

**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](mailto:gmk@medienpaed.de)  
homepage [www.gmk-net.de](http://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](mailto:info@kopaed.de)  
homepage [www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

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

Friederike von Gross/Renate Röllecke	
<b>Love, Hate &amp; More</b>	<b>9</b>
Digitale Teilhabe durch Medienpädagogik ermöglichen	

## Teil 1: Beiträge aus Forschung und Praxis

---

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

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

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

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

Angela Tillmann/André Weßel	
<b>„Ich bin schon 12 Jahre alt und ich hab irgendwie vergessen, wie man mit den Geräten umgeht“</b>	<b>49</b>
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	
<b>Die Brille der Anderen aufsetzen</b>	<b>57</b>
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)	
<b>Was ist Medienkompetenz?</b>	<b>137</b>
Einfach bewerben	
<b>Dieter Baacke Preis – die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte</b>	<b>139</b>
<b>Fragen und Antworten zum Dieter Baacke Preis</b>	<b>143</b>
<b>Abbildungsnachweis</b>	<b>145</b>

# Haus für Kinder Salzbrunner Straße

## Salzbrunner TV

### (Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)

Die YouTube-Serie *Salzbrunner TV* ist die kreative Antwort auf den Corona-Lockdown im März 2020 und die damit verbundenen Kontaktbeschränkungen.

In dieser Zeit der Verunsicherung wollte das Haus für Kinder Salzbrunner Straße ein digitales Fenster in die Kindertagesstätte schaffen, um weiter präsent zu sein und den Kontakt zu den Kindern und Familien aufrechtzuerhalten. In den einzelnen Folgen spiegelt sich die gesamte Bandbreite der pädagogischen Arbeit vor Ort und die Ressourcenvielfalt der Fachkräfte wider. Zudem sollten die Kinder motiviert werden, bei den Beiträgen mitzumachen, Ergebnisse einzusenden und aktiv ihre Freizeit zu gestalten.

Aus einem anfänglichen digitalen Fernbetreuungskonzept entstand zunehmend eine partizipative Gemeinschaftsproduktion von Kindern, Personal und Eltern.

Durch die Rückkehr der Kinder in die Einrichtung und ihre aktive Beteiligung vor Ort rückte auch die Medienkompetenz mehr in den Vordergrund. Sie konnten sich in verschiedenen Rollen ausprobieren, technisches Know-how erlernen, ihre Themen einbringen, kreativ werden, sich kritisch mit dem Medium auseinandersetzen und Wertschätzung erfahren.

Die Kinder entwickelten sich von passiven Medienkonsument\*innen zu aktiven Medienproduzent\*innen.

*Salzbrunner TV* fördert die individuellen Fähigkeiten der Kinder auf vielfältige und ganzheitliche Weise. Es berücksichtigt ihre Lebenswelt und ermöglicht ihnen, ihre Talente und Themen mithilfe der Medien sichtbar zu machen.

#### **Thema**

Webvideo-Format auf YouTube – vom digitalen Fernbetreuungskonzept zur partizipativen Medienplattform

#### **Zielgruppe/n**

Junge Menschen im Alter von 5 bis 10 Jahren sowie deren Familien

#### **Methoden**

Der Wunsch der Kinder nach aktiver Beteiligung erforderte eine neue methodische Herangehensweise und Erweiterung der Zielsetzung der pädagogischen Einrichtung. Waren die Kinder zunächst passive Nutzer des Formats, konnten sie jetzt eigenständig Themen einbringen, Lerninhalte vermitteln, ihre Werke präsentieren und gleichzeitig Medienkompetenzen erwerben.

Erster Schritt war hier immer eine Besprechung mit den beteiligten Kindern und Kolleg\*innen. Dabei wurden die aktuellen Themen und der Ablauf der Folge besprochen und ein Drehplan entwickelt. Danach schlossen sich die filmische Umsetzung der einzelnen Beiträge sowie die technische Nachbearbeitung an. Die Kinder konnten verschiedene Rollen einnehmen: Ob als Ideengeber\*in, Moderator\*in, Kameramann\*frau, Toningenieur\*in oder Cutter\*in – die Kinder erlebten sich selbstwirksam als kompetente, sprachgewandte und aktive Mediengestalter\*innen. Abschließend wurde die entstandene Folge auf YouTube veröffentlicht, um den Familien zu Hause ein niedrigschwelliges Bildungs- und Unterhaltungsprogramm zu ermöglichen.

## **Projektlaufzeit**

27. März 2020 bis auf weiteres unbegrenzt

## **Ergebnisse**

Die 39 entstanden Folgen sind ein vielfältiger Mix aus pädagogischen Bildungsangeboten, musikalischen Darbietungen, humoristischen Elementen, kleineren Medienproduktionen, Tanz-Aktionen und dokumentarischen Aufnahmen. Alle Folgen sind auf dem YouTube Kanal der Stadt Nürnberg (<https://youtu.be/MLy51paw9-o>) zu finden.

Nahezu alle Mitarbeiter\*innen der Einrichtung sowie ein großer Teil der während der Notbetreuung anwesenden Kinder trugen etwas zum Wachsen des Projektes bei. Über das Internet konnte eine große Zahl an Kindern und Familien erreicht werden, die durch Rückmeldungen und Einsendungen ihre Beteiligung zeigten.

## **Kontakt**

Moritz Gößler und Pascal Hammerschmidt  
Haus für Kinder Salzbrunner Straße  
Salzbrunner Straße 59  
90473 Nürnberg

Tel.: 0911 / 8001966

E-Mail: [kita-salzbrunner@stadt.nuernberg.de](mailto:kita-salzbrunner@stadt.nuernberg.de) |  
[moritz.gossler@stadt.nuernberg.de](mailto:moritz.gossler@stadt.nuernberg.de) | [pascal.hammerschmidt@stadt.nuernberg.de](mailto:pascal.hammerschmidt@stadt.nuernberg.de)



## Im Interview

### Salzbrunner TV

#### Haus für Kinder Salzbrunner Straße

#### Moritz Goßler und Pascal Hammerschmidt

### ***Herausragendes und Spezielles***

#### ***Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?***

Bemerkenswert waren die rasante Entwicklung dieses Projektes und die daraus entstandene Sogwirkung, die sowohl die Kinder, das pädagogische Personal als auch die betreffenden Familien spüren konnten.

Zunächst aus der Not heraus entstanden und in kleinem Rahmen geplant, sollte ein digitales Fernbetreuungskonzept im Videoformat entstehen. Schnell wurde daraus in Zusammenarbeit mit dem gesamten Hausteam das serielle Format *Salzbrunner TV* mit eigenem Logo und selbstkomponiertem Jingle. Die positiven Rückmeldungen motivierten immer mehr Kolleg\*innen, Bildungsangebote und Beschäftigungsideen zu verfilmen.

Als die Kinder zurückkamen entstand eine neue Dynamik und *Salzbrunner TV* wurde zum Format der Kinder. So war es anfangs gar nicht geplant, aber erst jetzt nahm das Projekt richtig Fahrt auf und die Medienpädagogik rückte in den Vordergrund.

Durch die Präsenz der Kinder als Ideengeber\*innen, Moderator\*innen und Mediengestalter\*innen wuchs die Attraktivität für die Zielgruppe und somit die Reichweite der Videos immens. Sie wählten Themen und Inhalte aus ihrer Lebenswelt und gaben dem Format so viel mehr Authentizität.

Wir erfuhren, dass *Salzbrunner TV* auch über die Einrichtungsgrenzen hinaus bekannt geworden ist und unter anderem als Lehrmaterial an verschiedenen Fachakademien für Sozialpädagogik genutzt wurde

Durch diese Weiterentwicklung haben alle Beteiligten und die Kindertagesstätte sehr profitiert. Die anwesenden Kinder wurden ganzheitlich in unterschiedlichen Bildungsbereichen gefördert, indem sie sich naturwissenschaftliche, sportli-

che, kreative, tänzerische und musische Beiträge überlegten und vorstellten. Durch die Planung, Produktion und Veröffentlichung der einzelnen Folgen erwarben sie medienpädagogische Kompetenzen und gewannen an Selbstvertrauen.

Die rezipierenden Kinder konnten auch ohne Besuch der Kita ihre Bezugspersonen und Freunde regelmäßig sehen sowie durch Teilnahme an den Aktionen gefördert werden.

An diesem Beispiel wird deutlich, dass aus einer kleinen Idee ein nachhaltiges Projekt und aus der Not heraus etwas Bereicherndes entstehen kann, wenn man den Mut hat, neue Wege zu gehen. Das Projekt hat dem gesamten Team, den Kindern und Familien über die Zeit der Pandemie hinweggeholfen und war Symbol für den gemeinsamen Zusammenhalt.

### ***Ziele und Methoden***

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

Die Kinder waren (ab Folge 12) am gesamten Entstehungsprozess, von der Ideenfindung bis hin zum Videoschnitt, beteiligt.

Ein Ziel dabei war, den Kindern *Erfahrungen und praktische Kenntnisse im Umgang mit Medien* zu vermitteln. Sie sollten diese kennenlernen, verstehen, bedienen und sinnvoll verwenden können.

Als Methode sind hier die einzelnen Arbeitsschritte der Medienproduktionen zu nennen, an denen die Kinder immer partizipieren konnten.

Beim Erstellen des Drehplans lernten sie den Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm kennen und verstanden die Komplexität und den Aufwand hinter einer Video- oder Musikproduktion.

Die Funktionsweise, Bedingung und Einsatzmöglichkeiten von Kamera, Mikrofon,



Greenscreen, Beleuchtung und Schnittcomputer lernten die Kinder während der Realisierung der einzelnen Folgen kennen. Beim Schnitt wurde ihnen die Bedeutung von Kameraperspektiven, Farbsetzung und Filmmusik klar.

Ziel war es außerdem, den jungen Menschen zu vermitteln, wie sie *Medien für eigene Anliegen und den sozialen Austausch nutzbar machen* können.

Sie lernten bekannte Medien wie Film und Musik, welche sie vorher nur passiv nutzten, als kreatives Ausdrucksmittel kennen und haben jetzt das Handwerkszeug, sich selbst damit zu verwirklichen.

Methodisch wurde hier darauf geachtet, das selbstständige Tun sowie die kreative Entfaltung der Kinder in den Mittelpunkt zu stellen, damit eine positive, angstfreie und motivierende Grundhaltung im Umgang mit Medien entsteht.

Durch den interaktiven und öffentlichen Charakter der Folgen lernten die Kinder, welche Kommunikationsmöglichkeiten Medien zu bieten haben. So konnten sie ihre Meinung öffentlich äußern, eigene Gedanken und Ergebnisse präsentieren und bekamen dazu Feedback in Form von Einsendungen, Kommentaren und mündlichen Rückmeldungen.

Nicht zuletzt sollten die jungen Menschen *Kenntnisse über die Art, Funktion und Gefahren von Medien erwerben* und diese reflektieren.

Dass Medienproduktionen wenig mit der Realität zu tun haben und leicht manipuliert werden können, lernten die Kinder während des Entstehungsprozesses der einzelnen Folgen. Sie erfuhren, dass Fehler der Moderator\*innen in der Nachbearbeitung entfernt und mit dem Greenscreen sehr einfach künstliche Hintergründe erzeugt werden können.

Wir sprachen über das Recht am eigenen Bild und thematisierten die Gefahren von achtlosem Umgang mit persönlichen Daten im Internet. YouTube als Videoplattform, mit seinem gesamten Potenzial und seinen Risiken, wurde für die Kinder greifbar.

Eine kritische und reflektierte Auseinandersetzung mit Medien ist die Basis dafür, dass Kinder sich gegen Manipulation und Gefahren wehren können.

## **Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte**

### **a) Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer\*innen?**

Durch die große Altersspanne unserer Kinder waren die Vorkenntnisse sehr unterschiedlich. Während die Jüngsten meist noch keinerlei Vorkenntnisse hatten, haben die Älteren schon in Medienprojekten bei uns oder eigenständig auf verschiedenen Videoplattformen wie TikTok oder YouTube Erfahrungen sammeln können.

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

Nehmen wir als Grundlage Dieter Baackes Definition von Medienkompetenz, dann wird deutlich, dass jede der vier Begriffsdimensionen im Projekt *Salzbrunner TV* zu finden ist:

- **Medienkritik:** Die Teilnehmenden sind über die Wirkung, Manipulationsmöglichkeiten und Gefahren von Medien aufgeklärt worden und können so ihren eigenen Umgang mit Medien besser reflektieren.
- **Medienkunde:** Sie haben technische Fähigkeiten im Umgang mit Kamera, Mikrofonen und Schnittprogramm erworben und wissen, welche Arbeitsschritte nötig sind, um einen Kurzfilm, eine Serie oder ein Musikstück zu produzieren.
- **Mediennutzung:** Die Kinder wissen, wie sie sich die Medien als kreatives Ausdrucksmittel, Informations- und Kommunikationsmittel zu Nutzen machen können.
- **Mediengestaltung:** Sie haben Kenntnisse über gestalterische Mittel und Methoden der Medienproduktion erworben. Sie wissen um die Wirkung der Perspektivenwahl, der Lichtverhältnisse, des Bühnenbildes und der Musikauswahl.

### **c) Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?**

Es sind insgesamt 39 Folgen mit unterschiedlichen Themenschwerpunkten entstanden. Die Kinder konnten sich entsprechend ihres Alters, ihrer Interessen, ihrer Neigungen und Vorkenntnisse an den Projektgruppen beteiligen.

Als Moderator\*innen stärkten sie ihre sprachlichen Fähigkeiten durch die richtige Artikulation und das freie Sprechen. Mit einer Rolle hinter der Kamera, als Toningenieur\*in oder am Schnittcomputer erlernten sie den praktischen Umgang und die Einsatzmöglichkeiten dieser Medien. Mit dem Vorstellen und Erklären eines Bastelangebotes schulten sie ihre Kreativität und Feinmotorik. Bei Musik- und Tanzdarbietungen wurden das Taktgefühl sowie die musischen Fähigkeiten gefördert.

Durch die Absprachen während der Planungseinheiten stärkten sie ihre sozialen und kommunikativen Kompetenzen sowie ihre Teamfähigkeit.

Die erworbenen Kenntnisse waren so nicht nur im medienpädagogischen Bereich angesiedelt, sondern in den unterschiedlichsten Bildungsbereichen zu finden.

### **Probleme und Grenzen**

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

Die erste Hürde war, einen geeigneten Kanal für die Verbreitung des Formats zu finden, auf dem wir möglichst viele Kinder und Familien erreichen. Schon eine Woche nach Projektbeginn war klar:

Wir können den YouTube-Kanal der Stadt Nürnberg verwenden und haben über die IT-Abteilung der Stadt technischen Support. Wir mussten dabei auch rechtlich abgesichert sein. Einverständniserklärungen der Eltern mussten eingeholt sowie lizenzfreie Musik und Geräusche gefunden werden.

Die Kinder waren ab der 12. Folge an der Planung und Entstehung der Folgen beteiligt. Während des Planungs- und Aufnahmeprozesses war es leicht, eine größere Anzahl an Kindern pädagogisch wertvoll zu beteiligen. Bei der zeitintensiven Nachbearbeitung wurde aber schnell klar, dass nicht alle Kinder das notwendige Durchhaltevermögen mitbrachten. Hier konnten wir nur mit einzelnen Kindern/Paaren arbeiten.

### **Technik**

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

Für die Filmaufnahmen sind eine Kamera mit Stativ und ein gutes Mikrofon notwendig. Ein Tablet kann natürlich auch eingesetzt werden. Interessante Aufnahmen erreicht man durch Actioncams. Nützlich ist ein Greenscreen, um bei der Nachbearbeitung verschiedene Hintergründe einfügen zu können, und Beleuchtungstechnik.



Zur Nachbearbeitung sind ein leistungsfähiger Rechner und eine Schnittsoftware, z.B. iMovie, notwendig. Für Musik- und Tonaufnahmen nutzten wir die Software Garage-Band in Kombination mit einem USB-Mikrofon.

## **Tipps für die Praxis**

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

Wichtig ist es, keine Bedenken und Hemmungen im Umgang mit neuen Medien zu haben und mit den Kindern zusammen zu lernen. Sowohl im Umgang mit der Aufnahmetechnik als auch in der inhaltlichen Ausgestaltung der einzelnen Folgen.

Ein persönliches Grundinteresse sollte vorhanden sein, um die Motivation und Begeisterung an die Mitwirkenden weitergeben zu können.

Eine weitere wichtige Voraussetzung für das Gelingen eines solchen Projektes ist der Rückhalt im Team. Im Alleingang ist ein solches Vorhaben schwer umzusetzen. Vertrauen Sie auf die Ressourcen im Team und die Ideen der Kinder.

Achten Sie schon bei der Aufnahme auf eine gute Bild- und Tonqualität, damit Sie bei der Nachbearbeitung weniger Zeit investieren müssen.

## **Motivation**

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

Da die Kinder selbst partizipieren wollten, war von Anfang an eine große Motivation vorhanden. Sie entwickelten eigene Ideen für den Inhalt der Folgen und wollten diese selbst umsetzen.

**b) Was hat den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht?**

Das Moderieren im „Studio“ hat den Kindern am meisten Spaß gemacht. So überlegten sie sich eigene Witze und Ankündigungen. Und natürlich haben sie sich über die Anerkennung ihrer Familien und Freunde sehr gefreut.

**c) Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?**

Zu beobachten, wie sich die Kinder weiterentwickelt haben und über sich hinausgewachsen sind, war besonders motivierend. Die anfängliche Zurückhaltung mancher Kinder war schnell überwunden. Durch die Anerkennung, die sie beim aktiven Mitwirken bekommen haben, ist ihr Selbstvertrauen gestiegen.

Ein weiterer positiver Aspekt war, wie jede\*r Kolleg\*in sich in das Projekt eingebracht hat und wir dadurch als „Haus für Kinder“ noch mehr zusammengewachsen sind.

## **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?**

Das Interesse der Kinder und Kolleg\*innen an eigenen Medienproduktionen ist enorm gestiegen. Auch die Nutzung von Tablets nimmt zu. Durch den YouTube-Kanal der Stadt Nürnberg wurden auch andere Einrichtungen auf unser Projekt aufmerksam und holten sich Tipps bei uns. Gerne teilen wir unsere Erfahrungen mit anderen Kitas.

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

Das Projekt SalzbrunnerTV wird auf unbestimmte Zeit fortgeführt. Der pädagogische Schwerpunkt wird sich mit dem Ende der Pandemie verändern. Es soll eine „digitale Bühne“ entstehen, auf der Projektergebnisse, Feste und Feiern und besondere Aktionen unserer Einrichtung präsentiert werden.

## **Themen**

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

Besonders spannend war es für die Teilnehmer\*innen, hinter die Kulissen zu schauen und den Entstehungsprozess eines Films oder einer Serie kennenzulernen. Die Aufnahmetechni-

ken haben sie dann auch im privaten Rahmen genutzt, um mit Freunden und Familie selbst kleine Videos für *Salzbrunner TV* oder andere Plattformen zu produzieren. Die Green-screen-Technik löste eine große Faszination bei den Kindern aus. Mit ein paar Mausklicks können verschiedene Hintergründe eingefügt werden.

Nicht zuletzt war es eine spannende Erfahrung, selbst Moderator\*in einer Sendung zu werden und sich als redigewandt und selbstbewusst zu erleben.

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

*a) Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in Ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?* Unsere Zielgruppe hat ein reges Interesse an sozialen Netzwerken, wie z.B. TikTok, Instagram, WhatsApp, Twitch und YouTube. Im Moment liegt die Aufmerksamkeit unserer Zielgruppe bei TikTok mit seinen Memes, Reels, Tänzen und/oder Let's-Play-Videos, die sie überwiegend konsumieren und nachahmen.

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

Während der Projektarbeit mit *Salzbrunner TV* haben wir uns mit dem Medienkonsum der Kinder auseinandergesetzt und den verantwortungsvollen Umgang mit dem Hochladen von eigenen Bildern und Datenschutzbestimmungen thematisiert. Auch der Blick hinter die Kulissen und die Arbeit mit dem Greenscreen haben dazu beigetragen, dass wir die Kinder sensibilisierten, sich mit Film- und Fotoaufnahmen kritisch auseinanderzusetzen.

### ***Perspektiven***

*Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs*

*a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?*

Es war ein positives Erlebnis für alle Beteiligten und damit Motivation für weitere Projekte.

Die Kinder haben deutlich an Medienkompetenz dazu gewonnen, auf der man jetzt aufbauen kann. Folgende Aktionen und Projekte können leichter umgesetzt werden, da keine neuen Grundlagen vermittelt werden müssen.



### ***b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?***

Vertrauen in die Kompetenzen und Ressourcen der Kinder und Mitarbeiter\*innen ist die Grundvoraussetzung für gelingende medienpädagogische Projektarbeit. Es muss im Vorfeld kein umfassendes Konzept mit Zielsetzung verfasst werden, um mit der Aktion zu beginnen. Viel wichtiger ist der gemeinsame Lernprozess!

### **Struktur und Rahmen**

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

Grundsätzlich gilt für eine erfolgreiche Projektarbeit:

- Eine passende Gruppengröße entsprechend der Projekteinheit, um allen Kindern gerecht zu werden. Jede\*r Teilnehmende soll die Möglichkeit haben, sich mit seinen Ressourcen einzubringen und aktiv am Projekt mitzuwirken.
- Es sollte nach Möglichkeit der räumliche Platz zur Verfügung stehen, um aufgebaute Sets (Greenscreen, Galgenmikrofone, Beleuchtung) stehen lassen zu können.
- Unbürokratische Hilfe seitens der Leitung und des Trägers
- Flexibilität im Team

### **Feedback**

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

Ein komplett abschließendes Feedback ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht möglich, da das Projekt noch weitergeführt wird. Jedoch wurde durch Rückmeldungen der teilnehmenden Kinder und Familien klar, dass es für alle Beteiligten eine positive Lernerfahrung war.

Der Mehrwert des Projekts für die Kinder wurde deutlich. *Salzbrunner TV* hat sich zu einer konstanten Größe in unserer Einrichtung entwickelt und etabliert – für Kinder, Eltern

und das pädagogische Personal in der Einrichtung und über die Einrichtung hinaus. So wollen wir das Format auch nach der Pandemie fortführen. Hier werden wir schwerpunktmäßig zu einem Präsentieren von neuen Projekten und Aktionen aus unserem Alltag übergehen und eine Plattform für die Kinder schaffen.

Die Weiterführung soll den Kindern die Möglichkeit geben, sich mit ihren Fähigkeiten und Talenten zu präsentieren und unsere pädagogische Arbeit sichtbar zu machen.

### **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?***

Unsere digitale Strategie und unser Experimentierfeld, mit der Pandemiesituation umzugehen, war, einfach gesagt, das ganze Projekt *Salzbrunner TV*. Auch bei unserem jährlichen „Tag der offenen Tür“ mussten wir auf andere Formate wie MS Teams, Telefongespräche und virtueller Rundgang durch die Einrichtung zurückgreifen.

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

Wir möchten die interaktiven Möglichkeiten des Formates weiter ausbauen. Letztendlich entscheiden aber die Kinder, ob und wie sich *Salzbrunner TV* weiterentwickelt. Vielleicht entstehen andere, ebenso spannende Medienprojekte. Wir freuen uns darauf, neue Wege zu gehen.

### **Interviewpartner**

**Moritz Goßler:** Seit 2018 Erzieher im Kinderhort Salzbrunner Straße mit den Schwerpunkten Medienpädagogik, Musik und Erlebnispädagogik.

**Pascal Hammerschmidt:** Seit 2019 Erzieher im Kinderhort Salzbrunner Straße mit den Schwerpunkten Medien- und Musikpädagogik.

---

## **Abbildungsnachweis**

### **Titelbild**

©shutterstock.com\_mens diviniör

### **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.*