

**Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)**

**Instagram und YouTube der (Pre-)Teens  
Inspiration, Beeinflussung, Teilhabe**

**Beiträge aus Forschung und Praxis**

**Prämierte Medienprojekte**

**Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)**  
**Dieter Baacke Preis Handbuch 14**  
**Instagram und YouTube der (Pre-)Teens**  
**Inspiration, Beeinflussung, Teilhabe**  
**Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte**

**Dieser Band wurde gefördert vom**

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

**Herausgeber**

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur  
in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK)

**Anschrift**

GMK-Geschäftsstelle  
Obernstr. 24 a  
33602 Bielefeld  
fon 0521/677 88  
fax 0521/677 92  
email gmk@medienpaed.de  
homepage www.gmk-net.de

**Redaktion**

Dr. Friederike von Gross  
Renate Röllecke  
Tanja Kalwar

**Lektorat**

Tanja Kalwar

**Titelillustration**

kopaed

**Druck**

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2019

Arnulfstraße 205  
80634 München  
fon 089/688 900 98  
fax 089/689 19 12  
email info@kopaed.de  
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-514-7  
eISBN 978-3-86736-653-3

Franziska Giffey, Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend  
**Grußwort anlässlich der Verleihung des Dieter Baacke Preises  
am 17. November 2018 in Bremen** **9**

Friederike von Gross / Renate Röllecke  
**Instagram und YouTube der (Pre-)Teens** **11**  
Inspiration, Beeinflussung, Teilhabe

**Teil 1: Beiträge aus Forschung und Praxis**

Lars Gräßer / Markus Gerstmann  
**„Ich krieg das halt alles einfach mit und das ist halt das Schöne daran“** **19**  
Inspiration durch soziale Bewegtbild-Netzwerke

Kai-Uwe Hugger et al.  
**Zwischen Authentizität und Inszenierung** **29**  
Zur medienkritischen Einschätzung informationsorientierter YouTuber\*innen-Videos  
durch Jugendliche

Tanja Witting  
**Mädchen und junge Frauen auf Instagram** **37**  
Zwischen Schönheitsnormen und Empowerment

Christa Gebel / Andreas Oberlinner  
**Das GEHEIMNIS meines ERFOLGES** **45**  
Zum Orientierungspotential von YouTube-Stars für 10- bis 14-Jährige

Martina Schuegraf / Tobias Börner  
**Instagram-Faszination für Heranwachsende** **51**

Henrike Boy / Sabine Sonnenschein  
**Mit YouTube und Co. stark und kreativ werden** **57**  
Methoden zur Persönlichkeitsentwicklung und Förderung der Kritikfähigkeit

Isabel Venne / Larissa Brands  
**Social Media – Musik-Apps in inklusiven Kontexten** 63  
„Durchblick im Netz“: ein inklusives, medienpädagogisches Projekt zur risikoarmen Teilhabe

Iren Schulz, Schau Hin-Coach, im Interview mit Renate Röllecke  
**Medienaktive Kinder – ratlose Eltern?** 73

**Methoden zum Thema „Social Media“ für Fortbildungen und die medienpädagogische Praxis** 79

### Special zum Sonderthema „Kinderrechte in der digitalen Welt“ (Kategorie F)

Luise Meergans / Sophie Pohle  
**Von der Medienpädagogik zur Kinderrechtebildung** 85  
Über das Verhältnis von Kinderrechten und Medienpädagogik in der digitalen Welt

## Teil 2: Prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises

---

Metaversa e.V.  
**Flucht nach Utopia** 99  
(Kategorie A – Projekte von und mit Kindern)

Verein zur Förderung akzeptierender Jugendarbeit e.V. (VAJA)  
**#rootsnvisions/Wurzeln und Visionen – Geflüchtete und Bremer Jugendliche gestalten gemeinsam eine Videoprojektion** 107  
(Kategorie B – Projekte von und mit Jugendlichen)

ZDS Berufsinternat  
**Sag Was – eine polyperspektivische und multimediale Arbeitshilfe** 113  
(Kategorie B – Projekte von und mit Jugendlichen)

Moviemiento e.V.  
**Living Legends – Memory in Motion** 121  
(Kategorie C – Interkulturelle und internationale Projekte)

LAG Kunst und Medien NRW e.V. und Selfigrafen  
**NeoEnkel – generationsübergreifendes Fotoprojekt mit Geflüchteten und Senior\*innen** 129  
(Kategorie C – Interkulturelle und internationale Projekte)

Medienprojekt Berlin e.V.  
**Wahl inklusiv – Ein Videoworkshop für Menschen mit und ohne Behinderungen** 135  
(Kategorie D – Intergenerative und integrative Projekte)

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW  
**Spieleratgeber-NRW** 145  
(Kategorie E – Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter)

tinkerbrain. Institut für Bildungsinitiativen GmbH  
**#stadtsache. Crossmediale Teilhabe an der Stadt.** 153  
(Kategorie F – Projekte zum Sonderthema „Kinderrechte in der digitalen Welt“)

Trickmisch – das mobile Sprachlabor  
**Trickmisch – Deutsch lernen mit Trickfilmen** 161  
(Besondere Anerkennung)

## Teil 3: Zum Dieter Baacke Preis

---

Dieter Baacke (1999)  
**Was ist Medienkompetenz?** 169

Einfach bewerben  
**Dieter Baacke Preis – die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte** 171

**Fragen und Antworten zum Dieter Baacke Preis** 173

**Abbildungsnachweis** 175

men, die nach ihren Wünschen und Ideen verändert werden sollten. Sie haben gemeinsam mit Lehrer\*innen Schulgebäude und Pausenhöfe geprüft und verbessert. Darüber kamen sie oft mit den Bürgermeister\*innen in Kontakt, so dass sie auch die politische Dimension ihres Engagements erleben konnten. Innerhalb offener Jugendgruppen, oftmals initiiert durch die Jugendämter, wurden Spielplätze, Parks und Verkehrssituationen dokumentiert.

### **Kontakt**

Anke M. Leitzgen  
Anne Lachmuth  
Bruno Jennrich  
tinkerbrain. Institut für Bildungsinitiativen GmbH  
Dahlhauser Str. 25  
53797 Lohmar  
E-Mail: [anke@stadtsache.de](mailto:anke@stadtsache.de)  
Web: <https://tinkerbrain.de> und <https://stadtsache.de>



## **Im Interview**

**#stadtsache. Crossmediale Teilhabe an der Stadt.**

**tinkerbrain. Institut für Bildungsinitiativen GmbH**

**Anke M. Leitzgen**

### **Herausragendes und Spezielles**

#### **Welches sind die Besonderheiten des Projektes?**

Die App nutzt das Smartphone, auf das die meisten Kinder und Jugendlichen Zugriff haben, als digitales Werkzeug, um ihnen in ihrer gebauten Umwelt eine eigene Stimme zu geben. Gleichzeitig lädt sie dazu ein, aktiv zu werden und die eigene Stadt spielerisch zu erobern. Hirnforscher\*innen wissen heute, dass das Experimentieren mit den realen Bewegungserfahrungen, wie Balancieren und Buden bauen, notwendiger Bestandteil des Entwicklungsprozesses der Kinder ist. Sich bewegen heißt, das Fundament fürs Denken zu legen. Dafür sind Bewegungs- und Handlungsspielräume nötig.

Obendrein fördert die intensive Beschäftigung mit der unmittelbaren Umgebung die Identifikation aller Projektbeteiligten mit ihrer Stadt. Das wirkt sich emotional positiv aus und verstärkt das Gefühl: „Das ist mein Zuhause“. Langzeitstudien belegen, dass aus Kindern, deren Meinung ernst genommen wird, engagierte Bürger\*innen werden.

### **Ziele und Methoden**

#### **Welche medienpädagogischen Ziele werden mit welchen Methoden verfolgt?**

Es geht darum, dass man sehr früh schon versteht, dass man mit einem Handy mehr tun kann als Spiele spielen und sich unterhalten. Ein Handy ist auch ein Werkzeug, um gemeinsam zu forschen und demokratische Prozesse anzustoßen. Das Thema „Stadt“ eignet sich dabei für Beteiligung in Schule und außerschulischer Kinder- und Jugendarbeit wie kein zweites. Es ist Spielfeld für eigene Beobachtungen und Meinungen, praktisches Mittel-

fen und theoretisches Fachsimpeln – und zwar egal, wie klein oder groß man ist. Denn Kinder, Jugendliche und Erwachsene kommen spielerisch miteinander ins Gespräch. Dabei begegnen sich alle auf Augenhöhe, denn jede\*r ist Stadt-Experte in eigener Sache. Und weil wirklich jede/r praktisches Wissen zur Stadt besitzt, mischen auch diejenigen mit, die sich sonst selten einbringen.

### **Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte**

#### **Welche Vorkenntnisse haben die Teilnehmer\*innen?**

Um an den Projekten teilnehmen zu können, sind keinerlei Vorkenntnisse erforderlich.

#### **Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?**

Der Fokus liegt hier auf Mediennutzung und Mediengestaltung, denn die App wird als Forschungs- und Kommunikationstool eingesetzt.

#### **Welche Kenntnisse erwerben die Teilnehmenden?**

Über Fragen und Aktionen vor Ort lernen Kinder und Jugendlichen theoretisch und praktisch die eigene Straße, das Wohnviertel, den Schulweg und alle Orten, die sie in der Stadt nutzen, besser kennen. Dabei gleichen sie auf spielerische Weise Plätze, Räume und die damit verbundenen Erfahrungen bewusst mit ihren Bedürfnissen ab, formulieren ihre Beobachtungen, Wünsche und Ideen gegenüber unterschiedlichen Adressaten. So entsteht erfahrbare Selbstwirksamkeit und gleichzeitig ein Verständnis für Zuständigkeiten und Prozesse.



### **Probleme und Grenzen**

*Gab es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie wurden diese Probleme bewältigt?*

Das gute an einem digitalen Produkt ist, dass man daran ständig weiterarbeiten kann. Die wertvollen Erfahrungen der teilnehmenden Kinder und Jugendlichen einerseits und der Projektleiter und Multiplikator\*innen andererseits helfen mit, die App ständig zu optimieren.

### **Technik**

*Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?*

Tablet oder Smartphone, idealerweise mit regelmäßiger Software-Aktualisierung. Unterwegs wird kein Internet benötigt, später jedoch zum Hochladen der Ergebnisse eine gute WLAN-Verbindung.

### **Tipps für die Praxis**

*Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessierten geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?*

Einfach machen! Wer sich auf das Experiment der Doppelrolle einlässt, gleichzeitig lehrend und lernend zu sein, wird feststellen, wie kompetent die Kinder sind und wie fruchtbar das

Miteinander wird, wenn alle ihr Wissen zusammenwerfen und damit auch vom Wissen der anderen profitieren können.

### **Motivation**

*Ist es notwendig, die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Falls ja, warum und wie?*

Nein, absolut nicht. Im Gegenteil: Die Kinder haben Spaß am digitalen Entdecken ihrer Umwelt und schätzen die Diskussion auf Augenhöhe.

*Was macht den beteiligten Kindern und Jugendlichen besonders viel Spaß?*

Die Erfahrung, mit der eigenen Meinung ernst genommen und gehört zu werden und selbst etwas zum Gemeinwohl beitragen zu können.

*Und was finden Sie selbst besonders motivierend?*

Der Spaß, den die Kinder dabei haben und die Ernsthaftigkeit, mit der sie an die Aufgaben herangehen. Und immer wieder am Ende eines Projekts zu hören: „Danke, dass ihr diese App für uns gemacht habt!“ Dazu die zahllosen Bilder, die immer wieder in allen Gruppen in kurzen Pausen gemalt werden: #stadtsache in der Mitte und ein Herz drumherum. Das ist sehr rührend, macht aber auch sehr nachdenklich: Wo übersehen wir als Gesellschaft, dass wir Kinder teilhaben lassen könnten?

### **Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts**

*Welche Veränderungen haben sich durch die Medienprojekte in der Zielgruppe, in Ihrer Einrichtung oder den beteiligten Einrichtungen, im Stadtteil etc. ergeben?*

Die Arbeit in den Projekten wirkt sehr vielschichtig nach. Beispielsweise werden die Kinderrechte ernster genommen – speziell die Mitsprache wird über die Arbeit mit der App spielerisch und wirksam trainiert. Bei den Erwachsenen baut sich die Sorge ab, dass Kinder wahnsinnig fordernd sind, wenn man sie mitsprechen lässt. Erlebt wird das Gegenteil: Die Kinder und Jugendlichen sind konstruktiv und wertschätzend total bei

der Sache. Gemeinden und Schulen nutzen die Möglichkeit, ihre Aufgaben, Themen und Fragen zu stellen und gezielt eine authentische und zeitnahe Rückmeldung zu erhalten.

*Läuft das Projekt noch und falls ja, wie lange? Oder gibt es Anschlussprojekte?*

Ja, das #stadtsache-Projekt läuft weiter auf unbestimmte Zeit.

### **Themen**

*Welche Themen (Inhalte) waren bzw. sind im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?*

Besonders interessant sind die Themen Verkehr und Sicherheit – wie Zebrastreifen, Ampelübergänge und Angsträume –, eigenes Mobilsein in der Stadt, Gestaltung von Schulhöfen und Freiräume für sich selbst.

### **Trends und Interessen der Zielgruppe**

*Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in Ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?*

Zentral ist die Ausrüstung der Schulen, damit Soft- und Hardware sowie WLAN überhaupt zur Verfügung stehen.

*Wie geht man in Ihrer Einrichtung/wie gehen Sie evtl. darauf ein?*

Wir haben es schon erlebt, dass Lehrkräfte mit ihrer Klasse ins Schnellrestaurant gehen, um Internet nutzen zu können. Es gibt immer noch wahnsinnig viele Hürden, aber zum Glück lassen sich viele Pädagog\*innen von den schlechten Voraussetzungen nicht entmutigen und finden total kreative Lösungsansätze. Manche nehmen die Geräte beispielsweise zur Vor- und Nachbereitung privat mit nach Hause oder schaffen sich iPads mit SIM-Karten an, um unabhängig vom Schulnetz zu sein. Positiv ist, dass gerade durch das konkrete Projekt oft Dinge in den Städten angestoßen werden. Da gibt es dann plötzlich einen Anlass, dass die digitale Abteilung mit der Stadtplanung und der Jugendarbeit zusammensitzt, gemeinsam

überlegt, und dass auf dieser Basis dann Geräte angeschafft werden.

### **Perspektiven**

*Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung und für die medienpädagogische Arbeit generell?*

Der Dieter Baacke Preis ist ein Gütesiegel und unterstützt diejenigen, die das Projekt an ihrer Einrichtung machen wollen, sich aber gegen Ängste und Vorbehalte durchsetzen müssen. Viele bereits gelaufene Projekte bundesweit in Deutschland, in Österreich und in der Schweiz bieten sich dabei als Referenz an. Die Projekt-Dokumentationen aus 2018 werden nach dem Launch des neuen Updates (vermutlich Ende März 2019) auf der Website [www.stadtsache.de](http://www.stadtsache.de) stehen. Einen ersten Einblick aus Reinickendorf:

- [www.stadtsache.de/flowpage/publications/Reinickendorf/reinickendorf.php](http://www.stadtsache.de/flowpage/publications/Reinickendorf/reinickendorf.php)

Und aus Iserlohn:

- [https://flowpage.de/publication/stadtgestalter\\_iserlohn/](https://flowpage.de/publication/stadtgestalter_iserlohn/)
- [www.iserlohn.de/fileadmin/user\\_upload/Bilder/Jugend\\_Familie/Kinder-\\_und\\_Jugendbuero/\\_Janke\\_/2018/\\_App\\_Stadtsache/Suedschule/suedschule2.pdf](http://www.iserlohn.de/fileadmin/user_upload/Bilder/Jugend_Familie/Kinder-_und_Jugendbuero/_Janke_/2018/_App_Stadtsache/Suedschule/suedschule2.pdf)
- [www.iserlohn.de/fileadmin/user\\_upload/Bilder/Jugend\\_Familie/Kinder-\\_und\\_Jugendbuero/\\_Janke\\_/2018/\\_App\\_Stadtsache/Gesamtschule\\_Seilersee/seilersee2.pdf](http://www.iserlohn.de/fileadmin/user_upload/Bilder/Jugend_Familie/Kinder-_und_Jugendbuero/_Janke_/2018/_App_Stadtsache/Gesamtschule_Seilersee/seilersee2.pdf)

### **Struktur und Rahmen**

*Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?*

Wirklich empfehlenswert sind solide technische Voraussetzungen, beispielsweise ein Schulnetz, das nicht sofort zusammenbricht, wenn mehr als fünf Handys online sind.

### **Feedback**

*Gab es abschließend seitens der Zielgruppe Verbesserungsvorschläge, weiterführende Ideen bezüglich Ihres Projektes?*

Ja, absolut. Viele wünschen sich, Stadtpläne zu machen – also ein einfaches digitales Tool, um die Ergebnisse direkt in einen Stadtplan überführen zu können.

### **Ergänzungen**

*Was wurde Ihrer Meinung nach im Fragenkatalog nicht berücksichtigt? Was möchten Sie noch ergänzen?*

Die Lebenswelten von Kindern und Erwachsenen sind grundverschieden. Kinder in einem Alter von sieben Jahren erleben zum Beispiel die Stadt aus einer Augenhöhe von durchschnittlich 120 Zentimetern. Dadurch nehmen sie die gebaute Umwelt ganz anders wahr als Menschen, die größer sind. Parkende Autos werden für sie zu einem Sicherheitsproblem, weil sie verhindern, dass sich der Verkehr gut beobachten lässt. Außerdem haben Kinder einen anderen Blick auf die Dinge: Leerstehende Häuser und verwahrloste Parks betrachten sie als Abenteuerspielplätze, eine Sichtweise, die Erwachsene nicht immer teilen. Um eine Verbindung zwischen Kinder- und Erwachsenen-Perspektiven herzustellen, wurde die App #stadtsache entwickelt. Sie gibt Menschen die Möglichkeit, über ihre Wahrnehmung des Stadtraums mithilfe der selbstgemachten Fotos, Videos und Tonaufnahmen ins Gespräch zu kommen – und auf dieser Basis die Stadt besser zu machen. Denn eine Stadt, die für Kinder gut ist, ist für alle gut.

### **Interviewpartnerin**

**Anke M. Leitzgen:** Geschäftsführerin von tinkerbrain – Institut für Bildungsinitiativen. Die crossmedialen tinkerbrain-Projekte vermitteln komplexe Inhalte auf niederschwellige und lustvolle Weise. Dazu werden immer die besten Elemente aus beiden Welten genutzt: der analogen und der digitalen.



---

## **Abbildungsnachweis**

### *Titelbild*

© Monkey Business Images / Shutterstock.com

### *Porträtfoto Dr. Franziska Giffey*

© Bundesregierung / Jesco Denzel (Seite 9)

### *Friederike von Gross / Renate Röllecke*

© Katharina Künkel (Seite 15)

### *Lars Gräßer / Markus Gerstmann*

© BigTunaOnline / Shutterstock.com (Seite 19)

### *Christa Gebel / Andreas Oberlinner*

© Jacob Lund / Shutterstock.com (Seite 46)

### *Isabell Venne / Larissa Brands*

© Eigensinn e.V. (Seiten 67, 69)

### *Luise Meergans / Sophie Pohle*

© artistlike / Pixabay.com (Seite 85)

### *#stadtsache. Crossmediale Teilhabe an der Stadt.*

© Anke M. Leitzgen (Seiten 152, 154, 156, 159)

### *Trickmisch – Deutsch lernen mit Trickfilmen*

© Roland Bertram (Seite 160)

© Julia Kapelle (Seite 163)

© Barbara Klinker (Seite 165)

*Fotos und Abbildungen zu den Projektbeschreibungen und Interviews wurden uns freundlicherweise vom jeweiligen Projekt zur Verfügung gestellt.*

---