

**Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)**

**Postdigitale Kulturen Jugendlicher**

**Medienpädagogische Gestaltungs- und Identitätsräume**

**Beiträge aus Forschung und Praxis**

**Prämierte Medienprojekte**

**Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)**  
**Dieter Baacke Preis Handbuch 18**  
**Postdigitale Kulturen Jugendlicher**  
**Medienpädagogische Gestaltungs- und Identitätsräume**  
**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  
Obernstr. 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 2023

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 978-3-96848-104-3  
eISBN 978-3-96848-704-5

Friederike von Gross/Renate Röllecke <b>Postdigitale Kulturen Jugendlicher</b> Medienpädagogische Gestaltungs- und Identitätsräume	9
--	---

## Teil 1: Beiträge aus Forschung und Praxis

---

Markus Gerstmann <b>Digitale Medien in der Jugendarbeit</b> Zwischen Neuem und Altem	15
Kai-Uwe Hugger <b>Formen und Praktiken der Sozialität jugendlichen Medienhandelns</b>	23
Sonja Ganguin/Johannes Gemkow <b>Mediatisierte Vergemeinschaftungen von Jugend</b>	29
Judith Ackermann/Benjamin Egger <b>Postdigital Wellbeing und Influencer*innen</b> Empathische Feedbackschleifen zwischen queeren Sportler*innen und Jugendlichen	35
Juliane Ahlborn <b>KI-Kunst als kreativer Zugang zu Data Literacy</b>	45
Philip Karsch/Dan Verständig <b>Raum und Entgrenzung</b> Digitale Jugendkulturen im Spannungsfeld von Singularisierung und kollektiven Aktionsformen	51
Janne Stricker <b>Out of Orientierung</b> Über den Einfluss des Digitalen auf die Identitätsentwicklung Jugendlicher	61

## Teil 2: Prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises

---

Die Amsel und Kubus – Jugendkulturzentrum Hamm <b>Cubes – digitale Welten. Experimentieren &amp; Gestalten</b> (Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)	71
Büro Berlin des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis <b>TruthTellers... trust me, if you can?</b> Ein skeptisches Projekt über die Kraft des Erzählens (Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)	79
medialepfade.org – Verein für Medienbildung e.V. <b>„AntiAnti: Prävention von Online-Radikalisierung“</b> (Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)	85
Filmprojekt „don't stop motion“ <b>don't stop motion</b> (Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“)	91
Kinder- und Jugendhilfeträger OstkreuzCity gGmbH <b>Dreh's Um – vietdeutsche Perspektiven</b> (Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“)	99
LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. <b>nimm!-Akademie</b> (Kategorie D „Inklusive und intersektionale Projekte“)	109
LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. <b>„Game Days“ in Osnabrück und Göttingen</b> (Kategorie E „Netzwerkprojekte“)	117
medienblau gGmbH <b>#CoR – Gemeinsam. Nachhaltig. Handeln.</b> (Kategorie F   Sonderpreis 2022 „Let's save our planet – Medienpädagogische Projekte zur ökologischen Transformation“)	127
Netzwerk Gaming im Bielefelder Jugendring e.V. <b>BESSER SPIELEN! #gamingbielefeld</b> (Besondere Anerkennung)	135

## Teil 3: Zum Dieter Baacke Preis

---

Dieter Baacke (1999)	
<b><i>Was ist Medienkompetenz?</i></b>	<b>147</b>
<b><i>Einfach bewerben:</i></b>	<b>149</b>
Dieter Baacke Preis – die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte	
<b><i>Fragen und Antworten zum Dieter Baacke Preis</i></b>	<b>153</b>
<b><i>Abbildungsnachweis</i></b>	<b>155</b>

## Cubes – digitale Welten. Experimentieren & Gestalten (Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)

*Fünf Kinder laufen mit einer großen grünen Pappe durch Hamm, ein Mädchen schreibt einen Brief an die Flutopfer, zwei Kinder essen Äpfel und unterhalten sich, ein Kind zeichnet Phantasieländer auf einem Flipchart, ein Junge hat eigentlich so gar keine Lust hier zu sein, zwei Pädagog\*innen gucken zu.*

Kann so ein praktisches, kreatives Medienprojekt aussehen? Ja, denn es kommt nicht nur darauf an, was augenscheinlich sichtbar ist, sondern was in den Köpfen und Herzen der teilnehmenden Kinder passiert. So verschieden wie die Kinder sind, so verschieden sind ihre Arbeitsansätze und Lösungswege, so unterschiedlich lang brauchen sie, um kreative Ideen zu entwickeln oder sich überhaupt auf ein Thema und eine neue Gruppe einzulassen.

Das Projekt *Cubes – digitale Welten. Experimentieren & Gestalten* hat den ca. 50 Teilnehmer\*innen ein sehr offenes Arbeiten in unterschiedlichen Workshopformen (zunächst Pandemie-bedingt online und im Laufe des Projekts vor Ort im Kubus Jugendkulturzentrum Hamm, in Präsenz) ermöglicht. Es fanden drei mehrtägige, thematische Hauptworkshops statt: *Foto*, *Video* und *Making*. Diese wurden durch Aktionsnachmittage ergänzt. In den Hauptworkshops wurden den Kindern viele unterschiedliche Möglichkeiten der Medienarbeit vorgestellt (z.B. im Hauptworkshop *Video*: Interview, Moderation, Kurzfilme drehen, Animationen, Trickfilm, Greenscreen). Die Kinder bekamen die Gelegenheit, die Techniken, Methoden und Materialien selbst auszuprobieren und erste Erfahrungen damit zu machen.

Alle Teilnehmer\*innen befassten sich inhaltlich dann mit den „17 Zielen für nachhaltige Entwicklung“ (Global Goals) der Vereinten Nationen (UN). Dabei berichteten die

Kinder, was sie zu den einzelnen Bereichen wissen, welche Themen sie beschäftigen und was die Ziele für sie persönlich bedeuten. Anschließend stellten sie einen direkten Zusammenhang des jeweiligen Ziels zur eigenen Lebenswelt (in Hamm) her. Dabei erkannten sie, dass das Erreichen einzelner Ziele, wie zum Beispiel „Infrastruktur & Städtebau“, zumeist in der Verantwortung von Erwachsenen liegen (sollte). Die Kinder befanden aber, dass auch sie zum Erreichen der meisten Ziele durchaus schon einen Beitrag leisten können oder zumindest nachvollziehen können, warum dieses Ziel wichtig ist (z.B. „Gesundheit und Wohlergehen“, „Weniger Ungleichheiten“).

Mit dem Slogan: „Was stört dich an der Welt? Was willst du verändern? Zeig es kreativ!“ waren die Kinder aufgefordert, ein oder mehrere der Global Goals auszuwählen, auf das bzw. die sie sich fokussieren wollten. Dazu wurde dann in Kleingruppen oder alleine gearbeitet (Diskussion, Recherche, Erstellung eines Medienprodukts). Die im Workshop kennengelernten medialen Möglichkeiten nutzten die Kinder zur Darstellung ihres Themas. Im Fokus lagen der eigenständige Umgang und das Experimentieren mit digitalen Medien. Zudem wählten die Kinder selbst aus, welches Medium und welche Darstellungsform für ihre Idee am besten geeignet ist.

Ein weiterer Kernaspekt der Hauptworkshops war, dass die Kinder nach der Realisation ihrer Projekte als Expert\*innen für das jeweilige Medium agierten und dazu eine „Bedienungsanleitung“ erstellten. Mithilfe der Anleitung sollten auch Personen, die nicht am Workshop teilgenommen haben, in die Lage versetzt werden, ein entsprechendes Medienprodukt zu kreieren. Die Kinder erkannten hier ihre Verantwortung und fühlten sich sichtbar

in ihrer Kompetenz wertgeschätzt. In einer eigens organisierten Wanderausstellung wurden nach Projektabschluss die Medienprodukte und auch die von den Kindern erstellten Anleitungen präsentiert.

Das Projekt wurde durch die Initiative *Ich kann was!* der Deutschen Telekom Stiftung unterstützt.

### **Thema**

- Global Goals – Ziele für nachhaltige Entwicklung
- „Was stört dich an der Welt? Was willst du verändern? Zeig es kreativ!“

### **Zielgruppe/n**

Aktive Teilnehmer\*innen der Workshops waren Kinder aus Hamm und Umgebung im Alter bis 13 Jahren. Zusätzlich alle Interessierten, die im Rahmen der Wanderausstellung die Produkte angesehen haben und anschließend selbst mit eigenen Geräten oder an Aktionsnachmittagen im Kubus aktiv werden konnten.

### **Methoden**

Die Partizipation der Kinder war auf allen Ebenen ein zentraler Bestandteil des sehr offen gestalteten Projektes. Die Kinder entschieden eigenständig, zu welchen Themen und (bei den Präsenz-Veranstaltungen) wo sie arbeiten wollten, welche Materialien sie benötigten und wie und ob sie die Ergebnisse präsentieren möchten.

Das bedeutete im Vorfeld viel Planungsarbeit, um ein möglichst breites Medien- und Methoden-Spektrum anbieten zu können. Während des Projektes machten die Pädagog\*innen keine Vorgaben und standen unterstützend und beratend zur Seite. Teilergebnisse von Kleingruppen wurden im Projektzeitraum immer wieder in der gesamten Gruppe gesichtet und

besprochen. Die Gruppengrößen waren nicht festgelegt und wurden von den Kindern bei Bedarf immer wieder verändert. Einzelne Kinder arbeiteten je nach Interesse in verschiedenen Gruppen mit und unterstützten die unterschiedlichen Prozesse, während andere durchgehend fest bei ihrer Anfangsgruppe blieben.

### **Projektlaufzeit**

Januar bis Oktober 2021

### **Ergebnisse**

Insgesamt verdeutlichen die unterschiedlichen Ergebnisse die Auseinandersetzung mit vielen verschiedenen Themen, wie z.B. die schlechten Gesundheitssysteme in manchen Ländern, die Verschmutzung der Meere, aber auch die Hochwasserkatastrophe im Ahrtal. Durch die offene Projektform, die kaum Vorgaben machte und keine Endprodukte definierte, war im Vorfeld nicht planbar, wie die Ergebnisse aussehen würden. Beispielsweise entstand in einem Workshop die Idee, Kipplichter für die Flutopfer zu bauen und ihnen so Licht zu spenden. (Ursprünglich wäre in diesem Workshop das Erstellen von eigenen digitalen Spielen möglich gewesen.) Es entstanden außerdem Fotos, Plakate, Grafiken, Interviews, Animations- und Trickfilme, eine Pixilation, Making-Produkte, ein Song und natürlich die Anleitungen mit Produktionstipps, wie all die Medienprodukte erstellt werden.

---

### **Kontakt**

Medienpädagogin: Selma Brand  
Web: [www.die-amsel.de](http://www.die-amsel.de)  
Kubus – Jugendkulturzentrum Hamm: Benjamin Broer  
E-Mail: [kubus@jugendkultur-hamm.net](mailto:kubus@jugendkultur-hamm.net)  
Web: [www.kubus-hamm.de](http://www.kubus-hamm.de)

## Im Interview

### Cubes – digitale Welten. Experimentieren & Gestalten

#### Die Amsel und Kubus – Jugendkulturzentrum Hamm

#### Selma Brand und Benjamin Broer

### *Herausragendes und Spezielles*

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

Selma Brand: Anders als in klassischen Workshops, bei denen man sich für ein spezielles Thema anmeldet (z.B. Miniaturfotografie), stand zu Beginn lediglich der Oberbereich (Foto, Video oder Making) fest. Dieses Konzept ermöglichte ein sehr offenes, partizipatives Arbeiten ohne Vorgaben an die Teilnehmer\*innen und ohne „Produktdruck“ auf unserer Seite.

### *Ziele und Methoden*

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

Selma Brand: Im Fokus stand die Befähigung der Kinder, eigene Lösungen dazu zu entwickeln, wie die unterschiedlichen Medientechniken bestmöglich die eigene Sichtweise zu einem Thema darstellen können. Nach dem Input in dem jeweiligen Bereich entschieden sich die Kinder allein oder in Kleingruppen für die Arbeit an einem oder mehreren Global Goals und wählten die ihrer Meinung nach passendste Darstellungsform. Sie produzierten dann, bei Bedarf unterstützt, ihre Produkte. Dabei wurden Teilergebnisse immer wieder der gesamten Gruppe präsentiert und die Wirkung mit dieser besprochen.

Welche Kinder sich in welches Medium vertieften, zeigte sich erst während der Umsetzung, also im Verlauf des Projekts, und variierte stark. Einzelne Kinder wollten viele verschiedene Medien testen, andere sich auf ein Medium konzentrieren und damit intensiv arbeiten. Durch die unterschiedlichen Inhalte, an denen die Kinder zeitgleich arbeiteten, entstanden immer wieder unterschiedlich lange Wartezeiten, wenn sie Unterstützung benötigten, was für sie aber kein Problem darstellte.

Sie beobachteten in der Zeit das Tun der anderen oder dachten nach und warteten ab.

### *Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte*

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

Selma Brand: Alle Teilnehmer\*innen konnten gut mit den Tablets umgehen. Die grundlegenden Arbeitsschritte der Medienproduktion (Fotografieren, Filmen) waren ebenso bekannt, wie das richtige Speichern oder Hochladen von Dateien per QR-Code. Auch das Verhalten in Videokonferenzen war den Kindern durch den Online-Unterricht bekannt.





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

Selma Brand: Neben der Bedienung der Technik und dem Einsatz verschiedener Geräte, standen während der Projektlaufzeit besonders die kreativen Aspekte der Mediengestaltung im Vordergrund. Ideen der Kinder (z.B. ein Fisch, der im Weltmeer eine Plastiktüte verschluckt), wurden in der Gruppe aufgegriffen und – unter Wahrung der Bildrechte für die Unterwasseraufnahme – realisiert. Die Schärfung des Medialitätsbewusstseins und damit die Stärkung eines medienkritischen Blicks, eigneten sich die Kinder mithilfe der Greenscreen-Technik an, wobei sie sich z.B. an einem Strand voller Müll wiederfanden und von dort moderierten.

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

Selma Brand: Die Kinder lernten die unterschiedlichen Facetten der einzelnen Oberbereiche (Foto, Video, Making) kennen. Neben bildgestalterischen Grundlagen lernten sie zum Beispiel auch, auf welche Weise mit unterschiedlichen Programmen und Filmstilen ein individueller Look erzeugt werden kann. Durch den Einsatz des Greenscreens konnten sie feststellen, dass es einfach ist, Bilder zu manipulieren oder wie der Greenscreen als verbindendes künstlerisches Element zum Einsatz kommen kann. Zusätzlich befassten sich die Kinder mit dem Thema Bildrechte und der

Recherche nach Fotos, die sie in ihren Filmen verwenden wollten.

Außerdem haben die Kinder erfahren, wie sie mit anderen, anfangs fremden Menschen, kreativ an einem gemeinsamen Gegenstand arbeiten können, z.B. Teamarbeit beim Videodreh, oder wie sie sich in den Ferien mit vereinten Kräften für eine Sache engagieren, die sie nicht direkt betrifft (Kipplichter löten für die Flutopfer). Gerade im Online-Foto-Workshop gaben sich die Kinder sehr wertschätzendes Feedback und sahen und hörten interessiert und geduldig den Erklärungen der anderen Kinder zu ihren Produkten zu.

***Probleme und Grenzen***

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

Selma Brand: Ein Stolperstein war es, dass der erste Workshop trotz Planung für eine Präsenz-Realisation online stattfinden musste. Das war allerdings nur für uns frustrierend, weil wir uns darauf gefreut hatten, den Kindern nach all dem Online-Unterricht eine tolle Zeit fernab der Monitore zu gönnen. Die Kinder haben bemerkenswert gut mitgemacht und fanden es überhaupt nicht schlimm. Dadurch, dass wir auch in diesen Workshop Bewegungseinheiten und Foto-Aktionen im Freien eingebaut hatten, wurde der Workshop sehr gut angenommen.

***Technik***

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

Selma Brand: Tablets, Lötkolben für Kipplichter, Greenscreen und grüne Pappe, ein Fernseher oder Beamer für die Direktübertragung während Erklärungen und zum Sichten der Teilergebnisse. Wir haben letztendlich für das Projekt wirklich nicht viel Technik benötigt, hatten aber – da wir nicht wussten, in welche Richtungen die Kinder arbeiten würden – das Medienzentrum Hamm mit ins Boot geholt.

Dort hätten wir uns bei Bedarf auch spezielle Technik (Kameraequipment, Scheinwerfer) ausleihen können. Das war für uns in der Planungsphase beruhigend, wurde aber letztendlich nicht gebraucht. Für den Videoworkshop haben wir verschiedene Greenscreen-Modelle zum Testen besorgt, diese wurden kaum genutzt, die Kinder haben während der Produktion die grüne Pappe bevorzugt. Neben der guten technischen Ausstattung stellten wir weiteres (Bastel- und Kreativ-)Material zur Verfügung, aus dem sich die Kinder bei Bedarf bedienen konnten und von dem zu Beginn des Projektes noch gar nicht klar war, wofür die Kinder es einsetzen würden.

### **Tipps für die Praxis**

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

Selma Brand: Macht einen präzisen Plan und habt viele gute und kreative Ideen für dessen Umsetzung. Seid dann in der Lage, euch komplett zurückzunehmen und alles, was ihr euch ausgemalt habt und was an Einheiten so wunderbar logisch aufeinander aufbauen würde, fallen zu lassen. Hört wirklich zu, was die Kinder sagen. Und hört, was sie nicht sagen. Je länger die Kinder schon im herkömmlichen Schulsystem frontal unterrichtet werden und kleinschrittig gesagt bekommen, was als nächstes zu tun ist, desto länger dauert es, dass sie ein offenes kreatives Arbeiten ohne festgesetzte Ziele und Regeln annehmen und sich darin entfalten können. Ehrlich, ich denke regelmäßig in Projekten, dass da jetzt wohl nichts mehr kommt und es mit der Gruppe irgendwie nicht klappt oder ich das Oberthema zu komplex gewählt habe. Ich versuche dann immer, mich noch zu gedulden oder starte dann nochmal ein Gespräch darüber, was jedes Kind gut kann, oder sortiere Technik, während die Kinder überlegen. Und dann platzt der Knoten. Jedes Mal.

### **Motivation**

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

Selma Brand: Fast alle Kinder waren begeistert und schnell bei der Sache. Manchmal dauerte es ein bisschen, bis sie mit einer Idee so zufrieden waren, dass sie diese auch umsetzen wollten.

Ein Junge hatte Schwierigkeiten, sich in die Thematik des Workshops einzufinden und ließ uns deutlich spüren, dass ihn weder die Themen der Global Goals interessierten noch das Medium Video. Er saß meist im Raum und schaute den anderen zu. Wir kommunizierten klar, dass es völlig in Ordnung ist, wenn er nur zusehen möchte und er einfach Bescheid sagen kann, wenn er doch Lust hat, etwas aktiv auszuprobieren. Wir versuchten, ihn nicht zu drängen, aber dennoch ins aktive Tun zu bewegen. Als er über sein Handy Musik anmachte, boten wir ihm an, eine Musik-App zu testen. Wir sagten aber direkt, dass dies gar nicht geplant war und ich mich mit dem Komponieren von Songs in der Musik-App absolut nicht auskenne. Ich sei gern bereit, sie ihm zu zeigen und bei Fragen gemeinsam mit ihm nach einer Lösung zu suchen. Das packte seinen Ehrgeiz, er saß begeistert vor der App und erklärte sie auch anderen. Letztendlich hat der Junge die Filmmusik für den ganzen Film mit der App erstellt.

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

Selma Brand: Dass sie selbst entscheiden konnten, womit sie sich intensiver befassen, wie die Produkte aussehen und welche Materialien und Technik sie dafür verwenden können. In dem Videoworkshop waren die Kinder stolz darauf, sich im Stadtteil auszukennen. So konnten sie in der Gruppe entscheiden, dass die kurzen Szenen zu den Global Goals immer vor einem passenden Hintergrund (Krankenhaus, Imbiss, Polizei) gedreht wurden. Im Online-Workshop kamen zwei Teilnehmer\*innen schnaufend etwas zu spät zurück in die Konferenz und erzählten, dass sie spontan mit den Fahrrädern zu einem Bauernhof in der Nähe gefahren seien, um da das – aus ihrer Sicht passendste – Foto zu machen.



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

Selma Brand: Mir hat besonders gut gefallen, wie eigenständig die Kinder gearbeitet haben und dass sie – nachdem sie verstanden hatten, dass das Projekt einen offenen Charakter hat und die Arbeitsweise sowie die Form der Ergebnisse in ihrer Hand lagen – auch mit eigenen Ideen, die über unsere Vorschläge hinaus gingen, zu uns gekommen sind. Ein Junge wollte ein Video mit simpel gezeichneten Elementen machen und das später (ähnlich wie in Video-Scribe) filmen. Nachdem wir verstanden hatten, was er meint, bekam er Flipchart-Papier und einen Filzstift und zeichnete fiktive Länder und führte anschließend Regie bei „seinem“ Film.

**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?**

Benjamin Broer: Das Cubes-Projekt hat in besonderem Maße die Vermittlung von Medienkompetenz mit den Lebenswelten und Interessen von Jugendlichen verbunden. So konnten sie zum einen lernen, wie sie Apps kreativ nutzen, um beispielsweise ihre Fotos auf Social Media besser zur Geltung zu bringen, zum anderen wurde aber auch über Gefahren der Plattformen gesprochen und ihnen Tipps an die Hand gegeben, um diese zu umgehen. Da-

rüber hinaus machten die Teilnehmer\*innen positive Selbstwirksamkeitserfahrungen, da die verschiedenen Techniken dauerhaft im Kubus zur Verfügung standen und mithilfe der von ihnen geschriebenen Kurzanleitungen auch von anderen verwendet werden konnten.

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

Benjamin Broer: Die medienpädagogische Arbeit wurde durch das Projekt im Kubus weiter vorangetrieben. Die Kolleg\*innen setzten sich intensiver mit den Möglichkeiten auseinander und erkannten, wie einfach es ist, Medienbildung auch in den pädagogischen Alltag und die offene Jugendarbeit zu integrieren. Das Cubes-Projekt als solches ist damit abgeschlossen, konnte aber an vielen Stellen neue Impulse setzen, Medien in sämtlichen Bereichen „mitzudenken“.

**Themen**

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

Selma Brand: Themen, die die Kinder direkt mit ihrer Lebenswelt (Hamm, Deutschland) in Zusammenhang bringen konnten, waren für sie besonders interessant. Im Gespräch zu erkennen, dass auch in „ihrer“ Stadt manche Menschen nicht genug zu essen haben, beschäftigte sie ebenso sehr wie die plötzliche Armut der Menschen im Hochwassergebiet. Andere Themen erforderten unsere Hinwei-

se, zum Beispiel beim Thema „Leben unter Wasser“. Die Kinder verstanden, dass die Verschmutzung der Weltmeere ein Problem ist, erkannten aber erst durch einige Nachfragen, die wir zum Thema stellten, dass Plastikmüll, der in Hamm nicht richtig entsorgt wird, durch die Kanäle und Flüsse bis in die Weltmeere gelangen und so zur Meeresverschmutzung beitragen kann.

## **Trends und Interessen der Zielgruppe**

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

Benjamin Broer: Die eigene Darstellung in sozialen Medien steht weiterhin hoch im Kurs. Interesse an Medienangeboten ist häufig sehr pragmatisch, nach dem Motto: „Kann ich das für Instagram/TikTok etc. gebrauchen?“

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

Benjamin Broer: Wie auch im *Cubes*-Projekt geschehen, scheint die sinnvollste Herangehensweise, sich den Lebenswelten der Jugendlichen anzunähern und diese Interessen aufzugreifen. Dies bietet die Möglichkeit, neben der Vermittlung von technischem Wissen im Umgang mit Apps und technischen Geräten, auch auf Gefahren hinzuweisen und ihnen Tipps und Tricks an die Hand zu geben, diese zu vermeiden oder mit ihnen umzugehen. Wir versuchen, mit attraktiven Angeboten Kinder und Jugendliche für kreative Gestaltungsangebote zu begeistern und ihnen neue Methoden für den Umgang mit Medien zu geben.

## **Perspektiven**

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

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

Benjamin Broer: Das Projekt hat durch den Dieter Baacke Preis und die damit verbundenen Veröffentlichungen eine noch höhere

Aufmerksamkeit bekommen. Dies bietet die Möglichkeit, präventive Arbeit und Partizipation stärker in den Fokus zu rücken. So konnten neben den Teilnehmer\*innen auch Fachkräfte und Eltern etwas aus dem Projekt mitnehmen.

**b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?**

Selma Brand: Ich finde es wichtig, dass wir Medienpädagog\*innen Kindern in den Projekten ein Lernumfeld (zeitlich, räumlich, didaktisch) bieten, dass sie darin bestärkt, Ideen und Wünsche zu äußern. Ich sehe, dass es richtig ist, den Kindern das offene, selbstbestimmte Arbeiten zu ermöglichen und sich vom Zeit- und Ergebnisdruck (der manchmal in geförderten Projekten entsteht) zu befreien. Wenn eine Gruppe vertieft ein Thema diskutiert, kann sich der\*die Pädagog\*in zurücknehmen, Abstriche bei der Produktionszeit machen und das Gespräch selbst als wichtiges (Teil-) Ergebnis sehen. Wir sollten Kinder als Wegbegleiter\*innen unterstützen und ihnen die medialen Fertigkeiten vermitteln, die das individuelle Kind in der Lebenssituation benötigt. Wenn wir spontane Impulse geben, annehmen und möglich machen, trägt das dazu bei, dass die Kinder Selbstwirksamkeitserfahrungen machen und damit verbunden auch einen Lernerfolg erzielen.

## **Struktur und Rahmen**

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

Selma Brand: Mir ist es – speziell seit der Pandemie – wirklich wichtig, mit der Gruppe viele Lernortwechsel zu machen und sich zu bewegen. Es ist also wünschenswert, dass die Gruppen auf mehrere Räume und vor allem auch nach draußen ausweichen können. Wenn es irgendwie möglich ist, baue ich immer einen Spaziergang (den ich nie so nenne!) in die Workshops ein.

Bei der Arbeit mit jüngeren Kindern sollte die Route so geplant werden, dass ein Spielplatz am Weg liegt. Dieser hat meist einen

hohen Aufforderungscharakter, so dass die Kinder direkt an die Geräte stürmen. Wenn einzelne Teilnehmende lieber weiter mit Medien arbeiten möchte, können sie (mit mobiler und robuster Technik, wie z.B. einem Tablet in einer guten Schutzhülle) Slow-Motion-Videos vom Schaukelsprung machen oder ein kleines Making-off produzieren.

### **Feedback**

*Gab es abschließend seitens der Zielgruppe Verbesserungsvorschläge, weiterführende Ideen bezüglich Ihres Projektes? Welche Ideen habt ihr bezüglich einer Weiterführung?*

Im Projekt gab es nur kleinere Anmerkungen der Kinder, die wir aufgrund des offenen Formats schnell umsetzen konnten (wie z.B. den Wunsch eines Jungen, für die Bearbeitung eine professionellere Foto-Software zu nutzen, weil er sich mit dieser bereits auskannte). Viele Teilnehmer\*innen sagten, dass sie gern weitere Projektwochen gemacht hätten. Ein Mädchen war speziell am Fotografieren interessiert und bat uns, immer Bescheid zu sagen, wenn es neue Fotokurse gibt. Ausgehend davon haben wir vor, einen Lightpainting-Workshop anzubieten. Hier wollen wir einerseits klassische Lightpainting-Aktionen machen, aber auch mithilfe von Grafikprogrammen und LED-Leuchtleisten zusammenhängende Bilder/Licht-Graffiti in der Stadt verteilen. Das birgt die interessante Kombination vom Auseinandersetzen mit dem Lebensraum, den Gebäuden und Straßen, welche die Kinder mehr oder weniger gern mögen, und der Möglichkeit, eine riesige „öffentliche“ Projektionsfläche für ihre Gedanken, Ideen oder Forderungen zu schaffen. Durch die beim Workshop entstehenden Fotos und die Möglichkeit, diese z.B. im Rahmen einer Ausstellung und auf Social Media zu veröffentlichen, rücken die Themen der Gruppe in den Fokus einer breiteren Öffentlichkeit.

### **Interviewpartner\*innen**

**Selma Brand:** Die Amsel – Medien & Pädagogik; freiberufliche Medienpädagogin (Mediengestalterin Bild & Ton, Erzieherin); seit 2006 als Medienpädagogin aktiv und gibt deutschlandweit Fortbildungen und Workshops im Bereich der Medienbildung; ihre Schwerpunkte liegen in der kreativen und aktiven Medienarbeit, die Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen Raum für das eigenständige Ausprobieren geben und Selbstwirksamkeitserfahrungen ermöglichen. Selma Brand steht für die Konzeption und Durchführung von Projekten, Fortbildungen und Workshops mit vielen praktischen Einheiten, die dazu einladen, direkt selbst aktiv zu werden.

**Benjamin Broer:** Kubus – Jugendkulturzentrum Hamm; Diplom-Sozialarbeiter seit 2011; war nach verschiedenen Jobs in mehreren Jugendzentren während des Studiums von Oktober 2011 bis März 2022 als Sozialarbeiter im Kubus Jugendkulturzentrum tätig; Schwerpunkte: die Offene Jugendarbeit sowie der Musikbereich und Medienprojekte; ist seit März 2022 für den präventiven Jugendschutz in Hamm verantwortlich.

---

## **Abbildungsnachweis**

### ***Titelbild***

©Shutterstock\_Beatriz Vera

### ***Friederike von Gross/Renate Röllecke***

©Katharina Künkel, unter Verwendung von AdobeStock\_Vikky Mir |  
Sylwia Nowik | neliakott (Collage) (Seite 11)

### ***TruthTellers – trust me, if you can...?***

©Jule Richter (Seite 82), ©JFF (Seiten 81, 83)

### ***AntiAnti: Prävention von Online-Radikalisierung***

©medialepfade.org – Verein für Medienbildung e.V. (Seiten 85, 87, 88)

### ***„Game Days“ in Osnabrück und Göttingen***

©Kerstin Hehmann (Seiten 122, 125), ©Sebastian Dohm (Seite 121)

### ***#CoR – Gemeinsam. Nachhaltig. Handeln.***

©medienblau gGmbH (Seiten 127, 130, 131)

*Fotos und Abbildungen zu den übrigen Projektbeschreibungen und Interviews wurden uns freundlicherweise vom jeweiligen Projekt zur Verfügung gestellt.*