



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 LKJ

## Medienreferent\*innen auf Honorarbasis

im Besonderen für die Medienprojekte „MakerBox“, „Echt Fake, ich schwör!“, „ImPerfect“ und „Reframed“ siehe auch <https://www.lkjbw.de/schule-kultur-medien/>

Bei „**MakerBox**“ werden Making, Technik, Bildende Kunst und Kreativität miteinander verbunden. 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 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. Danach wird mitgebrachter geöffnet, zerlegt 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. Zielgruppe sind Kinder und Jugendliche von der 4.-6. Klasse aller Schularten. Sie nähern sich in zweitägigen Workshops an ihren Schulen dem Thema an.

Im Rahmen von „**Echt Fake, ich schwör!**“ setzen sich Jugendliche aktiv mit dem Thema Fake News und Verschwörungsmythen auseinander. Die Medienreferent\*innen untersuchen zusammen mit den Jugendlichen die Mechanismen von Verschwörungsmythen und üben Quellenkritik. Anschließend produzieren die Jugendlichen selbst auf kreative Weise Verschwörungsgeschichten mit unterschiedlichen Medien (Video, Audio, Trickfilm), die dann von den Mitschüler\*innen entlarvt werden. Die dreitägigen Workshops richten sich an Schüler\*innen ab Klasse 7 in AGs oder im Klassenverband und Gruppen an außerschulischen Bildungseinrichtungen, wie z.B. Jugendzentren oder Jugendkunstschulen.

Mit „**ImPerfect**“ werden Jugendliche für das Thema Selbstdarstellung im Internet, dessen Mechanismen und Folgen sensibilisiert. Auch Themen wie Cybermobbing, Diskriminierung und Privilegien, sowie Geschlechterrollen werden angesprochen. Anschließend können sie sich mit verschiedenen Medientechniken eine neue (Online-)Identität schaffen. Mit Hilfe von Fotografie oder auch Malerei, ggf. auch Kostümen oder Makeup und anschließender Bildbearbeitung schaffen die Jugendlichen eine neue Version ihrer selbst. Ziel ist eine kreative sowie inhaltliche Auseinandersetzung mit dem eigenen Portrait und somit auch der eigenen Identität.

Auf Grundlage von klassischen Kunstwerken aus Datenbanken erstellen Jugendliche zwischen 13 und 16 Jahren unterstützt durch zwei Kunst- und Medienpädagog\*innen im Rahmen von „**Reframed**“ crossmediale Kunstwerke. Diese können nach der digitalen Bearbeitung auch wieder in die reale Welt reintegriert (ausgedruckt, projiziert, o.ä.) und ausgestellt werden.

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

- Vorbereitung und Leitung der Workshops an verschiedenen Orten in Baden-Württemberg
- Vorab Absprachen mit Bildungsreferent\*innen der LKJ und Lehrkräften
- Ggf. Fotodokumentation während des Workshops
- Erstellung eines kurzen 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 Kindern und/oder Jugendlichen und dem Anleiten von Gruppen
  - Sehr gute kooperative, kommunikative und organisatorische Fähigkeiten
  - Bereitschaft zum Einsatz an verschiedenen Orten in Baden-Württemberg, Führerschein von Vorteil
  - Einsatzbereitschaft, Selbstständigkeit und Belastbarkeit
- 
- Zudem für „MakerBox“: Kenntnisse im Bereich Elektrotechnik (Grundlagen), Making, Erfahrung im Löten/Entlöten, Erkennen von Gefahren bei Elektroschrott, Ideenreichtum, Freude am Erfinden und Tüfteln
  - Zudem für „Echt Fake, ich schwör!“: Erfahrungen mit Video, Storytelling, ggf. auch Trickfilm, medienpädagogische Grundlagen wie Medienkritik
  - Zudem für „ImPerfect“ und „Reframed“: wahlweise medienpädagogische Kompetenzen zu digitaler Bildbearbeitung oder auch kunstpädagogische Grundlagen

## **Wir bieten:**

Ein interessantes und vielfältiges Aufgabenfeld, Austausch im Team der anderen freien Mitarbeitenden und Einbeziehung bei der Weiterentwicklung der Projekte, Zahlung eines Tagessatzes, Übernahme der Fahrtkosten innerhalb von Baden-Württemberg und ggf. Übernachtungskosten.

Die LKJ Baden-Württemberg ist bestrebt ihr Team divers weiter zu entwickeln. Bewerber\*innen mit einem entsprechenden persönlichen oder beruflichen Hintergrund werden bevorzugt berücksichtigt.

Bewerbungen unter Angabe Ihrer Vorkenntnisse und Erfahrungen sowie Nachfragen zu Inhalten 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).