

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)

Mehr als Homeschooling und Onlinebasteln

**Medienpädagogik als Experimentier- und Erfahrungsfeld
digitaler Jugendarbeit**

Beiträge aus Forschung und Praxis

Nominierte und prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 16
Mehr als Homeschooling und Onlinebasteln

Medienpädagogik als Experimentier- und Erfahrungsfeld digitaler Jugendarbeit
Beiträge aus Forschung und Praxis – Nominierte und 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 2021

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

ISBN 978-3-96848-032-9
eISBN 978-3-96848-632-1

Friederike von Gross/Renate Röllecke	
Mehr als Homeschooling und Onlinebasteln	9
Medienpädagogik als Experimentier- und Erfahrungsfeld digitaler Jugendarbeit	

Teil 1: Beiträge aus Forschung und Praxis

Niels Brüggem/Laura Cousseran/Julian Erdmann/Franziska Koschei/Lena Schmidt/ Maximilian Schöber	
Jugendarbeit in Zeiten der Pandemie = Jugendmedienarbeit!?	19
Maik Rauschke/Stefan Schaper	
Lost Places?	27
Markus Gerstmann	
Was passiert, wenn Achilles die Schildkröte einholt?	33
Jugendarbeit – Digital	
Patricia Gläfcke/Horst Pohlmann	
Experimentierraum Online-Bildung	41
Erfahrungen aus Fort- und Weiterbildungen für Fachkräfte in der Kulturellen Bildung	
Jürgen Ertelt/Annika Gehring	
Jugend digital beteiligen – Demokratie stärken	49
Sonja Di Vetta/Björn Friedrich	
Digitale Treffs gestalten und beleben	57
Medienpädagogische Online-Angebote für Kinder und Jugendliche	
Eva Kukuk	
Jugendmedienarbeit in der Pandemie	63
Mutig und kreativ in der Grauzone	
Tanja Reineke/Katrin Adeline Schmidt	
Bielefeld digital und online	69
Kinder- und Jugendarbeit während der Corona-Pandemie gestalten	

Selma Brand/David Krützkamp	
Bau Dein Spiel!	79
Online-Workshops als Chance für digitale Teilhabe	
Carsten Siehl	
Digitale Filmbildung im DFF – Deutsches Filminstitut & Filmmuseum	85
Ein Erfahrungsbericht	
Michaela Weiss	
Kita in Corona-Zeiten medienpädagogisch begleiten	89

Teil 2: Nominierte und prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises

Nominierte Projekte des Dieter Baacke Preises 2020	99
Prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises 2020	
Initiative Creative Gaming e.V.	
ComputerSpielSchule Online (CSSO)	103
(Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)	
Kinder- und Jugendpfarramt der Evangelischen Landeskirche Anhalts in Kooperation mit dem Offenen Kanal Dessau und der Hochschule Merseburg	
„schreibt...“ Ein Kurzfilm aus dem „Kamera läuft“-Workshop für junge Schauspieler*innen und Filmmacher*innen (2019)	111
(Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)	
Die Debütanten – junges Theater in Berlin, Bezirksamt Steglitz-Zehlendorf	
#vieleLeben – Multimediales Theaterprojekt	125
(Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)	
LAG Kunst & Medien NRW e.V., Selfiegrafan und UZWEI – Kulturelle Bildung im Dortmunder U	
Recht & Würde – Plakatkampagne und Ausstellung zu den Menschenrechten	131
(Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“)	
Triolog Jugendhilfe gGmbH	
Eine lange Reise	137
(Kategorie D „Intergenerative und integrative Projekte“)	

LAG Medien Mecklenburg-Vorpommern e.V. und Gewerkschaft Erziehung und Wissenschaft Mecklenburg-Vorpommern #MVedu – ein Netzwerk von Bildungsenthusiast*innen aus Mecklenburg-Vorpommern	145
(Kategorie E „Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter“)	
BAG Jungen*arbeit e.V. in Kooperation mit BAG Mädchen*politik e.V. meinTestgelände. Begegnung ermöglichen – Vorurteile abbauen – Gestaltung fördern	153
(Kategorie F Sonderpreis 2020 „Speak out & Connect“)	
Freigesprochen Mediencoaching Songs in real life – Corona Edition	159
(Kategorie F Sonderpreis 2020 „Speak out & Connect“)	

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	175
Abbildungsnachweis	177

Initiative Creative Gaming e.V.
ComputerSpielSchule Online (CSSO)
(Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)

Die *ComputerSpielSchule Online* ist das virtuelle Pendant der bisherigen *ComputerSpielSchul*-Standorte in Hamburg und Potsdam. Begleitet werden die Teilnehmenden von den Medienpädagog*innen der Initiative Creative Gaming, im Fokus stehen jeweils neue Aktivitäten und Tools rund um den kreativen Umgang mit und das Selbermachen von digitalen Spielen.

Thema

Schaffung eines kollaborativen, offenen Online-Ortes zur medienpädagogischen Auseinandersetzung mit Computerspielen für junge Menschen ab 10 Jahren

Zielgruppe/n

Junge Menschen ab 10 Jahren/Klasse 5 aus ganz Deutschland

Methoden

Statt mit Videokonferenz-Tools zu arbeiten, um bisherige Konzepte eins zu eins ins Digitale zu übertragen, lag der methodische Fokus darauf, neue Ansätze zu entwickeln, die der digitalen Ausrichtung Rechnung tragen. So wurden virtuelle Umgebungen und Games ausgesucht, die eine hohe Immersion begünstigen. Außerdem richtete sich ein Hauptaugenmerk darauf, dass die ausgewählten Tools kollaborative Erkundungen und Entwicklungen sowie Sessions in Gruppenarbeit und Kennlern-/Auflockerungsspiele ermöglichen. Als gemeinsamer Ort wurden Räume in *Mozilla Hubs* angelegt und für die Bildung einer Community – auch außerhalb der eigentlichen Schultage – wurde ein *Discord*-Server aufgesetzt. Um Games in ihrer Funktion auszureizen, wählten die Projektver-

antwortlichen *Minetest* zur Entwicklung eigener Spiele sowie die Software *Twine*, um das Thema „interaktives Storytelling“ zu beleuchten. Auch wurde ein Transfer von Spielkultur und -wissen in eigene Kreationen angestrebt, welcher u.a. mit dem Thema „Character Design“ ermöglicht wurde.

Projektlaufzeit

Die erste Phase des Projekts startete am 11. Mai und endete am 31. August 2020. Diese Phase wurde im Rahmen des Ad-hoc Förderprogramms „Inter-Aktion“ des Fonds Soziokultur e.V. gefördert.

Die zweite Projektphase der *ComputerSpielSchule Online* startet im Frühjahr 2021, gefördert von der Deutschen Telekom Stiftung im Rahmen des Programms „Ich kann was!“.

Ergebnisse

Zu den Ergebnissen des Projekts zählt der Wissenszuwachs in der Konzipierung und Durchführung digitaler, kollaborativer Workshops im Bereich Games. Zudem ist eine kleine Community Jugendlicher über bisherige Standorte (und darüber hinaus) entstanden. Es sind außerdem virtuelle Welten gewachsen, auf denen weiter aufgebaut werden kann und welche sich mit jeder Veranstaltung weiterentwickeln.

Kontakt

Initiative Creative Gaming e.V.
Wiesendamm 59
22305 Hamburg
E-Mail: info@creative-gaming.eu
Web: www.creative-gaming.eu und
www.computerspielschule-online.de

Im Interview

ComputerSpielSchule Online

Initiative Creative Gaming e.V.

Matthias Löwe und Christiane Schwinge

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Bei dem Projekt handelt es sich um die erste ausschließliche Online-Variante einer *ComputerSpielSchule*¹ in Deutschland. Anknüpfend an die beiden Standorte in Hamburg und Potsdam, entwickelte die Initiative Creative Gaming im Zuge der ersten Corona-Welle im Frühjahr 2020 die Idee, mit der *ComputerSpielSchule Online* einen virtuellen Ort zu erschaffen, an dem Kinder und Jugendliche trotz Schließung von Schulen, Bibliotheken und weiteren Bildungsorten zusammenkommen können, um sich über Games auszutauschen und ihre Medienkompetenz in diesem Bereich zu stärken.

Aus methodisch-didaktischer Sicht ist das Besondere, dass bisherige Konzepte, die in den *ComputerSpielSchulen* Potsdam und Hamburg Anwendung fanden, nicht einfach ins Digitale übertragen wurden. Vielmehr wurde geschaut, welche medienpädagogischen Herausforderungen und Möglichkeiten ein digitales Projekt mit sich bringt. Vor diesem Hintergrund wurden gänzlich neue Ansätze entwickelt, um auch im Digitalen den Prinzipien handlungsorientierter Medienarbeit gerecht zu werden.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Mit der *ComputerSpielSchule Online* wurden verschiedene medienpädagogische Ziele im Zusammenhang mit der aktiven Auseinandersetzung mit digitalen Spielen verfolgt:

■ **Reflektion und Transfer:** Im gesamten Projektverlauf wurde an die Spielerfahrungen der Teilnehmenden angeknüpft und von

dort ausgehend sind neue Impulse gesetzt worden.

- **Perspektivwechsel:** Indem die Teilnehmenden eigene Spiele designen und die Grenzen von Spielen ausgelotet haben, konnten sie etwas über die Hintergründe von Games erfahren: Dass diese nämlich von Menschen gemacht sind, was damit einhergeht, dass sie Meinungen transportieren können, und dass prinzipiell alle, also auch die Kinder selbst, in der Lage sind, Games zu gestalten.
- **Emanzipation:** Entwickeln eigener Inhalte und Nutzung des Angebotes mit eigenem Set-Up. Mehr als noch im Analogen waren die Teilnehmenden gefordert, selbst die Basis für ihren Kurs zu schaffen: Programme installieren, Rechnerprobleme lösen, aber auch das selbstbestimmte Überlegen eigener Ziele innerhalb der Formate.
- **Kreativität:** Die Teilnehmenden haben erfahren, welche kreativen Potenziale in digitalen Spielen stecken und wie sie diese nutzen können, um selbst etwas Neues zu entwickeln.
- **Hinterfragen eigener Standpunkte:** Indem die Teilnehmenden in Gruppen zusammengearbeitet haben, waren sie permanent im Austausch über eigene Perspektiven und mussten lernen, sich gemeinsam zu organisieren.
- **Soziales Miteinander:** In den virtuellen Welten und den Avataren im Raum konnten sich die Teilnehmenden austauschen, Neues erkunden und sich gemeinsam mit digitalen Spielen beschäftigen.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

a) Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer*innen?

Deutlich wurde, dass nur wenige Teilnehmende mit eigener Hardware ausgestattet und dementsprechend im Umgang damit vertraut sind. Bei der Einrichtung, Installation sowie technischen Problemen wurden die fehlenden Vorkenntnisse sichtbar. Bei *Minetest* hingegen konnte in Bezug auf die Steuerung an große Vorerfahrung angeknüpft werden. Die darin umgesetzten Formate (Storytelling etc.) waren allerdings für die Teilnehmenden neu. Andere Formate und Tools waren ebenfalls unbekannt und wurden äußerst positiv aufgenommen.

b) Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

In dem Projekt ging es auf inhaltlicher Ebene um die Reflexion der eigenen Mediennutzung, um Aspekte der Medienkunde sowie praktisch um die Mediengestaltung. Auch die Mediennutzung in Bezug auf technisches Wissen spielte eine wichtige Rolle, da die Teilnehmenden von zu Hause aus z.B. Programme selbstständig installieren mussten oder Tools zum ersten Mal nutzten.

c) Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Die Teilnehmenden haben gelernt, kollaborativ an einem Projekt in virtuellen Welten zu arbeiten und sich selbstständig als Gruppe zu organisieren. Sie haben eigene Inhalte produziert und erfahren, wie verschiedene Multiplayer-Umgebungen für eigene kreative Werke (Theater, Rollenspiel, Storytelling, 3D-Modelling) genutzt werden können. Nicht zuletzt haben sie Kenntnisse in der Einrichtung der von ihnen genutzten Hardware erworben.

Probleme und Grenzen

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

Stolpersteine gab es dahingehend, dass die *ComputerSpielSchule Online* einerseits schnell umgesetzt werden und andererseits so niedrigschwellig und offen wie möglich sein sollte.

So wurde beispielsweise die kostenfreie Software *Mozilla Hubs* für die virtuelle *ComputerSpielSchule* ausgewählt. Bei *Mozilla Hubs* handelt es sich um einen virtuellen Chatraum, der über den Browser läuft. Die kostenlose





Software kann mit einem mobilen Endgerät oder über den Computer genutzt werden und bietet die Möglichkeit, sich über einen Voice-Chat auszutauschen, Dokumente und Videos zu teilen und sich in Form eines Avatars durch die Räume zu bewegen. Da es sich bei *Mozilla Hubs* um einen virtuellen Chat handelt, verhält sich das Auditive räumlich. D.h. während sich beispielsweise eine Gruppe an einem Ende des Raumes unterhält, kann sie von den Gesprächen, die am anderen Ende des Raumes von einer zweiten Gruppe geführt werden, nichts hören. Erst wenn sich die Gruppen räumlich annähern, wird das Audio der anderen Anwesenden lauter. So ist es möglich, einzelne Räume innerhalb einer Anwendung zu schaffen, ohne dass diese verlassen werden muss. Die Software konnte somit viele Anforderungen erfüllen. Letztlich zeigte sich aber erst in der Praxis, dass einige Teilnehmende Performanceprobleme mit der Software hatten oder schlechte Internetverbindungen dazu führten, dass der Hubs-Raum nicht betreten werden konnte. Aus diesem Grund wird für weitere Projekte auf diese Rahmung verzichtet.

Eine andere Herausforderung lag in der technischen Einrichtung der einzelnen Schultage. Als Lösung wurden die dreistündigen Schultage um 30 Minuten verlängert, die dann für den Technik-Check mit den Teilnehmenden zur Verfügung standen.

Ein dritter Stolperstein war die Erreichbarkeit der Zielgruppe, da Jugendliche aus ganz Deutschland teilnehmen konnten, die Netz-

werke hierzu aber noch nicht vorhanden waren. An diesem Punkt wird weiterhin gearbeitet.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Zu den technischen Voraussetzungen aufseiten der Teilnehmenden zählen eine stabile Internetverbindung, die Nutzung eines Computers samt Headset und Maus sowie die Vorab-Installation von Software.

Aufseiten der Anbietenden müssen – neben der genannten Hard- und Software – Posten beachtet werden, wie die Einrichtung und Instandhaltung eines *Minetest*-Servers oder die Einrichtung und Betreuung eines *Discord*-Servers.

Um die technischen Voraussetzungen zu gewährleisten, ist es wichtig, die Teilnehmenden sowie ihre Eltern mit Handouts und Hilfestellungen zu versorgen und genügend Zeit für den Technik-Check zu Beginn eines Angebots einzuplanen.

Tipps für die Praxis

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

Es empfiehlt sich sehr, mit einer bestehenden Community zu starten und von da aus zu wachsen. Bei mehreren eingesetzten Tools sollte zudem eine stabile Basis gefunden werden, die



als Treff-, Austausch- und Ausgangspunkt niedrigschwellig genug funktionieren kann. Besonders ist die möglichst transparente Planung des Anmelde-Prozesses zu berücksichtigen sowie das Mitdenken der „No-Show-Rate“: Was ist der leichteste Weg der Anmeldung? Zeiten und Deadlines klar kommunizieren. Wartelisten einführen und Nachrückende mit genügend Vorlauf informieren. Es empfiehlt sich weiterhin unbedingt die Alterseinschränkungen von Tools detailliert zu kontrollieren, um möglichst niedrigschwellig agieren zu können (Beispiel: Die sogenannten Junior-Accounts bei *RecRoom* haben keine Sprachfunktion; Einverständniserklärungen der Eltern für *Discord* einholen). Dazu umfassende, optionale Hilfestellungen für Basics zur Verfügung stellen, z.B. in Form von „How To Handouts“. Wichtig ist auch immer eine (zusätzliche) Person für das Tech-Setup 30 Minuten vor Start einzukalkulieren. Letztlich sollte ebenfalls der Dokumentation ein hoher Stellenwert zugemessen werden (In-Game Fotograf*in, Streams), da sie für Community-Zuwachs sorgen kann.

Motivation

a) War es notwendig, die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Wenn ja, warum und wie?

Ja und nein. Sobald die Teilnehmenden bei einem Schultag angemeldet waren, stellten sich die jeweiligen Angebote – abgesehen von technischen Problemen – als Selbstläufer dar.

Allerdings war es nach den Sommerferien und mit Beginn der Regelbeschulung schwieriger, die Teilnehmenden weiterhin für digitale Projekte zu begeistern, was sicherlich auch daran liegt, dass die Formate der einzelnen Schultage nicht immer selbsterklärend waren. Perspektivisch soll dies bei der Bewerbung mitbedacht werden, indem z.B. kleine Vorschauvideos produziert werden.

b) Was hat den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht?

Ein ihnen bekanntes Tool wie *Minetest* in einem unbekanntem Kontext (z.B. Theater) neu zu entdecken und so den Möglichkeitsraum für neue Gebiete zu öffnen.

c) Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?

Sich selbst im digitalen Raum zu bewegen, soziale Gruppenbildungen und die aufbrodelnde Kreativität der Teilnehmenden mitzuerleben, waren sehr gewinnbringend. In der Konzeption waren zudem die Möglichkeiten der virtuellen Welten motivierend. Auch das Dokumentieren der Werke ging schneller, direkter und eindrucksvoller von der Hand.

Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts

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

Für die Initiative Creative Gaming hat sich gezeigt, dass eine Herausforderung in der Erreichbarkeit der Zielgruppe liegt. Hieran wird weiterhin intensiv gearbeitet. Gleichzeitig soll, ähnlich wie in der *ComputerSpielSchule Hamburg*, mit der *ComputerSpielSchule Online* ein Ort geschaffen werden, an dem sich die Jugendlichen treffen, austauschen und auch fernab der medienpädagogischen Zielsetzungen miteinander in Kontakt treten können. Aus diesem Grund wurde ein *Discord*-Server eingerichtet, der noch weiter ausgebaut und gespielt wird.

b) Läuft das Projekt noch und wenn ja, wie lange? Oder gibt es Anschlussprojekte?

Die erste Projektphase der *ComputerSpielSchule Online* umfasste sechs „Schultage“, die vor und nach den Sommerferien 2020 stattfanden. Die nächste Projektphase kann aufgrund einer neuen Finanzierung 2021 starten und wird voraussichtlich weitere zehn Schultage umfassen, die sich ab Februar 2021 über das gesamte Jahr verteilen, weil die *ComputerSpielSchule Online* einmal pro Monat samstags öffnen wird.

Themen

Welche Themen (Inhalte) waren im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?

Der Ausgangsort in *Mozilla Hub* war trotz seiner Probleme ein großer Augenöffner für die Teilnehmenden: Sich in einem gestaltbaren 3D-Raum mit Freund*innen zu treffen war neu und wurde aufgrund des einfachen Set-Ups mehrfach für zukünftige private Treffen untereinander in Betracht gezogen. Darüber hinaus erfreuten sich alle neuen Formate im ihnen schon bekannten Tool *Minetest* großer Beliebtheit.

Trends und Interessen der Zielgruppe

a) Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?

Durch die pandemischen Entwicklungen und Einschränkungen ist die Mediennutzung in der Zielgruppe noch wichtiger geworden, zum einen, was die zeitliche Nutzung angeht, zum anderen, was die sozialen Funktionen betrifft. So wurde beispielweise das tägliche Treffen in *Minecraft* mit anderen Klassenkamerad*innen zu einer Art Schulhofersatz.

Daneben gehören weiterhin Klassiker wie *Minecraft* und *FIFA* zum Spielerepertoire der Heranwachsenden. Was Spielertrends betrifft, ließ sich beobachten, dass *Fortnite* in seiner Popularität mittlerweile von *Among Us* abgelöst wurde.

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

Ein wichtiges Tool der *ComputerSpielSchule Online* stellt *Minetest* dar. Hierbei handelt es sich um ein Open World und Sandbox Game, das Open Source sowie kostenlos zur Verfügung steht und vor allem im Bildungsbereich eingesetzt wird. Bei dem Spiel handelt es sich um einen Klon von *Minecraft*. Mit dem Einsatz von *Minetest* wird bewusst an die Popularität von *Minecraft* in der Zielgruppe angeknüpft. Durch verschiedene methodische Zugänge erfahren die Teilnehmenden, was über „die normale Nutzung“ hinaus möglich sein kann und wie man bekannte Spiele anders nutzen kann. Generell ist die *ComputerSpielSchule Online* nicht zuletzt deshalb entstanden, um in einer Phase der intensiven Mediennutzung einen geschützten Ort zu schaffen, an dem Jugendliche Medienkompetenz im Bereich Games erwerben können.



Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Teilnehmende nicht nur über Bundeslandgrenzen, sondern auch über Ländergrenzen hinweg anzusprechen. Durch den Wegfall von Dienstreisen und gemeinsam genutzten Ressourcen (sich erweiternde Welten, Kommunikationsplattformen) kann ein stärkerer Fokus auf die Formate anstatt auf die Organisation von Workshop-Tagen gelegt werden.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Eher zurückhaltende Personen können besser eingebunden werden. Insgesamt sind die Möglichkeiten digitaler Formate noch lange nicht ausgeschöpft. Gerade Verbindungen bzw. Verknüpfungen zurück zur direkten Umgebung der Teilnehmenden in hybriden Workshops bieten noch viel Potenzial.

Struktur und Rahmen

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

Zum Erreichen und Einbeziehen bestehender fester Gruppen aus Einrichtungen (Jugendhäuser, Schulen, Bibliotheken) ist ein besserer

Technik-Standard deutschlandweit notwendig. Oft gibt es keine Hardware, eigene Hardware kann nicht mit Strom versorgt werden, WLAN ist nicht vorhanden oder wichtige Ports für die Online-Kommunikation sind geblockt. Die häufige Abwesenheit von IT-Ansprechpersonen erschwert die Situation deutlich. Das Problem ist leider sehr komplex.

Wünschenswert ist zudem eine größere Auswahl an DSGVO-konformen Werkzeugen sowie Unterstützung zu erfahren im Umgang damit. Die Einrichtung eigener Serverarchitekturen, auf denen Partner-Organisationen, Teilnehmende sowie weitere Auftrags-Projekte zu Gast sind, ist ebenfalls komplex und als projektfinanzierter, gemeinnütziger Verein nur über kleinere Pauschalen an einzelnen Aufträgen zu stemmen. Niedrigschwellige Basisfinanzierungen für Vereine oder gemeinsam nutzbare Architekturen auf Länder- oder Bundesebene wären hier eine mögliche Lösung. Darüber hinaus ist die Zielgruppengewinnung ressourcenintensiv, weswegen eine Übersicht über deutschlandweite Online-Veranstaltungen sehr gewinnbringend wäre.

Feedback

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

Leider kamen die Feedbackbögen, die nach Abschluss des Projekts verschickt wurden,

nicht zurück. Während der jeweiligen Schultage wurde jeweils am Ende Feedback eingeholt und – sofern möglich – im fortlaufenden Prozess berücksichtigt und umgesetzt. Positiv wurde generell bewertet, dass es immer um das aktive Mitmachen und Gestalten geht. Zudem wurde das Kennenlernen neuer Tools und Games sehr wertgeschätzt. Einige Teilnehmende wünschten sich eine noch stärkere Fokussierung auf Game Design, wobei die Vorstellungen darüber mitunter diffus waren.

Bewältigung der Pandemie-Krise

a) Wie haben sich die Kontaktbeschränkungen, wie hat sich der Teil-Lockdown auf Ihre Arbeit ausgewirkt?

Zunächst sind mit dem beginnenden Teil-Lockdown ab Mitte März 2020 sämtliche Projekte und Aufträge für die Initiative Creative Gaming weggefallen. Schnell wurde klar, dass die Pandemie für unbestimmte Zeit die Arbeitsbedingungen grundlegend beeinflussen wird. So startete die Initiative bereits in der zweiten Märzhälfte mit intensiven Online-Meetings zur Konzipierung neuer Angebote. Tools und Software, die onlinegestützte Kollaboration zum Thema Games niedrigschwellig ermöglichen, wurden ausprobiert, neue medienpädagogische Ansätze entwickelt. Mitte April entstand unter anderem die Idee zur *ComputerSpielSchule Online*.

Während der ersten Corona-Welle war es wichtig, schnell in Aktion zu treten, um den Heranwachsenden in dieser Zeit medienpädagogische Angebote machen und ihnen einen Treffpunkt zur Verfügung stellen zu können.

b) Mit welchen wesentlichen Änderungen haben Sie es in Ihrer Projektarbeit evtl. zu tun? Welche Lösungen haben sich bewährt?

Da die Initiative Creative Gaming normalerweise Angebote in Präsenz anbietet, sind diese zu großen Teilen weggefallen und Online-Alternativen mussten her. Neben der *ComputerSpielSchule Online* sind weitere Online-Workshops für Kinder und Jugendliche sowie Fortbildungen für Erwachsene entwickelt worden.

Im Sommer wurden diese Ansätze ausgewertet, um zu prüfen, welche sich bewährt haben und an welchen Stellen nachgebessert werden muss. So zeigte sich beispielsweise, dass nicht alle Tools so niedrigschwellig funktionierten, wie erwartet. Insgesamt wurde deutlich, dass kollaborative Angebote wie z.B. das gemeinsame Entwickeln von Escape Games in *Minetest* bei der jungen Zielgruppe gut ankommen. Bei Angeboten für Multiplikator*innen hingegen haben sich Fortbildungen über Videokonferenz-Tools bewährt, in denen viel Zeit für den Austausch und vor allem für das Ausprobieren bleibt.

Interviewpartner*innen

Matthias Löwe: Playful Interaction Designer (BA); Sprecher der Initiative Creative Gaming e.V.; u.a. Code Week Ambassador Deutschland; Vorstand Gamestorm Berlin; Award Manager A MAZE./Berlin; Kuration und Gestaltung PLAY – Creative Gaming Festival.

Christiane Schwinge: Freie Medienpädagogin (Diplom-Pädagogin); Sprecherin der Initiative Creative Gaming e.V.; u.a. Mitglied des jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V.; künstlerische Leitung des PLAY – Creative Gaming Festival; Projektleitung der *ComputerSpielSchule Online*.

Anmerkung

- 1 Unter dem Namen *ComputerSpielSchule* sind bundesweit medienpädagogische Angebote und Einrichtungen rund um digitale Spiele entstanden. Den Anfang machte 2008 die *ComputerSpielSchule Leipzig*. Die Initiative Creative Gaming hat 2015 die *ComputerSpielSchule Hamburg* ins Leben gerufen und 2017 die *ComputerSpielSchule Potsdam* gegründet.

Abbildungsnachweis

Titelbild

©shutterstock_charmedlightph

Friederike von Gross/Renate Röllecke

©Katharina Künkel (Seite 15)

Niels Brüggem et al.

©Unsplash/Devin Avery (Seite 21)

©Unsplash/Dylan Ferreira (Seite 22)

Jürgen Ertelt/Annika Gehring

Lizenz: CC BY 3.0 DE, Katharina Bluhm (Seite 50)

Lizenz: CC BY 4.0, jugend.beteiligen.jetzt/Frank Segert (Seite 54)

Sonja Di Vetta/Björn Friedrich

©SIN – Studio im Netz e.V. (Seiten 59f.)

Eva Kukuk

©GMK-M-Team (Seiten 64f.)

Michaela Weiss

Seite 90

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