Kinder nutzten bibliothekarische Ressourcen, um Ideen für ihre Geschichten zu sammeln. Dadurch entwickelten sie Fähigkeiten im Umgang mit verschiedenen Medienquellen. Durch die Auseinandersetzung mit Kinderliteratur fand darüber hinaus Leseförderung statt. Während der abschließenden Aufführung konnten die Kinder ihre Geschichten einem Publikum präsentieren. Sie erwarben Kenntnisse darüber, wie man Ideen strukturiert präsentiert und kommuniziert. Durch die Zusammenarbeit an dem Projekt lernten die Kinder, in Teams zu arbeiten, Probleme zu identifizieren und gemeinsam nach Lösungen zu suchen.

Diese erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten umfassen kreative, kommunikative und kollaborative Kompetenzen, die in vielen Bereichen des Lebens von Nutzen sind.

### ***Probleme und Grenzen***

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

Die Kinder hatten zu Beginn des Projekts unterschiedliche Erfahrungslevel und Interessen. Durch eine individuelle Anpassung der Wissensvermittlung profitierten alle gleichermaßen. Die strukturierte Durchführung eines Projekts mit mehreren Phasen erforderte ein effizientes Zeitmanagement. Durch das regelmäßige Festlegen von Zeitplänen und Meilensteinen konnte sichergestellt werden, dass jede Phase des Projekts rechtzeitig abgeschlossen wurde. Bei der Programmierung von Ozobots ist es immer wieder zu kleinen Zwischenfällen gekommen. Die Programmierung war nicht sauber genug gezeichnet und musste überklebt und korrigiert werden. Außerdem stellten uns die Lichtverhältnisse in den Kellerräumen vor eine Herausforderung. Oftmals konnten die Ozobots aufgrund der unterschiedlichen Lichtverhältnis-

se die Programmierung nicht immer fehlerfrei erkennen. Auch die Updates der Technik sollte in solchen Projekten einkalkuliert werden. Nach einem Gruppen-Update waren doch nicht alle Ozobots auf dem gleichen Stand und mussten somit individuell geupdated werden.

## **Technik**

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

Die volle Verfügbarkeit und Funktionstüchtigkeit der Ozobots waren Grundvoraussetzung für die Gestaltung des Theaterstücks. Verschiedene Materialien für die Gestaltung von Bühnenbildern und Kostümen wie Textilien, LEDs, Papier, Pappe, 3D-Drucker und Upcycling-Materialien waren notwendig, um die kreativen Ideen der Kinder umzusetzen. Um Theaterstücke zu proben, Materialien zu lagern und kreative Ideen umzusetzen, sind geeignete Räumlichkeiten, die genügend Platz bieten, von Vorteil – wie in unserem Fall die Stadtbibliothek. Effektive Kommunikationstools wie Signal-Gruppen haben die Zusammenarbeit zwischen den verschiedenen Partnern und Interessengruppen erleichtert.

## **Tipps für die Praxis**

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

- Partnerschaften mit Institutionen wie Bibliotheken, Bildungseinrichtungen oder technologischen Zentren können Zugang zu Geräten, Ressourcen, Fachwissen und Räumlichkeiten erleichtern.
- Flexibilität in der Planung und Durchführung ermöglicht es, auf verschiedene Lernstile und Interessen einzugehen.
- Es sollte sichergestellt werden, dass alle Materialien und technischen Ressourcen, die benötigt werden, auch rechtzeitig verfügbar sind.
- Durch eine aktive Beteiligung der Teilnehmer\*innen am Prozess können sie ihre Ide-

en einbringen und eigene Entscheidungen treffen. Damit erhalten sie ein Gefühl von Eigenverantwortung und Motivation.

- Regelmäßige Reflexionsphasen und das Sammeln von Feedback helfen dabei, den Fortschritt zu überwachen und das Projekt kontinuierlich zu verbessern.
- Außerdem ist es hilfreich, den gesamten Prozess des Projekts zu dokumentieren, einschließlich Fotos, Videos oder Berichte. Diese können später für Präsentationen, Evaluierungen oder zur Dokumentation der Erfolge genutzt werden.
- Durch Berücksichtigung verschiedener kultureller Hintergründe, Geschlechter und Fähigkeiten wird ein Umfeld erschaffen, das die Vielfalt der Teilnehmenden respektiert und fördert. **Dadurch entsteht eine Atmosphäre, in der alle motiviert sind, kreativ zu sein und neue Fähigkeiten zu entwickeln, was wiederum den Spaß und die Freude am Lernen fördert.**

## **Motivation**

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

**b) Was hat den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht?**

Das Projekt hat allen Beteiligten viel Freude bereitet. Es gab keine Frustrationsmomente.

**c) Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?**

Die Kombination von Technologie, kreativem Storytelling, Bühnengestaltung und Teamarbeit. Diese Vielfalt und die Möglichkeit, Kinder in verschiedenen Fähigkeitsbereichen zu begleiten und die Interessen und Fähigkeiten der Kinder dabei zu berücksichtigen, war sehr motivierend. Gleichzeitig konnten wir ihnen Raum geben, um ihre eigenen Ideen zu entwickeln und umzusetzen. Diese Art von kindzentriertem Lernen ist inspirierend, da es die Kreativität und Eigenverantwortung der Teilnehmer\*innen fördert. Die Kooperation

mit der Stadtbibliothek und dem MakerPort Stralsund zeigt, wie Partnerschaften und Zusammenarbeit mit verschiedenen Institutionen den Zugang zu Ressourcen erweitern können und das Projekt dadurch nur runder wird. Diese gemeinsame Anstrengung beweist, dass eine vielfältige Gemeinschaft zum Erfolg eines Bildungsprojekts beitragen kann.

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

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

- Eine engere Zusammenarbeit zwischen Stadtbibliothek und MakerPort Stralsund.
- Die Möglichkeit, sich Geschichten auszu-denken.
- Das Arbeiten mit verschiedenen Materialien wie Textilien, LEDs, Papier, 3D-Druck und Upcycling-Materialien.
- Die Möglichkeit, beim Entwerfen von Bühnenbildern, Kostümen und Requisiten kreativ zu sein.
- Das Programmieren der Ozobots, um sie durch das Theaterstück zu führen.
- Die Zusammenarbeit in Gruppen, um das Theaterstück zu entwickeln und die Auf-führung vor Publikum, darunter Eltern, Geschwister, Großeltern und Freunde, prä-sentieren zu können.

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

Das Projekt ist abgeschlossen. Teil 2 befindet sich in Planung.

### ***Themen***

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

Insgesamt bot das Projekt eine breite Palette an faszinierenden Themen, welche die Neugier der Kinder geweckt haben. Von Technologie über Kreativität bis hin zur Möglichkeit, eigene Ideen zum Leben zu erwecken, gab es vie-

le aufregende Bereiche, die für die Zielgruppe spannend gewesen sind. Besonders spannend war das Einarbeiten in Robotik und Programmierung. Auch die kreativen Disziplinen wie das Storytelling, die Bühnengestaltung und das Kostümdesign waren für alle Beteiligten ein aufregender Prozess. Von Horror-Meerjungfrauen über abgestürzte Flugzeuge bis zu von Indiana Jones inspirierte Labyrinth kamen viele interessante Kreativthemen im Projekt auf. Auch die Zusammenarbeit und Auf-führung des Theaterstücks war für die Kinder eine spannende und empowernde Erfahrung.

### ***Trends und Interessen der Zielgruppe***

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

Die Kinder berichten von ihrem Interesse an interaktiven Medien und Spielen. YouTube spielt bei der Zielgruppe eine große Rolle. Die Teilnehmenden sind aber auch für Technologien und Tools aus dem Making und DIY-Bereich begeisterungsfähig. Das aktive Schaffen von handfesten Dingen mittels digitaler Technologien motiviert und lässt sie Selbstwirksamkeit erfahren. 3D-Druck faszinierte die Kinder. Mangas und Animes bekommen in dieser Zielgruppe viel Aufmerksamkeit.

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

Die Anpassung an neue Medientrends erfordert eine kontinuierliche Beobachtung und Flexibilität seitens der Einrichtung, um sicherzustellen, dass Bildungsangebote und Aktivitäten stets relevant und ansprechend für die Zielgruppe bleiben. Auf der Grundlage von Feedback und Ideen von den Teilnehmer\*innen sowie unseren eigenen Beobachtungen werden Projekte immer weiterentwickelt. Ein Ergebnis daraus ist beispielsweise *An Ozobots Fairytale*. Denn in den vorangegangenen Projekten *Bits & Bots* und *geklickt & zugenäht* haben wir einerseits anhand des Verhaltens der Kinder beobachtet, welche Tätigkeiten bei



ihnen viel Fantasie angeregt haben und bei welchen sie „am Ball“ geblieben sind. Andererseits haben wir uns Feedback und Wünsche für zukünftige Projekte am Ende eingeholt und geprüft, was davon für uns umsetzbar ist. Mit diesen Maßnahmen versuchen wir unsere Angebote kontinuierlich zielgruppengerecht weiterzuentwickeln.

### **Perspektiven**

*Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs*

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

Insgesamt bieten erfolgreiche medienpädagogische Projekte die Chance, das Profil der eigenen Einrichtung zu stärken, neue Möglichkeiten der Zusammenarbeit zu schaffen, die Vielfalt des Angebots zu erweitern und Innovationen in der Bildungsarbeit zu fördern. Die Anerkennung durch den Dieter Baacke Preis erfüllt uns mit großer Freude und wir haben bereits zahlreiche positive Rückmeldungen erhalten. Diese Auszeichnung bestätigt nicht nur unsere Anstrengungen für eine nachhaltige Präsenz von Medienkompetenz-Projekten in Mecklenburg-Vorpommern, sondern eröffnet uns hoffentlich auch neue Möglichkeiten der

finanziellen Unterstützung. Als gemeinnützige und unabhängige Organisation sind wir stets auf solche Fördermittel angewiesen. Obwohl wir noch viele Pläne und Ideen für diesen Bereich haben, stoßen wir auf die Herausforderung einer verlässlichen und ausreichenden Finanzierung für qualitätsvolle Medienprojekte sowie kontinuierliche medienpädagogische Arbeit.

**b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?**

Insgesamt können erfolgreiche medienpädagogische Projekte die gesamte Landschaft der Medienbildung bereichern, indem sie Innovationen anregen, bewährte Verfahren teilen und die gesellschaftliche Bedeutung der Medienkompetenz betonen.

### **Struktur und Rahmen**

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

Häufig erhalten freie Träger, ebenso wie Schulen und Kommunen, finanzielle Unterstützung für medienpädagogische Projekte nur auf indirektem Weg, beispielsweise abhängig vom gewählten Projektthema. Es wäre jedoch von

großer Bedeutung, freie Einrichtungen aufgrund ihrer Fokussierung auf die Vermittlung von Medienkompetenz direkt zu fördern. Zusätzlich sollten Medienwerkstätten finanziell so ausgestattet werden, dass sie zumindest grundlegende Angebote in ihrer Region oder Stadt bereitstellen können.

Oftmals sind Förderungen auf die Bereitstellung von Sachkosten beschränkt. Eine weitere wesentliche Voraussetzung, die zwangsläufig damit einhergeht, ist die Verfügbarkeit von qualifiziertem Personal, das angemessen entlohnt wird. Ohne angemessene Bezahlung aufgrund von unsicheren Arbeits- oder Auftragsverhältnissen infolge unzureichender öffentlicher Förderung wird es besonders in ländlichen Gebieten nicht möglich sein, professionelle Medienarbeit zu leisten.

**Partnerschaften und Netzwerke** sowie das Vorhandensein von kompetenten pädagogischen Fachkräften im Bereich Medienbildung sind entscheidend. Fortbildungen und Schulungen können dabei helfen, das Wissen und die Fähigkeiten der Mitarbeitenden zu erweitern.

Gleichzeitig benötigt es eine flexible organisatorische Struktur, die Raum für Kreativität und Innovation lässt. Projekte zu evaluieren und regelmäßig zu reflektieren, ermöglicht es, Stärken und Schwächen zu erkennen und zukünftige Projekte zu verbessern.

Durch die Schaffung dieser Rahmenbedingungen können Organisationen und Einrichtungen die Voraussetzungen für erfolgreiche medienpädagogische Projekte schaffen und die Wirksamkeit dieser Arbeit verbessern.

## **Feedback**

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

Generell wurde noch mehr Zeit für die Umsetzung des Projekts gewünscht. Beispielsweise für die Beschäftigung mit dem Thema 3D-Druck. Hier wäre es für die Kinder schön gewesen, tiefer in die Materie einzusteigen und alle Schritte miterleben zu können. Dies war im Rahmen des Projekts leider nur teilweise möglich.

## **Interviewpartner\*innen**

**Stefan Koeck:** Medienpädagoge, B.A. Sozialpädagogik und Management; seit 2002 Leiter Medienwerkstatt Identity Films e.V.; Arbeitsschwerpunkte: medienpädagogische Dozententätigkeiten, Workshops, Vorträge, Fortbildungen, Seminare in schulischen und außerschulischen Bildungsbereichen; seit 2009 Referent und Moderator für die Schulkinowoche M-V und Schwerpunkt mit der Bundeszentrale für politische Bildung; seit 2013 Jurymitglied der Deutschen Film- und Medienbewertung (FBW) und seit 2015 Sprecher der GMK-Landesgruppe Mecklenburg-Vorpommern.

**Nadine Berlenbach:** M.Sc. Communication Science: Youth & Media; seit 2016 berufliche Tätigkeit in der Medienbildung mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen; aktuell als Referentin für Öffentlichkeitsarbeit und Medienbildung im MakerPort Stralsund; außerdem freiberufliche Graphic Recorderin; seit 2019 im Vorstand der GMK.

---

## **Lizenz**

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheber\*innen (siehe Interviewpartner\*innen) sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>.

Einzelbeiträge werden unter [www.gmk-net.de/publikationen/artikel](http://www.gmk-net.de/publikationen/artikel) veröffentlicht.