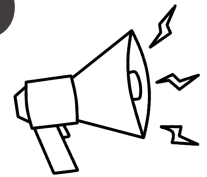


PANDA E.V. PRÄSENTIERT

# KAMPANGEN- WORKSHOP



DU MÖCHTEST DAS ANDERE COOL FINDEN WAS DU  
COOL FINDEST? - WIR ZEIGEN DIR DIE TRICKS!

MEINUNGEN, POSITIONEN, DISKURS,  
KREATIVITÄT, MEDIEN & DARSTELLUNG



DEMNÄCHST AN DEINER SCHULE!

# **“KAMPAGNENWORKSHOP” ALS PROJEKT IN DER FERIENBETREUUNG**

Im Rahmen der Ferienbetreuung soll das Projekt „Kampagnenworkshop“ für 10 bis 15 Personen angeboten werden. Durch das Spiel mit Ausdrucksmethoden und der Präsentation in der Gruppe, soll ein Bewusstsein dafür geschaffen werden, welche (künstlerischen) Möglichkeiten es außer dem Diskurs geben kann, Themen in demokratischen Gesellschaften zu platzieren. Dabei erfahren die Kinder und Jugendlichen, was Selbstwirksamkeit und Selbstpositionierung bedeuten. Zudem wird eine empathische und kreative Vorgehensweise gefordert. Die Gruppen sollen versuchen, ihr Interesse (z.B. Fußball, Pizza, Umweltschutz, PC-Spiele) anderen künstlerisch zu präsentieren und dafür zu werben. Hierfür kann z.B. eine kurze Tonaufnahme (Radiowerbung) und ein Plakat erstellt werden. In erster Linie sollen die Sozialkompetenzen (Konfliktfähigkeit, Kompromissfähigkeit, Toleranz, Empathie, Kommunikationsfähigkeit) gefördert werden. Weiterhin werden die Herausarbeitung eigener Interessen und die sowohl visuelle als auch auditive Darstellung dieser Interessen angestrebt. Auch ein medienpädagogisches Moment wird Teil des Projekts sein: Gelernt wird der Umgang mit Aufnahmegeräten sowie Bearbeitungssoftware und Soundeffekten. Je nach Darbietungsform soll die Wirkung von Farben und Bildern sowie von Lautstärke und der Stimmlage etc. vermittelt werden. Auf spielerische Weise können die Kinder erleben, dass Themen ihres Alltags mit künstlerischen Ausdrucksformen gestaltet werden können. Neben dem fachlichen Input bekommen die Kinder die Möglichkeit, sich in eigener Recherche zu informieren und Eindrücke zu sammeln. Um die Gruppenbildung zu unterstützen und das Gemeinschaftsgefühl zu stärken bzw. sich auch erstmal kennen zu lernen werden dementsprechend Spiele eingesetzt. Zum Abschluss des Projekts soll es eine Siegerehrung geben, um ein Erfolgserlebnis zu generieren.