

**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>

**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“)**

Im Rahmen des Workshops „Who am I“ – Gestaltung eines digitalen Social-Media-Krimis entwarfen die Projektteilnehmenden ihren eigenen Kriminalfall, der im Kontext negativer Netz-Phänomene und Gefahren sozialer Netzwerke spielt (z.B. Cybermobbing, Fake News, Hass). Sie erstellten eine digitale Schnitzeljagd, die zukünftige Ermittler\*innen auf der Suche nach Antworten durch WhatsApp-Chats, Bildergalerien von Smartphones, E-Mail-Postfächer und diverse Social-Media-Accounts führt. Dort müssen Informationen gesammelt werden, die zur Aufklärung des fiktiven Falls und als digitale Codes für das Vorankommen im Spiel dienen.

### **Thema**

Negative Phänomene sozialer Netzwerke und Online-Verhalten junger Menschen

### **Zielgruppe/n**

Junge Menschen im Alter von 10 bis 16 Jahren

### **Methoden**

Für die Erstellung des digitalen Krimispiels reflektierten die Teilnehmenden über ihre eigenen Erfahrungen im Netz und entwickelten daraus die Rahmenhandlung. Unter Anleitung von medienpädagogischen Fachkräften produzierten sie audiovisuelle Medien und arbeiteten diese eigenständig in ein Content-Management-System ein. So entstanden fiktive Profile und Social-Media-Kanäle.

### **Projektlaufzeit**

Juni 2021

### **Ergebnisse**

Das Projektergebnis ist ein digitales Krimispiel, das kostenlos unter [www.escape.letsplaygermany.de](http://www.escape.letsplaygermany.de) gespielt werden kann. Das fertige Spiel besteht aus einer Einführung, einem zum Nachdenken anregenden Schluss mit Tipps zum Weiterlesen sowie zehn Spiel-Abschnitten („Level“). Um in das jeweils nächste Level zu gelangen, muss ein Lösungscode richtig eingegeben werden.

---

### **Kontakt**

Jugendpflege Gemeinde Ostercappeln  
Daniela Laig  
Gildebrede 1  
49179 Ostercappeln  
E-Mail: [laig@ostercappeln.de](mailto:laig@ostercappeln.de)  
Web: [www.kinder-und-jugendarbeit-ostercappeln.de](http://www.kinder-und-jugendarbeit-ostercappeln.de)

## Im Interview

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

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

Daniela Laig

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

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

*Who am I* greift als digitales Ermittlungsspiel den Trend der „Escape Games“ auf. Dabei fließen positive und negative Erfahrungen der produzierenden Kinder und Jugendlichen im Social Web unmittelbar in die Story ein. Es geht also um mehr als den Rätselspaß: Der fertige Kriminalfall ist lebensnah und lehrt ganz spielerisch Chancen und Risiken der Nutzung von Social-Media-Diensten.

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

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

Bei der Erstellung des Krimis in Kleingruppenarbeit erwarben die Workshop-Teilnehmer\*innen die erforderlichen Kompetenzen für die Planung, Aufnahme und Bearbeitung von Bild-, Ton- und Videosequenzen mit einfachen Mitteln und Tools. Sie lernten dabei ganz praktisch Urheberrechts- und Datenschutzfragen zu berücksichtigen.

Sowohl bei den Spiel-Produzent\*innen als auch den Spieler\*innen wurde ein sicherer und reflektierter Umgang mit sozialen Medien gefördert. Dies gelang für die Gruppe der Spielentwickelnden v.a. durch die Diskussion über eigene Erfahrungen im Netz bei der gemeinsamen Erarbeitung des Krimi-Drehbuchs (mit fiktivem aber lebensnahem Inhalt), Gespräche über ein verantwortungsvolles und faires Online-Verhalten und die Recherche von Adressen für weiterführende Infos und Ansprechpersonen bei schwierigen Erlebnissen im Netz.

Die Gruppe der Spielenden kann von den Erkenntnissen der Workshop-Teilnehmenden

profitieren. Das Spiel setzt Denkanstöße gerade zu den Themen „Cybermobbing“ und „Preisgabe persönlicher Daten im Netz“. Aus dem Krimispiel gehen zwei Botschaften ganz deutlich hervor: 1.) Mobbing über Social-Media-Kanäle ist für Betroffene äußerst schmerzhaft und erfordert ein Eingreifen. 2.) Informationen, die man z.B. über Social-Media-Kanäle veröffentlicht, können ggf. ungewollt von Dritten eingesehen werden oder (u.a. auch aus dem Zusammenhang gerissen oder in verfremdeter Form) von Dritten gegen die eigene Person verwendet werden. Gerade Bilder geben manchmal mehr preis, als es im ersten Moment scheint.

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

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

Einige der Teilnehmer\*innen waren bereits regelmäßige Nutzer\*innen von Social-Media-Diensten. Alle Teilnehmenden verfügten über ein eigenes Smartphone und konnten dieses bedienen. Mit einfachen Grafik-Bearbeitungstools auf dem Handy waren sie z.T. bereits vertraut.

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

Das Projekt förderte die Bereiche „Storytelling“, „Produktion audiovisueller Medien“ (inklusive Greenscreen-Methode), „Reflektierter Umgang mit sozialen Medien“ und „Nutzung eines Content-Management-Systems“.

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

Siehe unter „Ziele und Methoden“.

Ein Teil der Workshop-Besuchenden lernte den Jugendtreff neu kennen und entdeckten ihn als Treffpunkt und Ort mit Zugang zu Medien und digitalen Angeboten. Die Teilnehmer\*innen beobachteten zudem Unterschiede zwischen dem eigenen digitalen Verhalten und dem von Gleichaltrigen. Im Spiel und Workshop wurde außerdem die Funktionsweise von personalisierter Werbung aufgegriffen.

### **Probleme und Grenzen**

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

Herausfordernd war die Corona-Situation mit den Hygieneauflagen. Das Projekt wurde verschoben bis die Durchführung als Präsenzveranstaltung möglich war. Außerdem wurde am Projektwochenende mit Selbsttests gearbeitet.

### **Technik**

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

Wesentliche Voraussetzung sind mehrere PCs und ein kostenfreies WLAN in den Räumlichkeiten des Workshops. Daneben erwiesen sich ein Greenscreen und die App *Do Ink* für iPads als sehr hilfreich. Für Film- und Bildaufnahmen wurde hauptsächlich mit den Smartphones der Teilnehmenden gearbeitet. Auch ein iPad lieferte Aufnahmen in guter Qualität. Die Smartphones der Teilnehmer\*innen wurden auch für Recherchen und Bildbearbeitung sinnvoll eingesetzt. Ein Content-Management-System mit Sub-Domain muss verfügbar sein oder erworben werden.

### **Tipps für die Praxis**

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

Für die Projektumsetzung wurde eine Kooperation von der LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. und der Jugendpflege Ostercappeln



geschlossen. So entstand ein Leitungsteam, in welchem sowohl das medienpädagogische Know-how vorhanden war als auch die Strukturen vor Ort bekannt waren. Gemeinsam entwickelte das Projektteam ein Konzept (inklusive technischer Lösungen, Gesprächsleitfäden, Tagesabläufe, Materialsammlung, Werbemedien).

Empfehlenswert ist auch die Schaffung einer ersten Rahmenhandlung im Leitungsteam, welche von den Teilnehmer\*innen dann näher ausgearbeitet werden kann. Das gibt eine erste Orientierung, beschleunigt das Vorankommen. Es führt dazu, dass schneller erste Erfolge sichtbar sind und Kleingruppen bereits in die aktive Produktion von Szenen starten können.

Gewinnbringend ist auch ein möglichst guter Betreuungsschlüssel, damit eigenständig arbeitende Kleingruppen sich jederzeit und ohne lange Wartezeiten fachliche Unterstützung holen können.

### **Motivation**

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

Es war erforderlich, das Projekt in der Zielgruppe zu bewerben und bekannt zu machen, nachdem es weder Bestandteil des Schulunter-



richts noch eines regelmäßigen Angebots war. Die Teilnehmer\*innen wurden durch Berichte in der lokalen Zeitung, über die Social-Media-Kanäle der Jugendpflege und der LAG sowie durch die persönliche Ansprache einzelner Jugendtreffbesucher\*innen und ganzer Schulklassen gewonnen.

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

Inhaltlich hat die Kinder und Jugendlichen sowohl die künstlerische Freiheit als auch das Thema soziale Medien und die Arbeit mit dem eigenen Smartphone sehr angesprochen. Vorteilhaft war auch die Zusammensetzung des Projektleitungsteams: Durch die Beteiligung der Jugendtreff-Leiterin hatten alle Teilnehmer\*innen bereits eine feste Bezugsperson. Gleichzeitig fanden sie es spannend und erlebten es als Chance, zusätzlich mit Profis aus dem Bereich Mediengestaltung zusammenzuarbeiten. Die Teilnehmer\*innen schienen es auch sehr zu genießen, nach den langen Phasen der Einschränkungen an Freizeitaktivitäten während der Corona-Pandemie wieder an außeralltäglichen Aktionen teilnehmen zu können.

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

Die Jugendlichen brachten ihnen bereits bekannte, eigene Tools mit ein. Dies begünstigte das eigenständige Arbeiten der Kleingruppen.

Trotz einer sehr heterogenen Teilnehmer\*innengruppe gelangen die Zusammenarbeit in den Teams und die Absprache mit den anderen Teams konfliktfrei und produktiv. Alle Teilnehmenden arbeiteten bis zum letzten Tag motiviert in wechselnden Kleingruppen zusammen. Der Stolz über die Fertigstellung des Projekts war spürbar.

***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 mit der LAG Jugend & Film geschlossene Kooperation hat dazu geführt, dass ich weiterhin im Austausch mit den dortigen Referent\*innen bin. Daraus entstehen weitere medienpädagogische Angebote (u.a. die Ausbildung von Medienlotsen). Das Projekt hat mir selbst auch nochmal bewusst gemacht, wie wichtig digitale Medien in der Kinder- und Jugendarbeit sind.

Ich wünsche mir für die Teilnehmer\*innen, dass der Workshop einen langfristigen Beitrag zum Selbstwert bewirkt hat, dass sie sich gestärkt durch die Erfahrungen zukünftig an weitere digitale Tools herantrauen und sich gleichzeitig der Konsequenzen ihres Handelns im digitalen Zeitalter stärker bewusst sind.



Im Workshop wurden zur Erstellung audiovisueller Medien gezielt auch viele kostenlose Tools für Smartphones verwendet. Für den Workshop wurden sie direkt auf den privaten Smartphones installiert und laden nun zur weiteren, eigenständigen Nutzung ein.

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

Das Projekt eignet sich nicht, um als Ganzes ein regelmäßiges Programmangebot in den Kinder- und Jugendtreffs vor Ort zu sein. Die Erstellung eines Social-Media-Krimis verlangt nach einer dauerhaft gleichbleibenden Teilnehmendengruppe. Dies ist in den wöchentlichen Treff-Angeboten nicht der Fall.

Viele Bestandteile des Workshops lassen sich aber hervorragend in den Angebotsalltag integrieren u.a.

- das Erstellen von kurzen GIFs und Fotos mittels Greenscreen-Verfahren (im Ferienprogramm und während der wöchentlichen Trefföffnungszeiten),
- die Arbeit mit Grafikdesign-Programmen (z.B. bei Kreativangeboten im Atelier27 und im Ferienprogramm) oder
- Methoden für die kreative Entwicklung und das Niederschreiben eigener Geschichten (Schreibwerkstatt).

***Themen***

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

Besonders gern genutzt wurde das Quiz-Tool *Kahoot!*, das Grafikdesign-Tool *Canva* und der Greenscreen.

***Trends und Interessen der Zielgruppe***

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

Unter den Treffbesucher\*innen erlebe ich zurzeit ein besonderes Interesse am Spiel *Minecraft*. Die Nutzung von Streaming-Plattformen ist ebenfalls sehr beliebt. *TikTok*-Videos dienen als Ideen-Geber für Challenges, Basteleien, Tänze etc.

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

In unserem Jugendtreff gibt es einen wöchentlichen *Minecraft*-Treff, bei dem auf einem gemeinsamen Server gespielt wird. Mehrere kooperative Spiele für *X-Box* und *PS4* stehen im Treff zur Verfügung und werden gerne genutzt. In den Ferien bieten wir auch *Game-design-Projekte* an. Treffbesucher\*innen ste-

hen (Bastel-)Materialien für TikTok-inspirierte Projekte zur Verfügung. Zudem führen wir persönliche Gespräche über die individuelle Mediennutzung und wollen auch alternative Freizeitgestaltungsmöglichkeiten aufgreifen.

## **Perspektiven**

*Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs*

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

Siehe unter „Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts – Welche Veränderungen haben sich durch die Medienprojekte in der Zielgruppe, in Ihrer Einrichtung oder den beteiligten Einrichtungen, im Stadtteil etc. ergeben?“.

*b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?*

Das produzierte Spiel steht öffentlich zur Verfügung und kann von diversen Einrichtungen für die medienpädagogische Arbeit verwendet werden.

## **Struktur und Rahmen**

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

Hilfreich für Projektarbeit sind ein gutes (auch digitales) Schulungsangebot für Betreuungskräfte und eine grundlegende technische Ausstattung vor Ort. Dies ermöglicht dauerhafte und jährliche Projekte, ohne dass immer wieder schon weit im Voraus Mittel beantragt werden müssen.

## **Feedback**

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

Es wurden keine Verbesserungsvorschläge von der Zielgruppe an uns herangetragen, sondern lediglich der Wunsch geäußert, bald ein ähnliches Projekt anzubieten.

## **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?*

Absprachen im Projektleitungsteam wurden per Videochat durchgeführt. Das vereinfachte die Terminfindung und auch die Zusammenarbeit über Bundesland-Grenzen hinweg.

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

Diese Videochats im Leitungsteam erwiesen sich als eine schnelle und unkomplizierte Methode für den Austausch.

## **Interviewpartnerin**

**Daniela Laig:** M.A. Soziale Arbeit; während des Studiums Tätigkeit als Tutorin an einer Hochschulgemeinde und Ausbildung zur Hospizbegleiterin; seit 2018 berufliche Tätigkeit in der offenen Kinder- und Jugendarbeit der Gemeinde Ostercappeln einschließlich verschiedener medienpädagogischer Projekte.

---

## **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.*