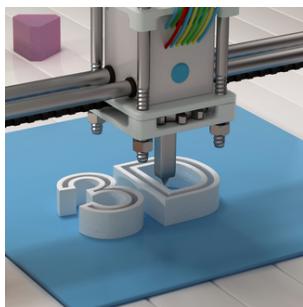




# Workshop

## Katalog

der Medienfachberatung Oberfranken



Stand: Januar 2026

# Medienworkshops der Medienfachberatung

Unsere Workshops sind flexibel gestaltete Bildungsangebote für Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene sowie pädagogische Fachkräfte. Je nach Format können sie in verschiedenen Zeitenstern, von kurzen 45-Minuten-Einheiten bis hin zu mehrstündigen Projekttagen, durchgeführt werden.

Für die Umsetzung bringen wir bei Bedarf Technik wie Tablets, Laptops oder Kameras mit. Die ideale Gruppengröße liegt meist zwischen 10 und 25 Personen, größere oder kleinere Gruppen sind nach Absprache möglich.

Alle Workshops lassen sich inhaltlich und methodisch an Alter, Vorerfahrung und spezifische Bedarfe anpassen.

Wir wünschen viel Spaß beim Stöbern durch unsere Angebote!

## FAQ – Häufige Fragen zu unserern Workshops

### Welche Kosten entstehen für einen Workshop?

Die Kosten variieren je nach Dauer, Materialaufwand und Zielgruppe. Die Angebote liegen zwischen 160,00 €, netto (bis 4 Stunden) und 320,00 €, netto (bis 8 Stunden) zzgl. Fahrtkosten.

Genaue Informationen klären wir individuell im Vorgespräch.

### Wie lange im Voraus sollte ein Workshop gebucht werden?

Wir empfehlen eine Vorlaufzeit von 4–6 Wochen, insbesondere bei Projekttagen, Technikbedarf oder mehreren Klassen/Gruppen.

### Welche Räume werden benötigt?

Ein normaler Klassen- oder Gruppenraum reicht aus. Für die meisten Workshops mit Technik (z. B. Kameras, Tablets) ist ein Raum mit Strom, WLAN und Präsentationsmöglichkeit (Beamer/Monitor) ideal.

### Sind mehrere Workshops an einem Tag möglich?

Ja, bei ausreichender Planungszeit können wir mehrere Gruppen hintereinander betreuen oder parallel verschiedene Module durchführen – abhängig von Team- und Materialkapazitäten.

### Wie wird mit Datenschutz umgegangen?

Wir arbeiten grundsätzlich datensparsam und verwenden Tools, die ohne personenbezogene Speicherung auskommen oder DSGVO-konform sind. Bei Projekten mit KI, Video oder Foto klären wir Einverständnisse und Risiken im Vorfeld.

## 3D-Druck – Druck dir die Welt, wie sie dir gefällt

Mit 3D-Druck werden Ideen greifbar: Ob eigene Handyhüllen, Spielfiguren für Brettspiele oder Bauteile für Konstruktionen – der Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt. Der Workshop „Einführung in den 3D-Druck“ der Medienfachberatung Oberfranken zeigt Schritt für Schritt, wie aus digitalen Entwürfen echte Objekte werden.

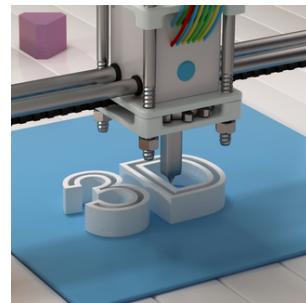
Die Teilnehmenden lernen den Umgang mit dem Silhouette Alta 3D-Drucker und der Software TinkerCad. So können sie eigene Modelle gestalten, anpassen und anschließend drucken.

### Mögliche Projekte im Workshop:

- Individuelle Spielfiguren für Brettspiele oder Rollenspiele
- Praktische Alltagshelfer, z. B. Handyhüllen oder Stifthalter
- Kreative Kunstobjekte, Skulpturen oder kleine Dekorationen
- Mechanische Bauteile, die sich zu funktionalen Konstruktionen zusammensetzen lassen

#### Workshop-Infos auf einen Blick

- Empfohlener Zeitrahmen: 8 Stunden (auch mehrätig möglich)
- Zielgruppe: Kinder und Jugendliche ab 12 Jahren
- Ort: nach Absprache (z. B. Schule, Jugendtreff, Ferienprogramm)
- Für Anfänger:innen und Fortgeschrittene



## 360°-Videografie – Sphärisches Filmen für Virtual Reality

Tauche ein in die Welt der 360°-Videos und erstelle virtuelle Rundgänge, die deine Zuschauer:innen mitten ins Geschehen versetzen! Im Workshop der Medienfachberatung Oberfranken lernst du, wie man sphärisch filmt, spannende Perspektiven einnimmt und beeindruckende Inhalte für Events, Social Media oder VR-Erlebnisse gestaltet.

Mit zwei Insta360-Kameras und der Insta360-App zeigen wir, wie Effekte wie der Tiny-Planet-Effekt, das Fliegen ohne Drohne oder simulierte Dolly-Fahrten umgesetzt werden. So wird aus jedem Filmprojekt ein interaktives Erlebnis, das Kreativität und Technik verbindet.

### Mögliche Projekte im Workshop:

- Virtuelle Schul- oder Museumsrundgänge, die man digital erleben kann
- Tiny-Planet-Videos, die ganze Umgebungen spielerisch darstellen
- Action-Clips aus der Ich-Perspektive, z. B. Skateboardfahrten oder Fahrradtouren
- Kreative Stop-and-Move-Sequenzen, bei denen virtuelle Kamerafahrten simuliert werden



#### Workshop-Infos auf einen Blick

- Empfohlener Zeitrahmen: 6–8 Stunden
- Zielgruppe: Kinder und Jugendliche ab 12 Jahren
- Ort: nach Absprache (z. B. Schule, Jugendtreff, Ferienprogramm)
- Technik: Insta360-Kameras, Insta360-App
- für Anfänger:innen und Fortgeschrittene

## **Analoge Filmtricks - From Zero to Hollywood**

Im Workshop Analoge Filmtricks tauchen Kinder und Jugendliche in die faszinierende Welt der Filmillusionen ein. Ganz ohne teure Software oder aufwendige Spezialeffekte lernen die Teilnehmenden, wie man beeindruckende Tricks selbst umsetzt: Figuren wachsen oder schrumpfen, Wände scheinen hochzugehen, Geister erscheinen auf magische Weise auf der Leinwand.

Die Medienfachberatung Oberfranken zeigt Schritt für Schritt, wie kreative Effekte mit einfachen Mitteln entstehen. Dabei steht das spielerische Experimentieren im Vordergrund – eigene Ideen können direkt umgesetzt und zu kleinen Filmprojekten zusammengefügt werden.

### Mögliche Projekte im Workshop:

- Wände hochlaufen, als würde ein Schauspieler plötzlich die Schwerkraft überwinden
- Geister erscheinen lassen, durch geschickte Perspektive und Schnitttechniken
- Schrumpfen oder Wachsen von Schauspieler:innen, für magische Filmmomente

Workshop-Infos auf einen Blick

- Empfohlener Zeitrahmen: 6–8 Stunden
- Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche
- Ort: nach Absprache (z. B. Schule, Jugendtreff, Ferienprogramm)
- Für Fortgeschrittene



## **Spieldesign mit Bloxels - deine eigenen Games designen**

Im Workshop Spieldesign mit Bloxels tauchen Jugendliche ab 12 Jahren in die Welt der pixelbasierten Spieleentwicklung ein – ganz ohne Programmierkenntnisse. Mit der Bloxels-App und analogen Bausteinen erstellen die Teilnehmenden eigene Spielfiguren, Level und Herausforderungen. Dabei kombinieren sie digitales Design mit kreativem Basteln.

Zunächst werden Ideen auf Karten skizziert, um die Spielmechanik zu planen. Anschließend gestalten die Teilnehmenden ihre Spielfiguren und Level mit den Bloxels-Bausteinen und übertragen diese in die App. Dort können sie die Spiele mit Power-Ups, Feinden, Hindernissen und Dialogen erweitern.

### Mögliche Projekte im Workshop:

- Jump-and-Run-Spiele mit eigenen Charakteren und Welten
- Abenteuer-Levels mit Rätseln und Storytelling
- Action-Arcade-Games mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden
- Interaktive Lernspiele zu Themen wie Mathematik oder Geschichte



### Workshop-Infos auf einen Blick

- Empfohlener Zeitrahmen: 6–8 Stunden
- Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren
- Teilnehmende: max. 6 Personen pro Workshop
- Technik: iPads mit Bloxels-App, analoge Bloxels-Bausteine
- Ort: nach Absprache (z. B. Jugendtreff, Schule, Ferienprogramm)
- für Anfänger:innen und Fortgeschrittene

## **Deep or Deep? – Deepfakes erstellen und erkennen**

Täuschend echte Gesichter, manipulierte Stimmen – Deepfakes gehören längst zum digitalen Alltag. Im Workshop Deep or Deep? tauchen Teilnehmende in die faszinierende Welt der KI-generierten Fälschungen ein. Sie erfahren, wie Deepfakes funktionieren, welche Chancen und Gefahren sie mit sich bringen und wie man eigene KI-Avatare erstellt. Durch praktische Übungen lernen sie, manipulierte Inhalte aktiv zu erkennen. Mit dem Tool HeyGen erstellen Teilnehmende eigene Deepfake-Videos und reflektieren anschließend die Auswirkungen solcher Technologien. Danach üben sie, Deepfakes anhand echter Merkmale und Tools wie We-Verify zu entlarven und diskutieren Strategien für den Alltag.

### Mögliche Schwerpunkte im Workshop:

- Modul 1 - Grundlagen & Begriffsklärung: Was ist ein Deepfake?
- Modul 2 - Deepfakes erstellen: Wie einfach ist es Deepfakes zu produzieren?
- Modul 3 - Deepfakes analysieren: Woran erkenne ich einen Deepfake?

#### Workshop-Infos auf einen Blick

- Empfohlener Zeitrahmen: 2 – 4 Stunden
- Zielgruppe: Jugendliche ab 13 Jahren
- Ort: nach Absprache (z. B. Schule, Jugendtreff, Ferienprogramm)
- für Anfänger:innen und Fortgeschrittene



## **Democracy Machine – Demokratie in Aktion**

Wie entsteht eigentlich eine gute Diskussion? Die Democracy Maschine! lädt Jugendliche dazu ein, Demokratie aktiv zu erleben. Mit Hilfe interaktiver Abstimmungen positionieren sich die Teilnehmenden zu humorvollen Alltagsfragen („Darf Ananas auf Pizza?“) bis hin zu gesellschaftspolitischen Themen wie Klimapolitik. Die automatisch erzeugten Visualisierungen machen unterschiedliche Meinungen sichtbar. Im Workshop erkunden die Teilnehmenden spielerisch, wie demokratische Aushandlungsprozesse funktionieren, was eine konstruktive Debatte ausmacht und welche Dynamiken in digitalen Diskursräumen – etwa Flooding oder Desinformation – auftreten können.

### Mögliche Schwerpunkte im Workshop:

- Modul 1 - Diskussionskultur: Wie führen wir eine faire, konstruktive Debatte?
- Modul 2 - Online-Diskussionen: Warum verlaufen Gespräche im Internet oft hitziger?
- Modul 3 - Informationsstrategien: Woran erkenne ich zuverlässige Informationen?
- Modul 4 - Desinformationsstrategien: Wie funktioniert Desinformation?



#### Workshop-Infos auf einen Blick

- Empfohlener Zeitrahmen: 1 – 6 Stunden
- Zielgruppe: Jugendliche ab 13 Jahren
- Teilnehmende: max. 30 Personen pro Workshop
- Technik: Abstimmungsgerät oder analoge Stimmkarten; Projektor, Materialpaket (Ablaufpläne, Impulskarten, Wandplakate)
- Ort: nach Absprache (z. B. Jugendtreff, Schule, Ferienprogramm)
- für Anfänger:innen und Fortgeschrittene

## **MakeyMakey - Kreative Technik mit Alltagsgegenständen**

Mit Makey Makey wird aus fast allem ein Controller: Obst wird zum Klavier, Knete zur Computertaste, Alufolie zum Joystick. Der Bausatz verwandelt leitfähige Materialien in Eingabegeräte und verbindet sie mit dem Computer – ganz ohne komplizierte Programmierung.

Im Workshop der Medienfachberatung Oberfranken entdecken Kinder, Jugendliche und pädagogische Fachkräfte, wie sich Technik und Kreativität spielerisch kombinieren lassen.

### Gemeinsam entstehen zum Beispiel:

- Musikalische Bananenklaviere, die mit jedem Griff neue Töne erzeugen
- Interaktive Spiele, bei denen selbstgebaute Steuerungen die Spielfigur bewegen
- Bewegungssensoren aus Alltagsgegenständen, die Aktionen am Bildschirm auslösen
- Kreative Kunstwerke, die auf Berührung oder Geräusche reagieren

#### Workshop-Infos auf einen Blick

- Empfohlener Zeitrahmen: ab 4 Stunden
- Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und pädagogische Fachkräfte
- Ort: nach Absprache (z. B. Schule, Jugendtreff, Ferienprogramm); WLAN-Zugang notwendig
- Für Anfänger:innen



## **Medien-mobil!**

Das Medien-mobil bringt eine bunte Auswahl an Medien-Stationen zu euch vor Ort in den Verband oder Jugendtreff.

Am Vormittag erwartet Eure ehren- und hauptamtlich Mitarbeitenden in der Jugendarbeit ein Workshop oder eine Fortbildung. Am Nachmittag könnt Ihr selbst aktiv werden! Probiert die spannenden Angebote unseres Medienzirkels aus, taucht in kreative Medienwelten ein und entdeckt, wie viel Spaß digitale Gestaltung machen kann.

### Die Stationen:

- Coding mit Scratch und MakeyMakey
- 360°-Videografie
- 3D-Druck
- Visual Novels mit KI erstellen
- Spieldesign mit Bloxels



#### Workshop-Infos auf einen Blick

- Empfohlener Zeitrahmen: 6–8 Stunden
- Zielgruppe: ab 12 Jahren
- Teilnehmende: bis zu 15 Personen
- Technik: iPads, Laptops, Smartphones
- Ort: nach Absprache (z. B. Jugendtreff, Schule, Ferienprogramm); WLAN-Zugang notwendig
- für Anfänger:innen und Fortgeschrittene

## Ozobot - kleiner Roboter, großer Coding-Spaß

Der Ozobot ist kaum größer als ein Tischtennisball, aber voller Möglichkeiten: Mit ihm gelingt der spielerische Einstieg ins Programmieren – ganz ohne Vorkenntnisse. Statt komplizierter Software kommen bunte Filzstifte zum Einsatz. Die Kinder malen Farbcodes auf Papier, die der Roboter erkennt und in Bewegungen umsetzt. So lernen sie ganz nebenbei, wie Maschinen Befehle lesen und umsetzen können.

### Mögliche Projekte im Workshop:

- Fahrende Märchenwelten, in denen der Ozobot Figuren auf einer selbstgestalteten Märchenkarte steuert
- Labyrinth und Rennstrecken, die der Roboter nur mit den richtigen Farbcodes bewältigt
- Interaktive Geschichten, bei denen der Ozobot durch selbst programmierte Abzweigungen neue Wege findet

Workshop-Infos auf einen Blick

- Empfohlener Zeitrahmen: ab 2 Stunden
- Zielgruppe: Kinder ab 6 Jahren
- Ort: nach Absprache (z. B. Schule, Jugendtreff, Ferienprogramm))
- Für Anfänger:innen



## Scratch - Spielerisch programmieren lernen

Mit Scratch können Kinder, Jugendliche und Erwachsene ihre eigenen Spiele, Animationen und interaktiven Geschichten gestalten – ganz ohne komplizierte Programmiersprachen. Statt Textbefehlen werden bunte Code-Blöcke wie Puzzleteile zusammengefügt. So lernen die Teilnehmenden Schritt für Schritt, wie Programmierung funktioniert, und setzen ihre eigenen Ideen direkt in digitale Projekte um.

### Mögliche Projekte im Workshop:

- Labyrinthspiele, bei denen Spielfiguren Hindernisse überwinden und Schätze sammeln
- Click-Adventures, in denen selbst entworfene Charaktere spannende Missionen meistern
- Virtuelle Haustiere, die gefüttert und gepflegt werden müssen
- RPG-Textabenteuer, in denen die Spieler:innen selbst den Handlungsverlauf bestimmen

Medien - Workshop  
Scratch = Coding x Spaß  
Explorativ und einfach  
Programmieren lernen

### Workshop-Infos auf einen Blick

- Empfohlener Zeitrahmen: ab 4 Stunden
- Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche und Coding-Neulinge jeden Alters
- Ort: nach Absprache (z. B. Schule, Jugendtreff, Ferienprogramm); WLAN-Zugang notwendig
- Für Anfänger:innen und Fortgeschrittene

## Stop-Motion - wo Bilder das Laufen lernen

Beim Stop-Motion-Workshop der Medienfachberatung Oberfranken wird Kreativität in Bewegung gesetzt: Mit Knete, Spielzeugpuppen oder Legefiguren entstehen die eigenen kleinen Animationsfilme. Jede Bewegung wird Bild für Bild aufgenommen, bis die Figuren zum Leben erwachen.

Die Teilnehmenden werden selbst zu Regisseur:innen ihres Films und lernen Schritt für Schritt, wie man eine Idee plant, die Szenen aufnimmt, vertont und schneidet. Erfahrene Medien-Teamer:innen stehen dabei unterstützend zur Seite und helfen, aus kleinen Visionen große Geschichten zu machen.

### Mögliche Projekte im Workshop:

- Legetrick-Filme, bei denen Figuren aus Papier oder Karten bewegt werden
- Lego-Stop-Motion, in denen Legofiguren spannende Abenteuer erleben
- Claymation-Filme, bei denen Knetfiguren fantasievolle Geschichten erzählen

#### Workshop-Infos auf einen Blick

- Empfohlener Zeitrahmen: ab 4 Stunden
- Zielgruppe: Kinder ab 8 Jahren, Jugendliche
- Ort: nach Absprache (z. B. Schule, Jugendtreff, Ferienprogramm)
- Für Anfänger:innen und Fortgeschrittene



## Visual Noveling – Interaktive Geschichten mit Figma & KI gestalten

Erwecke deine eigenen Geschichten zum Leben! Im Workshop „Visual Noveling“ lernen die Teilnehmenden, wie digitale, interaktive Erzählungen entstehen – ähnlich wie visuelle Spiele, Comics oder klickbare Story-Abenteuer. Schritt für Schritt gestalten sie Szenen, entwickeln Entscheidungen, erzeugen Texte mit KI und setzen Bilder professionell ins Layout. Dabei verbinden sie Medienkompetenz, Kreativität und erste Design- und Storytelling-Techniken. Mit Figma, ChatGPT und Bild-KI-Tools erstellen die Teilnehmer:innen ihre eigene kleine Visual Novel – von der Idee über die Heldenreise bis hin zum fertigen, klickbaren Prototypen.

### Mögliche Projekte im Workshop:

Abenteuerreise, bei denen Handlungsentscheidungen eingebaut sind  
Kleines Escape-Game, welches durch eine Geschichte führt



VISUAL NOVEL MIT  
FIGMA & CHAT GPT

Medien-  
mobil!

#### Workshop-Infos auf einen Blick

- Empfohlener Zeitrahmen: 6–8 Stunden
- Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren
- Teilnehmende: max. 15 Personen pro Workshop
- Technik: Tablets oder Laptops mit Internetzugang; Figma; ChatGP
- Ort: nach Absprache (z. B. Jugendtreff, Schule, Ferienprogramm)
- für Anfänger:innen und Fortgeschrittene

## Buchungsschein

Bezirksjugendring Oberfranken, Opernstraße 5, 95444 Bayreuth

Name & Organisation: \_\_\_\_\_

Anerkannter Träger der Jugendarbeit:  Ja  Nein

Nutzung für Zwecke der Jugendarbeit:  Ja  Nein

Bitte beachten : Eine Befreiung von der Umsatzsteuer darf nur gewährt werden, wenn beide Fragen mit JA beantwortet wurden.

Gebucht wird ein  Workshop  Vortrag

für die Dauer bis zu  4 Stunden  8 Stunden

Thema: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

Ort: \_\_\_\_\_

Zielgruppe: (z.B. Jugendliche, Eltern, Mitarbeitende der Jugendarbeit, ...)

---

Anzahl: ca. \_\_\_\_\_ Personen

Unterschrift

Unterschrift BezJR

## KONTAKT

### **Bezirksjugendring Oberfranken**



Opernstr. 5, 95444 Bayreuth



0921/ 63310



[www.bezjr-oberfranken.de](http://www.bezjr-oberfranken.de)



#### **ANDREAS LEDERER**

Schwerpunkte:

Digitale Teilhabe, Gaming, Kritische Mediennutzung

[andreas.lederer@bezirkssjugendring-oberfranken.de](mailto:andreas.lederer@bezirkssjugendring-oberfranken.de)



#### **MAX KÖRNER**

Schwerpunkte:

Film, Coding, KI

[max.koerner@bezirkssjugendring-oberfranken.de](mailto:max.koerner@bezirkssjugendring-oberfranken.de)