

**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  
Obbernstr. 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>

## Kommunikation & Medien e.V. Online-Mediencamp für Kids (Kategorie E „Netzwerkprojekte“)

Kommunikation & Medien e.V. wollte Kindern, trotz der schwierigen Pandemie-Situation, über die medienpädagogischen Angebote Teilhabe, Austausch mit Gleichaltrigen, Zugang zu Bildung und kreatives Schaffen im Team ermöglichen. Aus der langjährigen medienpädagogischen Erfahrung wurde das *Online-Mediencamp für Kids* mit sechs verschiedenen mehrtägigen Workshop-Formaten konzipiert. Kinder lernten spielerisch den Umgang mit einem Videokonferenz-Tool, gestalteten gemeinsam mit Gleichaltrigen kleine Medienproduktionen und erweiterten so ihre Medienkompetenz. Die Formate waren handlungsorientiert, interaktiv und partizipativ konzipiert und bezogen die Kinder stets mit ihren Wünschen und Interessen ein.

Über die Zusammenarbeit mit Schulen und Eltern konnte eine wachsende Anzahl von teilnehmenden Kindern erreicht werden. Über Fortbildungen für pädagogische Fachkräfte und Studierende konnte ein Know-how-Transfer stattfinden und Zugang zu einer weiteren Zielgruppe geschaffen werden. Auch über die Vernetzung mit dem PH Radio der Hochschule Freiburg wurden Studierende eingebunden und dort wurden Radiobeiträge der Kinder ausgestrahlt.

### **Thema**

Herzstück des *Online-Mediencamp für Kids* sind kreative Online-Angebote für Kinder während der Pandemie, um ihre Kultur- und Bildungsteilhabe zu verbessern. Hierfür arbeiteten Teams aus multiprofessionellen Referent\*innen (Medienpädagog\*innen/ Filmemacher\*innen/ Informatiker\*innen/ Fotograf\*innen/ Künstler\*innen/ Journalist\*innen) zusammen, um ihre Erfahrungen weiterzugeben und die me-

dienpädagogischen Workshops weiterzuentwickeln. Durch die zusätzliche Vernetzung mit Bildungsakteuren konnten auch benachteiligte Kinder erreicht werden.

### **Zielgruppe/n**

Kinder im Alter von 8 bis 13 Jahren, Eltern, pädagogische Fachkräfte, Studierende

### **Methoden**

Ein Anliegen war es, auch im Internet kooperative Beteiligung erleben zu können. Deswegen wurden hauptsächlich handlungsorientierte Methoden gewählt und die Themen orientierten sich an den Ressourcen und der Lebenswelt der teilnehmenden Kinder. Eine ausführliche Vorarbeit unter den Expert\*innen und eine vorab Information der begleitenden Eltern waren hilfreich.

Es gab prozessorientierte, spielerische und produktorientierte Tätigkeiten. Dabei nutzten alle die Medien Computer mit Internet, Foto, Hörspiel, Film, Apps und soziale Medien. Medienpädagogische und inhaltliche Diskussionen waren im Projekt eng miteinander verbunden. Parallel zum laufenden Workshop nutzten alle Teilnehmenden Plauderräume und es stand immer ein TechniksUPPORT zur Verfügung. Präsentationen und Feedbacks schlossen die Zusammenarbeit ab.

### **Projektlaufzeit**

Die ersten Online-Angebote wurden ab April 2020 entwickelt. Von Dezember 2020 bis Mai 2021 wurden die Angebote intensiviert und 23 Workshops mit ca. 250 Kindern realisiert.

## Ergebnisse

Medienprodukte: Fotografien, Fotogeschichten, Fotomontagen, Trickfilme, Interviews und Umfragen, Radioshows, Online-Kunst, gemalte Bilder nach Elementen von Künstler\*innen, animierte Geschichten, programmierte kleine Spiele mit Scratch, Phantasielandschaften in Minecraft, Erklärfilme, Upcycling-Bastelprojekte, Quiz rund um Sicherheit im Netz, um nur einige aufzuzählen

## Kontakt

Kommunikation & Medien e.V.  
Stühlingerstr. 8  
79106 Freiburg  
E-Mail: [info@kommunikation-und-medien.de](mailto:info@kommunikation-und-medien.de)  
Web: [www.kommunikation-und-medien.de](http://www.kommunikation-und-medien.de)



## Im Interview

### Online-Mediencamp für Kids

#### Kommunikation & Medien e.V.

Irene Schumacher und Henriette Trepte

### **Herausragendes und Spezielles**

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

Das *Online-Mediencamp für Kids* entwickelte sich zum Netzwerkprojekt mit einem multiprofessionellen Team, welches viele verschiedene Schwerpunkte und deren Vorzüge innerhalb der Medienpädagogik vereint. Dadurch entstand ein vielfältiges Programm, in dem Kunst auf Film, Audio, Fotografie, Programmieren, Sicherheit in der digitalen Welt, Spiel und Spaß trifft.

Zudem ermöglichte das *Online-Mediencamp*, dass Kinder von zu Hause aus zusammen kreativ werden und sich austauschen konnten. In den Workshops konnten die Kinder sich spielerisch technische Fähigkeiten aneignen, die sie vor allem auch für Bildungsteilnahme in dieser Zeit benötigten. Das Angebot wirkte der Vereinsamung von Kindern, vor allem in Zeiten der Isolation und Schulschließungen, entgegen.

Das Mediencamp griff die aktuellen Bedarfe der Familien und Kinder auf und wurde immer wieder daran angepasst.

Auch die Fortbildungen der Fachkräfte orientierten sich an den aktuellen Bedürfnissen in den verschiedenen Einrichtungen und gaben Möglichkeiten digitaler Ermächtigung an die Hand. Es gelang Vernetzung und Empowerment.

### **Ziele und Methoden**

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

Die pädagogische Handlungsmaxime war durchgehend eine kooperative Partizipation aller Beteiligten.

Die Medienkompetenz der Teilnehmer\*innen wurde gefördert. Weitere medienpädagogische Ziele waren: sicherer und reflektierter

Umgang mit Medien und im Netz, kulturelle und Bildungsteilnahme sichern, Kreativität, Teamgefühl stärken, Selbstverwirklichung, Persönlichkeitsentwicklung und Resilienz.

### **Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte**

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

Die Kinder hatten größtenteils keine besonderen Vorkenntnisse, außer diejenigen, die bereits an Projekten des Vereins teilgenommen hatten.

In den Fortbildungen hatten die meisten pädagogische Grundkenntnisse durch ihre Ausbildungen oder ein Studium, jedoch meist keine medienpädagogischen Vorkenntnisse.

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

Das Projekt förderte alle vier Bereiche des Medienkompetenzbegriffes von Dieter Baacke (siehe [dieter-baacke-preis.de/ueber-den-preis/was-ist-medienkompetenz/](http://dieter-baacke-preis.de/ueber-den-preis/was-ist-medienkompetenz/)), die Beteiligten wurden zu aktiven Medienmacher\*innen.

In vorzeigbaren Fotos, Hörmedien und Filmen zeigte sich die Gestaltungskompetenz der Teilnehmenden. Technikkompetenz wurde auch beim Ausprobieren von verschiedenen Apps und der Präsentation von Ergebnissen an Computer, Smartphone und Tablet erfahren. Die Teilnehmenden haben Möglichkeiten kennengelernt, ihre Ideen kreativ mit Medien zu realisieren, sodass sie auch selbstständig zu Hause weitere Projekte in dem jeweiligen Bereich umsetzen konnten (Mediennutzungskompetenz). Das Medienwissen erweiterte sich wie nebenbei im gemeinsamen Handeln.



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

Die teilnehmenden Kinder sammelten Erfahrung im sicheren und kreativen Umgang mit verschiedenen digitalen Medien und dem Netz. Sie erwarben technische Grundkenntnisse am Computer, Smartphone oder Tablet und wurden für Themen in der digitalen Welt sensibilisiert. Die Kinder nutzten ihre eigene Technik von zu Hause aus und lernten damit besser umzugehen. Während der Workshops konnten sie sich in verschiedenen sozialen Rollen ausprobieren: als Fotograf\*innen, Filmemacher\*innen, Bühnenbauer\*innen, Regisseur\*innen, Künstler\*innen oder Radio-Moderator\*innen. In den Kunstworkshops lernten die Kinder Maler und Stile kennen und zeichneten online mit Stilelementen dieser Künstler (z.B. Klimt, Chagall, Gaudi).

In den Gruppenprozessen konnten die Kinder u.a. auch ihre Teamfähigkeiten weiter ausbauen und Verantwortung für bestimmte Aufgabenbereiche übernehmen. Zudem wurden gesellschaftlich aktuelle Themen aufgegriffen und in der Gruppe durchdrungen, wie beispielsweise Umweltschutz. Dabei konnten die Teilnehmenden ihr aktuelles Wissen erweitern, Diskussionen führen und sich reflektieren.

### ***Probleme und Grenzen***

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

Zunächst einmal hatten einige aus der Zielgruppe nur durch die Beschreibung des Konzeptes noch keine klare Vorstellung, wie das *Online-Mediencamp für Kids* in der Praxis abläuft. Da viele Eltern und auch Fachkräfte in den gängigen Online-Formaten aus Schule oder anderen Bildungseinrichtungen meist nur „Frontalen Input“ mitbekommen haben, war zunächst auch eine Skepsis da, ob die Kinder zusätzlich zur vermehrten Online-Zeit noch Online-Workshops besuchen sollten. Diese Sorge konnte den Eltern mithilfe eines Trailers für das *Online - Mediencamp*, welcher Einblicke in die Anfänge des Online-Angebots zeigt, ge-

nommen werden. Die Rückmeldungen waren durchweg begeistert, da sie die Workshops als Chance sahen, dass ihre Kinder mit viel Freude das kleine *Medien 1x1* erlernten. Sie konnten sowohl tolle eigene Produktionen am Ende vorzeigen als auch endlich wieder mal etwas gemeinsam unternehmen und wurden außerdem bei der Bildungsteilnahme unterstützt.

Natürlich gab es auch technische Herausforderungen: Zum Beispiel musste der Videokonferenz-Account so eingerichtet werden, dass eine interaktive, kreative Arbeitsweise möglich war. Auch musste sichergestellt werden, dass alle Referent\*innen während der Angebote Zugang zu stabilem Netz hatten. Für den Notfall führten wir die Workshops immer mit einer Assistenz durch, sodass die Konferenzräume nicht gefährdet waren, sich zu schließen, sobald die Internetleitung bei der Projektleitung instabil wurde. Wir klärten vorab mit der Assistenz, welcher „Notfallprogrammplan“ bei Schwierigkeiten gefahren werden konnte.

Die technischen Schwierigkeiten auf Teilnehmer\*innenseite wurden ebenfalls von der Assistenz entweder in einem separaten Break-out-Raum oder am Telefon geklärt.

Zudem musste regelmäßig ein Wissenstransfer im multiprofessionellen Team stattfinden, um das *Online-Mediencamp* stetig weiterzuentwickeln und alle Beteiligten auf dem aktuellen Stand zu halten. Um ein einheitliches Konzept durchführen zu können, war es nötig, sich immer wieder über Gelingensbedingungen und Herausforderungen auszutauschen und eine gemeinsame Linie zu finden. Durch das große Team gab es daher ab und zu Terminfindungsschwierigkeiten, die durch längere Vorausplanung und auch separate Absprachen im kleineren Team bewältigt wurden.

### ***Technik***

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

Die Teilnehmer\*innen benötigen ein WLAN-fähiges Gerät mit Mikrofon und Kopfhörer, stabile Netzverbindung, ggf. ein Smartphone oder Tablet.



## Tipps für die Praxis

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

Eine Gelingensbedingung ist es, dass die Kommunikation und Interaktion stärker moderiert werden sollte. Die pädagogische Leitung muss ständig präsent sein, um alle Teilnehmenden im Blick zu haben und bei Problemen rechtzeitig Unterstützung zu geben. Probleme sollten frühzeitig identifiziert und gelöst werden (unter den Teilnehmenden oder im Breakout-Raum mit der Assistenz), damit niemand „verloren“ geht, alle auch zuhause die gestellten Aufgaben umsetzen können.

## Motivation

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

Es galt, die Eltern oder Pädagog\*innen für die Angebote zu gewinnen, da diese *Gatekeeper* im Zugang zu den Workshops für Kinder waren. Einmal in Aktion gab es keine Motivationsausfälle.

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

Die Kinder hatten besonders viel Freude dabei, ihre Ideen kreativ mit den verschiedenen Medien umzusetzen und diese dadurch näher kennenzulernen. Gerade auch im Hinblick auf Projekte, die sie noch einmal zu Hause, mit Freunden oder mit der Familie und in der Schule selbst weiterführen konnten, wie z.B. Trickfilme zur Karnevalparade im Kinderzimmer oder Upcycling-Bastelanleitungen. Auch die Auflockerungs- und Bewegungsspiele sorgten bei den Kindern für viel Spaß. Viele gaben außerdem die Rückmeldung, dass ihnen die Gruppenarbeit in Kleingruppen in separaten Breakout-Räumen sowie der freie Austausch in Plauderräumen besonders gefallen haben.

Von den Teilnehmenden der Fortbildungen kam immer wieder das Feedback, dass sie die praxisnahe Ausgestaltung sehr gut fanden. Besonders viel Freude hatten sie beim Produzieren kleiner Trickfilme und beim Ausprobieren von Apps für Kinder. Durch die Praxisbeispiele konnten sie sich gut vorstellen, nun eigene medienpädagogische Projekte in ihren Einrichtungen umzusetzen.

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

Das Team begeisterte besonders, dass es gelang, gemeinsam Medienproduktionen zu gestalten und ein Gruppengefühl zu erzeugen, obwohl alle Kinder an unterschiedlichen Orten waren. Insbesondere die Präsentationen im „Heimkino“ waren für alle ein Highlight am Ende der Workshops, bei dem die Kinder stolz und begeistert den Eltern und Geschwistern ihre Ergebnisse zeigten. Während des Lockdowns gab es oft Freudentränen, da die Teilnehmenden eine unbeschwertere Zeit beim *Online-Mediencamp* erleben konnten. Die Kinder spiegelten uns, dass wir ihren Alltag im Lockdown sehr bereicherten. Motivierend für uns war, dass eine kleine Community entstand und die Kinder sich freuten, einander bei anderen Workshops wiederzutreffen.

Den Austausch im Referent\*innen-Team fanden wir sehr inspirierend, da die Rückmeldungen und das ständige Weiterentwickeln des gemeinsamen Projekts eine bereichernde Erfahrung war.

### ***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?***

Die Kinder schätzten die spielerische Atmosphäre und die starke Interaktions- sowie Teilnehmer\*innen-Zentrierung des *Online-Mediencamps*. Ein Programmierangebot, das schulischer aufgebaut war und weniger spielerische Elemente bot, wurde von den Teilnehmenden mehrheitlich als „Das ist ja wie in der Schule!“ kritisiert.

Unser Team von Kommunikation & Medien e.V. hat sich während der Pandemie eine neue Expertise erarbeitet und wir sind mit der kollaborativen Entwicklung neuer Online-Formate motiviert, dieses Know-how im Netzwerk zu teilen. Das Feedback der Kinder/Eltern war hierfür sehr wertvoll.

Der Stellenwert von Medienbildung als Voraussetzung für Bildungsteilhabe ist öffentlich stärker ins Bewusstsein gelangt. Darüber hinaus wird die Expertise von Kommunikation & Medien e.V. von beteiligten Einrichtungen in Freiburg stärker wahrgenommen.

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

In den kalten Jahreszeiten planen wir weiterhin Online-Workshops anzubieten. Bisher leider nur eingeschränkt, da die Finanzierung nicht gesichert ist. Seit Herbst gibt es die regelmäßige wöchentliche Online-Podcast Gruppe *Dreisam-KuMCast*. Hier nehmen Kinder aus den vergangenen *Online-Mediencamp*-Workshops teil.

### ***Themen***

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

Besonders gerne beschäftigten sich die Kinder in den Angeboten mit dem Thema Umweltschutz. Dazu entstanden viele Produktionen, wie beispielsweise Trickfilme zu Umweltheld\*innen, Upcycling-Filme, Tutorials oder es wurden Interviews dazu geführt. Die Ergebnisse wurden beim *Coole Suppe Filmfestival für nachhaltige Esskultur* eingereicht und öffentlich präsentiert (siehe [www.coole-suppe.de](http://www.coole-suppe.de)).

Bei den *Radioshows* war das Einladen von Gästen aus der Politik, wie Oberbürgermeister Martin Horn und Umweltbürgermeisterin Christine Buchheit, oder von Expert\*innen sehr beliebt.

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

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

Apps für Smartphone und Tablet, Minecraft sowie das Programmieren von Spielen war bei den Kindern besonders gefragt. Aber auch der Peer-to-Peer-Ansatz und sich gegenseitig etwas zu präsentieren oder etwas zu veröffentlichen kamen gut an.



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

In den Angeboten werden kostenfreie und von Medienpädagogen geprüfte Apps vorgestellt und in Begleitung ausprobiert. Zudem wurde ein Programmier-Workshop fest in das *Online-Mediencamp*-Programm mit aufgenommen sowie Minecraft-Workshops als auch die kostenlose Variante Minetest angeboten.

***Perspektiven***

***Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs***

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

Wir möchten die *Online-Mediencamp*-Angebote für Kinder dauerhaft in unserem Portfolio aufnehmen. Online-Fortbildungen für Fachkräfte haben sich ebenso als eine geeignete Form für die Vermittlung von Konzepten und praktischen Übungen erwiesen.

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

Schon kleine Medienprodukte können die gesellschaftlich geforderte Medienkompetenz auf- und ausbauen. Es braucht jedoch immer noch und immer wieder Inspiration und Anleitung. Die Auseinandersetzung mit eigenen Themen und diese medial zu bearbeiten, bleibt das Ziel.

***Struktur und Rahmen***

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

Es wäre notwendig, Medienkompetenzvermittlung und deren handlungsorientierte, prozesshafte Vermittlung nachhaltig finanziell zu fördern. Um Bildungsteilhabe für unterschiedliche Altersgruppen zu gewährleisten, ist es erforderlich, Medienbildung vor Ort strukturell als verbindliches Angebot zu verankern. Hierzu sind außerschulische Träger wie Kommunikation & Medien e.V. sowie Jugendbildungs- oder Jugendhilfeeinrichtungen oder Bibliotheken geeignet. Die Aus- und Weiterbildung von Fachkräften im Bereich Medienbildung ist eine wichtige Rahmenbedingung, ebenso wie ihnen Praxisfelder zu bieten, in denen es möglich ist, medienpädagogische Erfahrungen unter fachkundiger Anleitung zu sammeln.

***Feedback***

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

Am Ende der Workshops gab es immer die Frage an die Teilnehmenden sowie die Eltern, ob sie Anregungen und Verbesserungsvorschläge hätten. Diese Anregungen wurden meist auf-

gegriffen. Einige Kinder wollten in folgenden Workshops die Rolle von Assistent\*innen einnehmen, um ihr Wissen weiterzugeben. Aus einer Anregung, für Kinder, die gerne lesen, etwas anzubieten, entstand der Workshop *Digital Bücherwürmer*. Hier stellten die Teilnehmenden ihre Lieblingsbücher vor, die Hauptpersonen erlebten in extra erfundenen Geschichten neue Abenteuer oder die Buchcover wurden mit Playmobil-Figuren nachgestellt.

### ***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?*

Das Videokonferenz-Tool Zoom nutzen wir meist bei den außerschulischen Angeboten und teilweise auch BigBlueBotton.

Methodisch unterscheidet sich die Umsetzung der Angebotsformen (online, hybrid oder in Präsenz). Online-Workshops brauchen andere und technisch anspruchsvollere Rahmenbedingungen als Präsenz-Angebote, damit sie erfolgreich realisiert werden können. Die optimale Dauer der Workshops beträgt drei Stunden. Die Angebote sind sehr beteiligungsorientiert angelegt und daher spielt die Moderation eine zentrale Rolle. Der Wechsel von Kommunikation, Input und Übungen in Einzelarbeit sowie Gruppenaufgaben schafft einen guten Rahmen. Es ist sehr wichtig, dass für die Abschlusspräsentation und das Feedback ausreichend Zeit eingeplant wird, um den jeweiligen Workshop gut abzurunden. Das „Sich-Verabreden und Treffen in digitalen Räumen“ wird als neue Begegnungsform erlebt

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

Das Videokonferenz-Tool Zoom hat sich für unsere Art der kreativen Online-Angebote bewährt, da es stabil läuft und es mit den unterschiedlichen Möglichkeiten wie Whiteboard, Umfragen, Breakout-Räumen zahlreiche interaktive Möglichkeiten besonders für Gruppenarbeit bietet. Wir knüpfen an diesen Erfahrungen an und nutzen die Online-Formate weiterhin im Bereich Fortbildung für Fachkräfte.

### ***Interviewpartnerinnen***

**Irene Schumacher:** Medienpädagogin, Diplom-Sozialpädagogin; seit 1991 im Bereich der kulturellen Medienbildungsarbeit im Bereich Film, Audio und digitale Medien mit Kindern, Jugendlichen, Erwachsenen sowie Fachkräften tätig; Entwicklung zeitgemäßer Konzepte zur Bildungsteilhabe, Empowerment, Chancengleichheit, Inklusion sowie im Bereich der Umweltbildung; Vorstandsvorsitzende bei Kommunikation & Medien e.V.

**Henriette Trepte:** Kindheitspädagogin, Medienpädagogin; B.A. Kindheitspädagogik; seit 2016 berufliche Tätigkeit in der Medienbildung mit Kindern, Jugendlichen und Fachkräften; ein Schwerpunkt ist die medienpraktische Arbeit mit bildungsbenachteiligten Kindern; seit 2019 Projektleitung *Medien 1x1, Online-Mediencamp für Kids* und Fortbildungsreihe zur sprachsensiblen Medienbildung.

---

## **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.*