



JUKUZ
Medienwerkstatt

PROJEKTSAMMLUNG SHORTIES

Kooperations-Angebote

DAS IST...

eine Zusammenstellung kurzer medienpädagogischer Projekteinheiten der JUKUZ Medienwerkstatt, die sich für Kooperationen mit Schulen, Kinder-/ Jugendgruppen, Horten, Familienstützpunkten, Bibliotheken, etc. eignen. Die Themen umfassen: Foto, Video, Robotic, Storytelling, Informationskompetenz, Audio, Kunst, KI, Gaming. Darüber hinaus ist es möglich zu bestimmten Zielsetzungen und -gruppen individuelle Projekte gemeinsam zu konzipieren. Die Angaben sind so ausgerichtet, dass mindestens eine Person der kooperierenden Einrichtung das Projekt mitbegleitet. Vereinzelt kann die Gruppengröße erweitert werden, wenn mehr Teamer zur Verfügung stehen.

Medienwerkstatt im JUKUZ

Juli 2025

Inhalt

Projekt: Fotoworkshop	2
Projekt: Comic-Workhop	3
Projekt: Fake-News-Werkstatt 1	4
Projekt: Fake-News-Werkstatt 2	5
Projekt: Digitales Forschungslabor im eBook festhalten	6
Projekt: Hörspiel erstellen	7
Projekt: Spaß-Lexikon als e-Book.....	8
Projekt: Digitales Atelier.....	9
Projekt: Wir drehen einen Film-Trailer.....	10
Projekt: Einstieg in die Trickfilm-Welt.....	11
Projekt: Film-Tricks	12
Projekt: Vibrobot bauen	13
Projekt: Roboter programmieren für Kids.....	14
Projekt: Lego-Roboter bauen	15
Projekt: Coding Day	16
Projekt: Internet-Führerschein I	17
Projekt: Internet-Führerschein II – Der Internet-Check	18
Projekt: Der KI-Check.....	19
Projekt: VR-Game-Party	20
Projekt: VR-Brille bauen.....	21
Projekt: Escape-Game „Reise in die Arktis“	22
Projekt: Stadtteil-Rallye erstellen mit Actionbound.....	23

Projekt: Fotoworkshop**Evaluation:**

Beschreibung	Wir machen eine verrückte Fotosession, suchen die coolsten Plätze in Eurem Viertel, setzen Euch richtig in Szene, bearbeiten Eure Aufnahmen am Tablet und checken aus, wie Fotos im Internet ankommen. <i>Analoge Filter, Fotocollagen (Orte, Gemüter, Emojis, Körperteile neu zusammengepuzzelt), Bildbearbeitung, Datenschutz (s.u.); Chatter Pics;</i>	
Zielgruppe	12 Kinder zwischen 8/9 und 12 Jahren!?	
Zeitraumen	2-4 Std.	
Produktziel	Fotos und oder Collagen	
Inhaltliche Zielsetzung	Über das Thema Fotografieren auch über die Verwendung von Bildern im Internet sprechen. Persönlichkeitsrechte/ Recht am eigenen Bild; Umgang mit persönlichen Daten/ Datensparsamkeit	
Öffentlichkeitsarbeit	Ausstellung möglich ggf. mit QR-Code Audioguide	
Techn. Anforderung vor Ort	TV oder Projektionsfläche (Beamer)	
Technik MW	Tablets, Filter, Stative, ggf. Drucker, QR-Codes z. Teilen der Bilder	

Projekt: Comic-Workhop**Evaluation:**

Beschreibung	Gestalte Deine eigenen Comics am Tablet. Knipse Fotos, bearbeite diese mit Filtern und hauch ihnen mit Sprechblasen Leben ein. Bring alles professionell auf mehreren Seiten eines eBooks zusammen und staune, was Du so drauf hast! <i>Wir stellen Kulissenmaterial und Figuren (Playmobil) zur Verfügung, falls die Kinder sich nicht selbst fotografieren möchten. Ziel wäre es aber vorher die Bildrechte bei den Eltern einzuholen, um eine Fotostory machen zu können.</i>	
Zielgruppe	12 Kinder zwischen 8/9 und 12 Jahren!?	
Zeitraumen	1-3 Stunden	
Produktziel	Comic Seite ausgedruckt	
Inhaltliche Zielsetzung	Evtl. entstehen richtige Geschichten – Themen können vorgegeben werden. Z.B. „Hier chillen wir am liebsten“; „Angriff aus dem Internet“; „Hilfe Stromausfall“; „Warum Kinder unbedingt ein Smartphone brauchen“ ...	
Öffentlichkeitsarbeit	Ausstellung möglich	
<u>Techn. Anforderung vor Ort</u>	Drucker	
<u>Technik MW</u>	Tablets, ggf. Trickboxen, Kulissenmaterial, Figuren Comic Life, DoINK	

Projekt: Fake-News-Werkstatt 1**Evaluation:**

Beschreibung	Es war nie leichter Informationen zu verbreiten und nie komplizierter sie auf Glaubwürdigkeit zu checken. Bei unserer ersten Fakenewswerkstatt knipsen wir noch Fotos vor dem Greenscreen, um lustige Bilder von Euch selbst in verrückte Hintergründe zu setzen. So seht ihr selbst wie leicht Bilder manipuliert werden können, um die Glaubwürdigkeit einer Story zu erhöhen. Damit werden wir einen gefakten Zeitungsartikel erstellen. Mal sehen, wer sich an der Nase herumführen lässt.	
Zielgruppe	8-12 TN 10-14 Jahre	
Zeitraumen	2 Std.	
Produktziel	Greenscreen Selbstportraits, Zeitungsartikel	
Inhaltliche Zielsetzung	Manipulationsmöglichkeiten erkennen/ Informationskompetenz	
Öffentlichkeitsarbeit	Ausstellung oder Präsentation möglich	
<u>Technische Anforderung vor Ort</u>	Drucker	
<u>Technik MW</u>	Tablets; Greenscreen DoINK, ComicLife	

Projekt: Fake-News-Werkstatt 2**Evaluation:**

Beschreibung	Mit einem Greenscreen manipulieren wir diesmal Videos und setzen Euch in ein Nachrichtenstudio. Für unsere FakeNews-Sendung überlegen wir uns Quatschnachrichten und zeichnen diese möglichst überzeugend auf.	
Zielgruppe	8-12 TN 10-14 Jahre	
Zeitraumen	2-3 Std.	
Produktziel	Nachrichtensendung	
Inhaltliche Zielsetzung	Digitale Medien kreativ und innovativ kennenlernen; Manipulationsmöglichkeiten erkennen/ Informationskompetenz	
Öffentlichkeitsarbeit	Präsentation oder Ausstellung	
Technische Anforderung vor Ort		
Technik MW	Tablets; Greenscreen, Stative, Licht, Mikros, Kopfhörer DoINK, iMovie, Sprachmemos	

Projekt: Digitales Forschungslabor im eBook festhalten**Evaluation:**

Beschreibung	Mit Endoskop-Kamera und digitalem Mikroskop nehmen wir alles ganz genau unter die Lupe, wir experimentieren mit der Zeit und halten alles in einem digitalen Forscherbuch fest. Außerdem checken wir mit Naturkunde-Apps aus was um uns herum grünt, blüht und zwitschert.	
Zielgruppe	10 Kinder zwischen 8/9 und 12 Jahren	
Zeitraumen	2 Std.	
Produktziel	Forscherbuch, ggf. Mikro/ makro-Memory; Experimente mit Zeitraffer/ Slowmotion festhalten	
Inhaltliche Zielsetzung	Digitale Medien als Werkzeug zum Explorieren in der Natur kennenlernen.	
Öffentlichkeitsarbeit	Ausstellung oder Präsentation möglich	
Technische Anforderung vor Ort	Drucker, ggf. Laminiergerät, Kleber, Schere	
Technik MW	Tablets; dig. Mikroskop, Endoskop, Aufstecklinen Naturkunde-App, BookCreator, PicEdu	

Projekt: Hörspiel erstellen**Evaluation:**

Beschreibung	Geräuschesammler aufgepasst. Wir denken uns eine spannende Geschichte aus, suchen passende Geräusche, um die Stimmung einzufangen und basteln daraus ein kleines Hörspiel am Tablet.	
Zielgruppe	12 Kinder zwischen 8/9 und 12 Jahren!?	
Zeitraumen	1-4 Std.	
Produktziel	Hörspiel	
Inhaltliche Zielsetzung	Digitale Medien kreativ und produktiv kennenlernen. Geschichten entwickeln und präsentieren, auditive Wahrnehmung schulen	
Öffentlichkeitsarbeit	Präsentation	
Technische Anforderung vor Ort	Ggf. Internetzugang für Soundarchive	
Technik MW	Tablets/ Audioadventure; Mikros, Kopfhörer, Ggf. Macbook/ Audacity Geschichtenbox/ -würfel	

Projekt: Spaß-Lexikon als e-Book**Evaluation:**

Beschreibung	Bücher können anders. Mit Tablets werdet Ihr ratzfat zu kreativen Autor*innen Eures ersten Spaß-Lexikons. Ihr habt einen guten Witz oder eine lustige Geschichte auf Lager? Erzählt sie. Schreiben muss hier übrigens niemand, Euren Text sprecht ihr einfach ein und gestaltet ein Multimedia-Buch. Dazu macht ihr eigene Fotos, zeichnet oder sucht Euch passenden Content im Netz.	
Zielgruppe	10 TN zwischen 9 und 12 Jahren.	
Zeitraumen	1,5-3 Std.	
Produktziel	Spaß-Lexikon als e-Book oder in gedruckter Form	
Inhaltliche Zielsetzung	Digitale Medien kreativ und innovativ kennenlernen, Recherche im Internet, Urheberrecht bei Bildern	
Öffentlichkeitsarbeit	Ausstellung oder Präsentation möglich	
Technische Anforderung vor Ort	Ggf. Internetzugang für Soundarchive	
Technik MW	Tablets/ Audioadventure; Mikros, Kopfhörer, Ggf. Macbook/ Audacity	

Projekt: Digitales Atelier**Evaluation:**

Beschreibung	Im Sinne der Reggio Pädagogik schafft die Medienwerkstatt Platz zum kreativen Experimentieren mit Alltags- und Naturmaterialien im Zusammenspiel mit digitalen Medien. Beamer, Overhead und Lichttechnik stellen den Rahmen für phantasievolle Projektionen. Eine Verbindung aus ästhetischem Erleben und technischem Verständnis. Hört sich sehr theoretisch an, fühlt sich im Machen einfach sehr stimmig an. Ein neues Angebot mit offenem Charakter. Also einfach vorbeikommen. Mitmachen, um sich kreativ treiben zu lassen, solange es gefällt.	
Zielgruppe	6-12 Jahre	
Zeitraumen	1-2 Std.	
Produktziel	Ggf. Fotos von Momentaufnahmen	
Inhaltliche Zielsetzung	Digitale Medien neu kennenlernen, um sie kreativ und forschend einzusetzen, Persönlichkeitsbildung, Selbsterfahrung	
Öffentlichkeitsarbeit	Ausstellung oder Präsentation von Bildern/ Fotos möglich	
Technische Anforderung vor Ort	Overheadprojektor, Beamer, Projektionsflächen, Legematerial, Naturmaterialien, Tücher, Bausteine,	
Technik MW	Dig. Mikroskope, Tablets Stroboskope, Filter,	

Projekt: Wir drehen einen Film-Trailer**Evaluation:**

Beschreibung	Gemeinsam denken wir uns eine kleine Story raus, die wir mit Tablet und Stativ filmen und zu einem Mini-Clip zusammenfügen, der sich sehen lassen kann.	
Zielgruppe	2x4 Kinder zwischen 10 und 13 Jahren	
Zeitraumen	2 Std.	
Produktziel	Filmtrailer, ca. 1 Minute	
Inhaltliche Zielsetzung	Medien kreativ einsetzen, Storytelling Geschichten-Plots könnten vorgegeben werden, z.B. „Das ist cool an Damm“; „Angriff aus dem Internet“; „Hilfe Stromausfall“; ...	
Öffentlichkeitsarbeit	Präsentation	
Technische Anforderung vor Ort		
Technik MW	Tablets, Stative iMovie	

Projekt: Einstieg in die Trickfilm-Welt**Evaluation:**

Beschreibung	Bringt Eure Lieblingsspielzeuge mit und lasst sie gemeinsam mit uns zum Leben erwachen. Mit der Stopp-Motion Technik machen wir das Bild für Bild möglich, dass Eure Spielfiguren im Film laufen können, Eure Autos sich ein Rennen liefern oder Eure Bagger quatschen können. <i>Einstieg über Knet-Übungen, ggf. Pixilation „von der Bank schubsen“</i>	
Zielgruppe	6-8 Kinder zwischen 8 und 12 Jahren; ggf. mit Eltern	
Zeitraumen	2-16 Stunden	
Produktziel	Mini-Trickfilm, 1-10 Minuten	
Inhaltliche Zielsetzung	Medien kreativ einsetzen, App auch für zu Hause kostenlos nutzbar Storytelling Geschichten-Plots könnten vorgegeben werden, z.B. „Das ist cool an Damm“; „Angriff aus dem Internet“; „Hilfe Stromausfall“; ...	
Öffentlichkeitsarbeit	Präsentation	
Technische Anforderung vor Ort	Trickfilmmaterial, nach Absprache (Papier, Schere, Kleber, Knete, Figuren, Kulissen, Bausteine, ...)	
Technik MW	Tablets Trickboxen, Licht StopMotionStudio	

Projekt: Film-Tricks**Evaluation:**

Beschreibung	Mit der Stopp-Trick-Technik lernen wir im Film zu zaubern. Hexen Dinge hin und her, lassen 10 Leute in einem Schrank verschwinden oder gehen durch Wände. Mit Hilfe eines Greenscreens können wir uns wegbeamen, schrumpfen oder verdoppeln.	
Zielgruppe	8-12 TN 10-14 Jahre	
Zeitraumen	2 -12 Stunden	
Produktziel	Film	
Inhaltliche Zielsetzung	Digitale Medien kreativ und innovativ kennenlernen; Manipulationsmöglichkeiten erkennen/ Informationskompetenz	
Öffentlichkeitsarbeit	Präsentation	
Technische Anforderung vor Ort	Kostüme, Großer Karton/ leerer Schrank etc.	
Technik MW	Tablets Stative, Licht Zauberer-Ausstattung (Hut, Umhang)	

Projekt: Vibrobot bauen**Evaluation:**

Beschreibung	Ob zum puren Spaßhaben oder zum Verschenken. Ihr dürft mit Draht, Minimotor und Bastelkram ein bewegliches Etwas bauen. Ob Mal- oder Tanzroboter, ab 8 Jahren schafft ihr das! Für die Materialien fallen 5€ Teilnahmegebühr an, die Ihr bitte am Kurstag mitbringt.	
Zielgruppe	Für Kinder ab 8 Jahren, ggf. mit Eltern	
Zeitraumen	2 Stunden	
Produktziel	Mini-Roboter	
Inhaltliche Zielsetzung	Making-Aktivität; niedrigschwelliger Zugang zu Robotic, Verständnis von grundlegendem Aufbau einer Automation	
Öffentlichkeitsarbeit	Präsentation der fertigen Vibrobots	
Technische Anforderung vor Ort	Bastelutensilien	
Technik MW	Absprache Einkauf Material (Becher, Motor, Lüsterklemmen, Draht, Batterien)	

Projekt: Roboter programmieren für Kids**Evaluation:**

Beschreibung	Der Roboter Cubetto liebt es mit Aufträgen gefüttert zu werden. Mit Blockbausteinen sagt ihr ihm wo es lang gehen soll. Cody Block ist ebenfalls eine intuitiver Roboter, der Spaß auf mehr macht.	
Zielgruppe	6-8 Jahre	
Zeitraumen	2 Std.	
Produktziel	-	
Inhaltliche Zielsetzung	Spielerischer Einstieg ins Programmieren, Verständnis für digitale Tools im Alltag entwickeln	
Öffentlichkeitsarbeit	=	
Technische Anforderung vor Ort	Overheadprojektor, Beamer, Projektionsflächen, Legematerial, Naturmaterialien, Tücher, Bausteine,	
Technik MW	Dig. Mikroskope, Tablets Stroboskope, Filter,	

Projekt: Lego-Roboter bauen**Evaluation:**

Beschreibung	Lego macht Spaß, Lego zum Leben erwecken noch mehr. Unser Lego-Roboter kann mit einfacher Block-Programmiersprache gesteuert werden. Kids ab 8 bekommen hier einen spielerischen Einblick ins Programmieren.	
Zielgruppe	4 TN, 10-14 Jahre	
Zeitraumen	2 – 4 Std.	
Produktziel	-	
Inhaltliche Zielsetzung	Spielerischer Einstieg ins Programmieren, Verständnis über digitale Tools im Alltag entwickeln	
Öffentlichkeitsarbeit	Präsentation der Ergebnisse	
Technische Anforderung vor Ort		
Technik MW	Tablet, Lego-Roboter	

Projekt: Coding Day**Evaluation:**

Beschreibung	Eine Reise durch die Informatik. Die Teilnehmer erhalten spielerisch ein Grundverständnis von Algorithmen, Robotik und Programmierung	
Zielgruppe	6-8 Kinder zwischen 8 und 12 Jahren	
Zeitraum	3-4 Stunden	
Produktziel	Ggf. Dokumentation - Plakat gestalten/ Fotocollage erstellen; oder Experteninterview nachspielen und filmen	
Inhaltliche Zielsetzung	Niedrigschwelliger Zugang zu der Informatik. Alltagsbezug informatischer Anwendungen, wie Algorithmen, automatisierte Abläufe	
Material MW	Cubetto, Cody Block, Osmo Programmieren 2x, Ronjas Roboter, Scratch und Scratch Anleitungskarten, 2-4 Tablets, Spiel Eisladen, Spiel kürzeste Strecke („Kinder forschen“)	
Techn. Anf. vor Ort		

Projekt: Internet-Führerschein I**Evaluation:**

Beschreibung	Finden statt Suchen im Netz. Bist Du schon startklar für ein eigenes Handy, hast aber wenig Plan, wie man im Internet das Beste rausholt? Wir checken mit Dir, wie man eine Suchmaschine richtig füttert, wo und wie man sicher surfen kann und warum die Daten die wir hinterlassen so wertvoll sind.	
Zielgruppe	6-8 Kinder zwischen 9 und 12 Jahren	
Zeitraumen	2-4 Stunden	
Produktziel	-	
Inhaltliche Zielsetzung	Informationskompetenz, Sicheres Surfen im Netz, Datenschutz, Suchmaschinen, Privatsphäre, Urheberrecht spielerisch und praxisnah kennenlernen.	
Technische Anforderung vor Ort	TV oder (Beamer)/ Projektionsfläche Stabiles Wlan	
Technik MW	Tablets, ggf. Laptops mit Maus PPP	

Projekt: Internet-Führerschein II – Der Internet-Check**Evaluation:**

Beschreibung	Die Welt ist miteinander vernetzt, aber wie funktioniert das eigentlich? Was ist das, wo kommt es her und wo führt es uns hin, dieses Internet? Kommt mit uns auf eine spannende Reise durchs worldwideweb, lernt wichtige Begriffe und Funktionen kennen und versteht, was die Welt heute verbindet. Der workshop ist spielerisch aufgebaut und beinhaltet viele Elemente zum Mitmachen, Ausprobieren und Begreifen.	
Zielgruppe	6-8 Kinder zwischen 10 und 13 Jahren	
Zeitraumen	2-4 Stunden	
Produktziel	-	
Inhaltliche Zielsetzung	Kennenlernen von Netzwerken, Technologischen Begriffen, Funktionsweise und dem Aufbau des Internets	
Material	Laptop für jeweils 2 Kinder, Internetzugang	
Technische Anforderung vor Ort	TV oder (Beamer)/ Projektionsfläche Stabiles Wlan	
Technik MW	Tablets, ggf. Laptops mit Maus PPP	

Projekt: Der KI-Check**Evaluation:**

Beschreibung	Wann macht KI-Sinn, wo begegnet sie uns längst im Alltag? Dieser Frage gehen wir ganz praktisch nach. In unserer KI-Session wollen wir Euch die Gelegenheit geben (gemeinsam mit Eurem Vater, Opa, Onkel oder Freund) verschiedene Anwendungen auszuprobieren, vom Sprachassistenten, über das Erstellen von Fotos und Sounds.	
Zielgruppe	Für Kinder ab 10 Jahren ggf. mit ihren Eltern	
Zeitraumen	2-3 Stunden	
Produktziel	-	
Inhaltliche Zielsetzung	Niedrigschwellig den Zugang zu KI-Anwendungen kennenlernen, im Diskurs Chancen und Risiken gemeinsam ausloten, Dialog zwischen Eltern und Kindern über digitale Mediennutzung und Zukunftsgestaltung anregen	
Öffentlichkeitsarbeit	Vorstellung der Ergebnisse	
Technische Anforderung vor Ort	TV oder (Beamer)/ Projektionsfläche Stabiles WLAN	
Technik MW	Tablets, ggf. Laptops mit Maus, Kopfhörer, Mikros	

Projekt: VR-Game-Party**Evaluation:**

Beschreibung	Wir bringen alle zusammen die sich gerne in digitale Welten beamen. Wir erobern kooperative VR-Spiele, bewegen uns durch Story-Games oder bilden Teams, um uns in VR-Spiel-Turnieren zu messen. Und zwar IN ECHT! Regelmäßig starten wir eine VR-Spiele-Party, bei der es darum geht, das Beste aus ANALOG und DIGITAL rauszuholen. Gemeinsam Spaß haben in fantastischen Welten!	
Zielgruppe	Für alle Familien mit Kindern ab 10 Jahren oder Jugendliche ab 13 Jahren!	
Zeitraumen	1-3 Std.	
Produktziel	-	
Inhaltliche Zielsetzung	Digitale Spielkultur. Gemeinsam kooperative Aufgaben lösen. Spielverhalten zu Hause kritisch reflektieren.	
Material MW	VR-Brille mit PC, Beamer, ggf. Controller (MW)	
Technische Anforderung vor Ort	TV oder (Beamer)/ Projektionsfläche, PLATZ Stabiles Wlan	

Projekt: VR-Brille bauen**Evaluation:**

Beschreibung	Wir ermöglichen einen Einblick in virtuelle Realitäten und basteln gemeinsam ein Brillen-Gestell in das Euer Handy eingelegt wird um zur VR-Brille zu werden. Danach schauen wir uns verschiedene Anwendungen an und tauchen ein in digitales 3D-Erlebnis.	
Zielgruppe	TN zwischen 9-13 Jahren	
Zeitraumen	2 Stunden	
Produktziel	Mobile VR-Brille	
Inhaltliche Zielsetzung	Niedrigschwellig den Zugang zu VR-Anwendungen kennenlernen, im Diskurs Chancen und Risiken gemeinsam ausloten, Dialog über digitale Mediennutzung und Zukunftsgestaltung anregen	
Quellen	https://epic-stuff.de/produkte/mein-guckkasten/ Bauanleitung, Materialien Apps für VR-Welten https://epic-stuff.de/vr-apps/ https://digbi.net/courses/digbi-bastelprojekte/lessons/vr-virtual-reality/topics/vr-brille-selber-basteln/	
Material MW		
Technische Anforderung vor Ort	Pizzakartons, Scheren, Cuttermesser, Kleber, Linsen (nach Absprache) TN bringen eigene Handys mit, installieren App	

Projekt: Escape-Game „Reise in die Arktis“**Evaluation:**

Beschreibung	Die „ Reise in die Arktis “ ist eine interaktive digitale Escape-Room-Erfahrung, die mit Augmented Reality (AR) arbeitet. In einer Gruppe lassen sich Abenteuer in der eisigen Welt der Arktis erleben und einem echten Klimaforscher bei seiner Arbeit helfen, um wichtige Klimadaten zu sammeln. Anschließend recherchieren wir im Internet weiter zur Arktis, schlüpfen in die Rolle von Experten und filmen Interviews/ erstellen am Tablet Info-Material zum Thema Klimaschutz...	
Zielgruppe	6-8 Kinder zwischen 10 und 13 Jahren	
Zeitraumen	60-120Minuten	
Produktziel	Ggf. Dokumentation - Plakat gestalten/ Fotocollage erstellen; oder Experteninterview nachspielen und filmen	
Inhaltliche Zielsetzung	Kritische Auseinandersetzungen mit dem Klimawandel, Empowerment, Kooperative Problemlösung, Chancen und Risiken digitalen Spielens thematisieren; Internetsuche über geeignete Plattformen, kreativer und innovativer Einsatz digitaler Medien	
Material MW	VR-Brille mit PC, Beamer, ggf. Controller (MW)	
Technische Anforderung vor Ort	TV oder (Beamer)/ Projektionsfläche, PLATZ Stabiles Wlan	

Projekt: Stadtteil-Rallye erstellen mit Actionbound**Evaluation:**

Beschreibung	Mit der App Actionbound erstellen wir eine digitale Schnitzeljagd in Eurem Stadtteil/ Schulhaus/ Sportplatz, Oder zu Eurem Thema. Alle Aufgaben können mit Fotos und Audioaufnahmen gestellt und beantwortet werden. Die Spieler benötigen später nur die kostenfreie App um sich Eurer digitalen Schnitzeljagd zu stellen.	
Zielgruppe	6-8 Kinder zwischen 10 und 13 Jahren	
Zeitraumen	2-4 Stunden	
Produktziel	Digitale Schnitzeljagd	
Inhaltliche Zielsetzung	Inhaltliche Auseinandersetzungen mit Ort oder Thema, mit digitalen Medien etwas produzieren, was von anderen gespielt werden kann. Teamfähigkeit, vorausschauendes Denken fördern.	
Öffentlichkeitsarbeit	Öffentlich zugänglicher Bound	
Material MW	Tablets, ggf. Master Notebook	
Technische Anforderung vor Ort	TV oder (Beamer)/ Projektionsfläche Stabiles Wlan	