



LANDESVEREINIGUNG  
**KULTURELLE JUGENDBILDUNG**  
BADEN-WÜRTTEMBERG e.V.

Die Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) ist der Dachverband der kulturellen Jugendbildung in Baden-Württemberg und ein Zusammenschluss von 27 landesweiten Organisationen, Arbeitsgemeinschaften und Initiativen der kulturellen Bildungsarbeit mit Kindern und Jugendlichen. Wir vertreten die Interessen der kulturellen Kinder- und Jugendbildung, führen selbst zahlreiche Projekte und Modellvorhaben durch und sind Träger des Freiwilligen Sozialen Jahres (FSJ) in der Kultur in Baden-Württemberg.

Ab sofort sucht die Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Baden-Württemberg

## **Medienreferent\*innen auf Honorarbasis**

im Besonderen für die Medienprojekte „Animation Code“ und „MakerBox“.

Das Ziel von „**Animation Code**“ ist es, die aktive und kreative Mediengestaltung durch Jugendliche im Rahmen eines viertägigen Workshops an Schulen in Baden-Württemberg und auf der Grundlage von „Scratch“ anzuregen. Das Projekt richtet sich an Schüler\*innen der sechsten und siebten Klasse aller Schularten. Es werden kurze Computerspiele, Animationen oder auch Bildergeschichten entworfen. Ob am Ende ein kleines Spiel, ein animiertes/interaktives Bild oder eine Bildergeschichte entsteht, der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Die Jugendlichen gestalten selbst Hintergründe, Elemente und Figuren. Dies kann digital oder analog, am PC/Laptop, mit der Fotokamera oder mit Stift und Papier, Lego oder Bastelmaterialien geschehen. Die Besonderheit des Projektes liegt darin, dass die Beteiligten lernen, wie sie ihre kreativen Ergebnisse in das eigene „Scratch“-Skript integrieren können. Die Medienreferent\*innen der LKJ leiten diese Workshops und befähigen die Schüler\*innen ihre eigenen Scratchprojekte zu erstellen.

Bei dem neuen Projekt „**MakerBox**“ werden Making, Technik, Bildende Kunst und Kreativität miteinander verbunden. Kinder und Jugendliche von der 4. - 6. Klasse aller Schularten können in Gruppen bis maximal 30 Personen teilnehmen und sich im Rahmen von zweitägigen Workshops an ihren Schulen dem Thema annähern. Making bedeutet, selbstbestimmt zu produzieren und ein für sich bedeutsames Produkt zu erstellen - dies sind in unserem Fall kleine Maschinen, Roboter oder multimediale Kunstwerke aus upgecycltem Elektroschrott kombiniert mit technischen Einzelteilen (LED's, Motoren, Solarzellen, Batterie, etc.) und klassischen Bastelutensilien. Hierfür wird zunächst das nötige Grundwissen zu Strom (-kreisen), Spannung, Widerständen, Aktoren und Sensoren altersgerecht und spielerisch vermittelt und anschließend in kleinen Versuchen am Steckbrett ausprobiert und erfahrbar gemacht. Danach wird mitgebrachter Elektroschrott (vermeintlich kaputte ferngesteuerte Autos, Tastaturen, Boxen etc.) geöffnet, zerlegt, fachmännisch untersucht und inspirierende wie brauchbare Einzelteile geborgen. Am zweiten Projekttag entstehen in Kleingruppen zunächst Skizzen der Erfindungen sowie deren Schaltkreise, bevor alle Einzelteile verlötet, verklebt und individuell verziert werden. Zum Abschluss werden alle entstandenen Werke festlich vor der Gruppe präsentiert, Funktionen stolz vorgeführt und Hintergrundgeschichten erzählt.

## **Zu den Aufgaben der freien Mitarbeiter\*innen gehören:**

- Vorbereitung und Leitung der Workshops in ganz Baden-Württemberg
- Vorab Absprachen mit Bildungsreferent\*innen der LKJ und Lehrkräften
- Ggf. Fotodokumentation innerhalb des Workshops
- Erstellung eines Berichts nach Abschluss des Workshops
- Ggf. Abholung und Rückgabe der Technik für die Durchführung des Workshops bei der LKJ

## **Ihr Profil**

- Ausbildung oder Erfahrung im medienpädagogischen Arbeiten
- Erfahrungen in der Arbeit mit Kinder und/oder Jugendlichen und dem Anleiten von Gruppen
- Sehr gute kooperative, kommunikative und organisatorische Fähigkeiten
- Bereitschaft zum Einsatz in Baden-Württemberg, Führerschein von Vorteil
- Einsatzbereitschaft, Selbstständigkeit und Belastbarkeit
  
- Für Animation Code: Erfahrungen und sehr gute Kenntnisse im Bereich Programmierung, Informatik, Spielentwicklung oder ähnliches, Erfahrungen in der Arbeit mit Scratch sind von Vorteil.
  
- Für MakerBox: Kenntnisse im Bereich Elektrotechnik (Grundlagen), Making, Erfahrung im Löten/Entlöten, Erkennen von Gefahren bei Elektroschrott, Ideenreichtum, Freude am Erfinden und Tüfteln

## **Wir bieten:**

Ein interessantes und vielfältiges Aufgabenfeld, Austausch im Team der anderen freien Mitarbeitenden, Zahlung eines Tagessatzes, Übernahme der Fahrtkosten und ggf. Übernachtungskosten.

Die LKJ ist bestrebt ihr Personal vielfältig und inklusiv zu entwickeln. Bewerbungen von Personen mit einem entsprechenden persönlichen und/oder fachlichen Hintergrund sind besonders willkommen.

Bewerbungen und Nachfragen zu Inhalten der Stelle richten Sie bitte an die  
Abteilungsleitung Projekte Maren Scharpf  
unter 0711 95 80 28 15 oder [scharpf@lkjbw.de](mailto:scharpf@lkjbw.de).

Informationen zur Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Baden-Württemberg e.V.  
unter: [www.lkjbw.de](http://www.lkjbw.de).