

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

HARTE ARBEIT – Der frühe Vogel kommt ins Schloss (Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)

HARTE ARBEIT ist ein Projekt des Theater-spielclubs *Die Forscher*innen* am GRIPS Theater Berlin. Zunächst wurde mit den Jugendlichen intensiv zum Thema Arbeit recherchiert, improvisiert, es wurden Expert*innen befragt sowie Ideen gesammelt und ausgewählt. Im Anschluss sollte ein interaktives Spielsetting gebaut werden, in dem das Publikum nicht nur Theater sehen, sondern aktiv miterleben kann. Aufgrund der Pandemie-bedingt besonderen Situation mussten im Laufe des Projektes neue Möglichkeiten gefunden werden: das Videokonferenz-Tool Gather Town wurde zum Mittel der Wahl. Die Teilnehmenden nutzten die Plattform schließlich intensiv für die Proben – es wurden Welten gebaut, Szenen improvisiert und entwickelt, Videos produziert, Spielregeln ausgedacht und nicht zuletzt konnte eine Live-Game-Theateraufführung für eine öffentliches Publikum realisiert werden.

Thema

Thema des Projektes war „Arbeit“ in allen ihren Facetten. Dabei spielte vor allem deren Zukunft und die Veränderung der Arbeitswelt durch digitale Technologien eine wichtige Rolle. Im Mittelpunkt stand auch die Frage: Wie wollen wir in Zukunft arbeiten?

Zielgruppe/n

Zielgruppe des Theaterspielclubs sind in Berlin lebende Jugendliche zwischen 12 und 15 Jahren. Zielgruppe der Aufführung waren alle Interessierten ab 12 Jahren.

Methoden

Die Methoden des Projektes: verschiedenste Theaterübungen und -techniken, Improvisation, Recherche zum Thema, Interviews mit Expert*innen, das Testen von Spielsettings und schließlich die Entwicklung eines interaktiven Spielformats.

Die im Projekt *HARTE ARBEIT* hauptsächlich genutzte Plattform war das Videokonferenz-Tool Gather Town. In dieser Plattform ist es möglich, selbst eine Spielwelt zu erbauen, entweder durch vorgefertigte Bauteile oder durch selbst erstellte Teile. In dieser Welt wählt sich dann jede*r Spieler*in einen Avatar/eine Spielfigur und kann sich damit umherbewegen. Wenn sich die Avatare begegnen, stehen verschiedene Wege der Live-Video-Interaktion zu Verfügung, es können jedoch auch GIFs, Bilder, Videos geteilt, Objekte mit Dateien verknüpft werden u.v.m.

Auf der Plattform bauten die Forscher*innen gemeinsam mit einer Bühnenbildnerin die Spielwelt „Hexagonia“. Dies ist auch deshalb völlig neuartig, da die Plattform bisher vor allem für Homeoffice-Kontexte oder Partys während der Pandemiezeit genutzt wurde, kaum aber für interaktive Theateraufführungen.

Zusätzlich zu Gather Town wurden im Projekt verschiedene andere Medien benutzt, die dann in die digitale Spielwelt eingepflegt wurden: z.B. von den Jugendlichen erstellte Stopmotion-Filme, auf der Bühne des GRIPS gedrehte Videos, GIFs und Hörspielemente.

Projektlaufzeit

Dezember 2020 bis Mai 2021

Ergebnisse

Als Ergebnis entstand ein interaktives, theatrales Spiel auf der Plattform Gather Town, das sowohl Elemente eines Live-Computerspiels als auch einer Theateraufführung enthielt.

Kontakt

GRIPS Werke e.V.
Wiebke Hagemeyer
E-Mail: hagemeyer@gripswerke.de
Alexander Kuen
E-Mail: al.kuen@posteo.de



Im Interview

HARTE ARBEIT – Der frühe Vogel kommt ins Schloss

GRIPS Werke e.V.

Wiebke Hagemeyer und Alexander Kuen

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Die größte Besonderheit des Projektes ist wohl, dass es sich bei *HARTE ARBEIT* ursprünglich um ein Theaterprojekt handelt, das auf der Bühne des GRIPS Theaters aufgeführt werden sollte. Pandemie-bedingt mussten wir uns allerdings Alternativen überlegen, da im Laufe des Projektes klar wurde: Eine Live-Aufführung vor Ort wird nicht möglich sein. Dafür haben wir dann die Plattform Gather Town ausgewählt. Stück für Stück mussten sich sowohl Projektleitung als auch Jugendliche die Plattform erst aneignen und sich das zu Nutze machen, was wir für die Umsetzung unseres interaktiven Spiels brauchten. Die so entstehende Mischung aus Theater und Computerspiel war etwas Neues für Beteiligte und Publikum.

In der endgültigen Aufführung konnte sich das Publikum frei in einem von der Gruppe gestalteten digitalen Raum namens „Hexagonia“ bewegen. Zugleich gab es Spielregeln, die in Form von Videos oder Liveansagen der Spieler*innen verkündet wurden. Das Publikum begegnete den Spieler*innen sowohl als Avatar, im Chat, über Videos sowie über die in Gather Town angelegte Live-Videochat-Funktion. So entstand ein komplexes Kommunikationsgeflecht, das das Publikum sozusagen als Gamer*innen auf Trab hielt. Zudem gab es analoge Aufgaben, die das Publikum auszuführen hatte, um sie dann wieder in die digitale Spiel- und behauptete Arbeitswelt einzuspeisen. Dramaturgisch startete der Abend für das Publikum als aktives Spiel und ging dann über zu einer Situation, in der das Publikum sich informieren, austauschen und gemeinsam entscheiden konnte, wie sie selbst die Arbeitswelt von „Hexagonia“ gestalten wollten, um in ei-

nem utopischen digitalen Raum zu enden. All diese Phasen wurden live geleitet und getragen von den Jugendlichen.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Medienpädagogische Ziele kamen bei uns erst im weiteren Verlauf des Projektes hinzu, als klar wurde, dass wir ein Online-Medium wie Gather Town nutzen würden. Das wichtigste Ziel dabei war wohl, dass sich die Jugendlichen die sehr komplexe Plattform erst aneignen und sich darauf souverän bewegen lernen mussten. Dies war vor allem deshalb notwendig, da der nächste Schritt die Anleitung eines Publikums sein sollte – eines Publikums, das die Plattform möglicherweise gar nicht kennt. Dieses interaktive Zusammenspiel mit dem Publikum erforderte eine große Souveränität im Umgang mit dem Tool.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

a) Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer*innen?

Die Teilnehmenden hatten bereits Erfahrung mit diversen Videokonferenz-Tools, die in der Schule und bei Online-Theaterproben benutzt werden. Zudem hatten alle Jugendlichen bereits Vorerfahrungen im Bereich Theater. Einige konnten selbstständig GIFs produzieren und einfache Videos schneiden. Die Plattform Gather Town hingegen war für alle Teilnehmenden völlig neu, wodurch sie erst lernen mussten, sich darauf sicher zu bewegen.

b) Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Das Projekt fördert einerseits die Kompetenz, auf einem digitalen Medium selbstständig ein Produkt zu erarbeiten. Um dies überhaupt möglich zu machen, mussten die Teilnehmenden die benutzten Medien erst mit all ihren Möglichkeiten und Grenzen kennenlernen, um dann ihr Potenzial nutzen zu können. Andererseits spielten – wie in allen Theaterprojekten – die Kommunikation und Kooperation miteinander eine sehr große Rolle. Speziell war diesmal, dass dieses ausschließlich digital erfolgte, sowohl mit dem Publikum als auch untereinander. Somit erweiterte das Projekt auch das Repertoire der Teilnehmenden an verschiedenen Kommunikationswegen wie Kamera, Chat, Bewegung von Avataren.

c) Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Die Teilnehmenden haben in dem Projekt gelernt, sich ein komplexes Tool wie Gather Town zu Nutze zu machen und auch kreative Lösungen zu finden, wenn die Plattform nicht zu hundert Prozent für ihre Zwecke zugeschnitten ist – die Plattform sozusagen für sich passend zu machen. Außerdem konnten sie die Kompetenz erwerben, selbstständig über ein digitales Medium, über Webcam und Chat, Publikumsgruppen anzuleiten. Dies erfordert unter anderem große Souveränität und den kreativen Umgang mit unerwarteten Situationen und Störungen. Außerdem lernten sie verschiedenen Techniken kennen, wie die Gestaltung der Spielwelt auf Gather Town und die Produktion von z.B. Pixel Art oder GIFs.

Probleme und Grenzen

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

Eine große Hürde des Projektes war zum einen das recht anspruchsvolle und abstrakte Thema „Arbeit“ und zum anderen dessen Vermittlung über Videokonferenz-Tools – immer in

dem Wissen, dass die Teilnehmenden eigentlich gerne live auf der Bühne im Theater stehen würden und sowieso schon in der Schule viel vor der Webcam sitzen mussten. Dadurch war es teilweise nicht leicht, die Motivation und Neugier über die Monate auf Zoom aufrechtzuerhalten. Zunächst halfen dabei unterschiedliche Spiele, die das Zusammenagieren aller erforderten. Als bereichernd stellte sich außerdem die Einbeziehung von Expert*innen zum Thema dar – durch die Online-Proben war das Einladen verschiedener Fachpersonen viel leichter möglich –, was sich als durchaus anregend für den inhaltlichen Prozess erwies. Attraktiv am Thema Arbeit war schließlich auch die Entwicklung von Spielformaten unter Benutzung von sogenannten „Worker-Placement-Spielen“ – einer Brettspiel-Gattung, die sich um die Verteilung von Arbeit und Ressourcen dreht. Die Erfahrung, das Thema Arbeit einmal umzudrehen, also nicht nur Dinge über Arbeit zu erfahren, sondern das Publikum aktiv zur Arbeit anzuleiten, bewirkte bei den Teilnehmenden einen großen Motivations-schub, sich mit Thema und Plattform auseinanderzusetzen.

Eine soziale oder finanzielle Hürde, die sich auch in anderen Projekten immer wieder zeigte, war der sehr unterschiedliche Zugang der Jugendlichen zu Internet und Endgeräten, auf denen Videokonferenzen auch Spaß machen können. So erlebten wir sehr instabile Verbindungen oder das Fehlen eines PCs, weil ein anderes Familienmitglied es benötigte. Einer Teilnehmerin liehen wir daher einen PC des Vereins, damit sie an den Proben stabil teilnehmen konnte.

Eine weitere große Herausforderung war technischer Natur. Um unser Spiel möglich zu machen, mussten erst einmal sämtliche Tü-cken von Gather Town aufgedeckt und gelöst, Endgeräte für die Jugendlichen vor Ort organisiert und Kabel durchs gesamte Gebäude verlegt werden.



Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Das Projekt erfordert eine stabile Internetverbindung aller Beteiligten, im Idealfall mit Ethernet-Kabel. Zudem müssen alle Teilnehmenden über Laptops mit einem gewissen Arbeitsspeicher verfügen, damit das Programm über so lange Zeit am Laufen bleibt. Außerdem empfiehlt sich ein kostenpflichtiges Update auf eine stabilere Gather Town-Version, wenn größere Gruppen Teil des Projektes sind.

Für die Erarbeitung des Materials, wie Gifs und Videos, waren mal Smartphones nötig, mal gute Filmkameras, Stative etc. und verschiedene Freeware-Programme und Apps.

Tipps für die Praxis

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

Für Interessierte empfiehlt es sich, viel Experimentierfreude, aber auch Geduld mitzubringen. Um sich auf das Wesentliche konzentrieren zu können, ist es wichtig, bereits im Vorfeld möglichst alle technischen Stolpersteine aus dem Weg zu räumen – es kommen im Prozess noch genug davon.

Motivation

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

Die Zielgruppe wäre ja ursprünglich viel lieber vor Ort auf der Bühne vor Live-Publikum gestanden. Daher mussten wir viel Energie in die interessante Ausgestaltung der Online-Proben stecken und dafür sorgen, dass auch online ein gewisses Bühnenerlebnis ermöglicht wird.

b) Was hat den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht?

Den Teilnehmenden hat es am meisten Spaß gemacht, auf interaktive Weise den Zuschauer*innen zu begegnen, über die Webcam aktiv auf sie einzugehen und mit dem Publikum zusammenzuspielen. Aber auch die Produktion von Pixelart-Bauelementen für die Spielwelt sowie die Erstellung von GIFs oder Hörspielementen fanden die Jugendlichen bereichernd.

c) Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?

Wir als Team hatten große Freude, die Spielmechanik zu erfinden, zu durchdenken, zu verwerfen und wieder neu aufzusetzen. Dieses sich wandelnde Gerüst, das immer weiter mit Material angereichert wurde, hatte ein beeindruckendes Eigenleben in Schaubildern, Textversionen und unseren Köpfen. Umso motivierender

war es, als wir zum ersten Mal Testpublikum eingeladen hatten: Die Möglichkeit, in ihrem Spiel auf externe Personen zu reagieren, hat den Jugendlichen und dem ganzen Projekt viel Dynamik und Aufwind gegeben. Dabei merkten wir auch, dass all die komplexen Spielregeln und -situationen, die wir uns überlegt hatten, auch tatsächlich funktionieren.

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?

Auf jeden Fall ist bei allen Beteiligten die Scheu, verschiedene digitale Plattformen zur Kommunikation und Präsentation der Projekte zu nutzen, kleiner geworden. Wichtig nach dem Projekt war auch die Erkenntnis, dass sich durch die gezielte Nutzung von Medien durchaus theatrale Live-Erlebnisse und das Gefühl gemeinsamer Präsenz im Raum produzieren lassen. Dadurch sind nun sowohl Zielgruppe als auch Einrichtung für vergleichbare Situationen wieder gerüstet.

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

Das Projekt selbst ist seit dem Sommer 2021 beendet, der Jugendclub arbeitet allerdings weiter. Zurzeit ist ein neues Projekt in der Vorbereitung, in dem auf jeden Fall die Kombination von Spielesettings und Theater weiterhin eine wichtige Rolle spielen sollen. Zudem sind wir froh um alle im Vorgängerprojekt kennengelernten Medien und werden diese bestimmt wieder nutzen.

Themen

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

Das Thema „Arbeit“ war für die Jugendlichen zunächst sehr abstrakt. Der Zugang über den Arbeitsalltag bekannter erwachsener Personen hat viele Ideen und Vorstellungen freigesetzt.

So konnten Wünsche an das eigene Arbeitsleben und damit die eigene Zukunft gestellt werden. Besonders spannend fanden die Teilnehmenden dabei die Auseinandersetzung mit den Anregungen einer Expertin zum Thema Postwachstum. Mit historischem Blick und anschaulichen aktuellen Beispielen wurde immer klarer: Auch die Arbeitswelt ist veränderbar.

Trends und Interessen der Zielgruppe

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

Die Theater-interessierten Jugendlichen hatten besonderes Interesse am Schauspielern vor der Kamera sowie der filmischen Inszenierung einer Szene.

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

Wir bieten in Theaterprojekten die Möglichkeit, sich vor und hinter der Kamera einzubringen, von erfahrenen Profis praktische Tricks und Kniffe zu lernen und direkt in eigenen kleinen Projekten umzusetzen.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

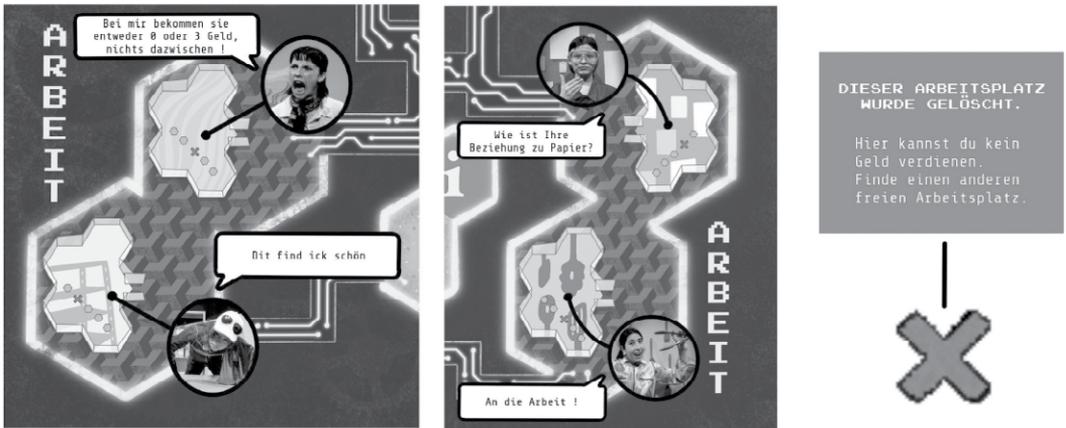
Wir denken, dass auch in Zukunft die Schnittstelle von Theater und digitalen Medien mehr genutzt wird. Besonders in theatralen Produktionen oder Projekten, in denen es mehr um einen inhaltlichen Austausch geht, wird es zu einem wilden Mix aus analogen und digitalen Formaten kommen.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Medienpädagogische Projekte können unterhalten, informativ sein und zu Begegnung beitragen. Wir hoffen, dass sich diese Sichtweise weiterverbreitet und durchsetzt.

ARBEITSSTATIONEN

Hier wird gearbeitet, Geld und Glück verdient... ausser man kommt zu spät und bekommt keinen Arbeitsplatz mehr !



Für uns war besonders schön zu sehen, dass bei manchen unserer langjährigen Spieler*innen zum ersten Mal Freund*innen und Angehörige zur Aufführung kamen, die noch nie dabei waren, weil sie nicht in der gleichen Stadt lebten oder sich den Gang ins Theater nicht zutrauten.

Struktur und Rahmen

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

Projektarbeit in einem solchen Umfang braucht eine starke institutionelle Einbindung, um Kräfte an richtiger Stelle einsetzen zu können. Finanzielle Mittel müssen die pädagogische künstlerische Arbeit angemessen entlohnen. Zudem müssen technische Geräte zur Verfügung stehen und gewartet werden. Auch technische Unwägbarkeiten brauchen einen personellen und finanziellen Puffer.

Feedback

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

Sie hätten sich mehr Zeit in der Entwicklung gewünscht.

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?

- Videokonferenzen: Zoom, Teams, Gather Town
- Whiteboards: Flinga, Conceptboard
- Kollaborative Texte: Yopad
- Schnelle Brainstormtreffen per Messenger: z.B. WhatsApp oder Telegramm

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

Kurze Brainstorm-Treffen zu einer ganz konkreten Frage lassen Projekte auch in den Zeiten zwischen den Gruppentreffen im Alltag aufploppen und machen kurz und knackig Spaß. Beispiel: Mittwoch 14:43 Uhr auf WhatsApp: „Wir sammeln Entweder-Oder-Fragen! Welche Fragen sollten Jobberater*innen endlich mal fragen? Alles ist erlaubt! Ihr habt 3 Minuten Go.“

Das Arbeiten mit Online-Whiteboards entspricht sehr unserer analogen Arbeitsweise. Da diese Boards dann gleich dokumentiert sind, werden wir die für Projektentwicklungen sicher weiternutzen.

Und last but not least hat sich für uns unbedingt bewährt, Gather Town als Spielwelt zu nutzen, und wir denken darüber nach, wie sich das auch auf Gruppen übertragen lässt, die in kleineren Kontexten zusammenkommen.

Interviewpartner*innen

Wiebke Hagemeyer: Studiert in Bielefeld, Frankfurt (Oder) und Berlin Sozialwissenschaften, Germanistik, Soziokulturelle Studien und Soziale Arbeit; macht ihre ersten theatralen Schritte mit und unter der Maske im Studium und während eines Freiwilligenjahres in Peru; arbeitet als Teil der suite42 an Inszenierungen und Festivals am Heimathafen Neukölln, der Schaubühne sowie auf Festivals in Deutschland und Palästina; inszeniert als freie Theaterpädagogin in Berlin und Zürich; konzipiert, leitet und moderiert 2015 das KinderTheaterParlament und ist seitdem federführend an allen Ferienkonferenzen und Beiratsformaten am GRIPS Theater beteiligt; arbeitet seit 2016 am GRIPS Theater; leitet in der Spielzeit 2020/21 zusammen mit Alexander Kuen den Jugendclub „Die Forscher*innen“.

Alexander Kuen: Sammelt erste Theatererfahrungen in Österreich und ist dort in verschiedenen freien Theatergruppen tätig; studiert bis 2016 Soziale Arbeit in Innsbruck sowie Theaterpädagogik an der Universität der Künste Berlin; lebt und arbeitet seit seinem Abschluss als freischaffender Theaterpädagoge in Berlin; ist in der jugendtheaterwerkstatt spandau und am GRIPS Theater regelmäßig tätig, außerdem am Jungen DT und Theater an der Parkaue; inszeniert in verschiedensten freien Theaterprojekten vor allem mit Kindern und Jugendlichen, aber auch mit Erwachsenen; interessiert sich besonders für die Untersuchung und Nutzung öffentlicher Räume; bezieht im Zuge der Pandemiesituation der letzten Jahre außerdem immer häufiger digitale Räume in seine Arbeit mit ein; leitet in der Spielzeit 2020/21 mit Wiebke Hagemeyer den Jugendclub *Die Forscher*innen* am GRIPS Theater; arbeitet außerdem als Lehrkraft für angehende Erzieher*innen im Bereich Theater.

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.