

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)

Love, Hate & More

Digitale Teilhabe durch Medienpädagogik ermöglichen

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 17
Love, Hate & More
Digitale Teilhabe durch Medienpädagogik ermöglichen
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
Oberrnstr. 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 2022
Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-070-1
eISBN 978-3-96848-670-3

Friederike von Gross/Renate Röllecke	
Love, Hate & More	9
Digitale Teilhabe durch Medienpädagogik ermöglichen	

Teil 1: Beiträge aus Forschung und Praxis

Peter Holzwarth	
Audiovisuelle Formen der Identitätskonstruktion am Beispiel von Social Media	17
Chancen und Herausforderungen für die Medienpädagogik	

Tanja Witting	
„Man kann nicht ‚nur‘ Spielen!“	25
Gamingbezogene Beziehungsarbeit und kompetenz- und teilhabeförderliche Lern- gelegenheiten in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit	

Sabine Diener-Kropp	
Liebe(s)leben digital	31
Medien als Mittel des sexuellen Forschens, der Identitätsstärkung und Beziehungspflege Jugendlicher	

Anna Seikel/Antonia Zerres	
Queer im Netz	41
Die Rolle von Online-Angeboten beim Erlernen von Identität und Sexualität abseits der Heteronorm	

Angela Tillmann/André Weßel	
„Ich bin schon 12 Jahre alt und ich hab irgendwie vergessen, wie man mit den Geräten umgeht“	49
Digitale Ungleichheit und das Recht auf Medienbildung in stationären Einrichtungen der Erziehungs- und Eingliederungshilfe sowie Internaten	

Matthias Felling im Gespräch mit Dimitria Bouzikou und Anja Franke	
Die Brille der Anderen aufsetzen	57
Zur Verknüpfung der Bereiche Gewaltprävention, Sexualpädagogik und Medienpädagogik bei der Erstellung von Rechte- und Schutzkonzepten	

Eva Kukuk

Empowerment, Selbstdarstellung und Selbstbehauptung on- und offline 63

Ein Crossover-Workshop zur Kooperation von Wendo und Medienpädagogik

Teil 2: Prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises

Kinderstadt Halle e.V.

Kinderstadt 2020 – „Halle an Salle“ 69

(Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)

Haus für Kinder Salzbrunner Straße

Salzbrunner TV 77

(Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)

GRIPS Werke e.V.

HARTE ARBEIT – Der frühe Vogel kommt ins Schloss 85

(Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)

Future of Ghana Germany e.V.

Vorbilder.Lab 93

(Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“)

anyway e.V.

KUNTERGRAU 99

(Kategorie D „Inklusive und intersektionale Projekte“)

Kommunikation & Medien e.V.

Online-Mediencamp für Kids 107

(Kategorie E „Netzwerkprojekte“)

Krea-Jugendclub – Kreativitätsschule Bergisch Gladbach e.V.

Unter Druck 115

(Kategorie F | Sonderpreis 2021 „Love & Hate – Interaktionsrisiken kreativ aufgreifen“)

Jugendpflege der Gemeinde Ostercappeln in Kooperation mit der
LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V.

„Who am I“ – Gestaltung eines digitalen Social-Media-Krimis 121

(Kategorie F | Sonderpreis 2021 „Love & Hate – Interaktionsrisiken kreativ aufgreifen“)

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Gaming ohne Grenzen 127

(Besondere Anerkennung)

Teil 3: Zum Dieter Baacke Preis

Dieter Baacke (1999)	
Was ist Medienkompetenz?	137
Einfach bewerben	
Dieter Baacke Preis – die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte	139
Fragen und Antworten zum Dieter Baacke Preis	143
Abbildungsnachweis	145

Kinderstadt 2020 – „Halle an Salle“ (Teilbereiche Kinderrat und Kinderstadt Magazin, Minetest-Workshops) (Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)

Die *Kinderstadt „Halle an Salle“*¹ findet in ihrer ursprünglichen Form als fünfwöchiges Planspiel im Rahmen einer Open-Air-Veranstaltung auf der Peißnitzinsel in Halle für Kinder und Jugendliche zwischen 7 und 14 Jahren statt. Seit 2002 hat sich die *Kinderstadt* als Großprojekt etabliert und wird seitdem alle zwei Jahre in Kooperation mit Kinderstadt Halle e.V. und Theater, Oper und Orchester GmbH Halle, Sparte Thalia-Theater sowie durch die Unterstützung vieler weiterer Beteiligter realisiert. Die pandemische Lage stellte die *Kinderstadt 2020* vor besondere Herausforderungen. Bis März 2020 fand das Projekt innerhalb der Vorbereitungsphase in seinem regulären Verlauf statt. So gründete sich zur Auftaktveranstaltung im Januar 2020 der Kinderrat, das Planungsgremium der *Kinderstadt*. Erste Kinderratssitzungen und Workshops zur Gestaltung der *Kinderstadt* sowie Aktionen zum diesjährigen Thema wurden mit der Zielgruppe realisiert. Ab März 2020 zeichnete sich durch die Maßnahmen zur Eindämmung des Corona-Virus ab, dass die *Jubiläumskinderstadt* nicht in geplanter Form stattfinden kann, wodurch sich das Projekt ab April neu erfand. Neben stark reduzierten Präsenzveranstaltungen wurden digitale Formate mit Kindern und Jugendlichen der Zielgruppe realisiert. Die digitalen Formate umfassten die *Kinderstadt-Magazin-Sendungen* und -Beiträge (insgesamt fünf thematische Sendungen mit bis zu 30 Minuten Länge und über 40 Einzelbeiträge), die ab April zusammen mit den Mitgliedern des Kinderrates gestaltet wurden, sowie *Online-Minetest-Workshops* (insgesamt 16 Workshop-Termine), in denen Kinder und Jugendliche ihre umweltbewusste und nachhaltige *Kinderstadt* digital erbauen und bespielen konnten. Professionell unterstützt wurden die *Minetest-Workshops* durch die Stiftung Digita-

le Spielekultur im Rahmen der Initiative „Stärker mit Games“, einer Initiative des Förderprogramms „Kultur macht stark – Bündnisse für Bildung“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung und der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt e.V. Ziel des Projektes *Kinderstadt „Halle an Salle“* ist es, den komplexen Lebensraum „Stadt“ für Kinder erfahrbar zu machen und ihnen die Möglichkeit der Partizipation am gesellschaftlichen Leben spielerisch nahezubringen. Der Schwerpunkt „Umwelt und Nachhaltigkeit“ hat innerhalb der alternativen Formate die Möglichkeit eröffnet, sich mit Energie und Wasser, Fortbewegung und Mobilität, Frischluft, Bodenqualität und Begrünung, Warentransport und Warenkreislauf und vielen weiteren Bereichen aus unterschiedlichen Perspektiven zu beschäftigen. So hat das Projekt einerseits Raum zur Sensibilisierung des Themenschwerpunktes ermöglicht, andererseits das Rüstzeug mitgegeben, eigene Ideen und Vorstellungen einer nachhaltigen und lebenswerten Stadt zu äußern, zu diskutieren und es hat Impulse geliefert, erste Schritte konkret umzusetzen.

Thema

Die *Kinderstadt „Halle an Salle“* ist ein partizipatives Großprojekt rund um das Thema Stadtgeschehen. Das Motto der *Kinderstadt 2020* lautete „Stadt, Land, Fluss“ und setzte den Schwerpunkt auf die Bereiche Umwelt und Nachhaltigkeit.

Zielgruppe/n

Die Hauptzielgruppe der *Kinderstadt* sind Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 7 und 14 Jahren.

Methoden

Kinderrat und Kinderstadt-Magazin: Ab April 2020 wandelte sich der Kinderrat in eine Kinderredaktion für das Kinderstadt-Magazin. Durch die Nutzung der digitalen Kommunikationsplattform Zoom wurde weiterhin wöchentlich mit dem Kinderrat zu stadtrelevanten Themenkomplexen unter dem Schwerpunkt „Umwelt und Nachhaltigkeit“ unter Einbeziehung regionaler Expert*innen gearbeitet. Gemeinsam mit dem Projektteam der *Kinderstadt* wurde in je zwei Sitzungsterminen eine Kinderstadt-Magazin-Sendung vorbereitet. Die Mitglieder des Kinderrats bestimmten dabei die Auswahl der Sendungsthemen und Rubriken, produzierten eigene Beiträge (Themenfindung und -umsetzung, Kamera, Schnitt), interviewten Expert*innen und moderierten z.T. innerhalb der Sendungen.

3D-Kinderstadt-Spiel mit Minetest: Als Stadtplaner*innen und Baumeister*innen gestalteten die Teilnehmenden der Minetest-Workshops ihre Kinderstadt digital zum Schwerpunktthema. Begleitet wurden die 16 digitalen Workshops via Zoom durch (medien-)pädagogische Fachkräfte. Nach den thematischen Einführungen entschieden die Kinder und Jugendlichen selbst, was ihre Stadt braucht, setzten Ideen eigenständig oder im Team in Minetest um und stellten ihre Ergebnisse in Präsentationen allen Teilnehmenden vor.

Projektlaufzeit

Gesamtlaufzeit: 01.01.2020 bis 31.10.2020
Alternative Umsetzung: ab April 2020

Ergebnisse

Das Kinderstadt-Magazin umfasst insgesamt fünf thematische Sendungen mit bis zu 30 Minuten Laufzeit sowie über 40 Einzelbeiträge, die über den YouTube-Kanal und die Homepage der *Kinderstadt* veröffentlicht wurden. Zusätzliche Reichweite erzielten die Magazine über die Ausstrahlung im Sendeprogramm sowie durch die Integrierung in der Mediathek vom Offenen Kanal Merseburg-Querfurt. Die Ergebnisse der digitalen *Kinderstadt* aus den Minetest-Workshops fanden als Einzelbeiträge im Kinderstadt-Magazin ihren Platz.

Kontakt

Kinderstadt Halle e.V.
Große Ulrichstraße 51
06108 Halle (Saale)
E-Mail: info@kinderstadt-halle.de
Web: www.kinderstadt-halle.de



BETTINA ROST
REFERENTIN KUNSTVERMITTLUNG MORITZBURG

Im Interview

Kinderstadt 2020 – „Halle an Salle“

Kinderstadt Halle e.V.

Christin Wenig

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Die *Kinderstadt „Halle an Salle“* ist ein partizipatives Projekt rund um's Stadtgeschehen. In seiner ursprünglichen Form findet *Halle an Salle* sowohl im Vorbereitungs- sowie im Öffnungszeitraum nahezu ausschließlich in Präsenzveranstaltungen mit der Zielgruppe statt. Im Zuge der besonderen Herausforderungen und der notwendigen Umstellung des Projektes *Kinderstadt 2020* gelang es innerhalb kürzester Zeit mittels der neugesetzten, digitalen Formate *Kinderstadt-Magazin* und *Minetest*, mit den Teilnehmenden zu stadtrelevanten Themen zu arbeiten und ihnen ein Sprachrohr für ihre Anliegen zu geben.

Die hohe Qualität der Formate konnte durch die starke Einbindung (regionaler) Expert*innen realisiert werden. Durch die Vielschichtigkeit der Beteiligungen und spezifischen Wirkungskreise wurde eine große gesellschaftliche Relevanz über die Stadtgrenzen von Halle hinaus erreicht.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele werden mit welchen Methoden verfolgt?

Hauptziel der *Kinderstadt* ist es, den komplexen Lebensraum „Stadt“ für Kinder im Alter zwischen 7 und 14 Jahren erfahrbar zu machen und ihnen Möglichkeiten der Partizipation und Mitgestaltung von Gesellschaft durch Spiel und Experiment nahezubringen. Die notwendige Umstrukturierung des Projektes überführte dieses Ziel in digitale Beteiligungsformate. Ausgehend von den thematischen Auseinandersetzungen zum Themenschwerpunkt und der Vermittlung von filmästhetischen Gestaltungsgrundlagen sowie spieltechnischen Um-

setzungsmöglichkeiten erhielten die Kinder den Raum, ihre Anliegen für ihre Stadt zu formulieren und kreativ zu bearbeiten.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

a) Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer*innen?

Die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen hatten unterschiedliche Vorkenntnisse. Kinder ohne jegliche Vorerfahrung, aber auch Hobbyfilmer*innen, Cutter*innen oder erfahrenere *Minetest*-Spieler*innen beteiligten sich innerhalb der unterschiedlichen Formate.

b) Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Ausgehend vom dem nach Baacke definierten Medienkompetenzbegriff lernten die Teilnehmer*innen im Rahmen des *Kinderstadt-Magazins* durch die Auseinandersetzung mit filmästhetischen Mitteln die Wirkung von Medien kennen und diese kritisch zu hinterfragen (Mediennutzung/Medienkritik). Sie erprobten sich im Umgang mit vorwiegend einfacherer Medientechnik und lernten sie für ihre Zwecke zu nutzen (Medienkunde). Innerhalb der Produktion eigener Beiträge bedienten sich die Teilnehmenden zudem unterschiedlicher Gestaltungstechniken (Mediengestaltung). Auch innerhalb der *Minetest*-Workshops wurden durch die Methode des computerspielgestützten Lernens verschiedene Bereiche von Medienkompetenz in ihren Ansätzen bedient.

c) Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Im Rahmen der Medienbildung erlernten die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen



die Produktion von eigenen Medieninhalten (Themenfindung und -umsetzung, Kamera, Schnitt), die Erstellung und das Durchführen von Interviews sowie das Moderieren. Dem übergeordnet setzten sie sich auf unterschiedlichen Ebenen mit dem Komplex „Stadt“ und den damit verbundenen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und politischen Prozessen kritisch auseinander. Dabei stießen die Kinder und Jugendlichen auf widerstreitende Interessen und erlernten durch die Beschäftigung mit Pro und Contra Kommunikationsstärke und Problemlösungsstrategien. Darauf aufbauend sammelten die Kinder Erfahrungen, die sie demokratische Prozesse besser verstehen und ihr Recht auf Mitbestimmung wahrnehmen ließen.

Probleme und Grenzen

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

Die größte Herausforderung innerhalb der Durchführung der *Kinderstadt 2020 – „Halle an Salle“* bestand in der Corona-bedingten notwendigen Gesamtumstellung des Projektes, was unweigerlich Auswirkungen auf die Finanzierung, die Ausrichtung und Umsetzung der Beteiligungsformate und die Verteilung der Aufgaben innerhalb des Projektteams hatte. Finanziell konnte das Projekt umgestellt und gesichert werden. Das Projektteam der *Kinderstadt* erwies sich trotz erschwelter Arbeits-

bedingungen und hohem Umplanungsaufwand als besonders flexibel und kreativ, sodass binnen kürzester Zeit alternative Angebote konzipiert und realisiert werden konnten. Es gelang sogar, trotz der Umstellung des Kinderrates vom Stadtplanungsgremium in eine digitale Kinderredaktion für das *Kinderstadt-Magazin*, neue Mitglieder für den Kinderrat zu gewinnen. Die wiederholte Akquise von Kooperationspartnern für die Realisierung der alternativen Angebote gestaltete sich als überaus erfolgreich, sodass neue Weichen für zukünftige Durchführungen des Projektes gelegt werden konnten.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Für die Einrichtung des *Kinderstadt-Magazin-Studios* erhielt das Projekt die notwendige Licht- und Tontechnik über die *Theater, Oper und Orchester GmbH* (gemeinsamer Veranstalter des Projekts mit dem *Kinderstadt Halle e.V.*) sowie weitere Kamertechnik über den Offenen Kanal *Merseburg-Querfurth*. Zur Realisierung der *Minetest-Workshops* stellte uns die *Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt* ihren pädagogisch betreuten Server zur Verfügung. Die teilnehmenden Kinder am Kinderrat und den *Minetest-Workshops* benötigten i.d.R. zu Hause einen internetfähigen Computer, eine Webcam und ein Mikrofon und zur Erstellung eigener Beiträge mindestens ein Smartphone.

Tipps für die Praxis

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

Die Realisierung der *Kinderstadt 2020* – „Halle an Salle“ mit medienpädagogischen Formaten erfolgte aufgrund der besonderen Voraussetzungen der pandemischen Situation, die Umsetzung der einzelnen Planungsschritte waren dementsprechend kurzfristig und kräfteintensiv. Empfehlenswert für digitale Projekte ähnlichen Charakters ist daher in jedem Falle eine längerfristige Projektplanung. Neben Medienkompetenzen im Planungsteam benötigt es zur qualitativen Bearbeitung des Themenkomplexes „Stadt“ vielfältige Schnittstellen zu Expert*innen unterschiedlicher Bereiche der „Erwachsenenwelt“.

Motivation

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

Seit 2002 ist die *Kinderstadt* „Halle an Salle“ ein etabliertes Projekt und findet in seiner zweijährigen Durchführung großen Zuspruch. Bereits im Januar gründete sich der Kinderrat und tagte bis März wöchentlich zur Planung der *Kinderstadt* in direkten Treffen. Nach kurzer Unterbrechung waren nahezu alle Mitglieder motiviert, die Arbeit innerhalb des Kinderrates

mit neuen Aufgaben und vor allem neuer Verantwortung wieder aufzunehmen.

b) Was hat den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht?

Die Teilnehmer*innen der unterschiedlichen Formate hatten viel Freude daran, sich den vielschichtigen Themen zu stellen, mit Expert*innen auf Augenhöhe der „großen Stadt“ in Kontakt zu kommen, kritisch zu sein, ihre Meinungen einzubringen und zu diskutieren. Zudem entdeckten die Kinder und Jugendlichen im Ausprobieren gestalterischer Prozesse und durch die Entwicklung eigener Ideen und deren Umsetzung, was in ihnen steckt.

c) Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?

Durch das Projekt *Kinderstadt* „Halle an Salle“ ist immer wieder spürbar, wie wichtig partizipative Kinder- und Jugendarbeit ist. Mit dem nötigen Informations- und Erfahrungsraum erleben die Kinder Selbstwirksamkeit und entwickeln wichtige Kompetenzen des demokratischen Zusammenlebens. Mit welchem kritischen Blick die Teilnehmenden gesellschaftliche Prozesse beleuchteten, welchen oft so klaren Standpunkt sie eingenommen haben und welche kreativen Wege sie fanden, diesen auszudrücken, war innerhalb des Projektprozesses besonders motivierend.



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?

Mit den digitalen Formaten und deren Veröffentlichung konnte die *Kinderstadt „Halle an Salle“* eine höhere mediale Wirksamkeit und damit auch ein stärkeres Bewusstsein über die Grenzen der Stadt Halle hinaus erzielen. Die entwickelten Formate haben das Potenzial, zukünftige Durchführungen des Projektes *Kinderstadt „Halle an Salle“* zu bereichern.

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

Die *Kinderstadt 2020 „Halle an Salle“* ist abgeschlossen. Alle zwei Jahre stattfindend, geht das Projekt 2022 in die nächste Runde. In der 11. Neuauflage des Stadtspiels unter dem Titel „Einmal Zukunft und zurück“ werden sich die Kinder verstärkt mit der Fragestellung auseinandersetzen, wie Stadt in Zukunft funktionieren kann, dabei sind auch Reisen in fantastische Zukunftsvisionen und Science-Fiction-Geschichten ausdrücklich erwünscht.



Themen

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

Ausgehend vom Schwerpunkt wählten die Mitglieder des Kinderrates die Themen für die Magazin-Sendungen eigenständig aus. Die für die Kinder offensichtlich spannendsten Themen waren unter anderem gesellschaftliche und politische Beteiligungsmöglichkeiten, Mobilität und Konsum. Im Rahmen der Minetest-Workshops beschäftigten sich die teilnehmenden Kinder vertiefend mit unterschiedlichen Aspekten, die eine Stadt grüner, gesünder, sauberer und lebenswerter machen könnten.

Trends und Interessen der Zielgruppe

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

Hierzu kann keine Aussage getroffen werden. Das *Kinderstadt*-Projekt findet alle zwei Jahre statt und hat keine konstanten Angebote für die Zielgruppe und damit auch keinen permanenten Austausch mit dieser. Der Kinderrat gründet sich für jede Durchführung der *Kinderstadt* alle zwei Jahre neu.

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

Die nächste *Kinderstadt* findet 2022 unter dem Motto „Einmal Zukunft und zurück“ statt. In diesem Rahmen wird die Gestaltung des Stadtbildes neu verhandelt und in den Realraum *Kinderstadt* überführt.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Zunächst einmal freuen wir uns sehr über die Auszeichnung durch den Dieter Baacke Preis und sehen damit unsere Bemühungen in der notwendigen Umstrukturierung der *Kin-*

derstadt 2020 in eine digitale Form bestätigt. Medienpädagogische Zielstellungen hat das Projekt auch in seiner ursprünglichen Umsetzung. So bilden Medien einen Bestandteil von vielen weiteren Bereichen, die die *Kinderstadt* abbildet. Da das Projekt nur durch finanzielle Förderung, Sponsoring und Spenden realisiert werden kann, erhoffen wir uns, mit der Auszeichnung neue Möglichkeiten der Finanzierung zu erschließen.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Medienpädagogische Handhabung erhielt im Zuge der Pandemie ungeahnte Verknüpfungsmöglichkeiten mit sonst vorwiegend analog stattfindenden Projekten. Das damit gewonnene Potenzial schafft neue Sichtweisen und Vernetzungsmöglichkeiten.

Struktur und Rahmen

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

Sichere Planungskomponenten sind wohl für jede Projektarbeit wünschenswert, in Zeiten der Pandemie doch in vielen Bereichen nicht gegeben. In Anbetracht der oft notwendigen flexiblen Umgestaltung hat sich in den vergangenen zwei Jahren gerade in der Handhabung finanzieller Fördergebeher einiges getan.

Feedback

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

Einige Teilnehmer*innen der Minetest-Workshops äußerten nach Beendigung dieses Formats den Wunsch, die digitale Stadtentwicklung weiter voranzutreiben und sich in diesem Raum weiter auszuprobieren. Viele Mitglieder des Kinderrates sehnten sich, trotz des überwiegend positiven Feedbacks zu den digitalen Formaten, nach einer Rückkehr in das ur-

sprüngliche Projektformat mit Präsenztreffen des Kinderrates oder dem realen Kinderstadt-raum im Öffnungszeitraum auf der Peißnitzinsel Halle Saale.

Experimentierfeld Digitales/ zukünftige Perspektiven

a) Mit welchen digitalen Strategien, Methoden und Tools haben Sie evtl. rund um die Kontaktbeschränkungen in der Pandemie oder auch sonst Erfahrungen gesammelt?

Über die Methoden und genutzten Tools der *Kinderstadt 2020* hinaus konnten Erfahrungen in der Überführung eines zunächst analog geplanten Theaterstückes in den digitalen Raum mittels der Verknüpfung von mittlerweile gängigen Kommunikationstools (wie Zoom, BigBlueButton, Teams etc.) mit der Streamingsoftware OBS gesammelt werden.

b) Was davon hat sich bewährt, woran würden Sie gern weiter anknüpfen?

Über die Verknüpfung von einer Kommunikationsplattform mit der Streamingsoftware OBS schaffte es das interaktive, digitale Theaterstück, moderne, dem Theater oft noch fremde Techniken mit der Unmittelbarkeit des Theaters zu verbinden. Durch die naturgemäße hohe Reichweite eines digitalen Formates können bisher unerschlossene Teile der Zielgruppe angesprochen werden.

Interviewpartnerin

Christin Wenig: 1986 in Ilmenau geboren; Ausbildung zur Medienkauffrau für Digital und Print; Studium der Kultur- und Medienpädagogik an der Hochschule Merseburg; arbeitete während ihres Praxisseesters im Projekt *eisenhart – fit in Handwerk, Kunst und Design* (aktuell: Bildungsmanufaktur) des Jugend-Kunst- und Kulturhauses Schlesische27 in Berlin; wirkte nach Abschluss ihres Studiums 2014 als freischaffende Mitarbeiterin in diversen kulturpädagogischen Projekten mit; übernahm 2018 die pädagogische Leitung der *Kinderstadt „Halle an Salle“* sowie die Stationskonzeption des Thalia-Faschings *Auf der Rasenkante – Insekten!*; ist seit April 2019 als theaterpädagogische Projektkoordinatorin der Bühnen Halle Teil des Teams Thalia-Fasching und Leiterin der *Kinderstadt*; unterstützt seit der Spielzeit 2020/2021 zudem das Team der Theatervermittlung der Bühnen Halle.

Anmerkung

- 1 Kein Tippfehler, die Kinder haben das Projekt bewusst so genannt.



Gesamtansicht der Minetest-Kinderstadt

Abbildungsnachweis

Titelbild

©shutterstock.com_mens diviniior

Friederike von Gross/Renate Röllecke

©Katharina Künkel, unter Verwendung von: shutterstock.com_Sunny studio/robuart | AdobeStock_davooda/kuroksta/Katsiaryna (Seite 13)

Peter Holzwarth

©www.instagram.com/rosaliexfeminist/reels/ (Seite 17)

©Peter Holzwarth (Seiten 18)

Sabine Diener-Kropp

©Katharina Künkel, unter Verwendung von: shutterstock.com_sergey causelove, adobestock_nexusby | Gendergrafik nach: OpenClipart-Vectors/Pixabay (Seite 38)

Angela Tillmann/André Weßel

©rawpixel.com/Teddy (Seite 50)

Eva Kukuk

©GMK-M-Team (Seiten 63-66)

Kuntergrau

©Léon M. Groß (Seite 100)

©anyway e.V./Max Jonas Fohrbeck (Seite 102-104)

Unter Druck

©Helga Niekammer (Seiten 117, 119, 120)

Gaming ohne Grenzen

©Max Zindel (Seiten 128, 131, 133)

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