



# COMAPP - Community Media Applications and Participation

- Handbuch zur Kursdurchführung -



Programm für  
lebenslanges  
Lernen



Pädagogische Hochschule Freiburg  
Université des Sciences de l'Éducation · University of Education

## **Handbuch für Kursleiter\_innen**

Aktive Medienarbeit in der Jugend- und Erwachsenenbildung

– generationsübergreifend und interkulturell. Smartphones, Internetanwendungen, interaktive Karten, Geocaching.

Ein Fortbildungskurs für Multiplikator\_innen mit Handreichungen und Begleitmaterialien.

Dr. Traudel Günnel, August 2013

Layout: Anja Bechstein

Das Kurscurriculum, die Handouts und Begleitmaterialien wurden von der Pädagogischen Hochschule Freiburg (Projektleitung) in Kooperation aller COMAPP Partner erstellt. Kostenfreie Verwendung für nicht-kommerzielle Ausbildungskurse und Bildungszwecke.

Handbuch, Kursmaterialien zum kostenfreien Download, Informationen zu den COMAPP Projektpartnern ...etc. auf unserer Internetseite:

 <http://www.comapp-online.de>

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

PROJECT NUMBER: 517958-LLP-1-2011-1-DE-GRUNDTVIG-GMP

AGREEMENT NUMBER: 2011 – 3978 / 001 - 001

## Inhalt:

<b>1. EINE KURZANLEITUNG ZUR DURCHFÜHRUNG DES COMAPP KURS UND ZUM GEBRAUCH DES HANDBUCHS UND DER LEHR- UND LERNMATERIALIEN</b>	<b>4</b>
<b>2. EINLEITUNG</b>	<b>6</b>
2.1 Innovative Medienfortbildung für Pädagog_innen	6
2.2 COMAPP Projekthintergrund	7
2.3 Das Handbuch	8
2.4 Exkurs: E-Inklusion und intergenerative / interkulturelle Medienarbeit	9
<b>3. KURSBESCHREIBUNG</b>	<b>10</b>
3.1 Inhalt und Aufbau	10
3.2 Pädagogisch - didaktischer Ansatz	12
3.3 Kurscurriculum	13
3.4 Überblick über die Inhalte und Ziele einzelner Tage / Einheiten	23
3.4.1 Begrüßungstreffen	23
3.4.2 Erster Kurstag Ziele, Inhalte, Methoden. Vorstellen der TN. Interviewtechniken, Hörspaziergang (Interviews und Töne aufnehmen, Fotos machen)	23
3.4.3 Zweiter Kurstag Interaktive „hotspots“ anlegen: Töne, Fotos digital bearbeiten, Onlinetext entwerfen	24
3.4.4 Dritter Kurstag Webspace, Erstellung interaktiver Online-Karten mit dem OpenStreetMap (OSM) Kartengenerator	25
3.4.5 Vierter Kurstag Erstellen von Internetseiten, Geocaching	26
3.4.6 Fünfter Kurstag Lehren und Lernen, Evaluation	27
3.4.7 Exkursion	27
3.5 Flexibilität im Umgang mit dem Kurscurriculum	28
<b>4. AUSBLICK</b>	<b>30</b>
<b>5. LITERATUR</b>	<b>31</b>
<b>6. HÄUFIG AUFTRETENDE FRAGEN / FREQUENTLY ASKED QUESTIONS (FAQS)</b>	<b>33</b>
<b>7. ANHANG</b>	<b>35</b>
A) Fragebögen	
B) Handouts und Begleitmaterialien zum im Kap. 3.3 beschriebenen Curriculum	

## 1. Eine Kurzanleitung zur Durchführung des COMAPP Kurs und zum Gebrauch des Handbuchs und der Lehr- und Lernmaterialien

Das Akronym COMAPP entsteht aus den Worten:

Community („Gemeinschaft“, „Gemeinwesen“),

Apps (Abk. für Applikation / *engl. application*: Anwendungssoftware für mobile Geräte) und Maps („Karten“).

### Der COMAPP – Kurs:

- Eine innovative Möglichkeit, interaktive Karten herzustellen, unter Einbindung von Tönen, Bildern, kreativen Texten und Weblinks.
- Teilnehmer\_innen nutzen Smartphones, um ihre eigene Sicht auf Orte, an denen sie leben, arbeiten und ihre Freizeit verbringen, kreativ darzustellen und zu veröffentlichen. Sie können dabei Vergangenes, Gegenwärtiges und ihre Zukunftsvorstellungen mit einbeziehen.
- Bietet Lehrmethoden, Kurspläne und -materialien, Fallstudien und Tipps für Lehrende und Lernende unterschiedlicher Herkunft und unterschiedlichen Bildungsgrades.
- Stellt den COMAPP OpenStreetMap (OSM) Generator bereit: Ein neues Instrument zur Erstellung von Online Multimedia Karten.
- In diesem Projekt wird nur Freeware verwendet – es muss keine Software gekauft werden. Beteiligung an der Gestaltung der digitalen Welt ohne finanzielle Belastung!
- Ermutigt alle Teilnehmer\_innen (Lehrende und Lernende) zur Zusammenarbeit, fördert Inklusion und Selbstvertrauen.

### Ziele:

- Einen kompetenten, aktiven Umgang mit elektronischen Medien fördern.
- Neue Wege aufzeigen wie mit Hilfe neuer Medien der Dialog zwischen Generationen und Kulturen gefördert werden kann.
- Handlungs- und subjektorientierte Methoden und Aktivitäten verwenden, die Lernende befähigen, eigene Medienprodukte herzustellen.

### Zielgruppen:

Für welche Zielgruppen ist dieser Kurs gedacht?

Der Kurs ist ausgelegt für Institutionen, die „lebenslanges Lernen“ fördern, und für Lehrende in unterschiedlichen Feldern: Lehrer\_innen, Erwachsenenbildner\_innen und Sozialarbeiter\_innen die zum Beispiel mit jungen Erwachsenen aus bildungsfernen Schichten, Migrant\_innen, Senior\_innen ...etc. arbeiten und diesen Zielgruppen einen kompetenten Zugang zur „digitalen Welt“ ermöglichen möchten. Falls Teilnehmer\_innen mit neuen Medien schon Erfahrung haben, kann dieser Kurs dazu beitragen, deren Kenntnisse weiter zu entwickeln und sie dazu zu ermutigen, selbst zu kreativen Medienproduzent\_innen zu werden.

### Das Kursleitungsteam:

Welche Erfahrungen und Fähigkeiten braucht man um den Kurs zu unterrichten?

Dies ist ein weiterführender Kurs. Die Kursleiter\_innen sollten teilnehmerorientiert unterrichten können und Erfahrung im Umgang mit neuen Medien haben sowie einfache Medienprodukte selbst erstellen können.

Da auch einige Kenntnisse im Umgang mit IT (Informationstechnologie) erforderlich sind, ist es unter Umständen ratsam, sich bei der Kursdurchführung durch eine(n) IT Experten\_in unterstützen zu lassen. Das Team könnte auch kreative und künstlerische Expert\_innen wie Schriftsteller\_innen, bildende Künstler\_innen, Musiker\_innen einbeziehen.

### **Vorbereitung des Kurses:**

Wir stellen einen Anfangsfragebogen zur Verfügung, der den Kursleiter\_innen Einblick in die bereits vorhandenen praktischen Fähigkeiten und Kenntnisse der Teilnehmer\_innen erlaubt. Gleichzeitig kann über diesen Anfangsfragebogen auch in Erfahrung gebracht werden, welche Apps auf die jeweiligen Smartphones der Teilnehmer\_innen installiert werden müssen, um die reibungslose Nutzung im Kurs sicher zu stellen.

(siehe auch: Anfangsfragebogen für Teilnehmer\_innen im Anhang A und Liste mit Smartphone-Apps in den Materialien/ Handouts im Anhang B)

### **Der Kursablauf:**

TAG 1 (siehe auch: Kapitel 3.4.2)

- Begrüßung und „Icebreaker“

Die Teilnehmer\_innen erhalten Gelegenheit, sich kennen zu lernen, ihre Vorkenntnisse und Lernbedürfnisse einzubringen und gemeinsam Vereinbarungen / Grundregeln für den Gruppenprozess und den Kursverlauf festzulegen.

- Einführung in den Kurs – Ziele, Inhalte, Lehr- und Lernmethoden, Interviewtechniken
- Hörspaziergang
- Aufnahme von Interviews, Tönen und Photos

TAG 2 (siehe auch: Kapitel 3.4.3)

- Erstellung eines interaktiven „Hotspots“
- Digitale Bild- und Tonbearbeitung
- Gestaltung eines Onlinetextes

TAG 3 (siehe auch: Kapitel 3.4.4)

- Erstellung einer interaktiven Onlinekarte mit dem COMAPP OpenStreetMap (OSM) Generator

TAG 4 (siehe auch: Kapitel 3.4.5)

- Erstellung individueller Websites
- Geocaching

TAG 5 (siehe auch Kapitel 3.4.6)

- Lehr- und Lernmethoden und –kompetenzen
- Evaluationsstrategien und -methoden

Die für den Kurs bereit gestellten Handouts und Fragebögen befinden sich im Anhang dieses Handbuchs. Power Point Präsentationen und Reader für den Einsatz im Kurs (materials) ebenso wie Beispiele für in verschiedenen Kursen und Projekten entstandene interaktive Karten (maps) stehen auf der Website zur Verfügung: [www.comapp-online.de](http://www.comapp-online.de)

Hier finden Sie auch weitere nützliche Materialien, Links, Handouts und Fragebögen (siehe Anhang dieses Handbuchs) sowie Informationen zum COMAPP – Projekt.

### **Häufig gestellte Fragen (FAQ):**

Siehe Kapitel 6 dieses Handbuchs und die COMAPP Website: [www.comapp-online.de](http://www.comapp-online.de)

## 2. Einleitung

### 2.1 Innovative Medienfortbildung für Pädagog\_innen

Navigieren, kommunizieren, fotografieren, filmen, Töne und Wege aufzeichnen, das Internet stets zugänglich... Smart- und iPhones haben nur noch wenig mit dem herkömmlichen Handy gemein. Es sind multifunktionale Multimedia-Geräte, deren Verbreitung rasant zunimmt. Im pädagogischen Kontext allerdings werden Smartphones bisher eher selten verwendet, obwohl sie interessante Möglichkeiten für aktive Medienarbeit insbesondere auch in der intergenerations- und interkulturellen Jugend- und Erwachsenenbildung bieten. Dieses Handbuch und die weiteren Ergebnisse des von der EU geförderten Projekts **COMAPP** „**Community Media Applications and Participation**“ tragen dazu bei, diesem Defizit entgegenzuwirken. So kann beispielsweise mit Hilfe des von COMAPP entwickelten und bereitgestellten Internet - Kartengenerators auf einfache Weise eine interaktive, multimediale Land- oder Stadtteilkarte selbst erstellt und veröffentlicht werden, die mit Text, Interviews und Bildern die Orte vorstellt, die für Stadtteilbewohner\_innen von Bedeutung sind: die Altenbegegnungsstätte, der Kinderspielplatz, das türkische Lebensmittelgeschäft, der Jugendtreff etc.

Dieses Handbuch beschreibt praxisorientiert und detailliert, wie Aus- und Fortbildungsangebote für die kreative Gestaltung solcher Medienproduktionen konzipiert werden können. Der Einsatz von Smartphones, die Produktion interaktiver Karten zu unterschiedlichsten Themen, die Erstellung einer einfachen Website und Geocaching werden ebenso thematisiert wie pädagogische und didaktische Überlegungen. Vielfältige Handreichungen stehen im Anhang zur Verfügung.

Das Handbuch ist für Fortbildungsinstitutionen und für Multiplikator\_innen aus verschiedenen pädagogischen Handlungsfeldern konzipiert, insbesondere für Pädagog\_innen, Erwachsenenbildner\_innen und Sozialarbeiter\_innen, die mit „(digital) benachteiligten“ Bevölkerungsgruppen, mit Arbeitslosen, Migrant\_innen oder Senior\_innen arbeiten. Es stellt dar, wie auf innovative Weise nicht nur Medienkompetenz vermittelt, sondern auch der Dialog zwischen Generationen und Kulturen angestoßen werden kann. Es zeigt innovative Handlungsstrategien für inklusionsorientierte Pädagogik, die sowohl interkulturelle und intergenerationelle Zusammenarbeit wie auch einen kompetenten, aktiven Umgang mit elektronischen Medien (e-inclusion) voranbringen. Diese aktive Nutzung neuer medialer Möglichkeiten fördert gesellschaftliche Teilhabe; der intergenerations- und interkulturelle Ansatz führt zu Kommunikation und Kontakt und trägt dazu bei, bestehende Defizite und Barrieren zu überwinden.

## 2.2 COMAPP Projekthintergrund

Neue mediale Möglichkeiten für alle nutzbar zu machen und dadurch in interkultureller und intergenerationeller Begegnung Möglichkeiten zu eröffnen, am gesellschaftlichen Leben in der Informationsgesellschaft beteiligt zu sein und sie mit zu gestalten, ist das Ziel von COMAPP. Multiplikator\_innen werden in einem *Train the Trainers*-Kurs fit gemacht, die oben genannten Ziele umzusetzen, selbst aktive Medienarbeit in ihren jeweiligen Arbeitsfeldern zu realisieren und dabei Smartphones und das Internet für kreative Eigenproduktionen einzusetzen. In einer Art „Schneeballsystem“ sollen die kostenfrei unter [www.comapp-online.de](http://www.comapp-online.de) zur Verfügung gestellten Projektergebnisse in der Bildungslandschaft Europas nachhaltig genutzt und in Multiplikatoren\_innen-Trainings weitergegeben werden und so auch zu neuen Ideen und Projekten in dem Bereich anregen.

COMAPP wurde von Dezember 2011 bis November 2013 von der EU im Rahmen des Grundtvig-Programms „Lebenslanges Lernen“ gefördert. Das Projekt integriert Erfahrungen aus den ebenfalls von der EU geförderten Vorgängerprojekten „META Europe“ ([www.meta-europe.de](http://www.meta-europe.de)) und „Crosstalk“ ([www.crosstalk-online.de](http://www.crosstalk-online.de)).

Sieben COMAPP Projektpartner aus sechs EU-Ländern – neben der Pädagogischen Hochschule Freiburg/ Deutschland, die das Projekt koordinierte, zwei weitere Universitäten aus Sunderland/ England und Lodz/ Polen sowie vier Nichtregierungsorganisationen aus dem medienpädagogischen Bereich (einschließlich nichtkommerzieller Radios) aus Turku/ Finnland, Budapest/ Ungarn, Algodonales/ Spanien und Freiburg/ Deutschland – erarbeiteten und erprobten im ersten Projektjahr in Arbeitsgruppen drei Kurseinheiten und entsprechende Lehr- und Lernmaterialien, die im zweiten Projektjahr in einer fünftägigen Fortbildung für Multiplikator\_innen (Erwachsenenbildner\_innen, Sozialarbeiter\_innen und Pädagog\_innen) zusammengeführt wurden. Der daraus resultierende Gesamtkurs wurde dreimal durchgeführt und evaluiert, zweimal auf nationaler Ebene in Sunderland/ England und Freiburg/ Deutschland und ein drittes Mal als internationale Fortbildung in Algodonales/ Spanien für Teilnehmer\_innen aus verschiedenen europäischen Ländern. Die Lehr- und Lernmaterialien, einschließlich des im Rahmen des Projekts entwickelten OpenStreetMap-Kartengenerators, wurden ebenfalls mehrfach erprobt, evaluiert und weiterentwickelt und stehen in den sechs Projektsprachen zum freien Download auf der Projektwebsite [www.comapp-online.de](http://www.comapp-online.de) zur Verfügung.

Weiterhin finden sich auf der Website Links zu einer Vielzahl von Produktionen: interaktive multimediale Karten, die im Projektzusammenhang von unterschiedlichen Kursen und Gruppen zu verschiedenen Themen kreiert wurden. Darunter zum Beispiel:

- der multimediale historische Stadtführer „Auf den Spuren des Ekkehard“ - ein intergenerationelles Projekt einer 5. Klasse in der Stadt Singen (Deutschland): [www.ekkehard-guide.de](http://www.ekkehard-guide.de)
- „History of the river Wear in Sunderland“ (Sunderland/ England), ein multimedialer Spaziergang entlang des Wear, der Einblicke in die Schiffsbauindustrie vergangener Zeiten eröffnet: <http://comapp-sunderland.info/groupmap.html>
- „Telling Stories“ – Familien-erinnerungen von Kursteilnehmer\_innen aus verschiedenen europäischen Ländern. Jede Geschichte steht in Zusammenhang mit einem Gegenstand, an den sich die Beteiligten erinnern. (Freiburg/ Deutschland): <http://rdl.de/images/2012/audioguide/stories5.html>



## 2.3 Das Handbuch

Dieses Handbuch beschreibt den Fortbildungskurs und die einzelnen Kurseinheiten sowie den ganzheitlichen pädagogisch-didaktischen Ansatz, gibt Tipps und Anregungen und macht konkrete Vorschläge zu einer flexiblen Kursdurchführung, so dass der Kurs und die Kurseinheiten angepasst an unterschiedliche nationale und internationale Gegebenheiten realisiert werden können. Außerdem enthält das Handbuch das detaillierte Kurscurriculum (3.3) und Handreichungen (Lehr-/Lernmaterialien), die bei der Kursdurchführung verwendet werden können (Anhang).

Der Kursdurchführung vorangestellt ist ein kurzer Exkurs (2.4) zu den Themen „elektronische Inklusion“ (e-inclusion) und „intergenerationelle/interkulturelle Kommunikations- und Lernprozesse mittels produktiver Medienarbeit“.

## 2.4 Exkurs: E-Inklusion und intergenerative / interkulturelle Medienarbeit

Europäische Gesellschaften werden heute beschrieben als:



- globale Gesellschaft, die verschiedene Kulturen einschließt<sup>1</sup>
- alternde Gesellschaft (Meyer, Mollenkopf, ed. 2010)
- Informationsgesellschaft (Webster 2006).

Medien spielen in allen Bereichen des gesellschaftlichen Lebens, ob beruflich oder privat, eine immer größere Rolle. Gleichzeitig ist aber eine zunehmende „digitale Spaltung“ zu beobachten (European Commission 2010: initiative on e-inclusion). Nicht alle Teile der Bevölkerung haben die gleichen Chancen, Medienkompetenzen zu erwerben, die ihnen eine aktive Teilnahme an der Informationsgesellschaft ermöglicht. Zu denjenigen, die Medien weniger nutzen, zählen unter anderem bildungsfernere Schichten, ältere Menschen, Migrant\_innen, ethnische Minderheiten (Sciadas 2005).

Den genannten Herausforderungen begegnet das Projekt COMAPP wie folgt:

- ❖ Der „Digitalen Spaltung“ wird durch „Elektronische Inklusion“ entgegengewirkt. Smartphones und Internet werden zur kreativen und produktiven Mediengestaltung verwendet, um sich mitzuteilen und auszutauschen. Smartphones sind auf dem Vormarsch, und je kostengünstiger sie werden, umso schneller werden sie in absehbarer Zeit herkömmliche handys ersetzen und in allen Bereichen der Gesellschaft Verbreitung finden<sup>2</sup>.  
Im Projekt wird ausschließlich Freeware verwendet, sodass digitale Teilhabe ohne Kostenaufwand möglich ist und Alternativen zu herkömmlichen Medienanwendungen wie Google Maps gegeben werden.

<sup>1</sup> Siehe auch: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:135:0008:0011:EN:PDF>

<sup>2</sup> (Vgl.: <http://pewinternet.org/Reports/2013/Smartphone-Ownership-2013.aspx>,  
[http://www.bitkom.org/de/presse/74532\\_73749.aspx](http://www.bitkom.org/de/presse/74532_73749.aspx))

- ❖ Der gesellschaftliche Dialog zwischen unterschiedlichen Generationen, Kulturen und Ethnien wird durch aktive Medienarbeit gefördert. In gemeinsamen Projekten erstellen die Teilnehmer\_innen eigene Medienprodukte mit öffentlicher Relevanz. Menschen unterschiedlicher Herkunft begegnen sich auf Augenhöhe – setzen sich aktiv mit Medien auseinander, unterstützen sich wechselseitig, lernen sich kennen und wertschätzen.

### **3. Kursbeschreibung**

#### **3.1 Inhalt und Aufbau**

Der hier beispielhaft beschriebene fünftägige Fortbildungskurs umfasst folgende inhaltliche Schwerpunkte, die sich im Kurscurriculum (3.3) abbilden:

- Sensibilisierung der Hörwahrnehmung, Techniken der Interviewführung, digitale Aufnahme und Bearbeitung von Bildern und Tönen, Erstellen eines Audioguides.
- Multimedia und öffentlicher Raum: Produktion einer virtuellen Tour im Internet mit OpenStreetMap; Veröffentlichung im Internet, Erstellung einer einfachen Website, Geocaching.
- Handlungsorientiertes intergeneratives und interkulturelles Lehren und Lernen, Evaluationsstrategien für pädagogische Projekte.

Im Kurscurriculum finden sich neben diesen Inhalten Aktivitäten und Einheiten, die darauf abzielen, dass sich die Kursteilnehmer\_innen kennen und wertschätzen lernen (Curriculum: erster Tag 10.30 Uhr – 11.50 Uhr), Kurzüberblicke zu Zielen und zum Programm des jeweiligen Tages (immer zu Beginn eines neuen Tages), offene Zeitfenster, in denen Teilnehmer\_innen eigene Inhalte aus ihrem jeweiligen Arbeitsumfeld präsentieren können (in der Regel täglich vor der Mittagspause) sowie Feedback- und Evaluationseinheiten, um den Teilnehmer\_innen Gelegenheit zu geben, sich regelmäßig zum Kursverlauf zu äußern und ggf. Veränderungsvorschläge einzubringen.

Das Kurscurriculum (3.3) geht von 6 ½ Kursstunden pro Tag einschließlich kurzer Pausen aus und ist wie folgt gegliedert...

Es weist für jede Einheit pro Tag folgende Rubriken auf:

- den zeitlichen Umfang,
- das Thema,

- eine Kurzbeschreibung einschließlich methodischer Hinweise,
- die für die Einheit verantwortliche Leiter\_in, die bei der Kursplanung je nach den Gegebenheiten vor Ort eingetragen werden kann,
- Lehr-, Lernmaterialien, Handreichungen und Weblinks, die in der Einheit verwendet werden können. Die Handreichungen sind durchnummeriert und im Anhang beigefügt.

Im Bezug auf die **technischen Voraussetzungen** wurde bei der Kursentwicklung darauf geachtet, dass der Kurs in Städten mit sehr guter Infrastruktur wie auch in ländlicher Gegend unter einfacheren Bedingungen erfolgreich durchgeführt werden kann. Wichtig ist in jedem Fall eine stabile Internetverbindung und minimal ca. 8 - 10 PCs / Laptops bei einer Teilnehmerzahl von 15 bis 20 Personen. Wird mit den Laptops von Teilnehmer\_innen gearbeitet, muss darauf geachtet werden, dass die erforderlichen Freeware Programme – wie Audacity für den digitalen Audioschnitt und IrfanView für die Bildbearbeitung – vorab auf den Laptops installiert wurden (siehe zur Installation von Audacity: das Handbuch „Audacity“, zum freien Download auf [www.comapp-online.de](http://www.comapp-online.de)). Wird WLAN genutzt, kann es insbesondere an ländlichen Orten manchmal Schwierigkeiten mit der Geschwindigkeit der Internetverbindung geben, falls viele Nutzer\_innen gleichzeitig auf das Internet zugreifen. Manche Arbeitsprozesse, wie beispielsweise der Datentransfer zur Erstellung der multimedialen Landkarten, können unterbrochen und beeinträchtigt werden. Bei einer relativ „langsamen“ Internetverbindung ist es wichtig darauf zu achten, dass die Kursteilnehmer\_innen nicht alle gleichzeitig auf das Internet zugreifen, sondern ihre Daten zeitlich versetzt hochladen. In Einrichtungen mit guter Internetinfrastruktur und hohen Sicherheitsstandards im Bezug auf die Internetnutzung, wie beispielsweise Universitäten, kann es vorkommen, dass eine Firewall den gewünschten Datentransfer verhindert. In diesem Fall ist es entscheidend, mit den Zuständigen (oder: Verantwortlichen) im Vorfeld abzuklären, welche Installationen, Zugriffe und Transfers im Rahmen des Kurses benötigt werden, sodass – wenn nötig – entsprechende Freischaltungen rechtzeitig durchgeführt werden können.

Im Kurs wird in der Regel mit den Smartphones gearbeitet, die die Teilnehmer\_innen besitzen und mitbringen. Es ist wichtig, dass sie rechtzeitig vor Kursbeginn eine Liste der zu installierenden Apps erhalten (siehe Handout 2 im Anhang), damit ihre Smartphones zu Kursbeginn „startklar“ sind. Für Teilnehmer\_innen, die kein Smartphone besitzen, könnten ggf. Smartphones ausgeliehen und zur Verfügung gestellt werden.

Im Bezug auf die **räumlichen Voraussetzungen** sollten bei 15 bis 20 Teilnehmer\_innen minimal zwei ausreichend große Räume zur Verfügung stehen, von denen einer mit PC /

Laptop- Arbeitsplätzen ausgestattet ist (2 Personen pro PC / Laptop). Die Ausstattung mit Stühlen und Tischen des zweiten Raums sollte flexibel sein, sodass sowohl Aktivitäten in der Großgruppe (Inputs mit Projektionen, Gesprächsrunden) wie auch in kleinen Arbeitsgruppen möglich sind und schnell zwischen verschiedenen Arbeitsformen gewechselt werden kann. Zusätzliche kleinere Räume sind je nach Anzahl der Personen gewinnbringend für die Gruppenarbeitsphasen.

Das in diesem Handbuch als Beispiel verwendete Kurscurriculum geht von Kurszeiten (vormittags 10.00 - 13.30 Uhr, nachmittags 17.00 Uhr - 20.00 Uhr) aus, die den Gegebenheiten südeuropäischer Länder (Spanien, Portugal, Italien) entsprechen. Für Nord- oder Mitteleuropäische Länder bieten sich gegebenenfalls andere Kurszeiten an, die eventuell einen früheren Beginn und eine kürzere Mittagspause vorsehen und dann am Abend früher enden.

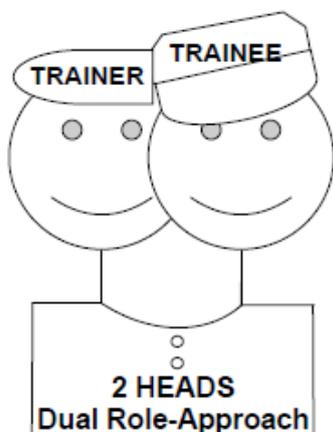
Insgesamt gilt: Das beschriebene Kurscurriculum ist ein konkretes Beispiel für eine mögliche Kursgestaltung und bildet zusammen mit den zahlreichen Arbeits-, Lehr-, und Lernmaterialien ein gutes und zugleich flexibles Grundgerüst für die Konzeption und Durchführung vergleichbarer Kurse. In Bezug auf die jeweiligen Gegebenheiten vor Ort, die zeitlichen und räumlichen Möglichkeiten, die Zielgruppen etc. müssen Kurse aber individuell angepasst und strukturiert werden.

### **3.2 Pädagogisch - didaktischer Ansatz**

Der pädagogisch-didaktische Ansatz des Kurses ist Teilnehmer\_innen- und handlungsorientiert. Er basiert auf der Theorie und Praxis handlungsorientierter Medienpädagogik (Schorb 2011, Schell 2006, Günzel 2010 und 2006), der Projektmethode (Frey 1982) und Theorien ganzheitlichen Lernens (Flake 1993). Gemeinsame Grundlage dieser Ansätze ist es, Lernende als eigenverantwortlich handelnde Subjekte zu betrachten, die durch die aktive Auseinandersetzung mit Themen und Mitmenschen Wissen erwerben. Gerade in Bezug auf Medien spielt dabei die kreative Gestaltung eigener Medienprodukte, einschließlich der kritischen Reflexion dieser Produkte und Herstellungsprozesse, eine große Rolle.

Der hier vorgestellte Kurs ist in erster Linie ein Fortbildungsangebot für Pädagog\_innen, die das im Kurs Gelernte in ihre eigene Arbeit mit unterschiedlichen Zielgruppen integrieren möchten. Damit dies möglichst gut gelingt, wurde der oben beschriebene teilnehmerorientierte Ansatz speziell im Hinblick auf die Bedürfnisse von Multiplikator\_innen

zum sogenannten „**dual role approach**“ weiterentwickelt. Der Kurs sieht vor, dass die



Teilnehmenden von Beginn an kontinuierlich ihre Perspektive und Rolle wechseln: Sie sind sowohl Lernende, die neues Wissen erwerben, aber auch Lehrende, die dieses Wissen in ihrem Arbeitsumfeld einsetzen werden. Kontinuierlich reflektieren und erproben die Teilnehmer\_innen im Kursverlauf so bereits die Anwendung des Gelernten in der Praxis. Dabei werden auch Umsetzungsmöglichkeiten für die jeweils eigene Zielgruppe diskutiert und Konzeptionen und Evaluationsstrategien für eigene Kurse besprochen.

Alternativ zu der beschriebenen Ausrichtung auf Multiplikator\_innen kann der Kurs bzw. können einzelne Kurseinheiten auch flexibel für die Arbeit mit unterschiedlichen Zielgruppen der Erwachsenenbildung, mit Jugendlichen, Senior\_innen, Migrant\_innen direkt eingesetzt werden. In diesem Fall entfallen alle Einheiten, die die Perspektive und Rolle der zukünftigen Kursleitung thematisieren und praktisch erproben einschließlich der Einheiten „Handlungsorientiertes intergenerationelles und interkulturelles Lehren und Lernen“ und „Evaluationsstrategien für pädagogische Projekte“ (5. Tag des Kurscurriculum).

Im Kursverlauf werden verschiedene Arbeitsmethoden eingesetzt. Kurze Informationseinheiten durch die Kursleiter\_innen, Diskussionen im Plenum, Arbeit in immer wieder unterschiedlich zusammengesetzten Kleingruppen oder Einzelarbeit sorgen für Abwechslung und vielfältige Lernangebote.

### 3.3 Kurscurriculum

...(bitte umblättern)

	Zeit	Thema	Inhalte, Methoden	Wer?	Materialien, Weblinks, Handouts
<b>Eröffnung/Begrüßung</b>					
	19:00-21:00	Treffen im informellen Rahmen (z.B. in einem Restaurant- in einer ruhigeren Ecke)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ankunft Teilnehmer_innen (TN),</li> <li>- Überblick: Was steht die kommenden Tage an?, „Kennenlern-Dinner“,</li> <li>- Treffpunkt Tag 1 und ggf. weitere organisatorische Fragen klären: Wie kommen TN zum Veranstaltungsraum? Wo will sich die Gruppe am Morgen treffen, um gemeinsam zum Kurs zu gehen/fahren?, Wann ist Frühstück? ...</li> <li>- (restliche) TN-Fragebögen einholen (falls noch nicht getan)</li> </ul>		TN-Fragebögen  Handout 1: Kursablauf Teilnehmer_innen  Handout 2: Liste Android Apps (die für den Kurs auf dem Smartphone installiert werden sollten)
<b>Tag 1</b>					
<b>Ziele, Inhalte, Methoden. Vorstellen der TN.</b>					
<b>Interviewtechniken, Hörspaziergang (Interviews und Töne aufnehmen, Fotos machen)</b>					
	10:00-10:30	übergeordnete Projektziele, Einführung	Icebreaker. COMAPP-Projekt: Ziele, Präsentation der Website. Interaktive Online-Karten: Beispiele zeigen. Handlungsorientierte Medienpädagogik, ganzheitlicher Ansatz, Generationengerechtes und interkulturelles Lernen. Methodischer Ansatz "dual heads" (Rollenwechsel: Lernende - Lehrende).		ppt "COMAPP: Ziele, Methoden,Maps" Folie 3 – 5  COMAPP-website: <a href="http://www.comapp-online.de">http://www.comapp-online.de</a>
	10:30-11:00	TN stellen sich der Gruppe vor	Thematisch zum Kurs passend über „Töne“ vorstellen: Die TN arbeiten in Paaren und befragen sich gegenseitig, wer welches Geräusch/welchen Ton auswählen möchte und warum. A) An was erinnert das Geräusch? B) Warum nimmt der-/ diejenige TN am Kurs teil? Anschließend stellt jede/r TN seine/n Interviewpartne_in der Gruppe vor.		„Soundboxen“/ Geräuscheboxen (in Kinder- oder Scherzartikel-Läden, auch online, erhältlich / auf Knopfdruck erklingen verschiedene Töne)
	11:00-11:10	Grundregeln	Gruppendiskussion im Plenum. Vereinbarungen (Grundregeln) für den weiteren Kursverlauf festhalten (z.B. an die Wand pinnen, so dass auch später etwas ergänzt werden kann).		Flip chart oder farbiges A3-Papier und Blu-Tack, Stifte

	Zeit	Thema	Inhalte, Methoden	Wer?	Materialien, Weblinks, Handouts
	11:10-11:50	Kursrelevante Fähigkeiten, Interessen und Kenntnisse der TN sammeln	<p>Übung „Fiesta!“. In Kleingruppen (3-4 TN) organisieren die TN ein Event- z.B. eine Fiesta -und überlegen, wie sie dieses für eine Person, die nicht dabei sein konnte, gut und anschaulich mit elektronischen Medien dokumentieren können.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Welche Kenntnisse und Fähigkeiten gibt es in der Gruppe? (Bsp. organisatorische Talente, grafische Gestaltung, Mediennutzung, ...etc.)</li> <li>- Können / Sollen Smartphones zum Einsatz kommen? Wofür?</li> <li>- Wer macht was?</li> </ul> <p>- Einführung der Übung / Kursleitung (5 min)  - Fähigkeiten und Erfahrungen individuell auf Karten schreiben (10 min)  - die Karten und die o.g. Fragen in der Kleingruppe besprechen (10 min)  - Karten an die Wand heften und im Plenum auswerten. (15 min)</p>		Moderationskarten, ggf. Bluetack, Stifte
	11:50-12:15	Vertraut machen mit Internetkarten	Beispiele von interaktiven Internetkarten zeigen. Wer ist die Zielgruppe der Karte? Wie werden Text, Ton und Bilder integriert? ...Diskussion im Plenum zu den einzelnen gezeigten Beispielen.		<p>ppt "COMAPP: Ziele, Methoden, Maps" Folie 6</p> <p>COMAPP-website:  <a href="http://www.comapp-online.de">http://www.comapp-online.de</a></p>
	12:15-12:30	Pause			
	12:30-13:00	Einführung Aufnahmetechnik	Einführung: Töne und Fotos mit Smartphones aufnehmen.		<p>Handout 3: Tonaufnahme mit dem Smartphone</p> <p>Smartphones, ggf. Beamer und Verbindungskabel zum Smartphone der Kursleiter_innen</p>
	13:00-13:30	<i>Input TN</i>	<i>TN berichten über ausgewählte Projekte, ihre tägliche Arbeit im Medien- oder Bildungsbereich ...etc. (Dinge die mit dem Projekt thematisch in Verbindung stehen)</i>		<i>PC, Beamer, Moderationsmaterialien... je nach Bedarf</i>

	Zeit	Thema	Inhalte, Methoden	Wer?	Materialien, Weblinks, Handouts
	13:30-17:00	Mittagspause (landesspezifisch in der Länge – hier mit spanischer Siesta)			
	17:00-17:45	Interview	Einführung Interviewtechniken: Recherche, Fragetechniken, technische Aspekte zu Mikrofonen und Aufnahmegegeräten.		ppt "COMAPP: Ziele, Methoden, Maps" Folie 7-11  Handout 4: Interview
	17:45-18:30	Einführung „Hörspaziergang“	Einführung: Weg, Hotspots. Aufgaben: Ton (Interviews, Töne und Geräusche zum Ort) und Bilder aufnehmen, Ideensammlung für Kurzgedichte, kreatives Schreiben. Arbeit in Kleingruppen.		ppt "COMAPP: Ziele, Methoden, Gestaltung von Hotspots" Folie 12  Handout 5: Inhalte Hotspots Handout 6: Kurzlyrik Web
	18.30 - 19.45	Hörspaziergang	Rundgang oder ausgewählte Strecke ablaufen und Aufnahmen machen: Vereinbarte und / oder spontane Interviews durchführen. Beispielhaft ein Gedicht entwickeln, das sich auf eine Station des Rundgangs bezieht.		Karte des Stadtteils, des Dorfes... vorbereiten, auf der die "Hotspots" markiert werden können
	19.45-20.00	Evaluation	mündliches Feedback im Plenum		
<b>Tag 2</b>					
<b>Interaktive „hotspots“ anlegen: Töne, Fotos digital bearbeiten, Onlinetext entwerfen,</b>					
	10:00-10:30	Aufwärmübung, Tagesüberblick/Ziele	Fragen klären, "aufwärmen", Ausblick auf den Tagesablauf geben		
	10:30-11:00	Internetkarte als gemeinsames Produkt des Kurses planen	Welche Töne und Bilder gibt es zu den einzelnen Örtlichkeiten („Hotspots“)? Wer soll die Zielgruppe der Karte sein? Was soll das Endprodukt (die Internetkarte) vermitteln?		ggf. Flip chart, große Stadtteil-/Ortskarte mit den markierten Spots vom Vortag
	11:00-11:45	Daten sichern	Daten auf dem PC speichern und Beispiele anhören.		Überspielkabel Smartphone-PC

	Zeit	Thema	Inhalte, Methoden	Wer?	Materialien, Weblinks, Handouts
	11:45–12:00	Einführung ins Texten für Internetkarten, sowie in die Nutzung von Bildern und Tönen für Internetkarten	Reduzieren der Bildgröße mit einem entsprechenden Bildbearbeitungsprogramm. Anforderungen an einen Audio-Clip für Internetkarten und an einen Text zu den einzelnen Hotspots auf der Karte.		ppt "COMAPP: Ziele, Methoden, Gestaltung von Hotspots" Folie 13-14  Handout 7: Gestalten mit dem COMAPP Generator
	12:00-12:45	Detaillierte Planung in den Arbeitsgruppen	Gruppenarbeit: "Hotspots" planen. Welche zusätzlichen Informationen/Materialien werden ggf. gebraucht (z.B. Weblinks die beim Hotspot eingefügt werden sollen)?		Zusätzliches Material bereitstellen, das für die Hotspots verwendet werden kann (z.B. Zusatzinformationen, historische Aufnahmen...etc.)
	12:45-13:00	Pause			
	13:00-13:30	<i>Input TN</i>	<i>TN berichten über ausgewählte Projekte, ihre tägliche Arbeit im Medien- oder Bildungsbereich ...etc. (Dinge die mit dem Projekt thematisch in Verbindung stehen).</i>		<i>PC, Beamer, Moderationsmaterialien... je nach Bedarf</i>
	13:30-17:00	Mittagspause			
	17:00-17:15	Einführung: Schreiben für's Web	Wie schreibt man kurze Texte für den Internetgebrauch bzw. für „Hotspots“?		Handout 7: Gestalten mit COMAPP-Generator
	17.15-18.45	Texte schreiben	Arbeitsgruppen schreiben ihre Texte zum jeweiligen "Hotspot".		
	18:45-19:00	Bilder bearbeiten	Verkleinerung von Bildern, Ausschnitt von Bildern		Software vorführen (z.B. Irfan View)
	19:00–19:45	Audioschnitt	Einführung in die Software Audacity. TN schneiden ihre Töne und Interviews.		Handout 8: Audacity und Reader: Audacity 2.0
	19:45-20:00	Evaluation	Kurzes schriftliches Feedback zu den ersten 2 Tagen.		Moderationskarten, Stifte, ggf. Blu-Tack

	Zeit	Thema	Inhalte, Methoden	Wer?	Materialien, Weblinks, Handouts
<b>Tag 3</b>					
<b>Webspace, Erstellung interaktiver Online-Karten mit dem OpenStreetMap (OSM) Kartengenerator</b>					
	10:00–10:15	Tagesüberblick/Ziele	Tagesplanung.		
	10:15-11:45	Inhalte für die Hot Spots erstellen	Arbeitsgruppen kreieren die Bestandteile für ihre Hot Spots mit Texten, Tönen, Bildern.		
	11.45-12.00	Pause			
	12:00–13:00	Einrichten eines FTP-Servers	FTP, Web Space für eigene Internetseiten: Jede/r TN richtet seinen eigenen FTP Server unter Verwendung von kostenfreien Web Space ein (beispielsweise über bplaced). Hier können die zuvor erstellten Internetkarten (HTML-Datei) oder auch Texte, Fotos... etc. zur hochgeladen werden.		Handout 9: Webspace
	13:00-13:30	<i>Input TN</i>	<i>TN berichten über ausgewählte Projekte, ihre tägliche Arbeit im Medien- oder Bildungsbereich ...etc. (Dinge die mit dem Projekt thematisch in Verbindung stehen).</i>		<i>PC, Beamer, Moderationsmaterialien... je nach Bedarf</i>
	13.30-17.00	Mittagspause			
	17:00-17:30	OSM, Google Maps	Hintergrundinformationen zu OSM, Google Maps. Vergleich verschiedener Kartenanbieter (Google vs. Open Street Map): Vor- und Nachteile		Handout 10: Landkarten im Internet
	17:30-18:30	Kartengenerator, Einführung und Übung	Vorstellen des OSM Kartengenerators der für das Projekt entwickelt wurde: <a href="http://www.comapp-online.de/osm3/?lang=de">http://www.comapp-online.de/osm3/?lang=de</a> Informationen, wie der Generator zu gebrauchen ist, durch die Kursleitung. In Einzelarbeit erstellen die TN anschließend eine Karte mit einigen Hotspots, die Bilder und Töne beinhalten.		Handout 11: Kurzanleitung OSM-Generator  Reader: OSM Generator
	18:30-18:45	Pause			
	18:45-19:30	Zusammenstellen der gemeinsamen Karte der KursTeilnehmer_innen	Die Arbeitsgruppen speichern ihre Texte, Töne, Bilder ...etc. für ihren jeweiligen Hotspot der in der gemeinsamen Karte integriert werden soll auf einem Gruppenlaufwerk in einem dafür angelegten Ordner ab. Die Kursleiter_innen helfen den Arbeitsgruppen, nacheinander die Hotspots in der gemeinsamen Karte anzulegen. Parallel können die anderen TN mit der		

	Zeit	Thema	Inhalte, Methoden	Wer?	Materialien, Weblinks, Handouts
			individuellen Übung am Kartengenerator fortfahren.		
	19:30-20:00	Reflexion, Feed back	Präsentation der gemeinsamen Karte, Reflexion und Feedback im Plenum.		
<b>Tag 4</b>					
<b>Erstellen von Internetseiten, Geocaching</b>					
	10:00-10:30	Aufwärmübung, Tagesüberblick/Ziele	Aufwärmübung, offene Fragen, Ziele für den Tag, Tagesplanung		
	10:30-12:00	Erstellen von Internetseiten	Jede/r TN erstellt eine einfache HTML-basierte Internetseite mit Links.		Handout 9: Webspace Handout 12: Karten einbinden
	12:00-12:15	Pause			
	12:15-13:00	Einführung Geocaching	Geo-Caching als anspruchsvolle, GPS-basierte, Outdoor-Aktivität. Information durch die Kursleitung.		Beamer
	13:00-13:30	<i>Input TN</i>	<i>TN berichten über ausgewählte Projekte, ihre tägliche Arbeit im Medien- oder Bildungsbereich ...etc. (Dinge die mit dem Projekt thematisch in Verbindung stehen).</i>		<i>PC, Beamer, Moderationsmaterialien... je nach Bedarf</i>
	13:30-17:00	Mittagspause			
	17:00-18:00	Geocache-Daten (gpx-Dateien) werden auf das Smartphone geladen.	Auffinden, herunterladen und nutzen von Geocache-Informationen. TN importieren gpx-Dateien von der Internetkarte in das entsprechende Programm für Geocaching (Bsp. App Columbus).		Handout 13: Geocaching mit Columbus  Reader: Geo caching
	18:00-19:00	Suchen von Caches	TN suchen im Freien nach (von der Kursleitung vorbereiteten) Caches.		
	19:00-20:00	Reflexion und Diskussion	Offene Fragen; Ideen zur Einbeziehung von Geocaching in unterschiedlichen pädagogischen Kontexten/ mit unterschiedlichen Zielgruppen; Feedback.		

	Zeit	Thema	Inhalte, Methoden	Wer?	Materialien, Weblinks, Handouts
		verschiedener Anwendungen von Geocaching im (Arbeits)Alltag der TN.			
<b>Tag 5</b>					
<b>Lehren und Lernen, Evaluation</b>					
	10:00-10.15	Aufwärmen	Aktivität zum Aufwärmen		
	10:15–10:20	Ziele	Tagesplanung		ppt „Lehr-/ Lernmethoden“ Folie 3
	10:20-10.50	Theoretische Aspekte zum Lehren und Lernen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Lehr-, -Lernspirale: Gestaltung und Verlauf von Lernprozessen.</li> <li>- Trainingskurse / Workshops im Bereich der nichtkommerziellen Medien (z.B. Freie Radios)</li> <li>- Handlungsorientierte Medienpädagogik.</li> <li>- Ganzheitliche, handlungsorientierte, TN-zentrierte Ansätze.</li> </ul>		ppt „Präsentation 2 “ Folie 4-9
	10:50-11:30	Erfahrungsaustausch Lehren und Lernen	Übung: TN tauschen sich in Kleingruppen über ihre Erfahrungen als Erwachsenenbildner_innen / Pädagog_innen und als Lernende aus. Anschließend werden die wichtigsten Punkte ins Plenum eingebracht.		Moderationskarten, Stifte
	11:30-11:45	Verschiedene Wege zu lernen / „Lerntypen“	Einführung durch die Kursleitung, Diskussion im Plenum.		Handout 14: Lernstile nach Honey und Mumford“
	11:45-12:00	Pause			
	12:00-12:30	Arbeit mit unterschiedlichen Zielgruppen  <i>Input TN</i>	Einführung durch die Kursleitung, Vorstellung der „Werkzeugkiste Lehren- und Lernen“  <i>Beispiele für die Arbeit mit spezifischen Zielgruppen mit unterschiedlichen Interessen:</i>		ppt „Lehr-/ Lernmethoden“ Folie 11-12 Handout 15: “Werkzeugkiste” Lehren und Lernen Handout 16: Case Study

	Zeit	Thema	Inhalte, Methoden	Wer?	Materialien, Weblinks, Handouts
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ehrenamtliche Mitarbeiter_innen im Bereich nichtkommerzieller Medien.</li> <li>- Training im Tandem.</li> <li>- Spezifische Methoden für unterschiedliche Zielgruppen, z.B. MigrantInnen, SeniorInnen.</li> </ul>		
	12:30-13:30	Planung eines Einführungskurses „Interaktive Multimediakarten erstellen“	<p>Einführung und Gruppeneinteilung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ausarbeitung der Präsentation in Arbeitsgruppen.</li> <li>- Definieren von Zielgruppe, Kurszielen, Inhalten und Vorgehensweise.</li> <li>- Welche Fähigkeiten und Kenntnisse sollen im jeweiligen Kurs vermittelt werden?</li> </ul>		Handout 17: Anleitung Kursplanung Handout 18: Planungsfolie Einführungskurs
	13:30-17:00	Mittagspause			
	17:00-18:00	Präsentation der Kurse	Arbeitsgruppen stellen ihre Ergebnisse vor, anschließend Fragerunde und Feedback zu jeder Gruppe. Falls der Zeitrahmen zu eng ist, kann die Gesamtgruppe hierfür geteilt werden.		
	18:00-18:15	Kurseinheit zur Evaluation	Einführung durch die Kursleitung.		ppt „Evaluation“, Folie 3-4
	18:15-18:35	Informationen zum Thema Evaluation	Kursleitung vermittelt grundlegende Kenntnisse.		ppt „Evaluation“, Folie 5-8
	18:35-18:50	Brainstorm Methoden und Evaluationsinstrumente	Brainstorm zu verschiedenen Evaluationsinstrumenten mit denen die TN bereits Erfahrungen gesammelt haben. Zusammenfassung durch die Kursleitung.		Flip chart ppt „Evaluation“, Folie 9-10
	18:50-19:20	Übung zum Thema Evaluation	Kopf, Herz, Einkaufstasche und Abfalleimer (oder „Recycling-Tonne“) ... Anwenden/Durchführen der Evaluationsübung durch die TN: Jede/r TN schreibt auf Moderationskarten, welche Aspekte aus dem Kurs er/sie jeweils Kopf, Herz, Einkaufstasche und Abfalleimer zuordnet. Die Farben der		Handout 19: Evaluation – Übung  Flipchartpapier oder ähnliches, Moderationskarten in 4 verschiedenen Farben, Stifte

	Zeit	Thema	Inhalte, Methoden	Wer?	Materialien, Weblinks, Handouts
			Kärtchen werden zuvor den jeweiligen Symbolen zugeordnet.		
	19:20-19:30	Offene Fragen	Diskussion im Plenum.		
	19:30-20:00	Kursevaluation	Ausfüllen der Trainer_innen- und TN – Fragebögen.		COMAPP Abschlussfragebogen TN COMAPP Fragebogen Trainer_innen
<b>Tag 6 Exkursion</b>					
		ganztags	z.B. Besuch einer NGO, eines Vereins, eines freien Radios... etc. vor Ort, Erfahrungsaustausch		

### 3.4 Überblick über die Inhalte und Ziele einzelner Tage / Einheiten

#### 3.4.1 Begrüßungstreffen

Kennen sich die Kursteilnehmer\_innen untereinander nicht, so kann ein Begrüßungstreffen, eventuell mit Abendessen in informeller Runde, am Abend vor dem eigentlichen Kursbeginn ein guter Auftakt sein, um organisatorische Fragen zu klären, in die lokalen Gegebenheiten einzuführen, den Kursablauf im Überblick vorzustellen (Handout 1) und untereinander ins Gespräch zu kommen. Ein solches Begrüßungstreffen ist besonders dann empfehlenswert, wenn (beispielsweise ein europaweit ausgeschriebener) Kurs nicht im Heimatort der Teilnehmer\_innen stattfindet. Anfangsfragebögen, die ca. zwei Wochen vor Kursbeginn an die Teilnehmer\_innen verschickt wurden und in denen nach den Vorkenntnissen und der Motivation gefragt wird, können – falls nicht, wie geplant, im Vorab bereits geschehen – während des Begrüßungstreffen ausgefüllt werden. Auch die Liste der zu installierenden Apps für die Smartphones (Handout 2), die ebenfalls bereits im Vorfeld verschickt wurde, kann nochmals nachgereicht und besprochen werden.

#### 3.4.2 Erster Kurstag

*Ziele, Inhalte, Methoden. Vorstellen der TN.*

*Interviewtechniken, Hörspaziergang (Interviews und Töne aufnehmen, Fotos machen)*

Am ersten Kurstag geht es neben dem ausführlichen Überblick über Kursziele, Inhalte, und Methoden (siehe Kapitel 3.2) einerseits um die Schaffung einer guten Arbeitsatmosphäre. Die Teilnehmer\_innen erhalten Gelegenheit, sich kennenzulernen (Icebreaker), ihre Vorkenntnisse und Lernbedürfnisse einzubringen und Vereinbarungen (Grundregeln) für den Gruppenprozess und Kursverlauf zu treffen. Des Weiteren wird unmittelbar in den Schwerpunkt „Hörwahrnehmung“ und „Audio“ eingeführt. Die Teilnehmer\_innen werden dazu angeregt, bei ihrer Vorstellung Töne – also zum Beispiel eine Melodie oder ein Geräusch – zu verwenden, zu dem sie einen Bezug haben.

Im zweiten Teil des Tages liegt der Schwerpunkt darauf, Bilder und Töne mit dem Smartphone in guter Qualität aufzunehmen (Handout 3) und so dessen kreativen Einsatz auszuprobieren. Zudem gibt es eine Einheit zum Thema „Das Interview als journalistische Gattung“ (Handout 4) in deren Verlauf die Teilnehmer\_innen wechselseitig kurze Probeinterviews aufnehmen. Danach wird der



Hörspaziergang zu den unterschiedlichen Orten/Stationen (hotspots) vorbereitet, an denen später sogenannte „Atmosphäre“, also Töne und Geräusche aufgenommen bzw. Interviews

durchgeführt werden (Handout 5). Die Kursleiter\_innen haben bereits im Vorfeld die entsprechenden Orte/Stationen – je nach inhaltlichem Schwerpunkt des Hörspaziergangs – festgelegt und Vereinbarungen mit Personen getroffen, die sich für ein Interview bereithalten. Nach einer praktischen Einführung ins Thema „Hörsensibilisierung“ (Handout 5 u. 6) begeben sich die Teilnehmer\_innen auf den Hörspaziergang. Sie bilden Kleingruppen, die jeweils für eine Station verantwortlich sind, dort Bilder und Töne aufnehmen und gegebenenfalls ein Interview führen. Der Tag schließt mit einer kurzen mündlichen Feedback-Runde, einem sogenannten „Blitzlicht“ (siehe Kapitel 3.5). So ergibt sich die Gelegenheit herauszufinden, wie die Teilnehmer\_innen den ersten Kurstag empfanden.

### 3.4.3 Zweiter Kurstag

*Interaktive „hotspots“ anlegen: Töne, Fotos digital bearbeiten, Onlinetext entwerfen*

Ziel und Inhalt des zweiten Kurstages ist die Aufbereitung der Bestandteile, die für die Stationen der geplanten multimedialen Stadtteil- oder Ortskarte benötigt werden. In den Arbeitsgruppen vom Vortag, jede verantwortlich für eine Station, wählen die Teilnehmer\_innen Fotos und Töne aus den Aufnahmen vom Vortag aus und bearbeiten sie digital unter Verwendung von Freeware Programmen: z.B. IrfanView für die digitale Bildbearbeitung und Audacity für die digitale Bearbeitung von Tönen. Außerdem entwerfen sie die Texte für ihre jeweilige Station. Einführungen und Informationen der Kursleiter\_innen (Handout 7 und 8) wechseln mit längeren, betreuten Gruppenarbeitsphasen. Die Betreuung ist nicht nur im Hinblick auf einzelne technische Arbeitsschritte wichtig, sondern auch im Bezug auf die Gruppendynamik. Produktionsprozesse in einer Kleingruppe machen es immer wieder erforderlich, dass Kompromisse geschlossen werden und die Teilnehmer\_innen sich – entsprechend dem zeitlichen Rahmen – nicht zu lange mit Details wie der Auswahl in Frage kommender Bilder oder Tonaufnahmen aufhalten, um ausreichend Zeit für die weiteren Produktionsprozesse zu haben. Unterschiedliche Vorkenntnisse von Teilnehmer\_innen erfordern eine gewisse Binnendifferenzierung. Diejenigen, die bereits über Vorkenntnisse in der digitalen Bearbeitung von Audiomaterial verfügen, können mit Hilfe des Audacity Handbuchs (freier download: [www.comapp-online.de](http://www.comapp-online.de)) sich eigenständig Wissen aneignen, das über die im Kurs vermittelten Basiskenntnisse hinausgeht.

Der Kurstag schließt mit einer schriftlichen Evaluation der ersten beiden Tage, die die Teilnehmer\_innen frei formulieren und auf Karteikarten schreiben. Diese Karteikarten werden für alle einsehbar ausgelegt.

### 3.4.4 Dritter Kurstag

#### *Webpace, Erstellung interaktiver Online-Karten mit dem OpenStreetMap (OSM) Kartengenerator*



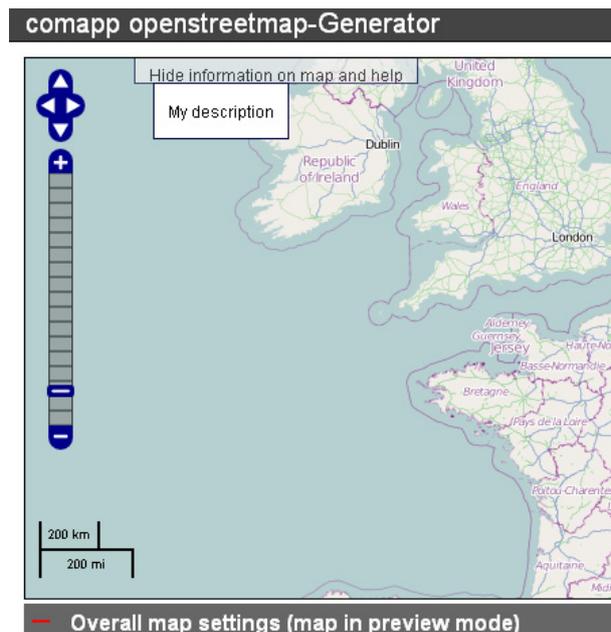
Vormittags arbeiten die Kleingruppen zunächst zwei Stunden weiter an den Materialien (Text, Audio, Bilder) für ihre Stationen.

Soll der Hörspaziergang nicht nur mittels der Audiowiedergabe der Smartphones durchgeführt, sondern alternativ oder zusätzlich auch ein Audioguide für MP3 Player erstellt werden, so können die einzelnen Audioclips am Ende der Gruppenarbeitsphase in der Reihenfolge des

geplanten Hörspaziergangs auf MP3 Player überspielt werden. Eine Orts- bzw. Stadtteilkarte und der MP3 Player genügen: und schon kann der Hörspaziergang vor Ort auch ohne die Verwendung von Smartphones ausprobiert werden.

Der dritte Tag hat zum Ziel, die Teilnehmer\_innen zu befähigen, ihre interaktive Internetkarte zu erstellen und zu veröffentlichen. Beide Schwerpunkte werden von den Kursleiter\_innen ausführlich eingeführt. Um die Karte im Internet für jede\_n zugänglich veröffentlichen zu können, wird ein kostenloses Webpace Angebot – beispielsweise von bplaced.net – genutzt (Handout 9). In der Praxisphase richtet sich jede(r) Teilnehmer\_in einen individuellen FTP-Zugang zu einem Webserver (wie beispielsweise bplaced.net) ein und lädt die bearbeiteten Audiofiles, Bilder, Text- und html-Dateien über eine FTP-Verbindung hoch. Die Dateien sind dann im World Wide Web verfügbar.

Der Nachmittag beginnt mit Informationen zu Vor- und Nachteilen unterschiedlicher Internetkarten: Google Maps und OpenStreetMap (OSM) (Handout 10). Danach gibt es eine ausführliche Einführung zur Arbeit mit dem im Rahmen von COMAPP entwickelten, auf OpenStreetMap basierenden **Kartengenerator**, mit dem sich auf einfache Weise interaktive multimediale Landkarten erstellen lassen (Handout 11, Handbuch: COMAPP Kartengenerator, Multimediale Landkarten mit OpenStreetMap). Der Generator ist über die Website ([www.comapp-online.de](http://www.comapp-online.de)) für alle Interessierten frei nutzbar.



In der sich anschließenden Praxisphase erstellen die Arbeitsgruppen ihre jeweiligen Stationen mit Hilfe des OSM-Generators. Die einzelnen Hotspots werden danach in die gemeinsame digitale Orts- oder Stadtteilkarte integriert. Der Tag endet mit der Präsentation der fertig gestellten Karte und einer ausführlichen Besprechung im Plenum zu den Inhalten und zur Gestaltung. Das generelle Feedback fokussiert den Tagesverlauf und insbesondere den Produktionsprozess in den Kleingruppen.

### 3.4.5 Vierter Kurstag

#### *Erstellen von Internetseiten, Geocaching*

Im ersten Teil des vierten Kurstags lernen die Teilnehmer\_innen, wie sie mit gängigen Textverarbeitungsprogrammen ganz ohne Programmierkenntnisse ein einfaches html-Dokument und somit eine einfache eigene Website mit Weblinks erstellen können (Handout 9). In der sich anschließenden Praxisphase erstellen alle Teilnehmer\_innen individuell eine eigene Website, verlinken die am Tag zuvor produzierte OSM Karte, legen die Website in ihrem Webspaces ab (siehe dritter Kurstag) und veröffentlichen sie somit im Internet (Handout 12). Die Teilnehmer\_innen sind nun in der Lage, auch zukünftig Projekte und Produktionen jederzeit im Internet zu veröffentlichen. Dies ist im Hinblick auf die Adaption des Gelernten für ihre eigene berufliche Tätigkeit in der Erwachsenenbildung, in Stadtteilzentren, Jugendzentren, Begegnungsstätten ...etc. von großer Bedeutung.

Der zweite Schwerpunkt des Tages ist das Thema „Geocaching“. Die Teilnehmer\_innen erhalten Informationen und lernen, wie sie ihre Smartphones für die Suche nach einem Cache vorbereiten (Handout 13). Die am Vortrag erstellte OSM-Landkarte gibt automatisch für jede Station, die die Teilnehmer\_innen auf der Karte eingefügt haben, die GPX-Koordinaten an, die in eine Geocaching-App auf dem Smartphone (z.B. Columbus) importiert



werden können. Nach dem Import auf ihre Smartphones begeben sich die Teilnehmer\_innen auf die Suche nach dem Cache, der zuvor von den Kursleiter\_innen versteckt worden ist. Es empfiehlt sich, die GPX-Funktion der Smartphones bereits am Vortrag oder am Anfang des Kurstages zu aktivieren, sodass sich zu

Beginn der Cachesuche die Wartezeit verkürzt, in der die benötigten Satellitenverbindungen zur exakten Bestimmung des Standorts der Smartphones hergestellt werden.

Der Tag endet mit einem ausführlichen Gespräch im Plenum zu den Anwendungsmöglichkeiten von Geocaching in unterschiedlichen Kontexten und mit unterschiedlichen Zielgruppen sowie mit einer Feedback-Runde.

Falls Teilnehmer\_innen zukünftig eigene Caches anlegen möchten, können sie auf einfachem Weg mittels des OSM-Kartengenerators die benötigten GPX-Daten erzeugen. Für Teilnehmer\_innen, die den Schwerpunkt Geocaching vertiefen möchten, bietet das im Projekt erstellte Handbuch zum Thema Geocaching (freier Download: [www.comapp-online.de](http://www.comapp-online.de)) ausführliche Informationen.

#### 3.4.6 Fünfter Kurstag

##### *Lehren und Lernen, Evaluation*

Themen des fünften Kurstages sind innovative, subjektorientierte Lehr- und Lern- sowie Evaluationsstrategien im Kontext (medien-) pädagogischer Projekte. Die Teilnehmer\_innen setzen sich einerseits mit ihren persönlichen Erfahrungen als Lernende und Lehrende auseinander, andererseits mit unterschiedlichen individuellen Lernstilen (Handout 14) und verschiedenen pädagogischen und didaktischen Ansätzen, die sich für die Arbeit mit Jugendlichen, älteren Menschen, Migrant\_innen und sozial benachteiligten Menschen eignen. Handlungsorientierte Ansätze und Teamteaching (Training im Tandem) bilden einen besonderen Schwerpunkt. In Kleingruppen entwerfen die Teilnehmer\_innen dann einen Einführungskurs mit medienpädagogischem Schwerpunkt (community media course) zu einem der Themen, die in den vergangenen Kurstagen behandelt wurden. Diese Kursplanungen werden im Plenum vorgestellt und diskutiert.

Die Bedeutung von Evaluation im Rahmen pädagogischer Projekte ist der zweite Schwerpunkt des Kurstages. Besprochen werden der Stellenwert einer kontinuierlichen Evaluation, unterschiedliche Evaluationsstrategien und die Frage, welche Evaluationsmethoden sich für welche Projekte gut oder weniger gut eignen. Exemplarisch wenden die Teilnehmer\_innen eine kreative Evaluationsmethode zur Auswertung des COMAPP-Kurses an (Handout 19). Nach einer ausführlichen Diskussions- und Auswertungsrunde im Plenum, füllen die Teilnehmer\_innen den Abschlussfragebogen aus (zum Download unter [www.comapp-online.de](http://www.comapp-online.de)).

#### 3.4.7 Exkursion

Es bietet sich an, einen weiteren Tag für eine Exkursion zu nutzen und beispielsweise eine Einrichtung der Erwachsenen – oder Medienbildung vor Ort oder in der näheren Umgebung zu besuchen, um deren Arbeit kennenzulernen. Ein solcher Besuch bietet die Möglichkeit zum Erfahrungsaustausch und kann zur (europaweiten) Vernetzung von Erwachsenenbildner\_innen, Institutionen, Einrichtungen, Vereinen, Non-Profit Organisationen... beitragen.

### 3.5 Flexibilität im Umgang mit dem Kurscurriculum

Wie bereits erwähnt, kann der Fortbildungskurs als fünftägiger Gesamtkurs an fünf aufeinander folgenden Tagen durchgeführt werden oder – alternativ – aufgeteilt in kürzere Blöcke, beispielsweise über drei Wochenenden hinweg. Ebenso können einzelne Einheiten herausgegriffen und unabhängig von anderen Einheiten separat durchgeführt werden. Welche Inhalte und Einheiten gewählt werden, richtet sich nach dem Bedarf potentieller Kursteilnehmer\_innen und nach den zeitlichen Gegebenheiten: Interessiert beispielsweise nur das Thema „Interviewführung, -Aufnahme und -Bearbeitung mittels digitalem Audioschnitt“ können die entsprechenden Einheiten aus dem Gesamtcurriculum extrahiert und entsprechend neu zusammengestellt werden. Geht es um die interaktive Kartengestaltung, ohne dass hierfür Audios verwendet werden sollen, können alle Einheiten, die sich auf die Audioproduktion, auf Geocaching, auf Lehren und Lernen und die Vermittlung von Grundlagen der Evaluation beziehen, weggelassen werden.

Verzichtet werden sollte jedoch auf keinen Fall auf:

- die ausführliche Vorstellung der Teilnehmer\_innen und ihrer Kompetenzen, die sie in die Gruppe einbringen können,
- die Vereinbarung einiger Grundregeln für den Kurs (wie beispielsweise, sich nicht wechselseitig ins Wort zu fallen oder organisatorische Aspekte wie die Festlegung von kleinen Pausen zum Rauchen etc.),
- die gemeinsame Auswertung der Produktionen der Teilnehmer\_innen und
- Feedback und Evaluation.

Der dem Kurs zugrundeliegende partizipative, teilnehmer\_innenorientierte Ansatz bezieht die Kursteilnehmer\_innen als handelnde Subjekte mit unterschiedlichen Kompetenzen und Fähigkeiten in den Kursablauf ein. Für die Gestaltung von Gruppenarbeitsprozessen ist es wichtig, dass nicht nur die Kursleitung, sondern alle Teilnehmer\_innen sich zu Beginn ausführlich vorstellen und kennenlernen können.

Vereinbarungen, die von allen Beteiligten zu Kursbeginn diskutiert und schriftlich (z.B. an einer Pinnwand) festgehalten werden, unterstützen eine gute und produktive Atmosphäre im Kurs. Diese Regeln können im Kursverlauf erneut besprochen und angepasst werden.

Die Präsentation und gemeinsame Auswertung der selbst hergestellten Medienprodukte (Interviews, Texte für die Internetkarten... etc.) in der Gesamtgruppe, ist ein wesentlicher Bestandteil des Lernprozesses. Positive Rückmeldungen aber auch Verbesserungsvorschläge im Gruppendialog fördern kommunikative Fähigkeiten, Selbstbewusstsein sowie kritische Reflexion und geben Impulse für künftige Produktionen.



Feedback und Evaluation sollte integraler Bestandteil des Kurses von Beginn an sein, wobei die Methoden unterschiedlich sein können: von einer „Blitzlichtrunde“ in der Gruppe, in der sich jede\_r Teilnehmer\_in, unkommentiert von den anderen, in wenigen Sätzen zur Kurseinheit / zum Kurstag mündlich äußert, bis zu schriftlichen Evaluationsmethoden wie dem offenen Kommentar zu positiven wie verbesserungswürdigen Aspekten im Kurs oder Fragebögen. Feedback und Evaluation geben Teilnehmer\_innen die Möglichkeit, auf die Kursgestaltung Einfluss zu nehmen, und sind unverzichtbarer Bestandteil partizipativ ausgerichteter Kurse.

## 4. Ausblick

Wie schon erwähnt (siehe 2.2.), wurde der hier beschriebene Fortbildungskurs im Rahmen des COMAPP-Projekts bereits dreimal mit sehr gutem Erfolg und positivem Feedback der Teilnehmer\_innen durchgeführt. Viele Teilnehmer\_innen planen, das, was sie im Kurs lernten, in der eigenen Berufspraxis anzuwenden. So entstanden beispielsweise folgende Projektideen:

- ❖ Drei Generationen produzieren in intergenerationaler Zusammenarbeit eine multimediale „Musik“-Karte von Algodonales / Spanien, auf der Orte vorgestellt werden, an denen Musik erklingt. Musik, durch die sich die beteiligten Musiker\_innen – ob jung oder alt – in das Leben vor Ort einbringen und Gehör verschaffen.
- ❖ Lehrlinge mit Migrationshintergrund aus Waldkirch / Deutschland erstellen eine Weltkarte zum Thema „Kunststoffe für die Autoproduktion“, die die weltweiten Verknüpfungen von Zulieferungen – vom Rohstoff über die Zwischenverarbeitung bis zur Endproduktion der Autos – abbildet.
- ❖ Geschichtsträchtige Orte in Freiburg / Deutschland, ihre Bedeutung damals und heute, ihr Erscheinungsbild vor und nach dem zweiten Weltkrieg werden in einem multimedialen Stadtplan von Schüler\_innen einer Freiburger Realschule in Zusammenarbeit mit Zeitzeug\_innen vorgestellt.
- ❖ Ein Familienprojekt in Sunderland / Großbritannien, in dem Orte auf die sich traditionelle Geschichten, Gedichte, Lieder und Spiele beziehen in einer multimedialen Karte vorgestellt werden (siehe auch Handout 16).

Wir möchten dazu ermuntern, sich Projektbeispiele unter den „Links“ auf unserer Projektwebsite [www.comapp-online.de](http://www.comapp-online.de) anzuschauen. Sie zeigen, wie mit den im Projekt erstellten und auf der Website frei zur Verfügung stehenden Kursmaterialien und Produkten (etwa dem Kartengenerator) auf ganz einfache Weise kreative, auf gesellschaftliche Inklusion hin ausgerichtete Medienprojekte realisiert werden können. Interessierte sind eingeladen, diese Materialien flexibel zu nutzen, weiterzugeben und neue Projekte europaweit zu entwickeln.

## 5. Literatur

- Berardo, Kate & Lieberman, Simma (2007). Strategies for Cross-Generational Relationship Building. <http://www.culturocity.com/articles/cross-generationalrelationshipbuilding.htm>, [26.08.2013]
- Flake, C.L. (ed), (1993). Holistic Education: Principles, Perspectives and Practices. Brandon, VT: Holistic Education Press. [http://www.unicef.org/eapro/media\\_7792.html](http://www.unicef.org/eapro/media_7792.html), [26.8.2013].
- Frey, Karl (1982). Die Projektmethode. Der Weg zum bildenden Tun. Weinheim: Beltz.
- Günnel, Traudel, Briেকে, Nina & Hüttner, Vanessa (2011). Handyfilm. Das creative Potenzial jugendlicher Alltagskultur für Schule nutzbar machen. In: merz, medien + bildung, 1 / 2011, 55. Jg. S. 55-61.
- Günnel, Traudel (2010). META – Media Training Across Europe. In: Medien im Deutschunterricht 2007. kopaed, Muenchen. S. 171-173.
- Günnel, Traudel (2009). Believe it or not: You are tuned to `Small FM`! An evaluation of radio production teams at Freiburg schools. In: Journal of Media Practice 10.1. S. 17-37.
- Günnel Traudel & Löffler, Monika (2009). "Medien in der Lehrerbildung" Beitrag in der online-Zeitschrift Medienpädagogik, Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg (Hrsg.), Ausgabe 12/2009. [http://www.ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/1b-mpxx-t-01/user\\_files/Online-Magazin/Ausgabe12/Guennel12.pdf](http://www.ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/1b-mpxx-t-01/user_files/Online-Magazin/Ausgabe12/Guennel12.pdf), [25.08.2013].
- Günnel, Traudel (2006). Action-oriented Media Pedagogy. In: Peter M. Lewis & Susan Jones (eds). From the Margins to the Cutting Edge – Community Media and Empowerment, Hampton Press, S. 41-65.
- Löffler, Monika (2010). PH 88,4: Radio und Medienbildung. Viel mehr Potential, als man vielleicht anfangs vermuten könnte. In „Kompetenzen und was dann?“ PH FR – Zeitschrift der Pädagogischen Hochschule Freiburg, Ausgabe 2009/2 – 2010/1, S. 35.
- Lewis, Peter M. & Jones, Susan (eds) (2006). From the Margins to the Cutting Edge: Community Media and Empowerment. Cresskill: Hampton Press.
- Meyer, Sibylle & Mollenkopf, Heidrun (eds) (2010). AAL in der alternden Gesellschaft: Anforderungen, Akzeptanz und Perspektiven. Analyse und Planungshilfe, Ausgabe 2/2010. Berlin: Vde.
- Mitchell, Caroline (2011). Voicing the Community. Participation and Change in Black and Minority Ethnic Local UK Radio. In: Brunt, R.; Cere, R. (eds). Postcolonial Media Culture in Britain: Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Mitchell, Caroline (2012). Praxis and participation in community radio training in Europe. In: Janey Gordon (ed). Community Radio in the 21<sup>st</sup> Century. Bern: Peter Lang, S. 321-346.

- Neill, William J.V. & Hanns Uve Schwedler (eds) (2007). Migration and Cultural Inclusion in the European City. Basingstoke (England): Palgrave Macmillan.
- Sciadas, George (2005). From the digital divide to digital opportunities: Measuring infostates for development. International Network of UNESCO Chairs and Associates in Communications; ITU. Montreal: Orbicom.
- Schell, Fred (2006). Handlungsorientierte medienpädagogische Praxis. In: merz, medien und erziehung, Jg. 50 H.5, S. 38-48.
- Schorb, Bernd (2011). Zur Theorie der Medienpädagogik. In: H. Moser et al. (eds). Medienbildung und Medienkompetenz. Beiträge zu Schlüsselbegriffen der Medienpädagogik. München: kopaed, S. 81-94.
- Webster, Frank (2006). Theories of the Information Society. 3rd edition. London: Routledge.
- [http://www.bitkom.org/de/presse/74532\\_73749.aspx](http://www.bitkom.org/de/presse/74532_73749.aspx) [28.08.2013]
- [http://www.bitkom.org/de/presse/74532\\_73749.aspx](http://www.bitkom.org/de/presse/74532_73749.aspx) [28.08.2013]
- <http://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:135:0008:0011:EN:PDF> [28.08.2013]

## 6. Häufig auftretende Fragen / Frequently asked Questions (FAQs)

### Technik:

#### **Warum wurde dieses Projekt mit Android Smartphones realisiert?**

Nach ausführlichen Tests entschieden wir uns für Androidsysteme da sie für den COMAPP Kurs optimal geeignet sind. Man kann ebenso mit iPhones arbeiten, aber die Datenübertragung ist in diesem Fall schwieriger.

#### **Macht es einen Unterschied ob man ein iPhone oder ein Smartphone verwendet?**

Ja, denn Smartphones sind nicht kompatibel mit Computern, die iTunes verwenden. Falls Teilnehmer\_innen iPhones verwenden kann man zur Datenübertragung Funktionen wie E-mail, Bluetooth oder einen Cloudservice wie z. B. Dropbox verwenden.

#### **Wie erzielt man eine einwandfreie Aufnahme mit einem Smartphone?**

Um störende Geräusche zu vermeiden benutzt man einen Windschutz für das Mikrofon. Falls sich das Mikrofon an der Unterseite des Smartphones befindet muss das Smartphone umgekehrt gehalten werden. Der Abstand des Mikrophons vom Mund der Sprechenden sollte ungefähr 20 cm betragen. Detaillierte Informationen sind im Handout 3 „Tonaufnahmen mit Smartphones“ zu finden.

#### **Wie kann man verfahren, wenn sich Daten nicht vom Smartphone übertragen lassen?**

Manchmal sind Systeme nicht kompatibel. Man kann zur Datenübertragung auch Funktionen wie E-mail, Bluetooth oder einen Cloudservice wie z. B. Dropbox verwenden.

#### **Warum wird der Akku beim Geocaching so schnell entladen?**

Das GPS hat einen hohen Energieverbrauch. Der Akku sollte voll aufgeladen sein und eine möglichst große Kapazität haben. Wenn möglich sollte man einen Ersatzakku oder ein mobiles Aufladegerät mitnehmen.

#### **Warum kann ich die OSM (OpenStreetMap) mit meinem Smartphone nicht öffnen?**

Einige ältere Smartphones haben Probleme bei der Darstellung der OSM. Prüfen Sie ob alle notwendigen Apps auf dem neuesten Stand sind. Falls dies nicht hilft, ist es unter Umständen besser ein Notebook zu verwenden.

### Pädagogik und Didaktik:

#### **Was ist ein „Icebreaker“?**

Icebreaker (deutsch: Eisbrecher) können Brücken bauen, manchmal jedoch auch Barrieren aufbauen. Wie kann man Barrieren abbauen?

Eisbrecher sind kurze Aktivitäten, um Menschen miteinander bekannt zu machen, ihnen die Nervosität zu nehmen und sie zum Mitmachen zu ermutigen, kurz: um eine gute Arbeitsatmosphäre zu schaffen. Um einen geeigneten Eisbrecher für die Kursteilnehmer\_innen auszuwählen, ist es wichtig, aus den Anfangsfragebögen etwas über deren Hintergrund, über ihre Vorkenntnisse und ihre Motivation zu erfahren. So lässt sich vermeiden, dass ein Eisbrecher für die Teilnehmer\_innen zu einer unangenehmen Herausforderung wird und kontraproduktive Wirkung zeigt.

### **Was tun, wenn die Konzentration der Teilnehmer\_innen während des Kurses nachlässt?**

In Kursen mit Teilnehmer\_innen aus unterschiedlichen Ländern mit unterschiedlicher Muttersprache darf nicht zu schnell gesprochen werden. Auch das Sprachniveau sollte nicht zu hoch angesetzt werden, damit alle Teilnehmer\_innen dem Kurs folgen können. Unter Umständen müssen Erklärungen wiederholt werden. Man sollte regelmäßig überprüfen inwieweit die Teilnehmer\_innen dem Kurs folgen können.

An einen Kurs teilzunehmen, der in einer Fremdsprache abgehalten wird, erfordert erhöhte Energie und Konzentration.

### **Ist die Hörumgebung für die Teilnehmer\_innen geeignet?**

Nehmen Sie sich Zeit, den Teilnehmer\_innen sorgfältig zuzuhören und achten Sie auf Umgebungsgeräusche. Eventuell müssen Störgeräusche ausgeschlossen werden, um das Hörverstehen der Teilnehmer\_innen zu verbessern.

### **Rechtliche Aspekte:**

#### **Benötige ich eine Genehmigung für Tonaufnahmen oder Photos von Personen? (z.B. von den Interviewpartnern oder Personen im Hintergrund)**

Ja, man sollte immer die Zustimmung erfragen wenn Photos oder Tonaufnahmen von Personen gemacht werden. In einigen Ländern ist diese Zustimmung grundsätzlich obligatorisch. In anderen Ländern ist sie nicht unbedingt notwendig (z.B. Finnland, Ungarn), jedoch ist es immer empfehlenswert die Zustimmung der betreffenden Personen einzuholen.

#### **Benötige ich eine Genehmigung um Photos und Tonaufnahmen im Internet oder anderen Medien zu veröffentlichen? (z.B. in einer Lokalzeitung, einem Blog oder in sozialen Medien)**

Ja, man braucht prinzipiell eine Genehmigung für die Veröffentlichung von Tonaufnahmen oder Photos auf denen Personen erkannt werden können. Ebenso braucht man die Zustimmung der Eltern falls Photos oder Tonaufnahmen von Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren veröffentlicht werden sollen.

#### **Muss ich urheberrechtliche Bestimmungen (Copyright) berücksichtigen für Materialien, die ich nicht selbst erstellt habe? (z.B. Photos, Texte, Musik ...etc.)**

Ja, urheberrechtliche Bestimmungen müssen jederzeit berücksichtigt werden. Insofern ist es ratsam eigenes Material zu produzieren. Im Internet gibt es jedoch auch Datenbanken von denen urheberrechtsfreie Photos oder Audioaufnahmen kostenlos heruntergeladen werden können.

#### **Muss auf die Urheberschaft bei einer Veröffentlichung im Internet hingewiesen werden?**

Ja, auf die Urheberschaft muss bei jeder Veröffentlichung durch eine Quellenangabe verwiesen werden.

#### **Was kann ich tun wenn die Urheberschaft nicht festgestellt werden kann, aber ein Photo, Text oder eine Tonaufnahme aus dem Internet benötigt wird?**

In diesem Fall sollten Sie einen Link mit der vollständigen Adresse des Photos, Textes oder der Tonaufnahme angeben.

## **7. Anhang**

**A)** 3 Fragebögen

**B)** 19 Handouts, die im Kurscurriculum/ Kap. 3.3 genannt werden

Power Point Präsentationen und Reader die im Kurscurriculum genannt werden, finden Sie auf unserer Internetseite: [www.comapp-online.de](http://www.comapp-online.de). Dort unter "materials" finden Sie auch die hier im Anhang aufgeführten Fragebögen und Handouts als Einzeldateien zum Download.

## **Anhang A: Fragebögen**

Anfangsfragebogen für Teilnehmer\_innen

Schlussfragebogen für Teilnehmer\_innen

Fragebogen für Kursleiter\_innen

# Anfangsfragebogen für Kursteilnehmer\_innen

(bitte vor dem Kurs ausfüllen)

---

## Erläuterung:

Wir möchten Sie bitten, diesen kurzen Fragebogen auszufüllen. Er dient ausschließlich der Evaluation und soll dazu beitragen, die Qualität weiterer Projektangebote verbessern zu können. Anonymität ist garantiert: Ihre persönlichen Daten werden nicht veröffentlicht. Vielen Danke für Ihre Mitarbeit!

---

## A Persönliche Daten

**Geschlecht:**  männlich  weiblich **Alter:** **Muttersprache:**

### Wie haben Sie von diesem Kursangebot erfahren?

persönlicher Kontakt  Zeitung  Flyer  Internet

sonstiges, und zwar: ...

### Was machen Sie derzeit beruflich oder ehrenamtlich?

Erwachsenenbildner\_in  Lehrer\_in  Dozent\_in  Sozialarbeiter\_in  
 Medienpädagoge/Medienpädagogin  Mitglied/Tutor\_in/Angestellte\_r im kommunalen  
Radio  Student\_in  ehrenamtliche Tätigkeit in einer NGO  
 sonstiges: ...

## B Erwartungen Kursteilnahme

Welche Erwartungen haben Sie an den Kurs?

Welche Kenntnisse / welches Wissen erhoffen Sie sich von der Kursteilnahme?

**C    Lehrerfahrung**

Mit welchen Zielgruppen arbeiten Sie selbst / haben Sie selbst zu tun, wenn Sie unterrichten?  
Oder welche (weiteren) Zielgruppen wollen Sie in Zukunft erreichen?

Welche Unterrichtsmethoden setzen Sie ein? (z.B. Lehrkraft-zentriertes Unterrichten,  
Gruppenarbeit, Einzeltraining...)

**D    Medienerfahrung**

Welche Erfahrungen haben Sie mit folgenden Geräten und Anwendungen:

**(1) Smartphone – Nutzung/ Anwendungen**

keine    ein wenig    viel    sehr viel

für was nutzen Sie das Smartphone:

telefonieren    SMS    Internet    fotografieren, filmen    Apps, z.B. ...

sonstiges:

**(2) Apps**

keine    ein wenig    viel    sehr viel

**(3) Nutzung digitaler (geografische) Karten** (z.B. Google, Open Street Map...)

keine ein wenig viel sehr viel

Haben Sie solch eine Karte schon mal selbst erstellt/bearbeitet?

ja und zwar in (Google, OSM...): nein

**(4) Geocaching**

keine ein wenig viel sehr viel

Haben Sie schon mal einen eigenen Cache erstellt?

ja nein

**(5) Computer**

keine ein wenig viel sehr viel

**(6) E-mail**

keine ein wenig viel sehr viel

**(7) Surfen im Internet / Internetrecherche**

keine ein wenig viel sehr viel

**(8) Soziale Netzwerke** (Facebook, Twitter...)

keine ein wenig viel sehr viel

**(9) Blogs**

keine ein wenig viel sehr viel

Haben Sie einen eigenen Blog?

ja nein

**(10) Fotografieren**

keine ein wenig viel sehr viel

Mit welchem Medium (Smartphone, Handy, Fotokamera...)?

**(11) Filmen**

keine ein wenig viel sehr viel

Mit welchem Medium (Smartphone, Handy, Videokamera...)?

**(12) Digitaler Audioschnitt**

keine ein wenig viel sehr viel

Mit welchem Programm (Audacity, Adobe...)?

**(13) Tonaufnahme**

keine ein wenig viel sehr viel

Mit welcher Art von Aufnahmegerät? ...

**(14) Einstellen von Dateien in das Internet**

keine ein wenig viel sehr viel

**(15) Sonstige Erfahrungen:**

# Schlussfragebogen für Kursteilnehmer\_innen

(bitte nach dem Kurs ausfüllen)

## Erläuterung:

Wir möchten Sie bitten, diesen kurzen Fragebogen auszufüllen. Er dient ausschließlich der Evaluation und soll dazu beitragen, die Qualität weiterer Projektangebote verbessern zu können. Anonymität ist garantiert: Ihre persönlichen Daten werden nicht veröffentlicht. Vielen Dank für Ihre Mitarbeit!

### 1. Wie würden Sie für sich die folgenden **Kursaktivitäten** bewerten?

- **Arbeit mit interaktiven und multimedialen Karte**

	1	2	3	4	5	
nicht interessant	<input type="checkbox"/>	sehr interessant				

- **Produktion von interaktiven Karten**

	1	2	3	4	5	
nicht interessant	<input type="checkbox"/>	sehr interessant				

- **Einführung Geocaching & Cache-Suche**

	1	2	3	4	5	
nicht interessant	<input type="checkbox"/>	sehr interessant				

- **Einsatzmöglichkeiten von Smartphone und Kartengenerator in der pädagogischen Praxis**

	1	2	3	4	5	
nicht interessant	<input type="checkbox"/>	sehr interessant				

- **Interviewtechniken einüben, Interviews führen**

	1	2	3	4	5	
nicht interessant	<input type="checkbox"/>	sehr interessant				

- **Audioschnitt**

	1	2	3	4	5	
nicht interessant	<input type="checkbox"/>	sehr interessant				

- **Lehr- und Lernmethoden bezogen auf unterschiedliche Zielgruppen und in unterschiedlichen Lehr- und Lern - Settings**
- |                   |                          |                          |                          |                          |                          |                  |
|-------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|------------------|
|                   | 1                        | 2                        | 3                        | 4                        | 5                        |                  |
| nicht interessant | <input type="checkbox"/> | sehr interessant |
- **Kenntnisse zum Einsatz des Erlernten im Kontext von Bürgermedien, Schule, Jugendarbeit...**
- |                   |                          |                          |                          |                          |                          |                  |
|-------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|------------------|
|                   | 1                        | 2                        | 3                        | 4                        | 5                        |                  |
| nicht interessant | <input type="checkbox"/> | sehr interessant |
- **Evaluationsmethoden**
- |                   |                          |                          |                          |                          |                          |                  |
|-------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|------------------|
|                   | 1                        | 2                        | 3                        | 4                        | 5                        |                  |
| nicht interessant | <input type="checkbox"/> | sehr interessant |

2. Welche Kursaktivität oder was im Kurs hat Ihnen am besten gefallen? Warum?

3. Was würden Sie als Ihren größten **Lernerfolg im Kurs** bezeichnen?  
(Bitte beschreiben Sie kurz, ob/warum dieser Erfolg für Sie wichtig ist.)

4. War der **technische Anteil im Kurs** für Sie:  
 zu hoch                       zu niedrig                       genau richtig?

5. Wurden Ihre **Erwartungen an den Kurs** und die Inhalte erfüllt?  
 ja     nein  
 Bitte machen Sie einige Angaben dazu:

6. Möchten Sie den Kursleiter\_innen eine **Rückmeldung** geben (Methoden, Kursmaterialien, organisatorische Dinge...)?
7. Wie möchten Sie die Dinge, die Sie im Kurs gelernt haben, weiterhin nutzen? (z.B. privat, in ihrem Berufsalltag, für Aktivitäten im ehrenamtlichen Bereich... Bitte beschreiben Sie etwas genauer.)
8. Haben Sie **Verbesserungsvorschläge** für:
- a) Handouts und Lehr-/Lernmaterialien
  - b) OSM – Generator
  - c) Kurs allgemein
9. Kommentare/ Hinweise zu Räumlichkeiten (Unterbringung, Kursraum) und Verpflegung?
10. Was Sie uns sonst noch mitteilen möchten (bitte ggf. Rückseite nutzen)...

# Fragebogen für Kursleiter\_innen

(bitte nach Durchführung ausfüllen)

## 1. Ort, Datum:

Name:

## 2. Wie haben Sie unterrichtet:

im Tandem (z.B. gemeinsam mit einem/einer Tutor\_in Ihrer  
Einrichtung/Organisation)

alleine

andere Varianten? (z.B. wenn sie selbst nur einen Teil  
des Kurses unterrichtet haben) Und zwar...

## 3. Wenn Sie **im Team** unterrichtet haben: Welche Funktion haben Sie übernommen und welche inhaltlichen Schwerpunkte des Kurses haben Sie übernommen?

## 4. Was hat beim **Unterrichten und bei den Kursaktivitäten** zu den unten aufgezählten (in Ihrem Kurs thematisierten) Inhalten/Anwendungen gut funktioniert? Was nicht so gut? (Inhalt, Methode, Tempo, Technik, Interaktion mit den Teilnehmern, die Interaktion zwischen den Teilnehmern... ) Bitte führen Sie auch mögliche Gründe bzw. Änderungsvorschläge auf.

**(a) Pädagogisch – didaktischer Ansatz** des *dual role approach*, Gruppendynamik und Zusammenarbeit in Kleingruppen

	1	2	3	4	5	
sehr gut	<input type="checkbox"/>	nicht gut				

Gründe:

**(b) Audioschnitt**

	1	2	3	4	5	
sehr gut	<input type="checkbox"/>	nicht gut				

Gründe:

**(c) Fotos machen und bearbeiten**

	1	2	3	4	5	
sehr gut	<input type="checkbox"/>	nicht gut				

Gründe:

**(d) Interviews führen, aufnehmen**

	1	2	3	4	5	
sehr gut	<input type="checkbox"/>	nicht gut				

Gründe:

**(e) Hörspaziergang/ Hörwahrnehmung (mit Unterstützung des Handouts)**

	1	2	3	4	5	
sehr gut	<input type="checkbox"/>	nicht gut				

Gründe:

**(f) Kreatives Schreiben**

	1	2	3	4	5	
sehr gut	<input type="checkbox"/>	nicht gut				

Gründe:

**(g) Karten erstellen im Open Street Map Generator (OSM)**

	1	2	3	4	5	
sehr gut	<input type="checkbox"/>	nicht gut				

Gründe:

**(h) Einführung b-placed und Website-Erstellung**

	1	2	3	4	5	
sehr gut	<input type="checkbox"/>	nicht gut				

Gründe:

**(i) Geocaching / Cache - Suche**

	1	2	3	4	5	
sehr gut	<input type="checkbox"/>	nicht gut				

Gründe:

**(j) Lehr-/Lernmethoden bezogen auf unterschiedliche Zielgruppen**

	1	2	3	4	5	
sehr gut	<input type="checkbox"/>	nicht gut				

Gründe:

**(k) Ideensammlung Einsatz des Erlernten in der eigenen pädagogischen Praxis**

	1	2	3	4	5	
sehr gut	<input type="checkbox"/>	nicht gut				

Gründe:

**(l) Einführung Evaluationsmethoden**

	1	2	3	4	5	
sehr gut	<input type="checkbox"/>	nicht gut				

Gründe:

5. (a) Was hat sonst noch (neben den Angaben unter 6.) in der **Interaktion zwischen Ihnen als Trainer\_in und den Kursteilnehmer\_innen** gut funktioniert? Was nicht so gut? Bitte nennen Sie mögliche Gründe und Änderungsvorschläge.

(b) Was hat Ihrer Meinung nach in der **Interaktion der Kursteilnehmer\_innen untereinander** gut funktioniert? Was nicht so gut? (Bitte auch hier wieder mögliche Gründe aufführen.)

6. **Wie schätzen Sie den Lernerfolg der Teilnehmer\_innen insgesamt ein? Woran erkennen Sie den Lernerfolg? (bitte Beispiele nennen)**

7. **Kursmaterialien und Technik:** Hat etwas gefehlt? Gab es Probleme?

**8. Administrative Aspekte?** (inkl. An-/Abreise, Unterkunft, Zufriedenheit der Teilnehmer\_innen mit dem Veranstaltungsort, Kinderbetreuungsmöglichkeiten... etc.)

**9. Sind die Kursteilnehmer\_innen mit den von Ihnen eingesetzten **Evaluationsinstrumenten** gut zurecht gekommen (bitte mit  bestätigen, falls zutreffend):**

- Anfangsfragebogen (Fragebogen 1 TN)
- Schlussfragebogen (Fragebogen 2 TN)
- Gruppengespräch/Feedback
- Sonstige von Ihnen eingesetzte Methoden und zwar...

**10. sonstige Anmerkungen/Hinweise/Vorschläge Ihrerseits (ggf. Rückseite nutzen):**

## **Anhang B: Handouts**

Handout 1:	Kursablauf Teilnehmer_innen
Handout 2:	Liste Android Apps
Handout 3:	Tonaufnahme mit dem Smartphone
Handout 4:	Interview
Handout 5:	Inhalte Hotspots
Handout 6:	Kurzlyrik Web
Handout 7:	Gestalten mit dem COMAPP Generator
Handout 8:	Audacity
Handout 9:	Webspace
Handout 10:	Landkarten im Internet
Handout 11:	Kurzanleitung OSM-Generator
Handout 12:	Karten einbinden
Handout 13:	Geocaching mit Columbus
Handout 14:	Lernstile nach Honey und Mumford
Handout 15:	“Werkzeugkiste” Lehren und Lernen
Handout 16:	Case Study
Handout 17:	Anleitung Kursplanung
Handout 18:	Planungsfolie Einführungskurs
Handout 19:	Evaluation – Übung

Handout 1: Kursinhalte

# COMAPP – Kommunikation, Maps und Apps in Kontext handlungsorientierter Medienpädagogik

## Freitag 12.04.2013, 14-20h

- Einführung , Projektvorstellung, Vorstellung der Teilnehmer\_innen
- Interaktive Internetkarten, open street map (OSM) im pädagogischen Kontext
- Ton und Bild aufnehmen
- Hörspaziergang „Dorfleben in Littenweiler“: Aufnahme von O-Tönen, sound und Bild
- Planung und Gestaltung von interaktiven „Hotspots“ auf der OSM Karte

## Samstag, 13.04.2013, 9-16h

- Produktion und Bearbeitung von Text, Bild und Ton für die interaktiven „Hotspots“ auf der Internetkarte
- Hintergrund zu open street map (OSM) und Google maps
- Einführung OSM Generator mit Übung anhand von Beispielen

## Freitag 19.04.2013, 14-20h

- Erstellung der gemeinsamen OSM Karte / Reflexion und Feedback
- Das Thema „Webpace“
- FTP, Anlegen einer einfachen Website auf bplaced.net

## Samstag 20.04.2013, 9-16h

- Geocaching Suche und pädagogisch – didaktische Reflexion.
- Handlungsorientierte Medienpädagogik
- Kursplanung: Interaktive OSM Karten in unterschiedlichen pädagogischen Handlungsfeldern
- Evaluationsstrategien, Instrumente, Durchführung
- Offene Fragen, feed back, Evaluation des Seminars

## Handout 2: Liste Apps

## Liste benötigter Android-Apps

Einsatz	Name der App	
Geocaching	Columbus	Geeignete OpenSource-App für Geocaching
Überwachung GPS-Funktion	GPS Status	
Dateimanager	Astro	Universeller Dateimanager
	ES Datei Explorer	Zugriff auf Server per FTP
	OI-Dateimanager	Erforderlich zum Durchsuchen von Verzeichnissen mit Columbus
	FTPServer	Auf manche Samsung-Geräte kann nicht unmittelbar per USB zugegriffen werden. Im LAN bietet FTPServer ggf. eine Behelfslösung.
Browser	Firefox	So aktuell wie möglich
Tonaufnahmen	VirtualRecorder	optional
MP3-Encoder	FreeMP3Droid	optional
MP3-Player	StreamFurious	Bei älteren Smartphones evtl. gesondert erforderlich
QR-Codes lesen	QR Droid	optional

Bitte bedenken Sie, dass Navigationstechnik sowie MP3-Encoding kräftig an Ihrem Akku saugen, bringen Sie Ihr Gerät am besten frisch aufgeladen mit. Netzteil und USB-Kabel (für Dateiübertragungen) sollten Sie dabei haben. Falls vorhanden bringen Sie auch gern ein Kabel mit, mit dem Sie Ihre Tonaufnahmen ggf. analog auf einen Rechner überspielen können. Selbstverständlich können auch Apple-Geräte zum Einsatz kommen. Allerdings stellt sich hier die Überspielung von Tonaufnahmen schwieriger dar und die Auswahl an Geocaching-Apps ist geringer.

## Handout 3: Tonaufnahmen per Smartphone

## Virtual Recorder und FreeMP3Droid

Tonaufnahmen mit dem Handy? Je nach im Smartphone verbauten Mikrofon klingen die Aufnahmen besser oder schlechter – aber keineswegs wie Telefon. Vorausgesetzt, man verwendet eine spezielle App für hochwertigere Audioaufnahmen. Umfangreiche Hintergründe und Links zum Thema *Radio per Smartphone* auf [http://mediensyndikat.de/20\\_10.html](http://mediensyndikat.de/20_10.html)

Es gibt zahlreiche taugliche **Aufnahme-Apps**, u.a. *Smart Voice Recorder* und *Easy Voice Recorder*. Wir besprechen hier die kostenlose Android-App *Virtual Recorder*. Sie schreibt die Aufnahmen als PCM-Dateien in den Speicher, ohne dass dabei Datenreduktionsverfahren zum Einsatz kämen.



Die Aufnahmen werden mit den selbsterklärenden Buttons gestartet und gestoppt. Mit dem gelben Pfeilknopf können auch zurückliegende Aufnahmen angehört werden. Die Aussteuerung erfolgt automatisch sofern der Limiter aktiviert ist (via Kontextmenü, *Enable Limiter* muss grün sein). Der rot eingefasste Schieberegler steuert den Aufnahmepegel, wird er zu weit nach rechts geschoben stellt ihn der aktivierte Limiter automatisch auf einen sinnvollen Wert zurück.

Die PCM-Dateien werden üblicherweise auf der SD-Karte gespeichert in einem Verzeichnis *Virtual Recorder*. Als Rohdaten (Mono, Abtastrate 22050 Hz) können sie z.B. auf dem Rechner in Audacity importiert werden oder direkt im Smartphone in MP3 gewandelt werden.

Für die **Umwandlung der PCM-Dateien in MP3** empfiehlt sich die Android-App FreeMP3Droid. Über den grauen Button im Kopf der App wird die PCM-Datei ausgewählt, die oben genannte Abtastrate sowie die Bitrate entsprechend der gewünschten Audioqualität der MP3 eingestellt und anschließend die PCM- in eine MP3-Datei konvertiert.

Relevant für die **Qualität der Aufnahme** sind der richtige Abstand (mindestens 20 cm) zum eingebauten Mikrofon (das ist auf der Seite, die beim Telefonieren am Mund ist), die Verwendung eines Schaumstoff-Windschutzes sowie eine ruhige Hand während der Aufnahme. Tipp: Starten Sie die Aufnahme und schalten Sie dann den Bildschirm ab – so verhindern Sie Fehlbedienungen auf dem Touchscreen – und halten Sie das „auf dem Kopf stehende“ Smartphone mit Windschutz auf der Mikrofonseite Ihrem Interviewpartner entgegen wie ein Funkmikrofon.

## Handout 4: Interview

# Interview als journalistische Darstellungsform

## Definition

Mittel der Recherche und journalistische Darstellungsform. Die journalistische Darstellungsform ist dadurch geprägt, dass die Interviewerin das Interview im Hinblick auf ein Publikum führt und steuert.

## Vorbereitung

Festlegung und Eingrenzung des Themas, Recherche, Auswahl der Interviewperson, Vorgespräch, Charakteristik: Interview zur Sache, zur Person, Meinungsinterview, Entwicklung eines Frageplans

## Durchführung

### in der Interviewsituation:

- Sorge für ein gutes Gesprächsklima / zeige dein Interesse!
- Übernimm deine Verantwortung: nämlich das Gespräch zu *führen* - für deine HörerInnen!

### benutze dazu deine Fragetechnik:

- Stelle nur eine Frage zur Zeit!
- Kurze und klare Fragen!
- Vermeide Suggestivfragen!
- Frage nach konkreten Ereignissen/Erlebnissen!
- Sprich deine PartnerInnen persönlich an!
- Vermeide zu offene und zu geschlossene Fragen!
- Gib dein Mikro nicht aus der Hand!
- Und vor allem: höre gut zu!
- Frage nach, wenn du etwas nicht verstehst!
- Frage nach, wenn deine Partnerin deine Frage nicht beantwortet!
- Frage nach, wenn du etwas interessant findest!

# Kleines Einmaleins des Fragens

## 1. Stelle nur eine Frage zur Zeit!

## 2. Offene Fragen

→ Offene Fragen lassen InterviewpartnerInnen die Freiheit, eigene Antworten auszusuchen.

→ Klassische offene Fragen sind die W-Fragen:

wieso/warum/weshalb, welche, wie, woher/ wohin, wodurch, was.

*Statt zu fragen: "Ist die Aktion erfolgreich?", frage:*

*"Wie schätzen Sie den Erfolg der Aktion ein?"*

### Tipp!

→ Vorsicht allerdings vor zu offenen Fragen.

*"Was war in Ihrem Leben wichtig?"* ist eine zu offene Frage. Du verlierst die

Gesprächsführung. Und scheue InterviewpartnerInnen fühlen sich bei zu offenen Fragen alleine gelassen.

## 3. Geschlossene Fragen

→ Geschlossene Fragen sind Fragen, auf die man nur mit ja oder nein antworten kann.

*"Haben Sie heute schon gefrühstückt?"* ist geschlossen gefragt.

Offener ist: *"Was haben Sie heute gefrühstückt?"*

→ Geschlossene Fragen sind ebenfalls solche Fragen, die nach einer Zahl, einem Ort ...etc. fragen und damit nur eine Antwortmöglichkeit lassen, in diesem Fall eindeutige Fakten erfragen:

*"Wie alt sind Sie? Seit wann sind Sie Vereinsvorsitzender?"*

→ Geschlossene Fragen eignen sich nur zum Nachfragen: z.B. wenn man ausweichende InterviewpartnerInnen zur Eindeutigkeit zwingen möchte.

→ Manchmal sind geschlossene Fragen auch der Auftakt für einen neuen Interviewaspekt.

z.B.: *"Waren Sie schon vor der Übernahme der Firma hier beschäftigt?"*,

(„ja“ ) davon ausgehend:

*"Was hat sich für Ihren Arbeitsplatz durch die neuen Besitzer verändert? Welche Auswirkungen auf die Sozialleistungen hat die Übernahme? etc..."*)

## Handout 5: Inhalte Hotspots

# Was soll beim Klick auf den markierten Ort erscheinen?

## Mögliche Inhalte

Archivbilder | Fotos | Interviews | Musik | Sound | Lyrik (Gedicht) | Beschreibung eines Sachverhalts | Erzählung

## Platzierung:

### Wie können die Inhalte eingebettet sein?

Direkter Bildschirmtext | Text, Bild, Audio die sich in einem Pop-Up-Fenster öffnen

## Recherche:

### Wo lassen sich Informationen zu den betreffenden Orten finden?

Internet | Bücher | Zeitungen | Archive | Vor Ort Recherche | Gespräche mit Ortsansässigen | Interviews mit Expert\_innen | Audiodokumente von Zeitzeug\_innen (oral histories)

## Zielpublikum:

### Was ist zu beachten?

Leseniveau | Zugänglichkeit | Anzahl der Worte für den Bildschirmtext (on-screen text) | Töne / Sound: Welche Stimmen sollen zu hören sein? Kind | Erwachsener | Dialektsprecher\_innen | etc.) | Sound Effekte?

## Fragen zur Entwicklung von Kurzlyrik fürs Internet (benutze .... Zeichen)

- Wo befindest Du Dich?
- Was siehst Du vor Dir?
- Was kannst Du hören?
- erspüre das “hier” und “jetzt” – was fühlst Du?
- Schließe deine Augen – welche Bilder, Vorstellungen kommen Dir in den Sinn?
- Guck Dir ein Detail, das dir ins Auge fällt, genau an – beschreibe es.
- Beschreibe vielleicht weitere Details, die Dir auffallen.

## Handout 7: Text, Bild und Ton im Web

# Gestaltung mit dem COMAPP-Generator

## Texte

Mit dem Kartengenerator können Sie multimediale Karten erstellen. Dabei sollten Sie bedenken:

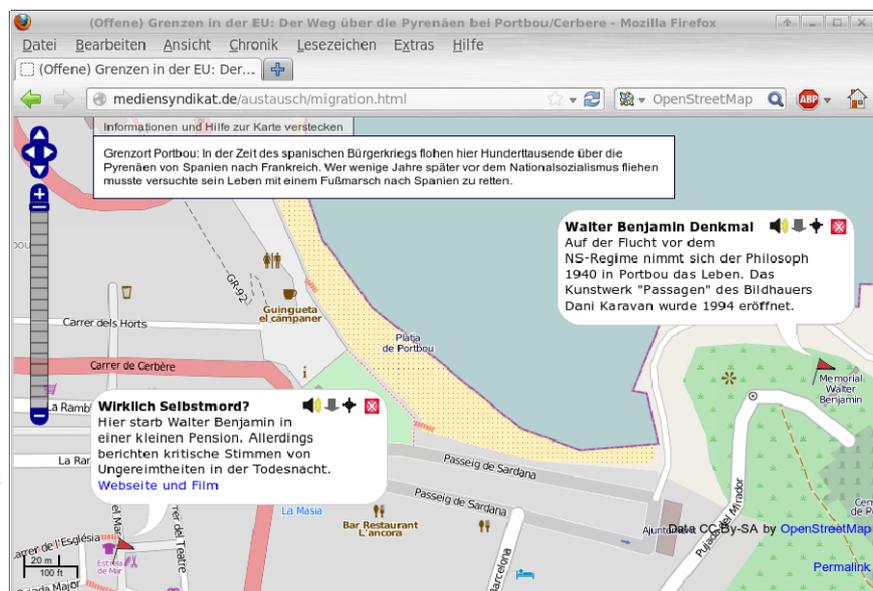
- Der *Titel*, den Sie in den *allgemeinen Karteneinstellungen* vergeben wird in der Titel-Leiste Ihres Browsers angezeigt. Er ist die Hauptüberschrift Ihres Projekts.
- Der *Beschreibungstext zur Karte* liefert einige zusätzliche Hintergründe.
- Der *Name des Markers* sollte nur 20 Zeichen enthalten: Eine kurze, prägnante Kernaussage.
- Die *Beschreibung des Markers* zeigt Zusatz-Informationen, für 150 Zeichen ist Platz.

Unstrittig unter Online-RedakteurInnen: **Die ersten Worte müssen neugierig machen.** Das heißt: Name und Beschreibung des Markers erhalten in den ersten wenigen Worten den Informationskern, reizen zum Weiterlesen. **20 + 150 Zeichen müssen genügen.**

Wenn Sie weitertexten erscheint in der Blase der Scrollbalken, den nutzen die BesucherInnen Ihrer Karte erfahrungsgemäß nur zu einem geringen Teil. Deshalb gilt auf jeden Fall: **Das Wichtigste zuerst.**

**Gut:** Konkrete Informationen zu Personen oder Orten in Verbindung mit dem Marker. Knappe, einfache Sprache. Jedes Wort einzeln auf seine Wichtigkeit und vermutete Wirkung überprüfen.

**Schlecht:** Floskeln. Formulierungen wie „Interview mit ...“ oder „Wir fragten ...“. Besser: Kernaussage des Interviewten.



## Bilder

An Bilder, die am Bildschirm betrachtet werden sollen werden andere Anforderungen gestellt als an Bilder für den hochauflösten Foto-Druck: Sie sollen klein und kompakt sein.

- Verglichen mit Foto-Abzügen können Bildschirme Bilder nur recht grob darstellen. Daher genügen geringere Auflösungen.
- Teilweise werden die Bilder mobil genutzt, hier stehen nur niedrigere Datenraten zur Verfügung.

Sinnvoll sind Bildgrößen von 800x600 Pixel. Bei Fotos ist das Format *jpg* zu verwenden, nur bei grafischen Elementen (z.B. Balkengrafiken) empfiehlt sich *png*. Für die Nutzung im Web empfehlen sich Fotos mit klaren, kontrastreichen Motiven. Schneiden Sie Ihre Fotos vor der Veröffentlichung auf die wichtigsten Bereiche zurecht.

## Töne

Einige Tipps für den Einsatz von Tönen im Web:

- Wählen Sie aus Ihrem Material nur die prägnantesten Passagen aus. Web-Hörer/innen sind ungeduldig.
- Achten Sie auf Vollaussteuerung: Den Pegel Ihrer Clips sollten Sie im Audiotbearbeitungsprogramm auf 0 dB anheben.
- Töne mit Atmo blenden Sie kurz ein bzw. aus.

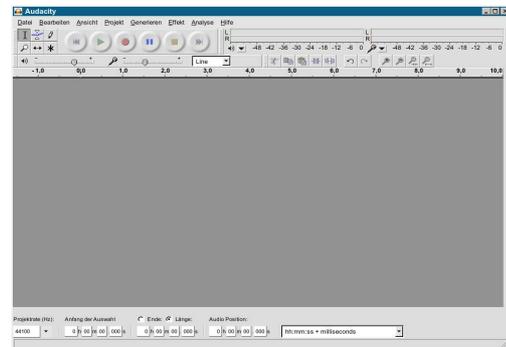
Bedenken Sie in allen Fällen: Sie dürfen Texte, Bilder und Töne nur veröffentlichen, wenn Sie die entsprechenden Rechte daran eingeholt haben. Dies gilt auch bei eigenen Aufnahmen (Fotos, Audio). Die abgebildeten, bzw. interviewten Personen müssen ihre Einwilligung zur Veröffentlichung erteilen.

## Handout 8: Audacity

# Audiobearbeitung mit Audacity 2.0

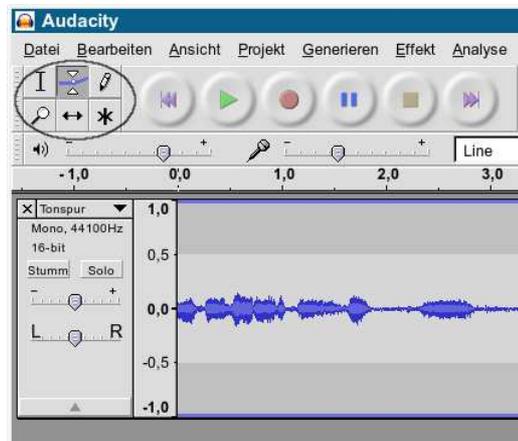
Audacity startet mit „leerem Dokumenten-Fenster“.

- Durch drücken des roten Aufnahmeknopfes startet unmittelbar die Aufnahme vom Mischpult.
- Alternativ kann bereits vorhandenes Audio-material (u.a. WAV, MP3, OGG) importiert werden über den Befehl **Projekt > Audio importieren**. PCM-Rohdaten werden über den entsprechenden Menü-Unterpunkt importiert.



Das gegebenenfalls auf mehreren Spuren liegende Audiomaterial kann nun mit den PC-gängigen Befehlen **Strg + c / v / x** oder über den Menüpunkt **Bearbeiten** (gegebenenfalls von einer Spur in die andere) kopiert oder eingekürzt werden, Bearbeitungsschritte lassen sich wie üblich rückgängig machen mit **Strg + z** bzw. **Bearbeiten > Rückgängig**.

Mit den Werkzeug-Knöpfen erhält die Maus unterschiedliche Funktionalität je nach Standort auf dem Audiomaterial:





Ist der Mauszeiger auf der Wellendarstellung als Einfügestrich sichtbar können Bereiche markiert werden, etwa um sie zu manipulieren oder zu löschen. Vorhören von Schnitten durch Drücken der Taste „c“.



Am Übergang zwischen Wellendarstellung und leicht dunklerem Bereich können Lautstärkepunkte erzeugt und verschoben werden.



Audiomaterial einer Tonspur oder auch einzelne Clips können (auch über Spuren hinweg) verschoben werden.

Unter dem Menüpunkt `Datei` kann das gesamte Projekt gespeichert oder alles (bzw. nur die markierte Auswahl) exportiert werden als wav, mp3 oder ogg. Zahlreiche Funktionen (Tastaturbelegung, Speicherformate) lassen sich konfigurieren und sollten für zügiges Arbeiten entsprechend eingestellt werden.

Audacity liegt derzeit in der Version 2.0 vor. Auf der Seite [mediensyndikat.de](http://mediensyndikat.de) liegen ausführliche Anleitungen bereit, dort auch ein 18-seitiges Tutorial für Radioleute auf deutsch, englisch und spanisch.



## Handout 9: Webspaces - Wohin mit meiner Karte?

## Per FTP: Zugriff auf Webspaces

Die mit dem Generator erstellten Karten (HTML) sind enorm kompakt. Deutlich voluminöser sind Audios (mp3) sowie Fotos (jpg). Für die Erstellung einer Karte einschließlich der Multimedia-Dateien völlig ausreichend ist der Webspaces, der von zahlreichen Anbietern bis in Größenordnungen von einigen Gigabyte kostenfrei angeboten wird. Hier **einige Beispiele** für Angebote, die Betriebssystemübergreifend (Win/Mac/Linux, Mobilsysteme) gut nutzbar sind. Der Zugriff per FTP ist von allen Geräten aus möglich und sehr komfortabel und umfassend. Auf der Folgeseite eine Step-by-Step-Anleitung am Beispiel von bplaced.net.

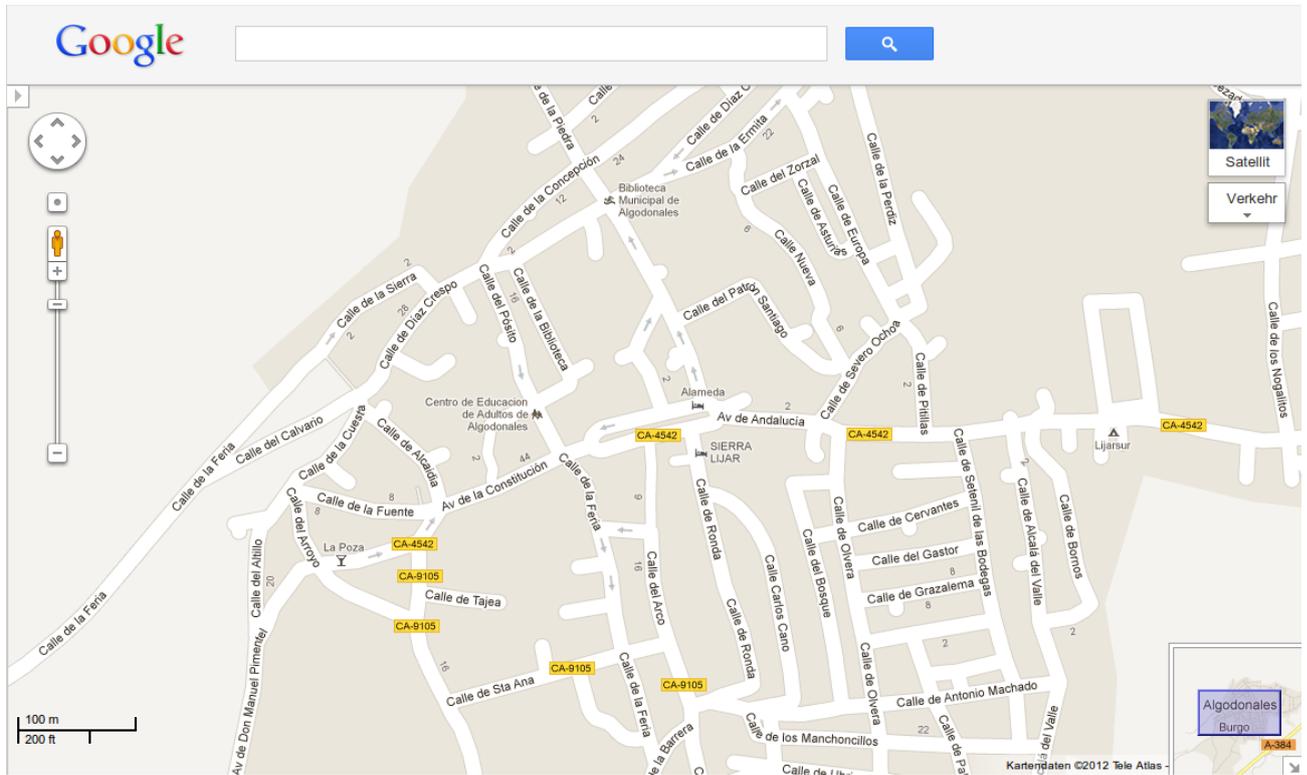
Produkt	Volumen	
Bplaced <a href="http://www.bplaced.net">http://www.bplaced.net</a>	2 GB	Getrennte Heimatverzeichnisse für mehrere NutzerInnen, getrennte ftp-Zugänge möglich.
Telekom Cloud <a href="http://telekom.de">http://telekom.de</a>	25 GB	Reichlich Speicherplatz, auch ohne Telekomvertrag, gute Online-Hilfe, kostenfreie Service-Rufnummer.
HiDrive <a href="http://www.strato.de/online-speicher/">http://www.strato.de/online-speicher/</a>	5 GB	Kostenloses Angebot des zweitgrößten europäischen Webhosters mit Rechenzentren in KA und Berlin, GreenTechnology, „CO2-frei“.
Arcor <a href="http://www.arcor.de/mps/hp/tp_hp_index.jsp">http://www.arcor.de/mps/hp/tp_hp_index.jsp</a>	50 MB	Vorteil: FTP-Uploads. Nachteil: Wenig Speicherplatz, der aber durchaus ausreichend sein kann.
Dropbox <a href="http://dropbox.com">http://dropbox.com</a>	2 GB	Als Webspaces sehr unkompliziert nutzbar aus dem lokalen Dateiverzeichnis heraus sowie ggf. Webupload. Nachteil: Seit Anfang 2013 ist die Veröffentlichung von html-Dateien deutlich erschwert worden.

Gute Übersicht zahlreicher weiterer Anbieter: <http://www.realwebmaster.net/kostenloser-webspaces/>

# Landkarten im Internet – Google und OpenStreetMap

Beispiel: Algodonales (Spanien) auf Google Maps

<http://maps.google.de/maps/myplaces?hl=de&ll=36.88,-5.405&z=14>





# Kurzanleitung OpenStreetMap-Generator

## 1. Allgemeine Karten-Einstellungen

Der Generator bietet zwei Ebenen, hier werden die *Allgemeinen Karteneinstellungen* dargestellt.

Der im Feld *Titel* eingegebene Text wird im Internet-Browser als Titel angezeigt, er wird - ebenso wie der *Beschreibungstext zur Karte* - von Suchmaschinen ausgewertet.

Der Kartenausschnitt, der bei der generierten Karte angezeigt wird kann am einfachsten direkt über die Vorschau-Karte gewählt werden:

1. Vergrößern Sie den gewünschten Ausschnitt durch mehrmaligen Doppelklick auf die gewünschte Region oder verwenden Sie an der gewünschten Stelle das Mausrad.
2. Die Karte selbst lässt sich bei gedrückter linker Maustaste verschieben.
3. Abschließend klicken Sie auf „Koordinaten/Zoomfaktor aus der Karte hierher übertragen“.

Nun ist die dargestellte Karte Grundlage für alle weiteren Schritte.

The screenshot shows the 'comapp openstreetmap-Generator' interface. At the top, there's a title bar with 'Vorhandenes Projekt laden' and 'deutsch'. Below is a map of Portbou, Spain, with several informational pop-ups. One pop-up titled 'Grenzort Portbou' describes the historical context of the Spanish Civil War. Another titled 'Wirklich Selbstmord?' discusses Walter Benjamin's death. A third titled 'Walter Benjamin Gedenkort' describes the memorial and museum. Below the map is a configuration panel with sections: 'Allgemeine Karteneinstellungen (Karte im Vorschaumodus)', '1. Titel', '2. Beschreibungstext zur Karte', '3. Ausschnitt der Karte', '4. Bedien- und Anzeigeelemente', and '5. Genereller Pfad zu verlinkten Dateien'. At the bottom, there's a 'Karte herunterladen' button and a footer with map data and theme information.

Im Feld „Genereller Pfad zu den verlinkten Dateien“ können Sie die Adresse Ihres Servers eintragen, auf dem Ihre Töne und Bilder liegen. Bei den (Audio-)Links der Marker tragen Sie dann nur den jeweiligen Name der verlinkten Datei ein. Hierdurch können Sie Ihre Projekte jederzeit auf einen neuen Server umziehen: Sie müssen dann nur an dieser Stelle den Servernamen korrigieren.

## 2. Marker erstellen und erzeugte Karte speichern

Die zentrale Funktion des COMAPP-OSM Generators besteht darin, auf einem ausgewählten Karten-Ausschnitt Marker anzubringen, diesen multimediale Eigenschaften zuzuweisen und sich die erstellte Karte herunterzuladen.



The screenshot shows the 'Marker erstellen und bearbeiten (Karte im Markermodus)' interface. It includes a header bar, a 'Der aktuelle Marker ist im Vorschaumodus sichtbar:' section with fields for Name (Walter Benjamin Gedé), Link, Länge (3.163191255752610), and Breite (42.4268751665819). There is a checked checkbox for 'Popup beim Laden sofort anzeigen' and an 'Icon auswählen' button. A 'Beschreibung des Markers' text area contains a paragraph about a philosopher's flight. Below are fields for 'Titel' and 'Link' (repeated three times), and 'Audiolinks' for 'mp3' (mp3/20090810-einge) and 'm3u' (portal/streaming.php?). At the bottom, there are buttons for 'Walter Benjamin Gedenkort', 'Neuer Marker', 'Diesen Marker entfernen', and 'Karte herunterladen'.

Marker tragen einen *Namen*. Wird ein Internet-*Link* eingetragen, wird der eingetragene Name zum Link. Die *Koordinaten (Länge/Breite)* des Markers legen Sie am bequemsten durch Klick in die Karte fest. Im Feld *Beschreibung des Markers* fügen Sie Text ein, ca. 150 Zeichen passen (ohne Rollbalken) in die „Blase“ Ihrer Nadel. In gewissem Umfang können Sie HTML-Code verwenden.

In den Feldern *Titel* tragen Sie einen kurzen Text ein. Durch Eingabe einer Internet-Adresse im Feld *Link* wird der Text „anklickbar“.

Um einen *Audio-Link* zu erzeugen, müssen Sie zweierlei eintragen:

1. einen Internet-Link zu einer Audio-Datei im Format *mp3*
2. einen Internet-Link zu einer Streaming-Datei im Format *m3u*

Die Datei *m3u* muss als reinen Text den Link zur *mp3* enthalten und mit einem Zeilenwechsel abgeschlossen sein. Hintergründe auf der Folgeseite.

Die Internet-Adressen Ihrer eingetragenen (Audio-)Links können vollständig sein oder nur die Ergänzung Ihrer Eintragung im Feld *Genereller Pfad zu den verlinkten Dateien* (s. erste Seite).

Sie können nun Ihre *Karte herunterladen* als HTML-Datei und sie lokal oder auch im Rahmen Ihrer Webseite verwenden. Mit dem Button „Vorhandenes Projekt laden“ ganz oben auf der Generator-Seite können Sie Ihre Arbeit jederzeit fortsetzen.

### 3. Audio einbinden

Die Besonderheit des comapp-OSM-Generators besteht darin, Multimedia-Inhalte mit der Landkarte zu verbinden. Im Interesse größtmöglicher Kompatibilität sind einige Details zu beachten. Um Audio einzubinden kommen MP3-Dateien zum Einsatz.

#### 1. Die MP3-Dateien

Da via Internet und ggf. Mobilfunk gestreamt werden soll, muss auf **kompakte Dateien** geachtet werden. Gerade bei Sprachaufnahmen sind folgende Parameter völlig ausreichend: Mono, Sample-Frequenz 44,1 kHz (oder geringer), Bitrate 48 kBit/s. Wird ein Audiolink eingetragen erzeugt der Generator einen Play-Button der sichtbar wird, sobald auf eine Nadel der erzeugten Karte geklickt wird. Dieser Button startet einen Flash-Player.

#### 2. Die M3U-Dateien

Falls die Karte auf einem Gerät angezeigt wird, auf dem kein Flash-Player-Plugin installiert ist kommt konventionelles Streaming zum Einsatz. Um dies zu ermöglichen muss ein M3U-Audiolink eingetragen sein.

Ein solcher Audiolink besteht aus einer schlichten Text-Datei, in der wiederum die **vollständige Internet-Adresse** der MP3-Datei eingetragen ist. Wichtig ist die Eingabe eines *Zeilenwechsels* am Ende dieser einen Zeile.

#### 3. Serververzeichnis

Wird mit mehreren Audiodateien gearbeitet ist es dringend anzuraten, die erzeugten MP3- und M3U-Dateien in einem (Server-) **Verzeichnis zusammenzuführen**.

#### 4. Dateinamen

Dateinamen sollten im Interesse größtmöglicher Kompatibilität niemals Sonder- oder Leerzeichen enthalten, sondern im Idealfall nur **Kleinbuchstaben** („ASCII“) und **Zahlen**. **Kurze Dateinamen** machen Tippfehler unwahrscheinlicher.

#### 5. Adressen

Vergewissern Sie sich, dass all Ihre Dateinamen auf die **richtigen Ziele** verweisen. Sie können dies testen, indem Sie den MP3- sowie M3U-Link in Ihren Browser eingeben. Sind die Links korrekt sollte entweder ein Download oder die Audiowiedergabe beginnen. Gelingt dies nicht, ist Ihnen ein Fehler unterlaufen.

## Handout 12: Karten einbinden

## OpenStreetMap-Karten einbinden

Beispiel für eine Seite mit eingebundener Karte aus dem OSM-Generator

The screenshot shows the website 'Bundesverband Freier Radios'. The main content area features an embedded OpenStreetMap of Germany with several radio stations marked by yellow dots. A callout box for 'Radio Z (live/FRN) Kopernikusplatz 90459 Nürnberg' is displayed over the map. The website has a navigation menu with 'Unsere Radios' selected, and a sidebar with 'Literatur' and 'Freie Radios Net' sections.

In bestehende Websites lassen sich individuelle Kartendarstellungen von OpenStreetMap recht einfach dadurch integrieren, dass mit dem Karten-Generator eine HTML-Datei erzeugt und diese per *Inlineframe* (gewissermaßen in einem *Rahmen*) eingebunden wird.

## Der HTML-Code

Dieser Codeschnipsel ist nur als Beispiel gedacht, die blauen Passagen zeigen die wesentlichen Anweisungen, um eine externe Seite (hier: die OSM-Karte) per frame-Technik in ein Gesamtdokument einzubinden.

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>Beispielseite</title>
```

```
<meta charset="UTF-8" />
```

```
</head>
```

```
<body>
```

Hier steht mein Text. Es folgt die Einbindung der Karte:

```
<iframe src="http://www.mediensyndikat.de/geo/bfr.html"
```

```
width="100%"
```

```
height="500"
```

```
scrolling="auto"
```

```
frameborder="1">
```

Bitte benutzen Sie einen Browser, der Inline-Frames unterstützt!

```
</iframe>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

## Handout 13: Geocaching mit Columbus

# Geocaching mit Columbus

## 1. Nutzung der Android-App mit opencaching.de - Vorbereitung

Technische Grundlage von Geocaching sind **gpx-Dateien**, die alle Informationen enthalten, die das Mobilgerät benötigt, um den oder die Nutzerin zum Versteck zu führen. Diese Dateien werden üblicherweise auf speziellen Webseiten gespeichert, von dort können sie heruntergeladen und direkt verwendet werden. Beim Start von Columbus wird die Liste der eventuell bereits auf dem Gerät gespeicherten Geocaching-Dateien angezeigt. Weitere können auf zweierlei Weise hinzugefügt werden:



Die Dateien können **manuell etwa von einem Rechner** aus geladen werden. Um die Importfunktion sinnvoll nutzen zu können sollte die App OI-Dateimanager installiert sein. Bei dieser Vorgehensweise muss weder eine Internet-, noch eine GPS-Verbindung bestehen.

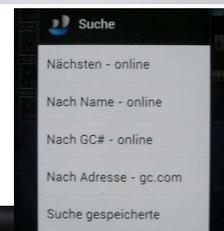


Alternativ kann über die Menüfunktion des Columbus-Startbildschirms **online gesucht** werden. Unter dem Menüpunkt nächsten online sowie der Auswahl einer Geocaching-Plattform lässt sich eine entsprechende Liste mit Caches in einer einstellbaren Kilometer-Entfernung um den aktuellen Standort herum anzeigen. Hierzu müssen Daten- und GPS-Verbindung bestehen.

Bei der Nutzung einer offenen Plattform wie z.B. opencaching.de können die gpx-Dateien nun sofort eingelesen werden, bei kommerziellen Seiten (etwa geocaching.com) muss dort ein Account vorhanden und in den Columbus-Einstellungen eingetragen sein.

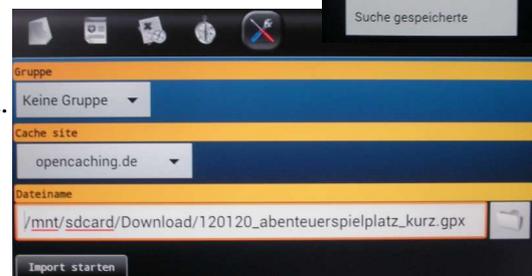


Die geladene Cache-Datei erscheint nun in der Liste auf dem Startbildschirm und kann angesehen werden. Häufig enthalten die geladenen Texte wichtige Hinweise für die Cache-Suche.



Vereinzelt sind auch externe Links in den Text eingebettet.

In diesen Fällen können weiterführende Texte, Bilder, Töne und sogar Videos angesehen werden.



## 2. Nutzung der Android-App mit opencaching.de – Outdoorpraxis



Ist die Cache-Datei geladen kann die Suche beginnen. Im **Karten-Modus** wird sichtbar, wo sich der/die NutzerIn aktuell befindet, eventuell muss diese Funktion über den Menü-Button Meine Position aufgerufen werden. Darüberhinaus ist der Standort des Cache sichtbar. Grundsätzlich arbeitet die Cache-Suche mit der GPS-typischen Ungenauigkeit von einigen Metern. Der eigentliche Schatz muss also tatsächlich ganz real und analog gefunden werden!

Welches Kartenmaterial verwendet wird ist sicherlich Geschmacks-sache. Gerade außerhalb der Zentren und Großstädte empfiehlt es sich allerdings, einen Blick auf die sehr detailgenauen OpenStreetMap-(OSM-)Karten zu richten. Die Auswahl erfolgt über den Menü-Button im Karten-Modus.

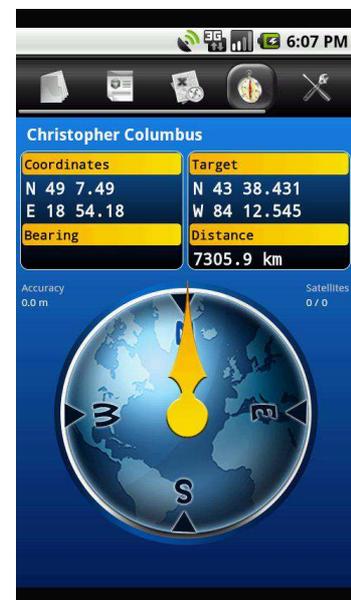
Eine Internet-Verbindung ist hierbei unterwegs nicht zwingend nötig: Ist der Karten-Ausschnitt bereits im heimischen WLAN betrachtet worden steht er anschließend auch unterwegs zur Verfügung.



Alternativ kann die Suche über die **Kompass- und Richtungs-Funktion** durchgeführt werden. Neben den Geo-Koordinaten des Ziels wird über den Pfeil sowie die Entfernungs-Angabe in Metern zum Cache navigiert.

In beiden Fällen kann jederzeit wieder auf die Listen- sowie Detail-Ansicht zurückgesprungen werden, um eventuelle Hilfestellungen und Hinweise nutzen zu können.

Eine Internet-Verbindung ist hierbei grundsätzlich nicht erforderlich.



## Handout 14: Lernstile nach Honey und Mumford

## Lernstile nach Honey und Mumford

Ein dem [Kolbschen Modell](#) sehr ähnliches stammt von Honey und Mumford (1992), die sich auf einen **vierstufigen Lernprozess** beziehen. Danach vollzieht sich Lernen in den folgenden vier Phasen:

- Eine **Erfahrung** machen - die Sammlung von Daten aus Untersuchungen und persönlichen Erfahrungen,
- **Reflexion**, über diese Erfahrung nachdenken - Beobachtung und Reflexion führen zu einer Analyse der Bedeutung dieser Daten, indem man sie untersucht und analysiert,
- **Schlüsse** aus der Erfahrung **ziehen** - die abstrakte Begriffsbildung erzeugt abstrakte Konzepte, Modelle und Gedankenmuster, und
- **Testen von Konzepten** in neuen Situationen, neue Handlungen ausführen, die gewünschten Effekte maximieren und das Modell zu prüfen, weitere Schritte planen.

Diese vier Phasen führen dann wieder zu neuen Erfahrungen, so dass sich dieser Zyklus immer weiter fortsetzt. Dieses Modell besitzt eine Anzahl von **Schlüsselementen**: Lernen ist ein **zyklischer Prozeß** mit integrierten aufeinanderfolgenden und logischen Stufen, wobei jeder Zyklus einen neuen Zyklus erzeugt. Die Tätigkeiten eines Zyklus erzeugen Daten für den nächsten: Jedes Ende ist ein neuer Anfang und der Lernprozeß stellt sich als eine Art Spirale dar. Lernen ist in den Kontext von Alltag und Erfahrung eingebettet und muss nicht während expliziter und formaler "Lernsitzen" stattfinden (siehe ≡ [inzidentelles Lernen](#)). Individuen unterscheiden sich in ihren persönlichen Vorzügen und Ausprägungen bezüglich der verschiedenen Stufen des Lernzyklus. Diese Vorzüge sind konstant, obwohl sie mit der Zeit auch geändert werden können. Honey und Mumford (1992) gehen folgerichtig davon aus, daß jeder Mensch zwar bestimmte Phasen dieses Zyklus' bevorzugt und bestimmte Vorlieben aufweist, aber sich keine bewußten Gedanken darüber macht, wie er lernt. Dieses 1992 entstandene Modell weist ebenfalls vier Lernstile auf: **Aktivisten**, **Nachdenker**, **Theoretiker** und **Pragmatiker**.

Eine originelle Operationalisierung dieses Konzeptes findet sich auf [www.youthzone.ch](http://www.youthzone.ch), wobei die Lerntypen als EntdeckerIn, MacherIn, EntscheiderIn und DenkerIn bezeichnet werden. Das Testergebnis wird auf einem Achsenmodell als Fläche dargestellt.

In dem **Fragebogen zur Ermittlung des persönlichen Lernstils** bewertet man im Fragebogen von Honey und Mumford (1992) die jeweils nebeneinanderstehenden vier Begriffe danach, inwieweit sie den eigenen Lernstil beschreiben. Dazu vergibt man Werte zwischen eins (schwächste Charakterisierung) und vier (stärkste Charakterisierung), d.h., in jeder Zeile werden die Ziffern 1, 2, 3, 4 nur einmal vergeben - danach summiert man die Spaltenwerte und erhält so eine Reihenfolge der Lernstilpräferenzen:

differenzierend	versuchend	interessiert	praktisch
aufnahmefähig	anwendbar	analytisch	unbefangen
fühlend	betrachtend	denkend	ausführend
akzeptierend	risikoreich	bewertend	wahrnehmend
intuitiv	produktiv	logisch	fragend
abstrakt	beobachtend	greifbar	aktiv
gegenwartsbezogen	reflektierend	zukunftsbezogen	pragmatisch
Erfahrung	Beobachtung	Vorstellung	Experiment
intensiv	zurückhaltend	rational	verantwortlich
<b>Aktivist</b>	<b>Nachdenker</b>	<b>Theoretiker</b>	<b>Pragmatiker</b>

Lernstile verändern sich nach Schroeder (1993) auch über die Zeit. College-Studenten wurden mit dem Myer-Briggs-Typen-Indikator (MBTI) getestet. Der Myer-Briggs-Typenindikator (MBTI) misst in Anlehnung an C. G. Jung 16 Persönlichkeitstypen (u.a. Außen- vs Innenorientierung, sinnliche vs intuitive Wahrnehmung, analytische vs gefühlsmäßige Beurteilung, Urteilen vs Wahrnehmen). Die Ergebnisse zeigten, dass etwa 60 Prozent der Studenten eine praktische der theoretischen Orientierung vorziehen. Dieser Prozentsatz nimmt von Jahr zu Jahr zu, sodass aktive Lehr- und Lerntechniken (Diskussionen in Kleingruppen und Experimente, Präsentationen und Debatten, erfahrungsorientierte Aufgaben, Feldexperimente, Simulationen und Fallstudien) den heutigen Jugendlichen am ehesten entsprechen.

## Quellen

Honey, P. & Mumford, A. (1992). *The Manual of Learning Styles*. Maidenhead: Berkshire.

Jonassen, D.H. & Grabowski, B.L. (1993). *Handbook of Individual Differences, Learning, and Instruction*. Hillsdale NJ: Lawrence Erlbaum.

Kolb, David A. (1985). *Learning Style Inventory* (Boston, Massachusetts: McBer and Company).

Nistor, N. & Schäfer, M. (2004). Lernen mit Stil: Empirische Befunde und offene Fragestellungen zur Bedeutung der Lernstile in virtuellen Seminaren. In Carstensen, D. & Barrios, B. (Hrsg), *Campus 2004. Kommen die digitalen Medien in die Jahre?* Münster, New York: Waxmann.

Pask, Gordon (1976). Styles and Strategies of Learning. In *British Journal of Educational Psychology*, 76, S. 128-148.

Pask, Gordon (1988). Learning Strategies, Teaching Strategies, and Conceptual or Learning Style (S. 83-100.). In Schmeck, Ronald R. (Hrsg.), *Learning Strategies and Learning Styles*. New York: Plenum Press.

Smith, D. M. & Kolb, D. A. (1986). *User's Guide for the Learning Style Inventory. A Manual for Teachers and Trainers*. Boston: McBer and Company.

### Internetquellen:

Lernstile / Lerntypen:

<http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/LERNEN/LernstileHoneyMumford.shtml> (12.10.2013)

Individuelles Lernen:

<http://www.artm-friends.at/am/ol-site/lo-indiv.htm> (12.10.2013)

Lernstile:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Lernstil> (12.10.2013)

## Handout 15: Werkzeugkiste

# “Werkzeugkiste” Lehr- Lernmethoden und Strategien

## Eisbrecher / warming up

...Unterstützt dass sich Kursteilnehmer\_innen schnell als Teil der Gesamtgruppe fühlen und am Gruppenprozess / Lernprozess teilhaben. Oft eingesetzt zu Beginn einer Kurseinheit oder innerhalb einer der ersten Kurseinheiten. Beispiel: alle Teilnehmer\_innen laufen durch den Raum und begrüßen sich in 3 unterschiedlichen Sprachen.

## Brainstorming

Der gesamten Gruppe wird eine Frage oder ein Problem gestellt. Alle Vorschläge / Antworten werden gut lesbar für alle notiert (Tafel, Whiteboard, Flipchart) Sehr wichtig ist, alle Vorschläge zu sammeln und wertzuschätzen. Keinesfalls eigene Interpretationen hinzufügen. Die Methode ist geeignet, um Definitionen oder Problemlösungen zu finden. Beispiel für eine Frage: Was ist Medienkompetenz?

## „Murmel\_Groupen“ (Buzz Groups)

Die Gesamtgruppe wird in Kleingruppen von 2-4 Personen aufgeteilt und aufgefordert, eine Frage oder ein Problem zu diskutieren. Viele Menschen äußern sich lieber im kleinen Kreis, oder zu zweit, als sich in einer größeren Gruppe zu Wort zu melden. Ein Mitglied jeder Kleingruppe kann dann das in der Kleingruppe Diskutierte, in der Gesamtgruppe berichten.

## Darstellung, Input durch die Ausbilder\_innen

Die Ausbilder\_innen vermitteln Wissen zu einem Thema. Nützlich, um konzentriert Teile des Stoffs zu erläutern und zu vermitteln. Allerdings ist es oft effektiver, wenn es Lernenden ermöglicht wird, sich Wissen selbst anzueignen und Inhalte selbst zu erarbeiten.

## Vorführung / Demonstration

Vermittlung spezieller Kenntnisse, z.B. digitales Schneiden von Audiofiles, Anlegen von websites...) Auf die Vorführung / Demonstration sollte in jedem Fall eine Phase folgen, in denen die Kursteilnehmer\_innen selbst ausprobieren, das Vermittelte anzuwenden. Untersuchungen haben

gezeigt, dass in der Regel eine neu erlernte Fertigkeit 7mal angewendet werden muss, ehe sie sich automatisiert.

## Frage und Antwort

Die Ausbilder\_in stellt Fragen, die Kursteilnehmer\_innen antworten. Nützlich, um festzustellen, ob die Teilnehmer\_innen bestimmte Inhalte verstanden haben. Die Methode muss allerdings mit Vorsicht genutzt werden, zu direktes Fragen kann beispielsweise Teilnehmer\_innen leicht verunsichern und dazu führen, dass sie sich nicht zu äußern trauen.

## Rollenspiel

Eine bestimmte Situation wird vorgegeben, in der Kursteilnehmer\_innen verschiedene Rollen übernehmen (ev. die Rollen auf Karteikarten beschreiben). Nützlich, um neu erworbene Fertigkeiten auszuprobieren oder ein Problem oder spezielle Verhaltensweisen zu bearbeiten.

## Simulation

Eine Situation des realen Lebens simulieren. Ein Beispiel: die ersten 15 Minuten einer live Radiosendung simulieren, ohne dass sie tatsächlich ausgestrahlt wird.

## Games/Quiz

Nützlich, um herauszufinden, welche Vorkenntnisse Kursteilnehmer\_innen in Bezug auf ein spezielles Thema mitbringen, oder um festzustellen, welche Kenntnisse / Fertigkeiten sie im Kurs erworben haben. Vorsicht bei der Verwendung, eher spielerisch einsetzen! Es könnte sein, dass manche Kursteilnehmer\_innen schlechte Erfahrungen mit Prüfungssituation gemacht haben. Ein Beispiel wäre ein Quiz über unterschiedliche Radioprogrammformate, die die Teilnehmer\_innen kennen oder über ihre Vorlieben bei der Internetnutzung...

## Fallstudie

Eine möglichst detaillierte Darstellung einer tatsächlich Situation oder eines Problems. Teilnehmer\_innen bearbeiten die Fallstudie und diskutieren entlang vorbereiteter Fragestellungen.

**Dies sind lediglich einige Anregungen, um über Techniken und Methoden nachzudenken, die Sie kennengelernt oder selbst eingesetzt haben. Was funktioniert am besten in welchen Situationen?**

## Handout 16: Case Study - Course relating to Open Street Map

# Family Health and Well-being Project: “Lets get away from the telly!”

## Aims

- To promote the sharing of traditional stories, songs and rhymes between generations.
- To value the oral traditions of grandparents relating to play and early forms of communication (rhymes and action rhymes).
- To enable young parents to learn about and share their cultural, social and historical heritage with their children.
- To use site specific / themed songs and stories to raise the level of interaction and communication between parents and their children.
- Raise awareness of local places that are free for families to visit.
- Use mobile technologies for cultural information, travel information, facilities and practical advice.
- Teach practical technology skills of interviewing, sound recording and editing, digital photography, creation of PDF-files, and using OSM software.

### **By the end of the project participants will be able to:**

- Visit local places with their children, tell stories and sing rhymes.
- Work together to create an Open Street map of places to visit.
- Apply basic interview, editing, video and photography skills
- Understand their local geographical, social and cultural heritage and pass knowledge on to future generations.
- Apply IT and Media skills to add information and build map for future projects.

## Brief structure of the Open Street Map course

### **Session 1: Introduction**

The introduction would be a relaxed session where mothers / fathers / grandparents and young children could share tea and biscuits. This session would take place in a familiar, non-threatening environment where people would be encouraged to talk and share stories about their children or families. The workshop leader would outline the project briefly.

### **Session 2: Hot Spot Visit**

Everyone (including children) would be taken on a visit to a location where there would be someone (an experienced facilitator) who could tell stories and introduce new games, fun ideas and adventure activities to children and adults.

The facilitator would take photographs and make recordings of sounds if appropriate. (These skills will be taught later in the course to enable the participants to do their own 'content gathering').

### **Session 3: Developing Content**

Select photographs; write up activities that could be included in this Hot Spot. Try out further activities that could be included in the Hot Spot e.g. *Make a Pirate Hat*.

Decide upon other Hot Spots to include on the map.

### **Session 4 and 5: Introducing interviewing, sound recording and editing skills**

Record songs and rhymes (possible older generation involvement). Set tasks to gather more sound recordings to add other Hot Spots supported by an expert storyteller / singer to encourage and motivate people to 'have a try'. Remind participants that although the content may sound professional it is the mother's father's voice is the one the child would like to hear.

### **Session 6 and 7: Introducing and creating a bespoke Open Street Map**

Step-by-step walk through of Open Street map software.

How to embed content to hotspots - Embed hotspot content

### **Session 8: Conclusion**

Complete the Open Street Map with visiting times | buses and other useful information.

Test, share and evaluate.

## Hotspot example: Off to the Beach!

Things to consider as content for the hotspot:

- How do we get there? How much will it cost us? (Bus timetables | costs)
- What can we do on the way there? (Songs and rhymes | I-spy)
- What to do when we get there? (Games and Activities)
- What should we take? (Make a list)
- What can we eat? (Recipes for a fun, healthy picnic)

The hotspot could include:

Pre visit PDF downloads of ‘things to do, make and take’

- How to play I-Spy
- Making little boats from recycled materials
- Pirate flags, pirate hat
- Flags for sandcastles
- Things to do when you are there
- Simple fishing net
- Rock pooling – what to look for – identification of creatures and shells
- Information re. Conservation of the marine environment – returning creatures to the rock pools ...etc.
- Making ‘sand boats’ at the water’s edge
- Sandcastles
- Ball games to play together
- Recipes

## Songs and rhymes: MP3 downloads

*Bobby Shaftoe | Come here me little laddie(songs)*

Counting and action rhymes

*The Walrus and the Carpenter(poem)*

*The Owl and the Pussycat (poem)*

*She sells seashells on the sea shore (tongue-twister)*

## Handout 17: Anleitung Kursplanung

# Übung Kursplanung

## Aufgabe

**Entwerfen Sie einen Einführungskurs zum Thema „Medien“ für ein nichtkommerzielles Lokalradios oder für Bürgermedien vor Ort.**

## Vorgehen

Bitte arbeiten Sie in Kleingruppen (3 oder 4 Personen). Suchen Sie sich aus, mit wem Sie zusammenarbeiten möchten; beispielsweise andere Kursteilnehmer\_innen, die den Kurs für eine ähnliche Zielgruppe planen möchten, wie z.B. Migrant\_innen, Jugendliche, Senior\_innen... etc.

**Sie müssen bei der Planung Folgendes bedenken und festlegen:**

- Zielgruppe
- Kursziele
- Anzahl der Teilnehmer\_innen
- Zeitbedarf für den gesamten Kurs und die zeitliche Aufteilung der Einheiten. Zum Beispiel: Handelt es sich um einen Wochenendkurs (2 komplette Tage) oder um einen Kurs, der in zweistündige wöchentliche Einheiten aufgeteilt ist und über 15 Wochen hinweg läuft, oder...?
- Wo findet der Kurs statt und welche Ausstattung wird benötigt? Benötigen einzelne Teilnehmer\_innen Unterstützung durch spezielle Angebote (z.B. Kinderbetreuung)?
- Führen Sie den Kurs in Zusammenarbeit mit anderen Organisationen oder Personen (z. B. Spezialist\_innen für bestimmte Kursinhalte, Mitglieder Ihrer Zielgruppe ...etc.) durch?

*Bitte nutzen Sie Handout 18 “Planungsfolie Einführungskurs” um Ihren Kurs im Detail zu planen.*

**Sie haben 15 Minuten Zeit, um ihre Planung in Ihrer Kleingruppe zu besprechen und danach weitere 10 Minuten, um Ihre Ideen in der Gesamtgruppe vorzustellen und zu diskutieren.**

Handout 18: Planungsfolie Einführungskurs

## Einen Einführungskurs planen

**Kursleiter\_innen:**

**Teilnehmer\_innen:**

**Durchführungsort:**

**Gesamtlänge des Kurses und seine Einheiten:**

**Kursziele:**

- 1.
- 2.
- 3.

**Am Ende des Kurs sollten die Teilnehmer\_innen in der Lage sein:**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

---

1/2

**Kursstruktur (in welche Einheiten wird der Kurs unterteilt?):**

**Kursmaterialien und Hilfsmittel:**

**Zusätzliche Anmerkungen / Erläuterungen:**

# Kopf, Herz, Einkaufstasche und Abfalleimer

## - die etwas andere Evaluation -

### Was gebraucht wird...

- ➔ Ein großes Stück Papier, auf dem die Umrisse eines menschlichen Körpers gezeichnet sind - mit einem Kopf, einem großen Herzen, einer Einkaufstasche in der Hand und entfernt vom Körper ein Abfall- oder Recyclingeimer.
- ➔ Nicht zu kleine, beschreibbare Klebesticker für alle, möglichst in vier verschiedenen Farben

### Vorgehen

- ➔ Jede\_r Teilnehmer\_in erhält 4 Klebesticker, die beschriftet und auf die Papierzeichnung geklebt werden:
  - Einen für den **Kopf** – etwas, das ich durch die Teilnahme am Kurs gelernt habe.
  - Einen für das **Herz** - etwas, das ich durch die Teilnahme am Kurs als besonders positiv erlebt.
  - Einen für die **Einkaufstasche** - etwas, das ich nach der Teilnahme am Kurs mitnehmen möchte.
  - Einen für den **Mülleimer** - alles, das ich nach der Teilnahme am Kurs am liebsten vergessen würde, was ich als nicht gut empfand.

**! Tipp: Probieren Sie in Ihrer Gruppe die Evaluationsübung zunächst aus, ehe Sie das Evaluationsinstrument evaluieren.**

**Quelle:** The Evaluation Trust, 12 Bulmershe Road, Reading R UK G1 5RJ