

## Teilnahmebedingungen

- Am Wettbewerb teilnehmen können alle Schulen sowie außerschulische Einrichtungen aus dem Saarland.
- Die Medienprojekte sollen maßgeblich von Kindern und Jugendlichen erstellt werden.
- Pro Einrichtung können mehrere Wettbewerbsbeiträge eingereicht werden.
- Die Preisträger stimmen zu, ihr Medienprojekt im Rahmen der Preisverleihung kurz vorzustellen. Das Medienprojekt wird als Best-Practice-Projekt auf dem Bildungsserver und/oder auf der LMS-Webseite sowie der LPM-Webseite veröffentlicht.
- Privatpersonen sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

## Jury

Die Beiträge werden von einer fachkundigen Jury bewertet. Die Einstufungen der Jury sind nicht revidierbar. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## Unterstützungsangebote zur Vorbereitung

Die Landesmedienanstalt Saarland und das Landesinstitut für Pädagogik und Medien bieten vorbereitend zum Wettbewerb für die einzelnen Kategorien Fortbildungen an.

Weitere Informationen zum Fortbildungsangebot können unter [www.mkz.LMSaar.de](http://www.mkz.LMSaar.de) und [www.lpm.uni-sb.de](http://www.lpm.uni-sb.de) abgerufen werden.

## Voranmeldung zur Teilnahme

### 4. November 2019

Siehe Kontakt unten, unter Angabe der Wettbewerbskategorie, Einrichtung, Ansprechpartner/in und Kontaktdaten

## Einsendeschluss der Wettbewerbsbeiträge

### 9. März 2020

Die Preisverleihung findet vor den Sommerferien 2020 statt.

## Kontakt für Anmeldungen

**Ministerium für Bildung und Kultur des Saarlandes, Referat B8, Stichwort: DigiSAAR**  
Trierer Straße 33 | 66111 Saarbrücken  
E-Mail: [digisaar@bildung.saarland.de](mailto:digisaar@bildung.saarland.de)

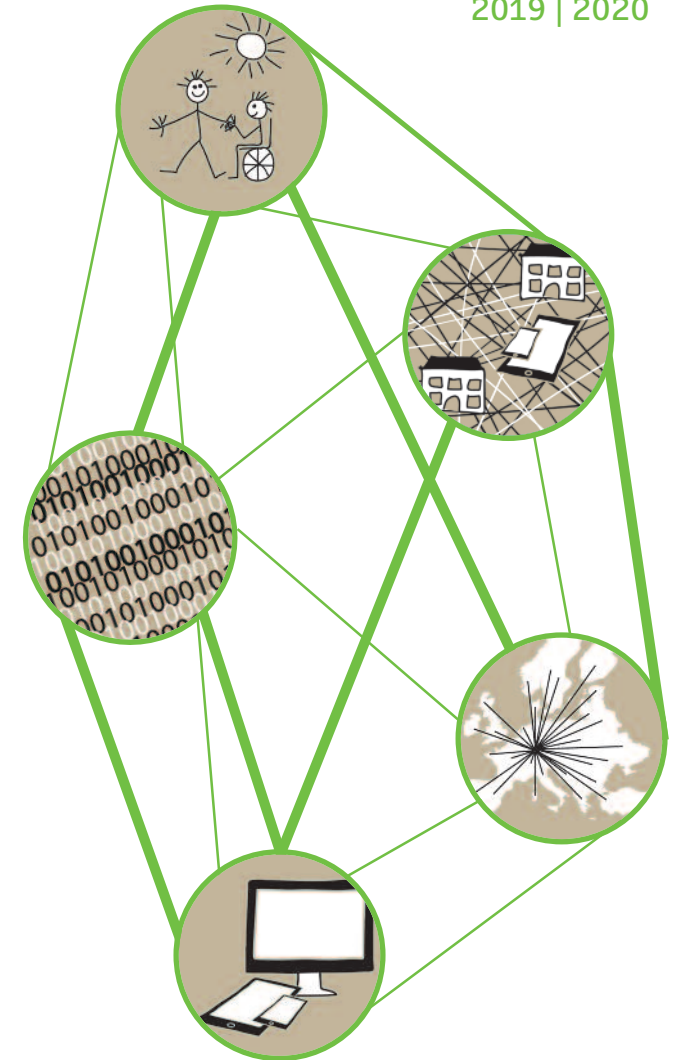


Mit freundlicher Unterstützung der Landeszentrale für politische Bildung

# DigiSAAR

## Medienwettbewerb

2019 | 2020



## Worum geht es und wer kann mitmachen?

Der DigiSAAR 2019/2020 ist ein landesweiter Wettbewerb des Ministeriums für Bildung und Kultur und der Landesmedienanstalt Saarland. Schulen aller Schulformen sowie außerschulische Einrichtungen, die sich für Medienkompetenz und Medienbildung stark machen, sind eingeladen, sich am DigiSAAR zu beteiligen.

## Was soll eingereicht werden?

Zur Teilnahme am Wettbewerb soll ein Beitrag zu einer der fünf Kategorien und eine Präsentation des Medienprojekts eingereicht werden (z. B. Trickfilme, Hörstücke, Videobeiträge, Handyclips oder digital bearbeitete Fotografien).

## Die Preise

Die Gewinnerbeiträge erhalten Bildungsgutscheine für Workshops und Exkursionen mit Referentinnen und Referenten rund um das Thema digitale Bildung und Medienkompetenz.

Der Schwerpunkt in diesem Schuljahr liegt auf der Kategorie "Partizipation und Mitbestimmung". In dieser Kategorie wird ein zusätzlicher Sonderpreis verliehen.

## Die fünf Wettbewerbskategorien



### 1. Coding

Gesucht werden Medienprojekte, in denen Heranwachsende (erste) Programmiererfahrungen sammeln und spielerisch das Programmieren entdecken. Kinder und Jugendliche entwickeln kreativ und problemlöseorientiert Konzepte oder Programme.



### 2. Partizipation und Mitbestimmung

Eingereicht werden Medienprojekte, bei denen digitale Medien genutzt werden, um Kindern und Jugendlichen eigenverantwortliche Selbst- und gesellschaftliche Mitbestimmungsfähigkeit zu vermitteln.



### 3. Inklusive Medienbildung

Gesucht werden Medienprojekte, in denen Barrieren überwunden und heterogenen Kinder- und Jugendgruppen die Teilhabe am Unterricht oder an Bildungsmaßnahmen ermöglicht werden.



### 4. Vernetztes Lernen zwischen Bildungseinrichtungen

Eingereicht werden Medienprojekte, in denen Schulen, außerschulische Einrichtungen oder Kindertagesstätten über digitale Medien mit anderen Einrichtungen in Kontakt treten und in der virtuellen Welt innovativ medienpädagogisch zusammenarbeiten. Kinder und Jugendliche nutzen die digitalen Medien als Kreativ- und Kommunikationswerkzeuge, um eigene Ideen zu realisieren.



### 5. Vernetztes Lernen über Grenzen hinweg

Gesucht werden Medienprojekte, in denen Kinder und Jugendliche die digitalen Medien nutzen, um mit Personen aus verschiedenen Ländern in Kontakt zu treten und sich dabei projektbezogen in der Mutter- und/oder Fremdsprache austauschen.