

## Vision-Kino-3-2 im Interview

**25.01.2023.** Diese Woche für Sie im Interview:

Das Förderprojekt Vision-Kino-3-2 – Interaktive Film- und Medienbildung in der Schule. Unsere Fragen beantworteten Olaf Schneider und Gabriele Blome.

Aktuell befinden sich rund 40 Forschungs- und Entwicklungsprojekte in der zweijährigen Umsetzungsphase. Die Projekte entwickeln untereinander kompatible Lern- und Lehrangebote für das Ökosystem der Nationalen Bildungsplattform (NBP). Was sind ihre Ziele und welche Herausforderungen haben sie auf dem Weg dorthin zu bewältigen? Wir haben für Sie bei den Projekten nachgefragt.



**Was ist das Ziel Ihres Projektes?**

**Gabriele Blome:** Wir sind eine gemeinnützige Gesellschaft zur Förderung der Film- und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen. Unser Projekt beschäftigt

sich mit der digitalen Filmbildung im schulischen Kontext, indem wir den Kinobesuch im Nachgang betrachten.

Im Mittelpunkt der von uns entwickelten filmpädagogischen Materialien stehen interaktive Aufgabenformen, die einen aktivierenden Zugang zu ausgewählten Filmausschnitten für Schülerinnen und Schüler im Präsenz- und Distanzunterricht ermöglichen. Die Lernenden beschäftigen sich interaktiv mit den Filmausschnitten und Filmbildern in spielerischer Weise.

Uns motiviert der Gedanke, die digitale Filmbildung in Deutschland durch unsere Angebote zu bereichern und mitgestalten zu können. Und damit unsere Begeisterung für die Kunstform Film Kindern und jungen Erwachsenen vermitteln zu können.

**Seit wann gibt es das Projekt und wie haben Sie gestartet?**

**Olaf Schneider:** Seit 16 Jahren entwickelt die VISION KINO didaktische Materialien zu Kinofilmen, vor allem für die schulische Filmbildung. Sie enthalten Anregungen zu konkreten Einsatzmöglichkeiten der jeweiligen Filme im Unterricht. Seit 2019 veröffentlichen wir vereinzelt webbasierte filmpädagogische Materialien in Form von interaktiven Lernbausteinen. Die BMBF-Förderung im Rahmen der Nationalen Bildungsplattform ermöglicht seit 2021 das Projekt VISION-KINO-3 und damit den Aufbau einer Filmbildungsplattform, die digitale Bildungsangebote für die Schule bereitstellt.

**Was sind aktuell die größten Herausforderungen im Projekt?**

**Gabriele Blome:** Bis heute fehlt eine flächendeckende Verankerung von Filmbildung in der Schule und in der Ausbildung von Lehrkräften. In den einzelnen Bundesländern existieren unterschiedliche Konzepte und Ansätze zum Einsatz von Film im Unterricht. Film ist häufig nur fakultativ im Deutschunterricht angesiedelt. Diese Situation stellt uns vor die Herausforderung, Lernbausteine und Kurse zu entwickeln, die trotz des fehlenden einheitlichen Rahmens in einzelnen Bundesländern sinnvoll im Unterricht sowie in Selbstlern-Kontexten eingesetzt werden können.

Bildungspolitisch relevant für unser Projekt ist auch die ungeklärte Rechtesituation mit Bezug auf die Nutzung von Filmausschnitten in Bildungskontexten.

Auf der technischen Seite sind wir gespannt, in welche Richtung sich die Funktionalitäten der Nationalen Bildungsplattform entwickeln. Zum Beispiel in Hinblick auf kollaborative Angebote der Metaplattform, die wir dann bei der Konzeption unseres Angebotes berücksichtigen.

**Was erwarten Sie von einem digitalen Bildungsraum und der NBP?**

**Olaf Schneider:** Ein digitaler Bildungsraum soll die vielfältigen Bildungsangebote und Bildungsprozesse miteinander vernetzen und den Weg der Lernenden durch diese Bildungslandschaft datensouverän gewährleisten. Mit Bezug auf die fragmentierte Filmbildungslandschaft kann der digitale Bildungsraum zu einer stärkeren Vernetzung und zu einer Abstimmung der unterschiedlichen Angebote beitragen. Durch unseren eigenen Projektbeitrag und die Vernetzung mit ähnlichen Angeboten erhoffen wir eine qualitative Verbesserung der digitalen Filmbildungsangebote in Deutschland. Im Sinne einer möglichst umfassenden Teilhabe für Menschen mit Beeinträchtigung sowie Schülerinnen und Schüler im ländlichen Raum ohne Zugang zum Kino kann der digitale Bildungsraum eine Chance sein, mehr Bildungsgerechtigkeit zu ermöglichen.

#### **Weitere Informationen zum Projekt**

- [Projektbeschreibung Vision-Kino-3-2: Interaktive Film- und Medienbildung in der Schule](#)
- [Website Vision Kino](#)
- [Infos zu Interaktiven Lernbausteinen](#)

#### **Fotos:**

**Gabriele Blome, Projektmanagerin Kindertiger, digitale Filmbildung und mobiles Kino bei Vision Kino. Fotonachweis: Vision Kino gGmbH**

**Olaf Schneider, Projektmanager bei Vision Kino gGmbH. Fotonachweis: Vision Kino gGmbH**

#### **Ähnliche Projekte**

[ubiMaster2: Hybride Lernräume für interaktive Nachhilfe in Mathematik, Physik, Deutsch und Englisch](#)

[Scobees2: Virtuelle Lernumgebung in der Schule mit individuellen Empfehlungen](#)

[Übersicht aller aktuellen Förderprojekte](#)