

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“ (Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)	69
Haus für Kinder Salzbrunner Straße Salzbrunner TV (Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)	77
GRIPS Werke e.V. HARTE ARBEIT – Der frühe Vogel kommt ins Schloss (Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)	85
Future of Ghana Germany e.V. Vorbilder.Lab (Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“)	93
anyway e.V. KUNTERGRAU (Kategorie D „Inklusive und intersektionale Projekte“)	99
Kommunikation & Medien e.V. Online-Mediencamp für Kids (Kategorie E „Netzwerkprojekte“)	107
Krea-Jugendclub – Kreativitätsschule Bergisch Gladbach e.V. Unter Druck (Kategorie F Sonderpreis 2021 „Love & Hate – Interaktionsrisiken kreativ aufgreifen“)	115
Jugendpflege der Gemeinde Ostercappeln in Kooperation mit der LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. „Who am I“ – Gestaltung eines digitalen Social-Media-Krimis (Kategorie F Sonderpreis 2021 „Love & Hate – Interaktionsrisiken kreativ aufgreifen“)	121
Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW Gaming ohne Grenzen (Besondere Anerkennung)	127

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

Das *Vorbilder.Lab* ist eine Experimentierplattform, mit der sozial benachteiligte Kinder und Jugendliche in ihrer Medienkompetenz gefördert werden. Zum einen können sie selbst als Medienschaffende agieren, indem sie journalistische Texte verfassen, kurze Beiträge drehen, Regie führen, schneiden und die Beiträge selbstständig veröffentlichen. Auf der anderen Seite sollen sie selbst die Inhalte aussuchen, die für sie relevant sind. Das *Vorbilder.Lab*-Team möchte gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen eine Plattform entwickeln und etablieren, auf der relevante Themen für Schwarze KuJ (Kinder und Jugendliche) aus der Sicht von Schwarzen KuJ kritisch beleuchtet und diskutiert werden. Dabei ist wichtig, die Themen auf die Lebensrealität der Teilnehmenden runter zu brechen, indem sie aktiv eingebunden werden. Sie lernen unterschiedliche Tools und Techniken kennen und übernehmen somit Verantwortung für sich und ihr Projekt. Dadurch wird ihr kreatives und kritisches Denken gestärkt.

Thema

Empowerment und Medienkompetenz fördern

Zielgruppe/n

Primär Schwarze Kinder und Jugendliche im Raum Hamburg sowie alle interessierten Kinder und Jugendlichen

Methoden

- Gruppendiskussion
- Brainstorming/Mindmapping
- Vision Board/Moodboards
- Vorträge/Kurzreferate
- Praktische Medien-Übungen mit Anleitung von Branchenexpert*innen: Filmen, Fotografieren, Podcast produzieren, Grafik erstellen etc.

Projektlaufzeit

Acht bis zehn Termine über drei Monate

Kontakt

Future of Ghana Germany e.V.
E-Mail: t.scheffler@futureofghana.com
Web: <https://fog-germany.de> |
<https://vorbilder-fogg.de/>

Im Interview

Vorbilder.Lab

Future of Ghana Germany e.V.

Tanja Scheffler

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Fehlende Identifikationspersonen (Vorbilder): Wir zeigen den Teilnehmenden eine Bandbreite verschiedener Schwarzer Menschen auf, die unterschiedliche (Medien-)Berufe ausüben. Wir schaffen (berufliche) Netzwerke für die Jugendlichen, um somit die Chancengleichheit und gesellschaftliche Teilhabe zu erhöhen.

Fehlende Motivation: Wir möchten den Teilnehmer*innen erkennbar machen, dass Schwarze Menschen unterschiedlichste Talente haben und jede Person die Chance darauf hat, etwas aus dem eigenen Potenzial und Talent entwickeln zu können. Sie lernen Verantwortung zu übernehmen und werden empowered.

Fehlende Zugänge zu außerschulischen Bildungsangeboten: Die Möglichkeiten Schwarzer Jugendlicher, sich innerhalb eines professionellen Rahmens austauschen zu können, sind gerade in Deutschland strukturell begrenzt. Wir schaffen aktive Angebote, die sie genau da abholen, wo sie sind.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele werden mit welchen Methoden verfolgt?

- **Sozialkompetenz:** In den Workshops lernen die Jugendlichen in Teams zu arbeiten, einander zuzuhören, zu teilen, sich an Regeln zu halten und zu kommunizieren.
- Die Teilnehmer*innen erlernen einen verantwortlichen Umgang mit Medien und Medieninhalten. Medien werden als sinnvolle Ergänzung zum Alltag genutzt und bestimmen nicht mehr den kompletten Alltag. Die Teilnehmer*innen nutzen bewusst Medien, um am gesellschaftlichen Geschehen

teilzuhaben. Die Jugendlichen erfahren etwas über Chancen und Gefahren von Medien und erlernen das kritische Denken.

- Die Mitwirkenden erkennen ihre Interessen und Stärken und lernen (Medien-)Berufe kennen. Durch die Workshops bekommen sie mehr Selbstbewusstsein im Umgang mit Medien und Technik. Zudem gewinnen sie konkrete Medienkompetenzen, die sie befähigen, ihren Alltag besser zu bewältigen. Weiterhin reagieren sie nicht mehr auf Fremdzuschreibungen und werden empowered.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

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

Die Teilnehmer*innen hatten keine bis kaum Vorkenntnisse. Die meisten sind in den sozialen Medien unterwegs (Snapchat, TikTok, Instagram, YouTube), besitzen aber selber keine eigenen Geräte, sondern nutzen die von älteren Geschwistern und Eltern. Sie konsumieren viel, gestalten aber selbst kaum Content.

b) Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Das *Vorbilder.Lab* fördert alle relevanten Medienkompetenzbereiche, da die Teilnehmenden während der Workshops verschiedene Medien kennenlernen, die unterschiedliche Kompetenzen fördern:

- Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Schützen und sicher Agieren
- Problemlösen und Handeln
- Analysieren und Reflektieren

c) Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Workshop Fotografie: Grundkenntnisse und praktische Übung (Bilder schießen anhand der unterschiedlichen Genres, z.B. Portrait, Landschaft, Nahaufnahme etc.)

Workshop Film: Grundkenntnisse und praktische Übung (Skript schreiben, Aufnahme, Schnitt)

Workshop Podcast: Grundkenntnisse und praktische Übung (Thema und Fragen erarbeiten, gegenseitiges Aufnehmen mit professionellem Podcast-Equipment oder Smartphones)

Workshop Grafikdesign & Werbung: Grundkenntnisse und praktische Übung (Erstellen eines Flyers oder einer Printwerbung zu einem Afrohaar-Produkt)

Workshop Musikvideoproduktion: Grundkenntnisse und praktische Übung (Erstellen eines eigenen Musikvideo-Konzeptes und eines Kostenplans)

Workshop Social Media: Grundkenntnisse und praktische Übung (Erstellen eines beispielhaften Zielgruppencharakters, für unterschiedliche Kanäle, verschiedene Plattformen; den eigenen Medienkonsum reflektieren und kritisieren)

Workshop Journalismus: Grundkenntnisse und praktische Übung (Erstellen von Fake News, Recherche-Übungen, Üben von Interviews)

Workshop TikTok : Analyse von TikTok-Videos und praktische Übung (Erstellen eigener TikTok-Filme)

Die Referent*innen haben den Kindern und Jugendlichen gezeigt, welche Fähigkeiten und Werkzeuge sie für ihre alltägliche praktische Arbeit nutzen. Darüber hinaus wurden vor allem das kooperative und strukturierte Arbeiten, allgemeine Digital- und Medienkompetenz, kreatives Denken und kreatives Schreiben, Selbstmanagement, lösungsorientiertes Arbeiten, Präsentationskompetenz und die Kommunikationsfähigkeit gestärkt.



Probleme und Grenzen

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

Das *Vorbilder.Lab* wurde in einem Haus der Jugend durchgeführt. Die Einrichtung war technisch nicht gut ausgerüstet und auch schwierig zu erreichen aufgrund von Bauarbeiten. Somit hatten wir großen Aufwand, unsere Technik dorthin zu befördern und dort zu lagern. Trotz Bauarbeiten auf der Bahnstrecke und Schienenersatzverkehr konnten wir die Kinder und Jugendlichen begeistern. Dies zeigte sich vor allem darin, dass sie wiederholt zu unseren Workshops kamen und in einigen Fällen sogar einen Weg von über 45 Minuten bis zu einer Stunde auf sich genommen haben, um an den Workshops teilzunehmen. Zudem haben wir nach Ende der Workshops Anfragen bekommen von den Teilnehmenden, ob und wann die Angebote wieder stattfinden würden. Unsere Zielgruppe waren Schwarze Kinder und Jugendliche. In allen Workshops haben wir diese Zielgruppe erreichen können. In zwei bis drei Workshops haben auch andere PoC-Kinder teilgenommen. Die Stimmung oder die Inhalte haben sich dadurch nicht verändert. Für die PoC-Kinder war es ebenfalls eine neue Erfahrung, Schwarze Professionals referieren zu sehen.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Für unsere Workshops haben wir Kameras (Film und Video), iPads/Laptops, Smartphones, Tongeräte, Beamer, USB-Sticks, Selfie-Sticks/Stative, WLAN benötigt.

Tipps für die Praxis

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

- Offen sein für die Ideen der Kinder und Jugendlichen und diese in die Arbeit mit einbeziehen
- Referent*innen wählen, die nah an der Zielgruppe sind und sich in die Teilnehmenden hineinversetzen können
- Interaktives Arbeiten mit genügend Spielraum zur Entfaltung

Motivation

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

Nein, da wir bereits guten Kontakt hatten und sie bereits an unseren Workshops teilgenommen haben. Außerdem konnten wir Influencer*innen einladen, die Werbung für die Workshops gemacht haben.

b) Was hat den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht?

Die praktischen Übungen und das Präsentieren der Ergebnisse haben den Teilnehmenden besonders Spaß gemacht. Vor allem im Bereich des Films und Podcasts konnten wir großes Interesse beobachten. Außerdem konnten sie den Influencer*innen nah sein und Fragen stellen in einem geschützten Rahmen.

c) Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?

Besonders motivierend fanden wir, dass die Teilnehmer*innen sich neuen Herausforderungen gestellt haben, kreativ geworden sind und auch gut in den Teams gearbeitet haben mit anderen Teilnehmenden, die sie nicht kannten.

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?

Einige Teilnehmende haben uns kontaktiert und gezielt nach Praktika und Angeboten im Medienbereich gefragt. Das war vorher nicht der Fall. Außerdem gab es ein vermehrtes Interesse der Zielgruppe, unsere Technik auszuleihen und zu nutzen für schulische und private Projekte.

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

Das Projekt konnte zunächst nicht weitergeführt werden, da es an finanziellen Förderungen fehlte. Wir haben vereinzelte Elemente der Workshops jedoch in andere Angebote mit eingebaut. Mit dem Preisgeld vom Dieter Baacke Preis möchten wir das Projekt jedoch wieder aufleben lassen.

Themen

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

- Selbstdarstellung in den sozialen Medien
- Beruf Influencer*in und wie man damit Geld verdient
- Allgemeines Kennenlernen von neuen Berufsfeldern im Medienbereich

Trends und Interessen der Zielgruppe

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

Besonders ist uns aufgefallen, dass sich die Zielgruppe für die Plattformen TikTok und Snapchat interessiert hat und auch dafür, wie man Filmcontent für Reels/TikToks erstellt.

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

Wir versuchen derzeit mit einem kleinen Kreis von Mentees aus der Zielgruppe einen TikTok-Kanal zu erstellen um somit die Zielgruppe besser für zukünftige Angebote zu erreichen.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Allgemein einen besseren Zugang zur Zielgruppe zu schaffen und sie in die Arbeit des Vereins besser zu integrieren und als Nachfolgeneration von Ehrenamtlichen zu gewinnen.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

B*POC und POC sind immer noch sehr unterrepräsentiert in Medienberufen. Durch das *Vorbilder.Lab* werden diese jungen Menschen erreicht und eventuell motiviert, sich mehr mit diesen Berufen auseinanderzusetzen.

Struktur und Rahmen

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

Räumlichkeiten spielen eine große Rolle. Gerade da viel Gruppenarbeit stattfindet, ist es wichtig, genügend Raum zu haben. Auch Kooperationen mit bekannten Einrichtungen sind wünschenswert, so kann die Zielgruppe besser erreicht werden.

Feedback

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

Eine Teilnehmerin wünschte sich nach den Workshops Ausflüge in Medienhäuser (z.B. Agenturen, Fernsehsender). Dies werden wir gerne integrieren, wenn es konform mit den Corona-Richtlinien umsetzbar ist.



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?

Wir haben unsere Workshops zwischen dem 1. und dem 2. Lockdown (2020) stattfinden lassen. In der Zeit haben wir strikt die Corona-Richtlinien befolgt: Masken, Abstandsregelungen, Lüften, Temperatur messen, Hände waschen etc.

Nach dem ersten Durchlauf haben wir versucht, das Konzept über Zoom weiterzuführen, aber merkten schnell, dass die Zielgruppe überfordert war von den vielen Online-Angeboten und haben das Angebot eingestellt.

Interviewpartnerin

Tanja Scheffler: Future of Ghana e.V., zuständig u.a. für die Koordination im Projekt *Vorbilder*, das von ihr und einigen Freund*innen 2017 gegründet wurde und afro-deutsche Kinder und Jugendliche begleitet.

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.