

Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)

Was auf die Ohren?!

Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der *Medienpädagogik*

Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)

Was auf die Ohren?!

Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der *Medienpädagogik*

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 19
Was auf die Ohren?!
Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der Medienpädagogik
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 2024
Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-139-5

Digi4OJA – Entwicklung einer Digitalisierungsstrategie für die offene Jugendarbeit und Jugendverbandsarbeit in Bremen

(Kategorie E „Netzwerkprojekte“)

Das Projekt *Digi4OJA* hatte den Auftrag, eine Digitalisierungsstrategie für die offene Jugendarbeit und Jugendverbandsarbeit in Bremen zu erarbeiten. Dies sollte einerseits partizipativ, andererseits auf Grundlage des aktuellen fachlichen Diskurses geschehen. Drei Bausteine waren hierfür grundlegend:

- Fortbildungen für Fachkräfte und Ehrenamtliche, die neben fachlicher Qualifizierung einen Übertrag auf die bestehende Praxis inklusive Bedarfsabfrage für das Arbeitsfeld beinhalteten.
- Niederschwellige Praxisangebote (Digi-Boxen) zu den Themen Gaming, VR und Influencer*innen, die von Gruppen und Einrichtungen gebucht werden konnten. In diesem Rahmen wurden Kinder und Jugendliche sowie Fachkräfte zu ihren Wünschen und Bedarfen befragt.
- Fachlicher Austausch in neu gebildeten Netzwerken auf drei verschiedenen Ebenen: Die Vernetzung der Jugendarbeiter*innen in Bremen (DigiNet), der Träger der Jugendarbeit in Bremen (Digi4OJA) und eine fachliche Vernetzung mit Medienfachstellen und -personen in Deutschland, Österreich und der Schweiz (D/A/CH).

Zusätzlich gab es eine Förderung der digitalen Ausstattung von Jugendverbänden und der offenen Jugendarbeit, die behördlich abgewickelt wurde.

Thema

Entwicklung einer Digitalisierungsstrategie für die offene Jugendarbeit und Jugendverbandsarbeit in Bremen

Zielgruppe/n

Die unterschiedlichen Bausteine hatten verschiedene Zielgruppen. Die DigiBoxen sprachen vor allem Kinder und Jugendliche in den Einrichtungen und Verbandsgruppen an. Die Fortbildungen waren an hauptberufliche und ehrenamtliche Jugendarbeiter*innen adressiert. Die Vernetzungsangebote richteten sich an Fachkräfte und hauptberufliche Jugendarbeiter*innen.

Methoden

Die Methoden waren zielgruppenspezifisch und angebotsorientiert. Digital und analog griffen dabei immer wieder ineinander. Die DigiBoxen haben einen niederschweligen, unverbindlichen und anmeldefreien Mitmachcharakter. Die Jugendlichen probierten sich in Greenscreen-Technik, VR-Brillen sowie Gaming aus, waren kreativ, bestimmten Inhalte mit und gingen in den Austausch mit Jugendarbeiter*innen und dem *Digi4OJA*-Team. Per Smiley und Klebezettel gaben sie Feedback und Wünsche bezüglich digitaler Angebote auf einer großen gestalteten Plane ab.

In den Fortbildungen wurden vielfältige Methoden angewandt: von Barcamp, Vorträgen, Walk'n Talk, Praxisaufgaben für die Zeit zwischen den Modulen bis hin zu Learning by Doing sowie Groß- und Kleingruppenarbeit. Zudem sind verschiedene digitale Reflexionstools (auch als Beispiel für die Teilnehmenden) zum Einsatz gekommen und eine Moodle-Instanz diente im Zertifikatskurs als Wissensspeicher.

Die Netzwerktreffen wiederum werden nach Thema und Zielgruppe gestaltet. Moderierte Gesprächsrunden wechseln sich mit Schreibgesprächen, Schneeball-Methode, praktischen Angeboten und inhaltlichen Blitzlichtern ab. Hierbei ist es jedoch sehr wichtig, dass die Teilnehmenden ihre Themen und Anliegen einbringen und besprechen können.

Projektlaufzeit

Ursprünglich war die Projektlaufzeit von 02/2022 bis 06/2023 anberaumt. Diese konnte bis 12/2023 verlängert werden, um so erste Inhalte der Strategie umzusetzen.

Ergebnisse

Zunächst entwickelte das ServiceBureau Jugendinformation eine umfassende Digitalisierungsstrategie für die offene Jugendarbeit und Jugendverbandsarbeit in Bremen, die auf eine breite Beteiligung von Fachkräften und Jugendlichen sowie dem aktuellen Fach-Diskurs

fußt. Diese ist hier einsehbar: <http://mysoz.de/strategie>. Die in diesem Rahmen durchgeführten Maßnahmen trugen dazu bei, dass Jugendarbeiter*innen in Bremen in relevanten Aspekten der digitalen Jugendarbeit ausgebildet wurden und das Gelernte motiviert in die Praxis transferieren. Die initiierten Netzwerke sind verstetigt und bieten für die Jugendarbeiter*innen in Bremen u.a. Austausch und Weiterentwicklungsmöglichkeiten zur digitalen Jugendarbeit. Im D/A/CH-Netzwerk findet ein überregionaler fachlicher Austausch statt, welcher zur Weiterentwicklung und zum gemeinsamen Grundverständnis von digitaler Jugendarbeit beiträgt.

Kontakt

ServiceBureau Jugendinformation
Am Deich 62
28199 Bremen
E-Mail: servicecb@jugendinfo.de
Web: <https://servicebureau.de>



Im Interview

Digi4OJA

ServiceBureau Jugendinformation Bremen

Sven Benkendorf

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Innerhalb von eineinhalb Jahren entwickelten wir eine Digitalisierungsstrategie für die offene Jugendarbeit und Jugendverbandsarbeit in Bremen. Diese basiert vor allem auf Partizipation, Austausch und Vernetzung. Dafür bauten wir drei Netzwerke auf: DigiNet für Jugendarbeiter*innen in Bremen, Digi4OJA für die Träger der Jugendarbeit sowie das D/A/CH-Netzwerk, das Fachkräfte aus Deutschland, Österreich und der Schweiz zusammenbringt. Denn eine nachhaltige digitale Jugendarbeit benötigt kein starres Konzept, sondern muss sich laufend weiterentwickeln. Dafür ist eben auch eine breite Vernetzung auf verschiedenen Ebenen essentiell.

Des Weiteren führten wir in diesem Zeitraum verschiedene Fortbildungen durch. Die umfassendste war unser siebenteiliger Zertifikatskurs mit Fach-Referent*innen aus dem gesamten Bundesgebiet. Darüber hinaus fragten wir die Anliegen der Jugendlichen und der Fachkräfte in niederschwelligen Praxisprojekten, den DigiBoxen, ab.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Unsere medienpädagogischen Ziele waren vor allem Beteiligung vieler Zielgruppen, um eine passgenaue Strategie vorlegen zu können. In der Durchführung all unserer Maßnahmen befähigten wir Jugendarbeiter*innen, eigene medienpädagogische Ansätze zu entwickeln. Unser Ziel war, kurz gesagt, den Grundstein für

gelingendere digitale Jugendarbeit in Bremen zu legen. Mit dem internationalen Netzwerk machten wir uns auf den Weg, digitale Jugendarbeit über Ländergrenzen hinweg weiterzuentwickeln – was im Umkehrschluss wieder der örtlichen Jugendarbeit zugutekommt.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

a) Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer*innen?

Die Vorkenntnisse der Teilnehmenden waren auf sehr unterschiedlichen Niveaus. In den Fortbildungsformaten hatten einige Teilnehmende kaum bis keine Vorkenntnisse, andere waren schon gut vorgebildet und hatten ein umfangreiches Wissen durch entsprechende Praxis und weitere Fortbildungen, viele befanden sich dazwischen.

Die jugendlichen Teilnehmenden an den DigiBox-Formaten waren vor allem im Bereich Gaming versiert. Greenscreen- und VR-Technik kannten sie, aber die technische Anwendung war für sie überwiegend neu, so dass wir sie dementsprechend unterstützt haben.

Im Netzwerk zur Digitalen Jugendarbeit im Raum D/A/CH nehmen erfahrene Praxis- und Fach-Expert*innen teil. Das Netzwerk DigiNet spricht alle hauptberuflichen Jugendarbeiter*innen in Bremen an. Viele davon haben an unserem Zertifikatskurs teilgenommen. Die Träger-Vertreter*innen im Netzwerk *Digi4OJA*, das das Projekt begleitet hat, hatten überwiegend ein umfangreiches Anwendungswissen aus der mittelbaren und unmittelbaren Praxis ihrer Einsatzfelder.

b) und c) Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt? Und welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Diese beiden Fragen kann ich am besten zusammenhängend beantworten.

Wir haben eine gemeinsame Idee digitaler Jugendarbeit, die vielen Teilnehmenden den Druck nimmt, dass digitale Jugendarbeit ausschließlich über aktive Medienarbeit oder spezifische medienpädagogische Projekte erfolgen kann. In diesem Rahmen vermittelten wir auch rechtliche, methodische und technische Kenntnisse sowie Ideen im Umgang mit Herausforderungen.

Die Jugendlichen, die an den DigiBox-Angeboten teilgenommen haben, konnten ihre Bedürfnisse und Gründe der Mediennutzung artikulieren – in dem Zusammenhang reflektierten sie diese natürlich auch.

In unseren Netzwerken tauschen wir uns aus, gewinnen neue Ideen, die wiederum in den Regionen und der Jugendarbeit vor Ort umgesetzt werden können. Dies ist ein erster Schritt für überregionale Ideen, so dass digitale Jugendarbeit kein föderales Flickerwerk ist, bei dem sich jede*r Jugendarbeiter*in und Medienfachstelle alleine auf den Weg macht. Eine solche Bündelung – die weiterhin Individualität fordert und fördert – kann auch für die Argumentation gegenüber (politischen) Entscheidungsträger*innen förderlich sein.

Dementsprechend bilden wir mit unserem Projekt *Digi4OJA* in Gänze alle vier Bereiche der Medienkompetenz nach Baacke ab: Medienkunde, Mediennutzung, Medienkritik und Mediengestaltung.



Probleme und Grenzen

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

In unserem Fall sind die Initiative und die Entscheidung zur Entwicklung der Strategie aus der Politik gekommen. In der Durchführung unterstützte uns wohlwollend die zuständige senatorische Behörde – dies ist bestimmt nicht überall selbstverständlich. Aus Gesprächen in den Netzwerken bekommen wir mit, dass Jugendarbeiter*innen häufig viel Energie investieren müssen, um Träger, Kommunen und Vorgesetzte von der Relevanz digitaler Jugendarbeit zu überzeugen.

Im Träger-Netzwerk *Digi4OJA* wurde um eine gute Strategie gerungen – aber immer mit Blick auf die Bedürfnisse der Jugendarbeiter*innen, Kinder und Jugendlichen. Das sehe ich nicht als Problem, sondern als hohes Gut.

Uns ist bewusst, dass wir in diesen ein- einhalb Jahren erste Impulse setzen konnten, jetzt liegt es an politischen Entscheidungsträger*innen, dass diese Impulse und empfohlenen strategischen Maßnahmen verstetigt und gefestigt werden können – hier stoßen wir gerade an monetäre Grenzen.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Das große Technik-Aufgebot fand in den praktischen Anteilen der Fortbildung und den DigiBoxen statt. Da kamen dann VR-Brillen, Laptops, Tablets, Konsolen, Kameras, Handys, Mikrofone und Beamer zum Einsatz. Hier war es uns wichtig, dass die Teilnehmenden selber aktiv wurden und Freude an der Praxis entwickelten.

Für die Vernetzung reicht dann weniger bis keine Technik – E-Mail, Videokonferenz-Tool, Webcam und Headset sind für digitale Treffen ausreichend. Die bremsischen Vernetzungsgruppen schätzen aber vor allem den analogen

Austausch, welcher an sich ja auch digitale Jugendarbeit nach der Definition aus den Europäischen Leitlinien für Digitale Jugendarbeit ist.

Tipps für die Praxis

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

Einfach machen, der Bedarf ist da. Habt Mut und probiert aus, freut euch über Fehler und lernt daraus. Und: Gemeinsam geht's leichter. Vernetzt euch und teilt Erfahrungen. Grundlegende Konzepte können zum Wissensmanagement beitragen und Sicherheit geben.

Motivation

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

Eine Motivation für die Teilnahme an den Angeboten war nicht notwendig, eher im Gegenteil: Wir haben unsere Plätze für den Zertifikatskurs erhöht und für DigiBoxen zusätzliche Honorarkräfte zur Durchführung gefunden. Die Vernetzung der Jugendarbeiter*innen ist auf deren Bedürfnisartikulation hin initiiert worden, die Träger hatten eine intrinsische Motivation, an der Erarbeitung der Strategie mitzuarbeiten. Und auch bei der Vernetzung im Raum D/A/CH haben wir gewissermaßen offene Türen eingerrannt.

b) Was hat den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht?

Die Teilnehmenden der Fortbildungen haben insbesondere die praktischen Anteile sehr positiv zurückgemeldet. Aber auch motivierende, praxisnahe und die rechtlichen Beiträge sind sehr gut angekommen.

Den Jugendlichen gefiel durchweg die Möglichkeit der Nutzung von VR-Brillen besonders gut.



c) Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?

Die hohe Nachfrage unserer Angebote, die bei vielen Teilnehmenden den Wunsch nach Veränderung und Anfragen an das Digi4OJA-Team zur Folge hatten, hat gezeigt, dass ein großer Bedarf vorhanden ist. Aber auch der fachliche Austausch im D/A/CH-Netzwerk hat uns gezeigt, dass wir auf einem guten Weg sind.

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?

Im Rahmen des Projektes wurden zeitgleich die digitale Ausstattung der Jugendverbände und Jugendeinrichtungen gefördert. Konsolen, VR-Brillen und Equipment für hybride Arbeit konnten angeschafft werden. Sowohl dieser Umstand als auch unsere DigiBoxen, Fortbildungen und Netzwerktreffen tragen dazu bei, dass es mehr digitale Angebote in den Einrichtungen gibt. Das kommt den Kindern, Jugendlichen und Ehrenamtlichen zugute.

Unsere Netzwerkarbeit hält das Thema digitale Jugendarbeit durch die Diskussion neuer Fragestellungen und Informationsweitergabe wach. Ein aktiver Austausch findet statt. Ich bin der Meinung, dass der internationale Austausch im D/A/CH-Netzwerk dazu beiträgt,

überregionale Qualitätsstandards zu schaffen und den fachlichen Diskurs mitzuprägen.

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

Derzeit ist das Projekt Digi4OJA bis Dezember 2023 befristet. Wir haben mit der Strategie einen Anfang geschaffen, freuen uns aber auch darauf, wenn sie von uns umgesetzt werden kann. Aktuell werben wir um die konkrete Weiterfinanzierungen des Projektes gegenüber Politik. Ohne diese ist die Umsetzung eines großen Teils der strategischen Maßnahmen nicht möglich und der erfolgreiche Beginn kann nicht verstetigt werden. Wir reißen uns da jedoch in die unterfinanzierte Jugendarbeit ein, die momentan vor substantiellen Kürzungen in Bremen steht. Zwischenzeitlich werden uns inoffiziell Signale gesendet, dass es im Sommer 2024 weitergehen könnte.

Themen

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

In den DigiBox-Angeboten waren vor allem die VR-Brillen mit ihren Möglichkeiten für die Jugendlichen das Highlight. Viele haben von dieser Technik gehört und hatten nun die Möglichkeit, selbst in die virtuelle Realität abzutauchen.

Motivierende Module, ein hoher Praxisanteil (durch aktives Ausprobieren) und der Aus-



tausch mit Kolleg*innen wurden besonders positiv zurückgemeldet. Dauerthema in den eineinhalb Jahren waren vor allem rechtliche Fragen, im Besonderen zum Datenschutz.

In den Netzwerken ist das „Voneinander-Hören“ anfänglich besonders spannend gewesen: Was machen andere wie? Wo sehen die anderen Herausforderungen und wie haben sie diese gelöst? Derzeit entwickeln sich die Netzwerke jedoch so, dass nicht nur auf Best Practice geschaut wird, sondern auch gemeinsame Positionen erarbeitet werden.

Trends und Interessen der Zielgruppe

Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in Ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell? Und wie geht man in Ihrer Einrichtung/ wie gehen Sie evtl. darauf ein?

Wir haben uns weniger auf Trends als auf die medienpädagogischen Grundlagen fokussiert. Die Maßnahmen, die wir in der Strategie empfehlen, bauen jedoch darauf, dass sich die digitale Jugendarbeit nicht starr, sondern fluid entwickelt. Das bedeutet, dass die Jugendarbeiter*innen einen Orientierungsrahmen bekommen, der auf Neues eingehen kann. Wenn dies nicht ausreichen sollte, springen die Netzwerke und wir als Medienfachstelle ein: Kollegiales voneinander Lernen und Wachsen ist das Ziel.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Die Digitalisierungsstrategie ermöglicht es, digitale Jugendarbeit in Bremen von Beginn an strukturiert zu implementieren und sich gemeinsam mit den unterschiedlichen Trägern, Einrichtungen und Verbänden auf den Weg zu machen. Dafür machen wir uns als Medienfachstelle stark. Die positiven Rückmeldungen aus Bremen, Deutschland, Österreich, der Schweiz und schließlich die Verleihung des Dieter Baacke Preises sind für uns gute Argumente gegenüber politischen Entscheidungsträgern, in Zukunft die gemeinsame Idee in die Tat umsetzen zu können.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Vor allem die Vernetzung im Raum D/A/CH kann dazu beitragen, dass digitale Jugendarbeit nicht zu einem individuellen Flickenteppich wird. Im Gegenteil: Wir nutzen gemeinsame Synergieeffekte, teilen Best Practice, gehen Herausforderungen gemeinsam an und bilden daraus eine starke Lobby für digitale Jugendarbeit.

Struktur und Rahmen

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

Die wichtigste Rahmenbedingung für Projektarbeit ist aus meiner Sicht – und das wurde auch in den Gesprächen mit Jugendarbeiter*innen deutlich – eine grundständige Finanzierung, das heißt weg von Projektgeldern. Was sich im ersten Moment paradox anhört, ist eigentlich ganz logisch: Projektförderung bedeutet Fundraising-Aufwand, verstetigt aber die Projekterfolge nicht. Eine wünschenswerte Fehlerkultur ist unter dem Druck von Ergebnissen und Kennzahlen schwer umsetzbar und eine zeitnahe Umsetzung der Ideen von Kindern und Jugendlichen wird erschwert. Es gibt viele rechtliche Vorgaben zur Förderung der Kinder- und Jugendarbeit – auch der digitalen – sie müssen jedoch politisch entsprechend umgesetzt werden. Hier möchte ich den wichtigen Stellenwert (digitaler) Kinder- und Jugendarbeit hervorheben, der in politischen Haushaltsüberlegungen häufig im großen Feld der Kinder- und Jugendhilfe des SGB VIII hintenüberfällt.

Feedback

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

Eine wichtige Basis des Projekts *Digi4OJA* sind Feedbacks und Wünsche der Teilnehmenden, um digitale Jugendarbeit in Bremen strategisch weiterzuentwickeln. Neben der Weiterführung wurden verschiedene Bedarfe herausgearbeitet, z.B. Fort- und Weiterbildungsangebote, strukturelle Vernetzung, Aufbereitung und Weitergabe von Informationen bezüglich neuer Entwicklungen, Fördergelder, um Technik in Einrichtungen anzuschaffen und zu pflegen, sowie die Weiterführung der DigiBox-Angebote. Aus diesen abgeleiteten Maßnahmen ergeben sich entsprechend weiterführende Aufträge, um digitale Jugendarbeit nachhaltig in Bremen zu implementieren.

Interviewpartner

Sven Benkendorf: Jeweils sechs Jahre Berufserfahrung als Sozialpädagoge (B.A.) in der offenen Jugendarbeit und Jugendverbandsarbeit; ist seit seinem 10. Lebensjahr Pfadfinder und hat eine Affinität für Digitales und Spiele (analog und digital); hat Letzteres mit dem Master Spiel- und Medienpädagogik wissenschaftlich untermauert, konnte im Projekt *Digi4OJA* des ServiceBureau Jugendinformationen all diese Erfahrungen bündeln.

Video und Laudatio zum Projekt unter:

<https://dieter-baacke-preis.de/digi-4-oja>

Lizenz

Der Artikel steht unter der **Creative Commons Lizenz CC BY-SA 4.0**. Der Name des Urhebers (siehe Interviewpartner) soll bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>.

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.