

UNTERSTÜTZENDE LITERATUR-,
FILM- UND LINKTIPPS
FÜR PÄDAGOGEN

55. Internationaler
Jugendwettbewerb
jugend  creativ

Volksbanken
Raiffeisenbanken 



In Zusammenarbeit mit:



Literaturtipps

Artikel zum Thema „Echt digital“

Diese Pixel sind Millionen

Künstlerinnen und Künstler bewegen sich weg vom analogen Zeichnen und Malen und werden zunehmend auch digital kreativ. Was hat es mit der sogenannten Krypto-Kunst auf sich?

„Dein SPIEGEL“, Heft 03 | 2022

Klick, Klick, Krieg

Der Krieg in der Ukraine findet auch im Internet statt. Junge Menschen informieren sich über YouTube, Instagram oder TikTok über das Geschehen – und geraten dabei auch an Fake-Videos.

„Dein SPIEGEL“, Heft 05 | 2022

Wie künstliche Intelligenz die Welt verändert

Auf Videoplattformen, in der Bahn, beim Arzt – schon heute begegnet uns künstliche Intelligenz in vielen Alltagssituationen. Wie funktioniert diese Technologie eigentlich? Und welche Chancen und Risiken bringt sie mit sich?

„Dein SPIEGEL“, Heft 11 | 2022

Fake oder Fakten? Lügen im Internet

Ob auf TikTok, Instagram, WhatsApp oder YouTube: Online gibt es viel Unsinn, sogar Lügen. Hier wird anhand von Beispielen und Checkliste erklärt, was man über solche Täuschungen wissen muss – und wie man weniger leicht auf sie hereinfällt.

„Dein SPIEGEL“, Heft 02 | 2023

Auch für künstliche Intelligenz gelten Regeln

Der Einsatz von künstlicher Intelligenz (KI) ist nicht ohne Risiko. Daher hat sich die Europäische Union im Dezember 2023 auf ein neues Gesetz, die sogenannte „KI-Verordnung“, geeinigt.

„Dein SPIEGEL“, Heft 02 | 2024

„Ich weiß nicht, ob ich meinen Kindern Social Media erlauben würde“

Victoria und Lucia sprechen mit Jasmin Sibel alias „Gnu“, einer der erfolgreichsten YouTuberinnen Deutschlands, über Live-Streams, Influencer und die Gefahren sozialer Netzwerke.

„Dein SPIEGEL“, Heft 04 | 2024

Bitte fordern Sie die gewünschten Artikel per E-Mail unter jugendcreativ@bvr.de an. Aktuelle und ältere Ausgaben von „Dein SPIEGEL“ sind im Online-Archiv unter www.deinspiegel.de aufgeführt und können über den Kundenservice unter **040-3007-2700** bezogen werden. Außerdem haben Sie [hier](#) die Möglichkeit, sich kostenlos Hefte im Klassensatz an Ihre Schule schicken zu lassen. Die Texte und die Bebilderung unterliegen dem Urheberrecht. Sie dürfen gerne mit Quellenangabe für den Unterricht und privat verwendet werden.



DAS IST „DEIN SPIEGEL“

„Dein SPIEGEL“ ist das erste Nachrichten-Magazin für Mädchen und Jungen zwischen 8 und 14 Jahren, die verstehen wollen, was in der Welt passiert. Monat für Monat informiert „Dein SPIEGEL“ altersgerecht und unterhaltsam über aktuelle Themen aus den Bereichen Politik, Wirtschaft, Gesellschaft, Kultur, Natur und Technik. Für alle, die mehr wissen wollen:

www.deinspiegel.de/

Neu: Unser Podcast „Wer, wie, Buzz“

Alle 14 Tage erscheint eine neue Folge des „Dein SPIEGEL“-Podcasts „Wer, wie, Buzz“. Auch hier geht es u.a. um digitale Themen, zum Beispiel in der Folge Nummer 4 „Der Hype um KI-Musik & Schlafwissen für müde Schulkinder“.

Filmtipps für Kinder

Filme zum Thema „Echt digital“

Baymax – Riesiges Robowabohu

Baymax spielt in einer futuristischen Stadt und dreht sich um ein junges Technikgenie und seinen aufblasbaren Roboterfreund Baymax. Die Geschichte thematisiert Robotik und Technologie auf kinderfreundliche Weise.

*USA, 2014, Spielfilm, 98 Minuten
(Altersempfehlung: ab 9 Jahren)*

Die Mitchells gegen die Maschinen

Ein Animationsfilm, in dem eine ungewöhnliche Familie gegen einen Roboteraufstand kämpft. Humorvolle und spannende Perspektive auf künstliche Intelligenz und Technologie.

*USA, 2021, Animationsfilm, 122 Minuten
(Altersempfehlung: ab 11 Jahren)*

Wovon träumt das Internet?

Der Dokumentarfilm geht der Entstehung der virtuellen Welt in kurzen Episoden nach. Dabei finden sowohl positive als auch negative Stimmen Platz – ob Unternehmer, Wissenschaftler oder Opfer der digitalen Revolution.

USA, 2016, Dokumentarfilm, 95 Minuten

Quarks & Co: Käfer, Hummeln, Schmetterlinge: Sterben die Insekten aus?

Der Dokumentarfilm gibt Einblicke in die Welt der Insekten und befasst sich vor allem mit dem Einfluss von Digitalisierung und Technologie auf die Umwelt.

Deutschland, 2007, Wissenschaftsmagazin, 43 Minuten

Ralph reichts

Videospiel-Schurke Ralph will nicht mehr nur der Böse sein. Denn als Bösewicht ist er auch ziemlich einsam. Deshalb begibt er sich auf eine Reise durch die anderen Videospiel-Automaten der Spielhalle.

*USA, 2012, Animationsfilm, 101 Minuten
(Altersempfehlung: ab 10 Jahren)*

Ralph reichts 2: Chaos im Netz

Im zweiten Teil des Spielfilms muss Ralph das Videospiel seiner Freundin retten. Dazu begibt er sich in die große, weite Welt des Internets.

*USA, 2018, Animationsfilm, 113 Minuten
(Altersempfehlung: ab 10 Jahren)*

Spy Kids

Als ein verrückter Wissenschaftler ihre Eltern entführt, erfahren die beiden Kinder Carmen und Juni, dass ihre Eltern Geheimagenten sind. Nun machen sie sich mit Hilfe von Babysitter und Onkel auf den Weg, ihre Eltern zu befreien.

USA, 2001, Spielfilm, 84 Minuten

Wall-E – Der Letzte räumt die Erde auf

Als letzter seiner Art hat der kleine Roboter Wall-E die Aufgabe, die verlassene und verdreckte Erde aufzuräumen. Als Roboter EVE auf der Erde erscheint, beginnt Wall-E größtes Abenteuer und er bricht auf, um die Menschheit zu retten.

*USA, 2008, Animationsfilm, 98 Minuten
(Altersempfehlung: ab 7 Jahren)*

Wenn Sie auf der Suche nach Bezugsquellen für die genannten Filme sind, hilft der BJJ gern dabei. Melden Sie sich unter

mail@BJF.info

BJF
JUNGE FILMSZENE

DAS IST DIE JUNGE FILMSZENE IM
BUNDESVERBAND JUGEND UND
FILM E. V.

Die Junge Filmszene im Bundesverband Jugend und Film e. V. (BJF) stellt als Informations- und Kommunikationsnetzwerk allen Interessierten umfassende Informationen über Aktivitäten und Angebote der deutschen Filmkulturszene zur Verfügung und kümmert sich um Fortbildungsangebote.

Filmtipps für Jugendliche

Filme zum Thema „Echt digital“

2001: Odyssee im Weltraum

2001 hat die Menschheit den Weltraum erobert. Als ein unbekannter Monolith auf dem Mond gefunden wird, der Signale aussendet, bricht das Raumschiff Discovery auf, um zum Ziel der Signale vorzustoßen.
Großbritannien, USA, 1968, Spielfilm, 142 Minuten

And the King Said, What a Fantastic Machine

Der Dokumentarfilm erzählt die Geschichte des bewegten Bildes, von der Camera Obscura bis zur Fülle an Möglichkeiten mit heutigen Smartphones.
Dänemark, Schweden, 2023, Dokumentarfilm, 88 Minuten

Everything will change

Drei Freunde machen sich im Jahr 2054 in einer sterilen, betonierten Welt auf einen abenteuerlichen Road-Trip. Als sie von der einstigen Schönheit ihres Planeten erfahren, begeben sie sich auf eine Entdeckungsreise.
Deutschland, Niederlande, 2021, Spielfilm, 92 Minuten (BJF-Empfehlung: ab 14 Jahren)

Ex Machina

Der Web-Programmierer Caleb wird auf das abgelegene Grundstück seines Konzernchefs eingeladen. Dort soll er mit dem intelligenten Roboter Ava eine Verbindung aufbauen.
Großbritannien, 2015, Spielfilm, 108 Minuten

Ghost In The Shell

Eine Cyborg mit übermenschlichen Fähigkeiten gilt als perfekte Waffe im Kampf gegen gefährliche Kriminelle. Die Realverfilmung entstand nach dem Vorbild des japanischen Anime-Films und der Serie.
Japan, 1995, Anime, 79 Minuten
USA, 2017, Spielfilm, 106 Minuten

One In A Million

Whitney aus den USA ist eine berühmte YouTuberin und Singer-Songwriterin, Yara aus Deutschland ihr größter Fan. Die beiden Teenagerinnen beginnen inmitten der schillernden Social-Media-Welt herauszufinden, wer sie sind und was sie wollen.
Deutschland, 2022, Dokumentarfilm, 84 Minuten

Ready Player One

Die meisten Menschen leben ihr Leben im Jahr 2045 in der OASIS, einer virtuellen Welt. Auch der 18-jährige Wade verbringt die meiste Zeit dort, um die verborgenen Aufgaben zu lösen.
USA, 2018, Spielfilm, 140 Minuten

The Social Network

Der unscheinbare Student Mark Zuckerberg erschafft das soziale Netzwerk Facebook, das in kürzester Zeit ein Sensationserfolg wird. Sechs Jahre später ist Zuckerberg der jüngste Milliardär der Welt – und hat nicht nur Fans.
USA, 2010, Spielfilm, 121 Minuten (BJF-Empfehlung: ab 14 Jahren)

Transcendence

Forscher Will Caster gelingt es, eine Maschine mit menschlichen Emotionen auszustatten. Nach einem Anschlag wird sein Gehirn gerettet und sein Bewusstsein mit einer Maschine verbunden – mit unerwarteten Folgen.
USA, 2014, Spielfilm, 119 Minuten

Folgende Filme sind beim BJJ zur nicht-gewerblichen öffentlichen Vorführung in Jugendarbeit und Schule erhältlich. Nähere Informationen zu diesen und weiteren BJJ-Filmen unter <https://bjf.clubfilmothek.de>

Jugend ohne Gott

Zach macht sich widerwillig auf in das Hochleistungs-Camp der Abschlussklasse. Als ein Mord geschieht, scheint der fragile Zusammenhalt der jugendlichen Elite an sich selbst zu zerbrechen.
Deutschland, 2016, Spielfilm, 109 Minuten (BJF-Empfehlung: ab 14 Jahren)

Matrix

Hacker Neo erfährt, dass die Welt nur eine komplexe Illusion ist – die sogenannte Matrix, erschaffen von superintelligenten Maschinen. Eine Gruppe Rebellen kämpft dagegen und sieht in Neo den lange angekündigten Weltenretter.
USA, 1999, Spielfilm, 136 Minuten, (BJF-Empfehlung: ab 16 Jahren)

Offline – Das Leben ist kein Bonuslevel

Jan verbringt die meiste Zeit seines Lebens als Krieger Fenris in einem Fantasy-Game. Als er sich auf ein anstehendes Online-Turnier vorbereitet, wird er gehackt und aus dem Spiel geworfen. In der echten Welt begibt er sich auf eine Reise, um seine digitale Identität zurückzubekommen.
Deutschland, 2016, Spielfilm, 87 Minuten, (BJF-Empfehlung: ab 12 Jahren)

Literaturtipps und Links für die Wettbewerbskategorie „Kurzfilm“:

ALEX BÖHM (ALEXIBEXI) MIT CAROLIN SCHWARTAU (2019):

Scheiß auf Kameras: Perfekt fotografieren und filmen mit dem Smartphone
riva Verlag. München.

AXEL MELZENER (2010):

Kurzfilm-Drehbücher schreiben: Die ersten Schritte zum ersten Film
Sieben-Verlag.

BRYAN M. STOLLER (2016):

Smartphone Movie Maker
Walker Books Ltd. Sprache: Englisch.

MARKUS VALLEY, CHRISTIAN TEUBIG (2018):

Bessere Handy-Videos: So drehst und schneidest du Filme mit iPhone und Co.
Verlag Valley. München.

OLIVER M. REUTER (2009):

Mobile Bilder: Kinder und Jugendliche fotografieren und filmen mit dem Handy
kopaed. München.

ROBB MONTGOMERY (2019):

Videos mit dem Smartphone: Profirezepte für mobiles Storytelling – von Konzept, Dreh und Nachbearbeitung bis Upload und Streaming
dpunkt.verlag GmbH.

ROBERT BLOFIELD (2016):

Film ab! In 10 Schritten zum eigenen Film
Dorling Kindersley Verlag GmbH.

Zeitschrift:

EPD FILM

Monatlich erscheinende Filmzeitschrift mit aktuellen Filmkritiken, News von Festivals, neuen Trends und Projekten, Filmgeschichte, Filmpolitik und Filmwirtschaft, Fernseh Tipps

DVD:

STEINMETZ, RÜDIGER (2011):

Grundlagen der Filmästhetik, Filme sehen lernen 1–3. Zweitausendeins. Leipzig.

Websites:

Film- und Medienbildung

www.filmklassiker-schule.de

Ausführliche Unterrichtsmaterialien mit Informationen und Arbeitsblättern zu Themen wie Vampirfilm, Science-Fiction, Animationsfilm, Western u.s.w.

www.kinofenster.de

Filmbildungsportal der Bundeszentrale für Politische Bildung mit Glossar, Filmsuche, Themendossiers und Unterrichtsmaterial

www.vierundzwanzig.de

Seite der Deutschen Filmakademie mit Unterrichtsmaterial und Interviews zu den verschiedenen Gewerken der Filmproduktion. In Erklärvideos führen Daniel Brühl

und Jana Pallaske durch die Welt des Filmmachens und erklären praxisnah und anschaulich, wer an einer Filmproduktion beteiligt ist.

www.filmisch.online/schuelerinnen und www.filmisch.online/lehrerinnen

Mit interaktiven Lernbausteinen gibt es hier extra Seiten für Schüler und Lehrkräfte

Filmkritik

www.kinder-jugend-filmportal.de

Filmkritiken nach Altersstufen suchbar, mit Themenschwerpunkten und Newsletter

www.jugend-filmjury.com

Filmkritik von Kindern und Jugendlichen

Filmbearbeitung

- Windows Movie Maker
- iMovie
- Top Shot
- InShot
- CapCut

Gema-freie Musik und Geräusche

- www.freemusicarchive.org
- <http://ccmixter.org/>
- www.jamendo.com
- www.audiyou.de

Literaturtipps zum Thema

„Echt digital“

**ANTRITTER, BENSINGER-STOLZE,
DUSSE ET AL. (HRSG.) (2022):**

Umriss einer Pädagogik des 21. Jahrhunderts im Kontext der Digitalisierung. *kopaed. München.*

BECK, DAVID (2023):

Warum KI nicht frei von Vorurteilen ist. In: *Tagesschau*. Abrufbar unter <https://www.tagesschau.de/wissen/ki-vorurteile-101.html>.

CAMUKA, AHMET UND PEEZ, GEORG (2017):

Kunstpädagogik digital mobil: Film, Video, Multimedia, 3D und Mobile Learning mit Smartphone und Tablet – Vermittlungsszenarien, Unterrichtsprojekte und Reflexionen. *kopaed. München.*

CROSSOVER (2016):

Workbooks: analog oder interaktiv für mobile Endgeräte. Mit herausnehmbarem Lösungsheft. Englisch B1/B2: Band 1. 11. Schuljahr. *5th edition Baden-Württemberg. Cornelsen Verlag.*

DIGITAL ART MUSEUM

<https://dam.org/museum/>

DREYER, ANDREA:

Kunstunterricht digital? In: MARTIN, KAI und STICK, CHRISTIAN (Hrsg.) (2021): *Musikpädagogik in Zeiten von Globalisierung und Digitalisierung. Weimar. S. 103-108.*

DJORDJEVIC, VALIE (2013):

Mashups, Remixes, Samples. Die Kultur wird flüssig. In: *bpb*. Abrufbar unter: <https://www.bpb.de/themen/digitalisierung/urheberrecht/188849/mashups-remixes-samples/>.

bpb.de/themen/digitalisierung/urheberrecht/188849/mashups-remixes-samples/

FRANKE, LUISA (2019):

Inklusion durch digitale Tools im Kunstunterricht. Abrufbar unter: https://tu-dresden.de/gsw/phil/ikm/kopaed/ressourcen/dateien/forschung/digitale_tools_ku.pdf?lang=de.

FRITZSCHE, MARC (2016):

Interfaces – Kunstpädagogik und digitale Medien: Theoretische Grundlegung und fachspezifische Praxis *kopaed. München.*

FRITZSCHE, MARC (2023):

Kunstpädagogik nach der Pandemie. Befunde und Spekulationen *kopaed. München.*

GANGUIN, SONJA UND SANDER, UWE (2023):

Dimensionen von Medienkompetenz. In: *bpb. Informationen zur politischen Bildung Nr. 335*. Abrufbar unter: <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/izpb/medienkompetenz-355/539925/dimensionen-von-medienkompetenz/>.

GEBAUER, ANJA MARIE (2021):

Die Dynamik digitaler Kunstvermittlung als Linse: Design, empirische Forschung und Theoriebildung in der Kunst- und Museumspädagogik *Schriftenreihe Kontext Kunstpädagogik. Band 53. kopaed. München.*

KREBBER, GESA (2020):

Kollaboration in der Kunstpädagogik: Studien zu neuen Formen gemeinschaft-

licher Praktiken unter den Bedingungen digitaler Medienkulturen. *Schriftenreihe Kunst Medien Bildung. Band 4. kopaed. München.*

KRÖNER, MAGDALENA:

Digital Bodies. Virtuelle Körper, politisches Embodiment und alternative Körperphantasmen. In: *KUNSTFORUM INTERNATIONAL (2020): Digital. Virtuell. Posthuman? Band 265, S. 48-71.*

KUDIVI (2023):

Mobile digitale Medien im Kunstunterricht
1 – Potentiale mobiler digitaler Medien. Abrufbar unter: https://www.youtube.com/watch?v=_chLtm-b5vw.
2 – Grundlagen zur Digitalisierung. Abrufbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=9Np-d5deNQc>.
3 – Kunstdidaktische Handlungsfelder. Abrufbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=AQn5uaK3GMo>.

KUNST + UNTERRICHT

Digitale Fotografie. *Heft 319. 2008.*
Mit Smartphones und Tablets. *Heft 415/416. 2017.*
Bild Kunst Kl. *Heft 475/476. 2023.*

KUNST + UNTERRICHT IM FOKUS

Herausforderung Hybridunterricht. *Heft 447/448. 2020.*
Hybridunterricht als dritter Lernraum. *Heft 449/450. 2021*

KUNSTFORUM INTERNATIONAL (2023):

Autor*innenschaft. Aneignung. Identität. Beitrag zu einem Gegenwartsdiskurs. *Band 292.*

LEVANIER, JOHNNY (2022):

Avatar-Design und die Zukunft der Figuren-Illustration.

In: *99designs*. Abrufbar unter:

<https://99designs.de/blog/kunst-illustration/avatar-design/>

MOHR, ANJA (2008):

Für eine engere Zusammenarbeit von Kunstpädagogik und Informatik.

In: *Kunstportal*. Abrufbar unter:

<https://www.kunstlinks.de/material/peez/2008-06-mohr.pdf>.

MOHR, ANJA (2012):

Kreatives Gestalten am Computer.

Erprobte Stundenverläufe – einfach bedienbare Freeware (Heft Primarstufe) AOL Verlag, Hamburg.

MOHR, ANJA (2013):

Kreatives Gestalten am Computer.

Erprobte Stundenverläufe – einfach bedienbare Freeware (Heft Sekundarstufe I)

AOL Verlag, Hamburg.

MOHR, ANJA:

Digitales bildnerisches Gestalten.

Von den ersten Beobachtungen beim Malen am Computer zur Entwicklung von Software mit Kindern.

In: REUTER, OLIVER M. (Hg.) (2013)

Konsequenzen. *kopaed*. München.

S. 81-93.

PEEZ, GEORG (HG.) (2021):

Mixed Reality und Augmented Reality im Kunstunterricht. Unterrichtsbeispiele, Forschung und Reflexionen zur Verknüpfung von physischen und virtuellen

Wirklichkeitsanteilen in der Kunstpädagogik.

kopaed. München.

POMERLEAU, COLETTE (2019):

Glitch Art: Geschichte und Nutzung des Trends.

In: *99designs*. Abrufbar unter:

<https://99designs.de/blog/news-trends/glitch-art/>.

RÖMMELT, CHRISTIAN (2017):

Kinder gestalten Trickfilm-Geschichten: Eine kunstpädagogische Design-Based Research-Studie mit explorativem Charakter. *Schriftenreihe Kontext Kunstpädagogik*. Band 46. *kopaed*. München.

SCHAPER, FLORIAN (2012):

Bildkompetenz: Kunstvermittlung im Spannungsfeld analoger und digitaler Bilder.

transcript Verlag. Bielefeld.

SCHAPPERT, ROLAND:

Digitalisierung heute. Wert und Legitimation.

In: KUNSTFORUM INTERNATIONAL (2018): *Moderne, reloaded*. Band 252. S. 48-71.

SCHWINGELER, STEPHAN:

Ästhetiken, Strategien, Diskurse.

In: KUNSTFORUM INTERNATIONAL (2019): *Borderlines*. Band 262.

WDR (2022):

Lensa: Kritik an beliebter Foto-App. Abrufbar unter: <https://www1.wdr.de/nachrichten/lensa-app-fotos-ki-avatar-100.html>.



www.jugendcreativ.de



www.jugendcreativ-blog.de



www.jugendcreativ-video.de



[instagram.com/jugendcreativ](https://www.instagram.com/jugendcreativ)



[facebook.com/jugendcreativ](https://www.facebook.com/jugendcreativ)



[youtube.com/@jugendcreativ](https://www.youtube.com/@jugendcreativ)

#jugendcreativ

#jcDigitalisierung

DIE WICHTIGSTEN TERMINE

1. Oktober 2024
Wettbewerbsstart

13. Februar 2025
Teilnahmeschluss

Februar bis Mai 2025
Jurierungen auf Orts-, Landes-
und Bundesebene

Juni/Juli 2025
Internationale Jurierung und
Preisverleihung

Juli/August 2025
Bundespreisträgerakademie