

#### Ein Spielemobil mit modernen Medien im Saalekreis in Sachsen-Anhalt

Ein Projekt von Das Nest e.V., Jugend- und Medienzentrum Wettin

Jugend- und Feriencamp Zappendorf e.V.

Natur schafft Wissen gGmbH Schochwitz (2017 bis 2020)

Kulturverein Mücheln e.V. (2021 bis heute)

Gefördert über die BAG Spielemobile im Programm Kultur macht stark!

Referent: Martin Kahles / martin.kahles@nestwettin.de / 034607 - 21234









 Gründung des Jugendclubs Das Nest in Wettin im Jahr 1984 (ca. 3000 Einwohner)

Nach der Wendezeit 1994 wieder eröffnet, seitdem neben der Jugendarbeit auch Videoarbeit → Umwandlung in Jugend- und Medienzentrum

 Seit 1999 beherbergt Das Nest e.V. den Offenen Kanal Wettin (Bürgerfernsehen)





Regelmäßige Kooperationen mit dem Burggymnasium Wettin

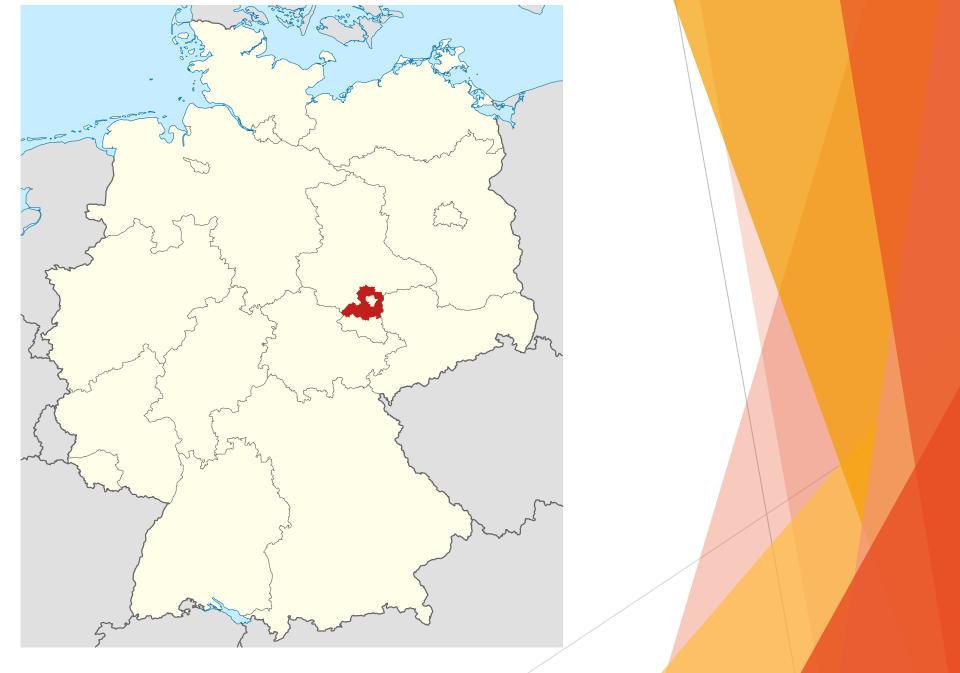
Förderung von zwei Stellen durch das Jugendamt

Keine finanzielle Unterstützung durch die Kommune (möglich)

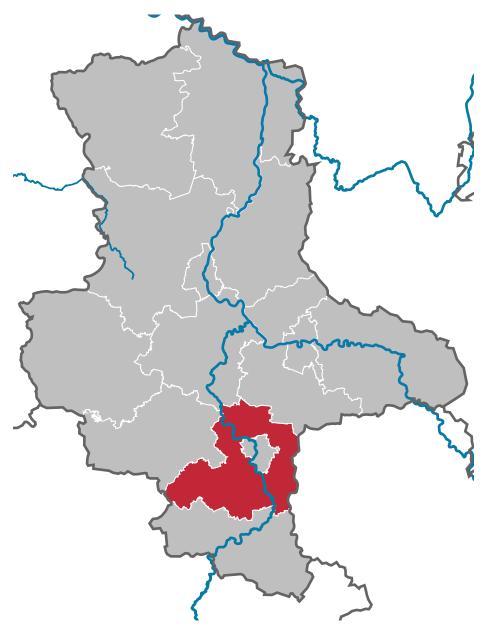
 Die sonstige Kinder- und Jugendarbeit findet im klassischen Vereinswesen statt

Aufsuchende Einrichtung für den gesamten Saalekreis

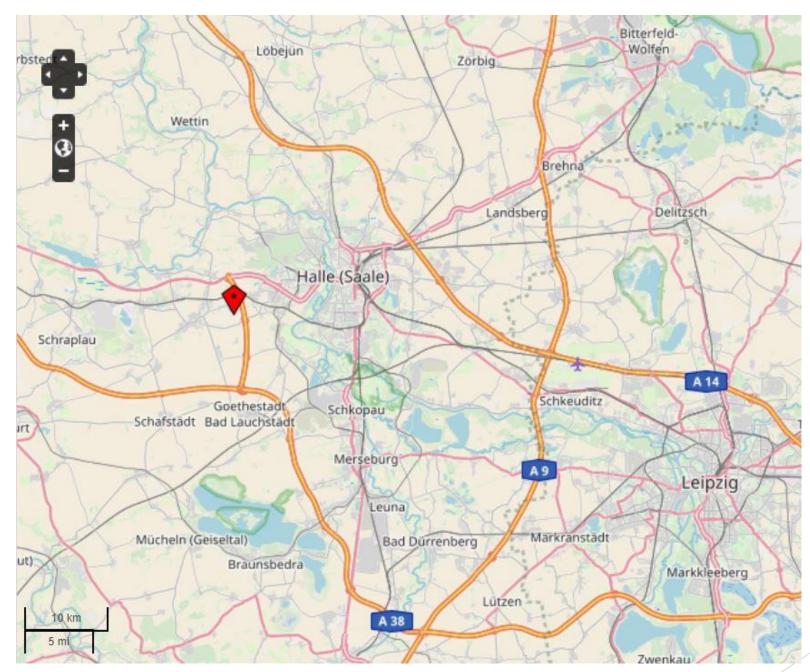




Quelle: Von TUBS - Eigene Arbeit, basiert auf:, CC BY-SA 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=6218691



Quelle: Von Hagar66 based on work of TUBS - Eigenes Werk, basierend auf: ★ Germany location map.svg von NordNordWest ★ Saxony-Anhalt location map.svg von TUBS, CC BY-SA 3.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=7461333



Quelle: Openstreetmap.de

#### Wie es zum Projekt Medienwelten kam

- Schritt von der Filmpädagogik zur niedrigschwelligen Arbeit mit Medien in der Zielgruppe von 6 bis 12 Jahren
- Vorgängerprojekt Geocaching Projekt mit Hort- und Heimkindern
- Erweiterung zu Spielemobil mit vielen Angeboten

## MEDIENWELTEN 2018



MIT EINER GEOCACHING-APP SUCHT IHR ALS DETEKTIVE NACH HIMMEISEN IN EURER LIMGEBUNG, UM VERSCHIEDENE RÄTSEL ZU LÖKEN UND EINEN SCHATZ ZU FINDEN, DANACH DENKT IHR EUCH SELBST RÄTSEL AUS, DIE ANDERE TEAMS LÖKEN MÜSSEN!



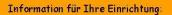
MIT MINECRAFT MACH ICH MIR DIE WELT,
WIE SIE MIR GEFÄLLT

IHR BAUT IN MINECRAFT FURE UMGEBUNG NACH

IHR BAUT IN MINECRAFT EURE UMGEBUNG NACH UND KÖNNT ANSCHLIESSEND EURE MINECRAFT-WELT MIT DER VR-BRILLE ERKUNDEN!

LIEBLING, ICH HABE DIE KINDER GESCHRUMPFT!

IHR NEHMT MIT FOTOAPPARATEN DETAILS IN DER UMGEBUNG AUF (Z.B., GRASHALME), DIE FOTOS WERDEN DANN ALS HUNTERGRÜNDE FÜR DIE GREENBOX VERWENDET IN DER JHR ALS SCHAUSPIELER/-INNEN KLEINE GESCHICHTEN SPIELT,



Wenn Sie als Erzieher/-in, Schulsozialarbeiter/-in oder-Lehrer/-in Interesse daran haben, dass die Kinder in Ihrer Einrichtung sich in diesen drei Medienwelten ausprobieren können, setzen Sie sich mit uns in Verbindung! Es entstehen keinerlei Kosten, weder für Ihre Einrichtung noch für die Teilnehmer. Kontakt:

Das Nest e.V. Lange Reihe 49 06193 Wettin-Löbejün (OT Wettin)

Telefon: 034607-21234 E-Mail: info@nestwettin.de







Eine Nooperation von: Das Nest e.V., Wettin Natur schafft Wissen gGmbH Schochwitz Jugend- und Feriencamp Zappendorf e.V.

#### Rahmenangaben

- Ca. 20 bis 25 Kinder pro Durchführungstag
- Durchführung in den Ferien
- Besuch von Horten und anderen Kindereinrichtungen im Saalekreis
- ► Technik in Eigenleistung und von der BAG Spielemobile gestellt
- Fahrzeuge von Das Nest / private PKW
- Mitarbeitende vor Ort sind Honorarkräfte und Ehrenamtliche

Jahr	Projekt- tage	Alter min	Alter max	M	W	D	Teilnehmer	Teilnehmertage
2017	25	6	13	39	52	0	91	454
2018	36							739
2019	36							733
2020	35	6	14	87	86	0	173	676
2021	39	5	8	113	104	0	217	879
2022	42	6	13	147	147	0	294	1132
Prognose 2023	25							500
Summe	238							5113

#### Ziele

Kinder lernen digitale Medien kreativ zu nutzen, um eine Vielfalt an Kompetenzen zu erwerben (Soziale Kompetenz + Digitale Kompetenzen)

Sie lernen eine kritische Haltung gegenüber Medien einzunehmen

Sie werden für den Umgang mit den eigenen Daten sensibilisiert

Bewegungsspiele in Abwechslung zum konzentrierten Arbeiten

#### Arbeit im Plenum und in Kleingruppen

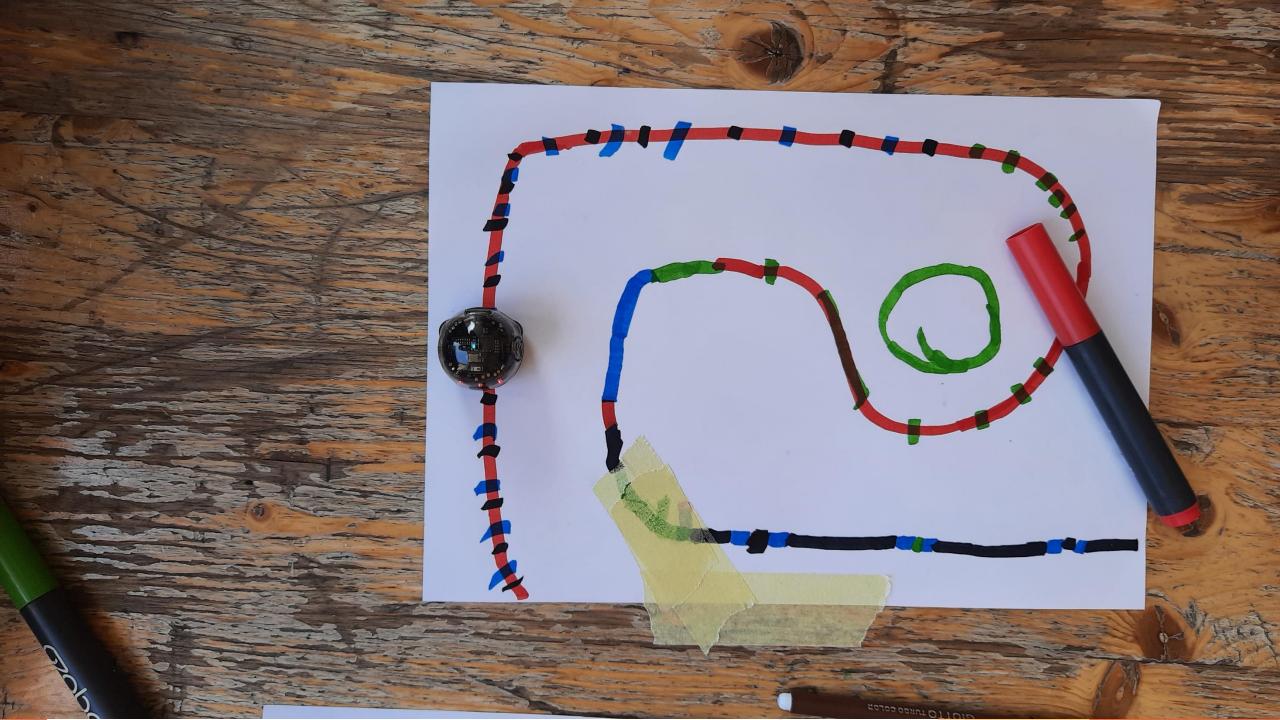
• Hoher Betreuungsschlüssel 1:4 bis 1:5

### Methoden











# ILE URSID GEGIRUMA

















Neue Methoden ab 2023 Immersiver Ansatz über eine Geschichte

Gamification

Escape Room

Making-Aktivitäten



### Wirkungen

- Konstant große Nachfrage der Horte nach dem Projekt
- Vereinzelt Implementierung der aktiven Medienarbeit durch Personal in Horten
- Die Teilnehmer kommen zum ersten Mal mit verschiedenen technischen Geräten und Software-Anwendungen in Kontakt



Projektdoku:
<a href="https://tinyurl.com/zappendorf">https://tinyurl.com/zappendorf</a>

www.nestwettin.de

www.spielmobile.de

