

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
homepage 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
homepage www.kopaed.de

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

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

Teil 1: Beiträge aus Forschung und Praxis

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

Teil 2: Prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises

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

Teil 3: Zum Dieter Baacke Preis

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

medienblau gGmbH

#CoR – Gemeinsam. Nachhaltig. Handeln.

(Kategorie F | Sonderpreis 2022 „Let's save our planet –
Medienpädagogische Projekte zur ökologischen Transformation“

Das Projekt #CoR – *Gemeinsam. Nachhaltig. Handeln.* ist ein multimediales Nachhaltigkeitsprojekt der gemeinnützigen Bildungsagentur medienblau, das innerhalb des Schuljahres 2021/22 mit einer kompletten Schule realisiert wurde: Ca. 600 Schüler*innen und 60 Lehrkräfte der Club of Rome zertifizierten Reformschule in Kassel setzten sich im Rahmen des Projekts medial gestützt mit den Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs) auseinander, wodurch kreative und innovative Ideen gefördert wurden und die Schule auf ihrem Weg in eine digitale Zukunft unterstützt werden konnte.

Zunächst wurde das gesamte Kollegium in der Planung und Umsetzung eigener Medienprojekte geschult (u.a. Fotografie, Stop-Motion-Animation, Audio-Produktion). Bei den anschließenden Durchführungen mit den 600 Schüler*innen, die jahrgangsübergreifend in 22 Gruppen aktiv waren, erhielten die Lehrkräfte

professionelle Unterstützung von erfahrenen Medienpädagog*innen der Bildungsagentur medienblau. Die Kinder und Jugendlichen stärkten ihre Medienkompetenz bei der Produktion von Legetrickfilmen, Stop-Motion-Clips, Fotoaufnahmen, Audiostücken und künstlerischen Bildern. Hierbei behandelten sie u.a. die Themen Nahrung, faire Kleidung, Gleichberechtigung oder Müllvermeidung. Bei der intensiven Auseinandersetzung mit den jeweiligen Nachhaltigkeitsaspekten zeigten die Schüler*innen Haltung und vermittelten Tipps und Denkanstöße in ihren Medienproduktionen. Alle Beiträge der Schüler*innen wurden in eine multimediale 360°-Umgebung eingebettet und so in besonderer Hinsicht erfahrbar gemacht. Das Projekt gipfelte in einer wertschätzenden Abschlussveranstaltung, bei der die vielfältigen Projektergebnisse der Schüler*innen mit 3D-Brillen bestaunt werden



konnten. Das Projekt ist so konzipiert, dass die Beiträge der Schüler*innen fächerübergreifend auch weiterhin in der Schule von Bedeutung bleiben: So werden die entstandenen Erklärungsfilme und anderen Produktionen auch zukünftig bei der Erschließung der SDGs im Unterricht zum Einsatz kommen.

Thema

Multimediale Auseinandersetzung mit dem Thema Nachhaltigkeit

Zielgruppe/n

Kinder (5- bis 13-jährige), Jugendliche (14- bis 18-jährige), Multiplikator*innen

Methoden

Die Schüler*innen setzten mithilfe von Lehrkräften und Medienpädagog*innen eigene Medienproduktionen in Form von Fotocollagen, Interviews, Stop-Motion-Trickfilmen und weiteren Medienformaten zum Thema Nachhaltigkeit um.

Projektlaufzeit

September 2021 bis Mai 2022

Ergebnisse

Die erstellten Produktionen wurden im Anschluss in eine multimediale 360°-Umgebung eingebettet, die sich mittels VR-Brillen oder über eine Website anschauen lassen.

Kontakt

medienblau gGmbH
E-Mail: mail@medienblau.de
Web: www.medienblau.de

Im Interview

#CoR – Gemeinsam. Nachhaltig. Handeln.

medienblau gGmbH

Philipp Buchholtz

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Mit dem Projekt konnten digitale Transformationsprozesse an der Schule erfolgreich unterstützt werden. Eine Besonderheit liegt dabei in der Struktur des Projektaufbaus: Das gesamte Kollegium der Schule (60 Lehrkräfte) wurde zunächst in der aktiven Medienarbeit fortgebildet, anschließend realisierten alle Lehrkräfte mit den 600 Schüler*innen Projekte in Kleingruppen, die in einer multimedialen 360°-Produktion mündeten. Das ermöglichte den Beteiligten eine medial gestützte Auseinandersetzung mit den Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs), wodurch kreative und innovative Ideen gefördert werden konnten und die Schule auf ihrem Weg in eine digitale Zukunft unterstützt wurde.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Sowohl Schüler*innen als auch Lehrkräfte stärkten ihre Medienkompetenz durch die Umsetzung unterschiedlicher Medienproduktionen. Lehrkräfte erweiterten ihr Handlungsrepertoire für die Einbindung digitaler Medien in die Unterrichtsgestaltung und konnten Unsicherheiten im Umgang mit der Technik reduzieren sowie kreative inhaltliche Ideen für die Erstellung von Fotocollagen, Filmen und Hörstücken generieren. Die Projektarbeit befähigte die Schüler*innen, komplexe Kontexte von aktuellen gesellschaftlichen, politischen und wirtschaftlichen Herausforderungen zu erkennen und einzuordnen. Die aktive, handlungsorientierte Medienarbeit ermöglichte allen Beteiligten praktische Erfahrungen im Umgang

mit digitalen Medien. Die Durchführung in Kleingruppen stärkte die Team- und Kommunikationsfähigkeit der Schüler*innen.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

a) Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer*innen?

Da sich alle 600 Schüler*innen und über 60 Lehrkräfte an dem Projekt beteiligt haben, gab es auch deutliche Unterschiede bezüglich des Vorwissens. Die Reformschule Kassel ist Mitglied im Club of Rome, weshalb bereits eine intensive Auseinandersetzung zum Thema Nachhaltigkeit stattgefunden hat. Die aktive Medienarbeit konnte bisher noch keinen großen Raum an der Schule einnehmen, weshalb diese im Projekt besonders fokussiert wurde. Medienpädagog*innen coachten die Lehrkräfte unter Berücksichtigung der jeweils vorhandenen Kenntnisse, wodurch individuelle Herangehensweisen der aktiven Medienarbeit entstanden sind.

b) Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Das Projekt förderte insbesondere den kritisch-reflexiven Umgang mit Medien. Des Weiteren konnten Kompetenzbereiche der Anfertigung und Veröffentlichung von Medienproduktionen sowie Recherchefähigkeiten ausgebaut werden. Auch in den Bereichen Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren sowie im Produzieren und Präsentieren erlangten die Schüler*innen neue Kenntnisse. Mit Methoden der Fotografie erzielte das Projekt ein größeres Bewusstsein gegenüber Datenschutz und Bildrechten. Der Einsatz verschiedener Medienformen und die eigenständige Umset-



zung zu den gewählten Nachhaltigkeitsthemen ermöglichten außerdem eine kreative und verantwortungsbewusste Auseinandersetzung.

c) Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Die Schüler*innen stärkten ihre Teamfähigkeiten bei der gemeinsamen Medienproduktion. Durch die selbstgewählten Medienformate konnte ein verantwortungsvoller Umgang mit Medien gefestigt werden. Die Konzeption und Umsetzung zu den verschiedenen Nachhaltigkeitsthemen förderten eine kritisch-reflexive und kreative Auseinandersetzung sowohl mit den gesellschaftlichen Themen als auch mit den Medien selbst.

Probleme und Grenzen

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

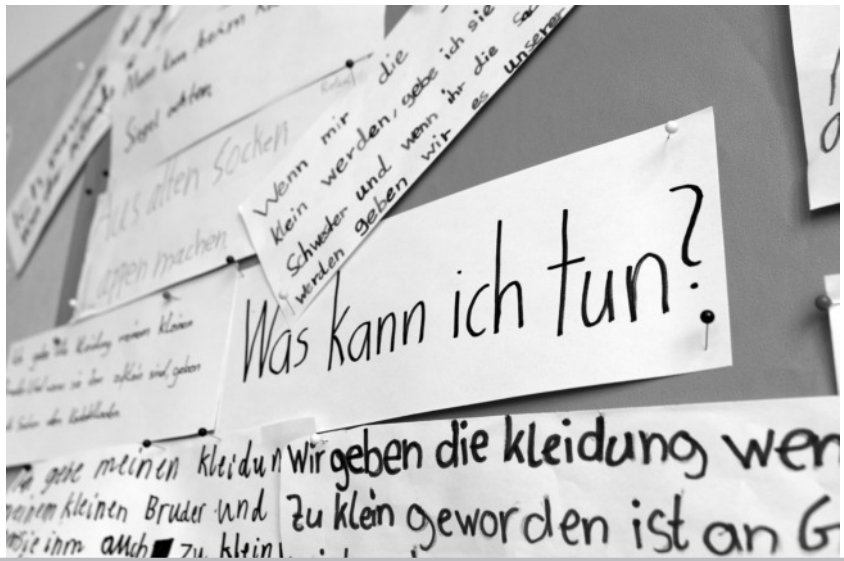
Da das Projekt mit allen Lehrkräften und Schüler*innen der Schule realisiert wurde, war die Terminierung der einzelnen Projektrealisierungen herausfordernd. Hierbei motivierte die Aussicht auf das Gesamtergebnis jedoch alle Beteiligten, so dass am Ende alle Gruppen ihre Ergebnisse und Beiträge für die multime-

diale 360°-Produktion fertigstellen konnten. Dem unterschiedlichen technischen Vorwissen und den verschiedenartigen Interessen begegnete das Projekt, indem die Lehrkräfte selbst auswählen konnten, mit welchen digitalen Medien(inhalten) sie sich sowohl in der Fortbildung als auch in der anschließenden Produktion mit den Schüler*innen näher befassen wollten. Hierbei unterstützten nicht nur die erfahrenen Medienpädagog*innen von medienblau: Die Lehrkräfte lernten auch viel durch die unbefangene, intuitive und kreative Herangehensweise der Kinder und Jugendlichen.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Für die Durchführung solcher Projekte sind keine besonderen technischen Voraussetzungen erforderlich. Priorität hat zunächst die Arbeit mit dem Inhalt, nicht die Technik selbst. Es findet eine Orientierung an den technischen Ressourcen der Einrichtung statt. Daran anknüpfend ist zu überlegen, wie mit dem, was vorhanden ist, am besten gearbeitet werden kann. Bei Bedarf bieten oftmals lokale Medienzentren durch Verleih die notwendige Unterstützung für technische Ausrüstung an.



Tipps für die Praxis

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

Als Mitglied des Club of Rome spielt die Auseinandersetzung mit den SDGs (Sustainable Development Goals) eine große Rolle. Nachhaltigkeit ist ein vielschichtiges Thema, welches sich in allen Lebensbereichen wiederfinden lässt. Um das Interesse der Kinder und Jugendlichen zu wecken, bietet die mediale Auseinandersetzung Raum für eine intensive Beschäftigung mit den unterschiedlichen Facetten von Nachhaltigkeit. Der Fokus sollte dabei vorrangig auf den Inhalten liegen, anstatt auf dem technischen Aspekt. Um zudem aktive Medienarbeit zu fördern, sollte ein großes Angebot gestellt werden. Ziel sollte es sein, allen Lehrkräften die aktive Medienarbeit zu ermöglichen. Dafür erscheint eine individuelle Unterstützung unter anderem durch Medienpädagog*innen geeignet zu sein. Diese können sich den Bedürfnissen anpassen und individuelle Methoden zur Integration in den Unterricht mit den Lehrkräften etablieren. Um zudem eine langfristige und nachhaltige Medienarbeit an der Schule zu garantieren, ist besonders die gemeinsame Auswertung, Diskussion und Wertschätzung der Ergebnisse von Bedeutung.

Motivation

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

Bei der Lehrkräftefortbildung zeigte sich die intrinsische Motivation unterschiedlich stark ausgeprägt, was darauf zurückzuführen ist, dass die gesamten Lehrkräfte bei der Fortbildung mit einbezogen wurden.

b) Was hat den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht?

Das eigenständige und kreative Arbeiten mit den Medien. Die unterschiedlichen Medienformate und die vielseitige Umsetzung der Nachhaltigkeitsthemen.

c) Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?

Im Vergleich zu anderen Lehrkräftefortbildungen und Projekten empfand ich die gemeinsame Arbeit der gesamten Schule als sehr motivierend. Die Begleitung der Schule ist ein langjähriger Prozess, wobei alle Beteiligten stetig gegenseitig von sich lernen können. Dadurch gestaltet sich die Projektarbeit sehr facettenreich und bietet fortlaufend neue Ideen und Chancen für die aktive Medienarbeit.

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?

Das Projekt führte zu einem deutlicheren Bewusstsein gegenüber dem Thema Nachhaltigkeit und hebt die Wichtigkeit dieses Themas hervor. Außerdem zeigt die Projektarbeit, dass die Umsetzung aktiver Medienarbeit nicht immer komplex sein muss, sondern auch in kleinen, einfachen Schritten erfolgen kann. Die Möglichkeiten zur Unterrichtsintegration sind vielseitig. Deutlich wurde, dass eine Notwendigkeit besteht, Medien vermehrt in den Schulalltag einfließen zu lassen, weil sie schon lange nicht mehr wegzudenken sind in unserer Gesellschaft. Da gesellschaftliche und politische Themen häufiger auf weniger Interesse in Schulklassen stoßen, bieten Projekte wie das CoR durch die Verknüpfung der Medienarbeit eine neue und kreative Herangehensweise.

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

Die vielfältigen Materialien, die während des Projekts zum Thema Nachhaltigkeit entstanden sind, können von den Lehrkräften im Anschluss an das Projekt weiter genutzt werden und ermöglichen, neben der inhaltlichen Beschäftigung mit den Produktionen (z.B. Interview- Beiträge, die in verschiedenen Unterrichtsstunden gezeigt werden können), auch Inspiration für die eine oder andere mediale Umsetzung. Sie eröffnen den Lehrkräften somit neue Handlungsoptionen in der Unterrichtsgestaltung. Das Projekt berücksichtigte von Beginn an zudem die Interessen und Vorkenntnisse der Lehrkräfte. Durch die Auswahlmöglichkeit verschiedener Zugänge entstand eine individuellere Nutzung der (digitalen) Medien. Ziel war es, sich nachhaltig und zukunftsorientiert mit Medienbildungsstrukturen

zu beschäftigen, sodass sich mit den bereits vertrauten Tools und Strukturen ein ganzheitliches Medienkonzept in der Schule entwickeln kann.

Themen

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

Bei 600 Schüler*innen und 60 Lehrkräften zeigten sich dementsprechend auch unterschiedliche Interessen und favorisierte Inhalte. Alle Beteiligten haben für sich selbst etwas aus dem Projekt mitgenommen. Insgesamt wird deutlich, dass die Kombination von gesellschaftlichen Themen mit aktiver Medienarbeit dazu führt, sich kreativ mit diesen Inhalten auseinanderzusetzen. Durch das neugewonnene Wissen erstellten die Schüler*innen verschiedene selbstgewählte Medienformate. Unter dem Motto „global denken, lokal handeln“ leisten die Ergebnisse des Projekts einen spannenden Beitrag vor Ort, regen zum Nachdenken an und lenken die Aufmerksamkeit auf wichtige Themen wie Nachhaltigkeit.

Trends und Interessen der Zielgruppe

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

Durch die Projektdauer und die große Beteiligung der Schule lassen sich keine spezifischen Medientrends herausfiltern. Es tauchten alle Trends, die in diesem Zeitraum präsent waren, auf. Darunter zählen nach wie vor Apps wie WhatsApp, Instagram und YouTube. Insbesondere die Beliebtheit von TikTok ist im Jahr 2022 bei den Kindern und Jugendlichen angestiegen.¹

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

Um Raum für individuelle Fragestellungen und unterschiedliche Interessen zu bieten, gibt es keine statische Vorgehensweise bei den Projekten. Die Möglichkeit, Anregungen und Meinungen offen zu teilen, dient als kurzfristige Anpassung. Langfristig betrachtet, werden Projekte an die Interessen der Kinder und Jugendlichen angepasst.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Die Chance, dass gesellschaftliche Themen wie Nachhaltigkeit präsenter werden und auch in der Zielgruppe von Kindern und Jugendlichen mehr Aufmerksamkeit erlangen. Der Erfolg des Projektes zeigt die Wichtigkeit der aktiven Medienarbeit im Schulkontext auf. Die Ergebnisse verdeutlichen, wie lohnend das Projekt für die gesamte Schule war und welche Möglichkeiten es gibt, langfristig Medien in den Unterricht zu integrieren.

Struktur und Rahmen

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

Ein langfristiger Prozess der aktiven Medienarbeit ist unausweichlich für nachhaltige und dauerhafte Erfolge. Projekte sollten daher über einen längeren Zeitraum stattfinden, um das individuelle Potenzial zu fördern und Medienstrukturen in den bisherigen Lehrplan zu verankern. Essenziell ist außerdem das Coaching für Lehrkräfte. Einmalige Fortbildungsangebote reichen nicht aus für eine effektive Umsetzung. Durch die fortlaufende Begleitung können Kenntnisse der Lehrkräfte gefestigt, Probleme direkt angegangen und neue Ideen entwickelt werden.

Feedback

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

Medienprojekte benötigen weiterhin einen längeren und flexibleren Zeitraum, da sich die Zeitgestaltung besonders an Schulen oft schwierig gestaltet. Lehrkräfte wünschen sich insbesondere mehr Zeit für die Weiterbildung im Bereich der Medienarbeit. Einigen ist dieses vom Aufwand, speziell in kurzen Zeitspannen, nicht möglich. Die individuelle Unterstützung wurde mehrfach als gewinnbringend erwähnt und verdeutlicht, wie wertvoll das Coaching für die Lehrkräfte ist.

Interviewpartner

Philipp Buchholtz: Medienpädagoge (M.A.), Kameramann und seit 2001 Geschäftsführer der medienblau gGmbH; lebte ein Jahr in Südafrika; studierte Sozialwesen an der Uni Kassel und an der FernUni Hagen den Masterstudiengang „Medien und Informationstechnologien in Erziehung, Unterricht und Bildung“; ist im Team medienblau neben der Geschäftsführung aktiv in der Konzeption, Koordination und Durchführung von Projekten und Fortbildungen in aktiver Medienarbeit, in der Prozessberatung und -moderation von Schulen auf dem Weg in die Digitalität und als Kameramann in der Produktion von Bildungsmedien.

Anmerkung

- 1 Vgl. JIM-Studie 2022: 27. Abrufbar unter: www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2022_Web_final.pdf [Stand: 23.02.2023]

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.