

Friederike von Gross/ Renate Röllecke (Hrsg.)

Dieter Baacke Preis Handbuch 16

**Mehr als Homeschooling und Onlinebasteln**Medienpädagogik als Experimentier- und
Erfahrungsfeld digitaler JugendarbeitBeiträge aus Forschung und Praxis
Nominierte und prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)

Mehr als Homeschooling und Onlinebasteln

**Medienpädagogik als Experimentier- und Erfahrungsfeld
digitaler Jugendarbeit**

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)

Mehr als Homeschooling und Onlinebasteln

**Medienpädagogik als Experimentier- und Erfahrungsfeld
digitaler Jugendarbeit**

Beiträge aus Forschung und Praxis

Nominierte und prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 16
Mehr als Homeschooling und Onlinebasteln
Medienpädagogik als Experimentier- und Erfahrungsfeld digitaler Jugendarbeit
Beiträge aus Forschung und Praxis – Nominierte und 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
homepage www.gmk-net.de

Redaktion

Dr. Friederike von Gross
Renate Röllecke
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2021
Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-032-9
eISBN 978-3-96848-632-1

Friederike von Gross/Renate Röllecke	
Mehr als Homeschooling und Onlinebasteln	9
Medienpädagogik als Experimentier- und Erfahrungsfeld digitaler Jugendarbeit	

Teil 1: Beiträge aus Forschung und Praxis

Niels Brüggem/Laura Cousseran/Julian Erdmann/Franziska Koschei/Lena Schmidt/ Maximilian Schöber	
Jugendarbeit in Zeiten der Pandemie = Jugendmedienarbeit!?	19
Maik Rauschke/Stefan Schaper	
Lost Places?	27
Markus Gerstmann	
Was passiert, wenn Achilles die Schildkröte einholt?	33
Jugendarbeit – Digital	
Patricia Gläfcke/Horst Pohlmann	
Experimentierraum Online-Bildung	41
Erfahrungen aus Fort- und Weiterbildungen für Fachkräfte in der Kulturellen Bildung	
Jürgen Ertelt/Annika Gehring	
Jugend digital beteiligen – Demokratie stärken	49
Sonja Di Vetta/Björn Friedrich	
Digitale Treffs gestalten und beleben	57
Medienpädagogische Online-Angebote für Kinder und Jugendliche	
Eva Kukuk	
Jugendmedienarbeit in der Pandemie	63
Mutig und kreativ in der Grauzone	
Tanja Reineke/Katrin Adeline Schmidt	
Bielefeld digital und online	69
Kinder- und Jugendarbeit während der Corona-Pandemie gestalten	

Selma Brand/David Krützkamp	
Bau Dein Spiel!	79
Online-Workshops als Chance für digitale Teilhabe	
Carsten Siehl	
Digitale Filmbildung im DFF – Deutsches Filminstitut & Filmmuseum	85
Ein Erfahrungsbericht	
Michaela Weiss	
Kita in Corona-Zeiten medienpädagogisch begleiten	89

Teil 2: Nominierte und prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises

Nominierte Projekte des Dieter Baacke Preises 2020	99
Prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises 2020	
Initiative Creative Gaming e.V.	
ComputerSpielSchule Online (CSSO)	103
(Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)	
Kinder- und Jugendpfarramt der Evangelischen Landeskirche Anhalts in Kooperation mit dem Offenen Kanal Dessau und der Hochschule Merseburg	
„schreibt...“ Ein Kurzfilm aus dem „Kamera läuft“-Workshop für junge Schauspieler*innen und Filmmacher*innen (2019)	111
(Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)	
Die Debütanten – junges Theater in Berlin, Bezirksamt Steglitz-Zehlendorf	
#vieleLeben – Multimediales Theaterprojekt	125
(Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)	
LAG Kunst & Medien NRW e.V., Selfiegrafien und UZWEI – Kulturelle Bildung im Dortmunder U	
Recht & Würde – Plakatkampagne und Ausstellung zu den Menschenrechten	131
(Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“)	
Triolog Jugendhilfe gGmbH	
Eine lange Reise	137
(Kategorie D „Intergenerative und integrative Projekte“)	

LAG Medien Mecklenburg-Vorpommern e.V. und Gewerkschaft Erziehung und Wissenschaft Mecklenburg-Vorpommern #MVedu – ein Netzwerk von Bildungsenthusiast*innen aus Mecklenburg-Vorpommern	145
(Kategorie E „Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter“)	
BAG Jungen*arbeit e.V. in Kooperation mit BAG Mädchen*politik e.V. meinTestgelände. Begegnung ermöglichen – Vorurteile abbauen – Gestaltung fördern	153
(Kategorie F Sonderpreis 2020 „Speak out & Connect“)	
Freigesprochen Mediencoaching Songs in real life – Corona Edition	159
(Kategorie F Sonderpreis 2020 „Speak out & Connect“)	

Teil 3: Zum Dieter Baacke Preis

Dieter Baacke (1999) Was ist Medienkompetenz?	169
Einfach bewerben Dieter Baacke Preis – die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte	171
Fragen und Antworten zum Dieter Baacke Preis	175
Abbildungsnachweis	177

Friederike von Gross/Renate Röllecke

Mehr als Homeschooling und Onlinebasteln

Medienpädagogik als Experimentier- und Erfahrungsfeld digitaler Jugendarbeit

Die Handbuchreihe stellt aktuelle medienpädagogische Themen in den Mittelpunkt. Die Beiträge des ersten Teils geben Anregungen zur theoretischen Reflexion und praktischen Umsetzung des Schwerpunktthemas in den Bereichen Medienbildung und Medienpädagogik. Der zweite Teil des Handbuches präsentiert die Modelle der Dieter Baacke Preisträger*innen. Die Macher*innen geben in Interviews Auskunft zu Erfahrungen ihrer medienpädagogischen Projektarbeit.

Kinder und Jugendliche sind mehr als „Schüler*innen“, sie wollen mit ihren weitergehenden Bedürfnissen, Interessen und Lebenswelten gesehen werden, mitmischen, sich beteiligen, auch und gerade in den beschränkenden Pandemiezeiten (vgl. Andresen et al. 2020). Sie möchten sich treffen, etwas gemeinsam kreieren und diskutieren, Spaß haben, gegeneinander oder miteinander spielerisch antreten, Identitäten und Stile erproben, Sorgen loswerden, Probleme gemeinsam angehen, sich politisch engagieren, aus der räumlichen oder emotionalen Enge von Beschulung und Elternhaus ausbrechen: Kinder und Jugendliche benötigen deshalb über die Schule hinausgehende Experimentier- und Erfahrungsfelder, wie sie beispielsweise die Jugend-, Kultur- und die Jugendmedienarbeit bereitstellen. Medienpädagogik verfügt über Erfahrungen und Methoden, die genau hier ansetzen und zudem digitale Teilhabe und vielschichtige Medienkompetenz fördern. Wer nun denkt, für die digital seit langem versierte Medienpädagogik sei der Transfer in digitale pädagogische Formate superleicht gewesen, irrt. Pädagogische Settings finden auch in der Jugendmedienarbeit in der Regel im Miteinander und vor Ort statt, projektorientiert und in Gruppen. Im Kontext von Making, Gaming, Barcamps sowie Spielesettings und in hybriden Angeboten der Jugendarbeit wurden dabei in den vergangenen Jahren vielfach kollaborative

digitale Angebote entwickelt und genutzt, wie sie unter den Preisträger-Projekten des Dieter Baacke Preises immer wieder zu finden sind (www.dieter-baacke-preis.de).

Hieran konnte die Medienpädagogik anknüpfen und entwickelte mit Einsetzen der Pandemie neue Formen des Austauschs und des miteinander Arbeitens. Wie können Angebote der Medienpädagogik, Kultur- und Jugendarbeit in den digitalen Raum verlagert und bestmöglich umgesetzt werden? Inwiefern können die Erfahrungen der digitalisierten medienpädagogischen Jugendarbeit, die es schon vor der Pandemie gab, weiterhin genutzt, ausgebaut oder angepasst werden und den Digitalisierungsprozess in der Jugendarbeit unterstützen? Wie können Fachkräfte für medienpädagogische Angebote gewonnen und weitergebildet werden?

Mit welchen Methoden, Ansätzen und Strategien Medienpädagogik digitale Teilhabe und Befähigung im Kontext der Jugendarbeit befähigen kann, davon handelt dieser Band. Medienpädagogik leistet dabei mehr als das, was landläufig unter digitaler Bildung – mitunter verkürzend – verstanden wird. Es geht um mehr als um Tools, Geräte, Zugänge, Programmierkenntnisse oder Plattformen. Das alles sind wichtige Aspekte, keine Frage! Medienpädagogik, wie die GMK sie vertritt, folgt einem umfassenden Ansatz, der kreative, kritikfördernde, ethische und soziale Aspekte

mit technischen Kompetenzen verbindet (vgl. auch fmk 2021). Dabei wird an Lebenswelten und Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen angeknüpft. Hier mixen Kinder und Jugendliche heute mediale und non-mediale, digitale und analoge Elemente. Interessen- und bildungsgeleitete Mediennutzung wechselt sich oft mit Spiel, Unterhaltung und medialen sowie medial vermittelten Hobbys ab. 83 Prozent der 12- bis 19-Jährigen nutzen laut der Studie JIMplus YouTube auch zum Lernen, 90 Prozent halten im kontaktbeschränkten Jahr 2020 Verbindung zu ihren Freund*innen via Messenger, 36 Prozent über Teamspeak und 34 Prozent über Videochat (vgl. mpfs 2020a). Spazierengehen, etwas mit der Familie unternehmen und aktiv Musik machen haben im pandemiegeplagten Jahr zugenommen. Präsenz-Treffen mit Freund*innen sind trotz des vergangenen „Sommer der Parks“ und noch lange vor dem zweiten Lockdown deutlich zurückgegangen (vgl. mpfs 2020b).

Außerschulisches digitales Handeln von Kindern und Jugendlichen wird zuweilen herabgewürdigt. Auch während der Pandemiezeit, in der digital realisierte Kontakte und Beschäftigungen oftmals die einzigen Möglichkeiten darstellen, sich jugendgemäß zu erproben, zu entwickeln, auszutesten und auch in Chats oder beim Gaming kleine oder große Gemeinschaften zu bilden. Im Guten wie im Schlechten, mit Chancen und Risiken, das ist bekannt. Etwas abfällig geht es ausgehend von Studien vor allem im daran anschließenden öffentlichen Diskurs darum, dass Jugendliche zu wenig Zeit mit Lernen und viel zu viel Zeit mit Games, sozialen Netzwerken, Influencer*innen, Streaming etc. verbringen (vgl. z.B. Wößmann et al. 2021). Kaum hatten wir in der gemeinsamen Arbeit an diesem Artikel die Vermutung „Bald wird sicher auch wieder verstärkt das Suchtparadigma bemüht“ geäußert, da reagiert die Presse auf das Zwischenergebnis einer entsprechenden Studie (vgl. SZ.de 09.04.2021). Sicher ist es nach wie vor wichtig und weiterhin Ziel von Medienpädagogik, dass Eltern und Pädagogik sich dafür engagieren, dass Kindern und Jugendlichen Alternati-

ven zu ausuferndem Medienkonsum geboten werden. Doch in der Pandemiezeit ist intensive Mediennutzung kein Wunder, bei Jung und übrigens auch bei Alt. Es ist eine Nachricht wie „Hund beißt Mann“, denn Sport- und Kulturangebote, Nachmittagsbetreuung sind lange Zeit ersatzlos gestrichen, non-mediale Zufallsbegegnungen und Präsenz-Treffen mit Peers entfallen und nach draußen geht es teils nur zu zweit. Kaum ein Ort außerhalb der elterlichen Wohnung steht zum Abhängen und Chillen zur Verfügung, ein Viertel aller Jugendlichen hat keinen solchen Ort (vgl. Andresen et al. 2021). Einsamkeit macht sich bei vielen breit, wie dieselbe Studie jüngst ermittelt hat. Statt des romantisierenden Entschleunigungsparadigmas, dem viele von uns beim ersten Lockdown noch nachhingen, und das hoffentlich doch einige positive Effekte im Nachhall haben wird, sieht Hartmut Rosa zunehmend Entfremdung aufziehen, dabei rasend digital unterwegs, aber physisch stillgelegt (vgl. Rosa/taz 24.04.2021).

Jugendarbeit war in diesem Kontext der notwendigen Beschränkungen, dort wo sie ermöglicht werden konnte, mitunter ein kleiner Lichtblick, hat zwar Klientel verloren, konnte aber neue gewinnen (vgl. Andresen et al. 2021).

Bei dem öffentlichen Lamento über zu viel Mediennutzung fragt kaum jemand – außer Sorgenträger*innen – danach, *wie* die Jugendlichen medial agieren, *warum* es sie interessiert, *wem* sie dort *wo* und *wie* begegnen. *Was* es ihnen bringt, gerade auch in den Zeiten der pandemiebedingten Beschränkungen. Kaum jemand? Da Jugend(medien)arbeit nah dran ist an Jugendlichen, kennt sie oft deren Themen, Orte, Spiele und digitalen Beschäftigungsformen und kann dort anknüpfen, wie die Beiträge von Eva Kukuk, Tanja Reineke, Kathrin Schmidt, Björn Friedrich und Sonja Di Vetta in diesem Band verdeutlichen. Medienpädagogik widmet sich intensiv der kulturellen Praxis und Kommunikationskultur Jugendlicher, wie sie immer wieder im Mittelpunkt der Dieter Baacke Handbuch-Reihe stehen.

Dieser Band spiegelt den Erfindungsreichtum der Jugendmedienarbeit in der noch an-

haltenden Pandemiezeit wider: So werden Kinder-Konferenzen, Kita-Angebote, inklusives Creative Gaming, Rallies, Challenges, kritisches Durchschauen oder praktische Filmbildung in Online Angebote transferiert oder das Jugendzentrum in phantastisch verbesserter Form in Minecraft nachgebaut. Verabredungen zu Spaziergängen und anderen machbaren Outdoor-Aktivitäten ermöglicht. Zugleich wird deutlich, dass der bereits zuvor bestehende Erfahrungsschatz digitaler, partizipativer und kollaborativer Medienarbeit dem Transfer zugutekommt. Alle Autor*innen des Bandes sind in diesen Kontexten schon lange aktiv, konnten auf Erfahrungen zurückgreifen und mussten dennoch vieles ganz neu denken und konzipieren, mit Tools, Darstellungsformen und Methoden experimentieren. Online vermittelte Koch- oder Bastelkurse sind zweifelsfrei sinnvolle digitale Angebote der Jugendarbeit! Der *Jugendmedienarbeit* geht es aber in der Regel um mehr, wie das oben skizzierte Verständnis von Medienpädagogik aufzeigt. Denn neben dem Lernen und Vermitteln mit Medien stehen hier auch immer das Lernen und Agieren über Medien im Mittelpunkt.

Wenn der Switch in Online-Formate jedoch selbst für erfahrene Medienpädagog*innen eine gewisse Herausforderung darstellt, wie lassen sich eher digital unerfahrene oder wenig experimentierfreudige Fachkräfte motivieren und weiterbilden? Nicht nur für Lehrer*innen, auch für viele außerschulische pädagogische Fachkräfte war und ist die Notwendigkeit, digital vielfältig und ideenreich zu handeln, nicht nur der vielzitierte Schub, sondern ein Schubs, bei dem man zunächst hinfallen kann. Wie gelingt das Aufstehen und Weiterlaufen? Wie können Fachkräfte motiviert und weitergebildet werden? Welche Erfahrungen nehmen wir mit, woran knüpfen wir an? Antworten bieten die Beiträge von Markus Gerstmann, Patricia Gläcke und Horst Pohlmann.

Das Erreichen der Kinder und Jugendlichen wiederum verlangt ein Erkennen, Tolerieren und Nutzen der medialen Pfade und Plattformen, auf denen diese sich in ihrer Freizeit treffen und die ihnen zum Austausch oder zum

Spielen dienen. Fachkräfte, die diese Plattformen zum Kontakthalten nutzen wollen, z.B. WhatsApp oder Discord etc., agieren hierbei jedoch teils in der juristischen Grauzone, in manchen Bundesländern und vonseiten etlicher Träger*innen gab und gibt es Verbote. Gut funktionierende Alternativen sind teilweise noch nicht vorhanden. Hier sind Politik und Träger*innen nach eineinhalb Jahren Pandemie weiterhin gefordert, wenn ihnen, wie zu hoffen ist, medienpädagogisch gestützte Digitalisierung in der Jugend- und Kulturarbeit wichtig ist. Und wenn ihnen der Kontakt zu Jugendlichen und das Einbeziehen von deren medialen Interessen und Lebenswelten am Herzen und im Hirn liegen. Denn gerade durch die digitalen Kanäle, medienpädagogischen Methoden und die kollaborativen Tools bieten sich neue Chancen und pädagogisch wirksame Experimentierfelder, die auch nach den pandemiebedingten Beschränkungen noch nutzbar bleiben sollten. Vieles muss noch evaluiert und beforscht werden. Der Beitrag von Niels Brügger und einem Team des JFF – Institut für Medienpädagogik wagt und vermittelt erste Einschätzungen und Auswertungen. Die elementare Frage, wie exklusiv oder inklusiv Angebote der digitalen Jugendarbeit sind, kann nicht klar beantwortet werden. Gerade indem Jugendarbeit Medien und Kanäle nutzt, mit und auf denen Jugendliche agieren, kann niederschwelliges pädagogisches Handeln ermöglicht werden. Dass kreative Teilhabe an Jugendmedienarbeit auch in inklusiven Zusammenhängen gut umsetzbar ist, zeigt insbesondere der Beitrag von Selma Brand und David Krützkamp.

Jugendlichen digitale Partizipation und Teilhabe zu ermöglichen, ist keine leere Phrase oder Antragsprosa, sondern, wie besonders der Beitrag von Jürgen Ertelt und Annika Gehring zeigt, eine seit langem erprobte und sich stetig weiterentwickelnde kulturelle und politisch wirksame Praxis – wichtiger und aktueller denn je.

Die Beiträge dieses Bandes bieten theoriegestützte und praktische Einblicke in das digitale medienpädagogische Agieren (nicht nur)

während der Pandemiezeit. Ohne Risiken und Grenzen auszublenden, regen die Autor*innen dazu an, frohen Mutes digitale Pfade einzuschlagen und Jugend- und Kulturarbeit mit medienpädagogischen Methoden und digitalen Medien zu beflügeln. Nicht zuletzt um Kinder und Jugendliche in ihrem digitalen Agieren wahrzunehmen und zu begleiten, ihnen Chancen der Teilhabe zu eröffnen.

Worum es in den einzelnen Artikeln geht:

Wieviel Jugendmedienarbeit steckt seit den pandemiebedingten Kontaktbeschränkungen in der Jugendarbeit? Und inwiefern kann Jugendarbeit von diesen Erfahrungen weitergehend profitieren? Der Beitrag von **Niels Brüggem** und einem **Autor*innenteam des JFF** geht diesem Thema anhand von zentralen Kriterien nach, die für die aktive Medienarbeit leitend sind. Dabei werden Vorab-Ergebnisse von Begleitungsprozessen aus unterschiedlichen Handlungsfeldern der Kinder- und Jugendarbeit vorgestellt und reflektiert.

Sind Jugendzentren und HOTs zu *Lost Places* geworden, entschwindet die Klientel während der Pandemie auf Nimmerwiedersehen in den Orbit? Welche Rolle kann und muss digitale Jugendarbeit spielen und an welche medienpädagogischen Erfahrungen und Methoden kann dabei angeknüpft werden? Antworten darauf geben **Maik Rauschke** und **Stefan Schaper**. Sie berichten über die Situation der medienpädagogisch geprägten Jugendarbeit in Wolfsburg und in Braunschweig. Hierbei zeigt sich wieder die Erfindungsvielfalt der medienpädagogischen Jugendarbeit, der es mit verschiedenen Methoden und Tools gelingt, Eltern, Kinder und Jugendliche weiterhin zu erreichen und anzuregen, wenngleich ein Teil unerreichbar bleibt. Die Autoren schließen mit einem Fünf-Punkte-Programm für gelingende digitale Kinder- und Jugendarbeit.

Langsam wie eine Schildkröte? Digitale Jugendarbeit ist stets in Bewegung und wird nie Jugendliche in ihrem Medienhandeln einholen, betont **Markus Gerstmann**. An diese Herausforderung knüpft sein vielschichtiger Artikel zur Fachkräftebildung an. Neben der Notwendigkeit für Fachkräfte, sich mit den digitalen Inter-

essen und Erfahrungswelten Jugendlicher aktiv auseinanderzusetzen, gibt es auch viele Schätze zu heben, kann Jugendarbeit auch nachhaltig von medienpädagogischen Methoden profitieren. Der Beitrag verdeutlicht, wie es gelingen kann, nicht nur Innovator*innen, sondern in der Breite Fachkräfte der Jugendbildung mitzunehmen und für digitale Jugendarbeit zu begeistern und zu schulen.

Auch die Fachkräfte-Fortbildung der kulturellen Bildung musste in der Zeit der Kontaktbeschränkungen diverse Herausforderungen bewältigen, um ihre Zielgruppe zu erreichen. Zeichnet sich diese doch oftmals dadurch aus, dass sie mit viel Engagement in kreativen multisensorischen Präsenz-Settings agiert und zuweilen nur geringe digitale Interessen mitbringt. **Patricia Gläfke** und **Horst Pohlmann** reflektieren und verdeutlichen, wie sich die Akademie für Kulturelle Bildung in einem digitalen Transformationsprozess experimentierfreudig auf den Weg begeben hat, um Angebote auch digital zugänglich zu machen und digitale Chancen zu nutzen. Dabei konnte die Akademie an Erfahrungen und Ansätzen ihres Fachbereiches Medien anknüpfen. Der Artikel wird abgerundet durch Praxismethoden, mit denen sich Online-Konferenzen interaktiv und spielerisch gestalten lassen.

Digitale Teilhabe und Partizipation Jugendlicher ermöglichen: Schon etliche Jahre vor der Corona-Pandemie startete das Projekt *jugend.beteiligen.jetzt*. Nun erhielt die Jugendarbeit einen digitalen Push und entdeckt digitale Instrumente nicht nur für alltäglichen Austausch und Spielaktionen, sondern als Mittel der teilhabeorientierten politischen Jugendarbeit. **Jürgen Ertelt** und **Annika Gehring** fächern die Grundlagen, Ziele und Kernbegriffe digitaler Jugendbeteiligung auf, gehen auf die vielen guten Gründe für die digitale Beteiligung ein und reflektieren die Rolle der Medienpädagogik in diesem Kontext. Bürgerbeteiligung und somit auch Jugendbeteiligung wird dabei als ein grundlegender Bestandteil zur Stärkung der Demokratie gesehen. Ganz praktisch stellt der Artikel zudem eine Fülle an Formaten und Tools vor, mit denen Jugendarbeit und eigen-

ständig agierende Jugendliche digital politisch loslegen können.

Digitale Themen mit Kindern und Jugendlichen nicht nur zu erkunden und zu erörtern, sondern ganze Settings in virtuelle Räume zu verlagern und diese gemeinsam zu gestalten: Dieser nicht alltäglichen neuen Alltagsherausforderung stellte sich auch die medienpädagogische Institution SIN – Studio im Netz in München. **Björn Friedrich** und **Sonja Di Vetta** beschreiben, wie *KinderMedienConvention*, *Kindervideokonferenz*, *Escape-Games*, Podcasts und weitere medienpädagogische Angebote online gestaltet wurden, um unter Pandemie-Bedingungen Kinder und Jugendarbeit interaktiv zu ermöglichen. Auch für Eltern wurden Angebote transferiert.

Um online vermittelte Foto- und Handyfilmprojekte, digitale Rallyes, kollaboratives Spielen auf Discord-Servern, jede Menge kreative Challenges wie *Insta vs reallife* oder die Anwendung TikTok geht es im Beitrag von **Eva Kukuk**. Mit Ideenvielfalt und Wagemut starteten die im NRW-Netzwerk Medienaktiv OWL verbundenen Akteur*innen der Jugendarbeit digital durch, um Kinder und Jugendliche im Lockdown zu erreichen und anzuregen. Das GMK-M-Team hatte zudem für Fachkräfte verschiedene Online-Formate entwickelt, die auch kreativ Hands-on-Kenntnisse vermitteln. M-Team-Medienpädagogin Eva Kukuk verdeutlicht, wie die Herausforderungen der Pandemie dazu beitragen, die Digitalisierung in der Jugendarbeit medienpädagogisch und somit ganzheitlich zu erproben und weiterzubringen. Auch für die Zeit „danach“. Die Autorin stellt Praxis-Methoden vor, die sich gut digital und hybrid verwirklichen lassen und reflektiert den Einfluss, der sich durch das Homeschooling und die langanhaltende Lockdown-Phase für die digitale Jugendarbeit zunächst ergibt.

„...und plötzlich war es in den Jugendeinrichtungen still!“ **Tanja Reineke** und **Katrin Adeline Schmidt** stellen das medienpädagogische digitale Agieren der Bielefelder Kinder- und Jugendarbeit im Corona-Lockdown vor. Der Artikel verdeutlicht den Ideenreichtum der Jugendarbeit, die mitunter im besten Sinne

abenteuerlich unterwegs war, um Kinder und Jugendliche zu erreichen, sie weiter zu begleiten und anzuregen. Pädagogische Fachkräfte mutierten zu Influencer*innen oder nahmen es zumindest mit ihnen auf. Die Autorinnen beleuchten Herausforderungen und Chancen, um mit Kindern und Jugendlichen digital so wie online in Kontakt zu bleiben und ihnen partizipative und spielerische Angebote zu ermöglichen. Praktische Beispiele stellen die Bedeutung von gemeinsamen Aktionen und gelungener Netzwerkarbeit für diese besondere Zeit heraus und beleuchten das kreative Potenzial hybrider Methoden.

Im inklusiven Kontext einen kreativen praktischen Online-Kurs zu gestalten, das gelingt **Selma Brand** und **David Krützkamp**. Sie suchten nach Apps, die es niederschwellig ermöglichen, medienpädagogische Methoden des Creative Gaming und Coding, welche die Pädagog*innen für inklusive Präsenz-Gruppen entwickelt oder adaptiert haben, nunmehr auch online zu realisieren. Die Autor*innen beschreiben die verschiedenen Planungsschritte und Voraussetzungen um *Bau Dein Spiel!* online zu realisieren (mit Vor-Ort-Unterstützung von Angehörigen oder pädagogischen Fachkräften in den Wohngruppen). Der Beitrag reflektiert auch die besondere Benachteiligung, die sich gerade durch die zunehmende Digitalisierung für Menschen mit Behinderung ergibt, viele Angebote sind während der Pandemie komplett ausgefallen, viele Apps nicht barrierefrei oder zu komplex. Die Autor*innen appellieren zugleich daran, Menschen den Zugang zu digitalen Beteiligungsformen und kreativen Ausdrucksformen zu ermöglichen.

Filmbildung goes online: Wie die medienpädagogischen Angebote des Deutschen Filminstituts & Filmmuseums in digitale und hybride Formate übertragen wurden, verdeutlicht **Carsten Siehl**. Film on Demand, praxisorientierte sowie filmanalytische Workshops wurden online angeboten und auch praxisorientierte Workshops in digitaler Form realisiert. Kinder konnten sich so kreativ mit dem Erstellen von Drehbüchern und Filmanimation beschäftigen. Der Artikel zeigt die Methoden

und Chancen auf und reflektiert zugleich die Grenzen dieser Form der kulturellen Bildung im Vergleich zu Präsenzveranstaltungen.

Und die Kitas? Wie sich Kindertagesstätten für die Jüngsten digital auf den Weg gemacht haben, berichtet **Michaela Weiß**, die Einrichtungen in Rheinland Pfalz dabei begleitet hat und zugleich Online-Fortbildungen für pädagogische Fachkräfte gestaltet. In den Kitas ging es zunächst darum, die Kommunikation mit den Kindern und Familien fortzuführen, Bindungen zu erhalten und zu vertiefen. Verschiedene Methoden wurden entwickelt, um Kinder weiterhin pädagogisch anzuregen, zu bilden und auch mit Eltern im Gespräch über die Situation zu Hause zu bleiben. Zugleich ist die Lockdown-Zeit von digitalen Weiterbildungsmöglichkeiten geprägt: Ein Teil des Beitrags reflektiert Inhalte, Tools und Methoden aus medienpädagogischen Fachkräfte-Fortbildungen und bündelt Praxistipps. Eine Reflexion der noch geringen Forschung zur Digitalisierung in Kitas während der Pandemie rundet den Artikel ab.

Im zweiten Teil dieses Bandes (ab Seite 103) lernen Sie die alljährlich von der Dieter Baacke Preis-Jury ausgewählten herausragenden Projekte, die in sechs verschiedenen Kategorien vergeben werden, mit ausführlichen Interviews kennen. Darunter finden sich auch Projekte, die unter Kontaktbeschränkungen digital oder hybrid stattgefunden haben und hierbei spannende Modelle bieten, und solche, die digitale Medien zum Austausch in Netzwerken und zur digitalen Teilhabe innovativ nutzen. Erstmals fand die Preisverleihung 2020 aufgrund der Corona-Bedingungen ausschließlich online statt. Das Format ermöglichte es, Nominierungen zu benennen, was den Kreis beispielgebender Projekte erweiterte, die hier ebenfalls kurz vorgestellt werden (siehe Seite 99f.).

Autorinnen

Dr. Friederike von Gross: seit 2016 Geschäftsführerin der GMK; hat zuvor an der Universität Bielefeld zum Thema „Informelles Lernen in Jugendszenen. Zum Erwerb berufsrelevanter Kompetenzen in Jugendszenen am Beispiel der Visual Kei-Szene“ promoviert und im Bereich Medienpädagogik gearbeitet; ihre Forschungsschwerpunkte waren u.a.: Medienerziehung von Eltern im Kontext von Computerspielen, Nutzung von Social Media durch Kinder und Jugendliche.

Renate Röllecke: Referentin für Medienpädagogik und Medienbildung in der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK).

Literatur

Andresen, Sabine/Lips, Anna/Möller, Renate/Rusack, Tanja/Schröer, Wolfgang/Thomas, Severine/Wilmes, Johanna (2020): Erfahrungen und Perspektiven von jungen Menschen während der Corona-Maßnahmen. Erste Ergebnisse der bundesweiten Studie JuCo. Hildesheim.

Andresen, Sabine/Heyer, Lea/Lips, Anna/Rusack, Tanja/Schröer, Wolfgang/Severine, Thomas/Wilmes, Johanna (2021): Das Leben von jungen Menschen in der Corona-Pandemie: Erfahrungen, Sorgen, Bedarfe. Abrufbar unter: www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/Projekte/Familie_und_Bildung/Studie_WB_Das_Leben_von_jungen_Menschen_in_der_Corona-Pandemie_2021.pdf [Stand: 10.05.2021].

Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW: Hybride Jugendarbeit. Statement zu Chancen, Hürden und Good-Practice-Ansätzen. Abrufbar unter: www.jugendmedienkultur-nrw.de/Wordpress2018/wp-content/uploads/2021/02/Hybride-Jugendarbeit_Statement-zu-Chancen-Huerden-

und-Good-Practice-Ansaetzen_Fachstelle-fuer-Jugendmedienkultur-NRW.pdf [Stand: 10.05.2021].

mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2020a): JIMplus 2020. Lernen und Freizeit in der Corona-Krise. Abrufbar unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/JIMplus_2020/JIMplus_2020_Corona.pdf [Stand: 10.05.2021].

mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2020b): JIM-Studie 2020. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart. Abrufbar unter: www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf [Stand: 10.05.2021].

Rosa, Hartmut (taz- Interview 24.04.2021): „Die Umwege fehlen jetzt“. Corona hat das Hamster-rad des Lebens gebremst, trotzdem sind wir rast-

loser. Abrufbar unter: <https://taz.de/Soziologe-Hartmut-Rosa-im-Gespraech/!5763329/> [Stand: 10.05.2021].

SZ.de – Süddeutsche Zeitung (09.04.2021): Kinder nutzen in Corona-Zeiten mehr Gaming und Social Media. Abrufbar unter: www.sueddeutsche.de/leben/familie-kinder-nutzen-in-corona-zeiten-mehr-gaming-und-social-media-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-210409-99-139519 [Stand: 10.04.2021].

Wößmann, Ludger/Freundl, Vera/Grewenig, Elisabeth/Lergetporer, Philipp/Werner, Katharina/Zierow, Larissa (2021): Bildung erneut im Lockdown: Wie verbrachten Schulkinder die Schulschließungen Anfang 2021. ifo Institut, München. Abrufbar unter: <https://www.ifo.de/DocDL/sd-2021-05-woessmann-et-al-corona-schulschliessungen.pdf> [Stand: 10.05.2021].



Lasst uns spielen!

GMK
Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur

**Medienpädagogik
und Spielkulturen**

**38. Forum
Kommunikationskultur**
in Erfurt & online
18. bis 20.11.2021

Forum Kommunikationskultur 2021

Lasst uns spielen! Medienpädagogik und Spielkulturen

Das 38. Forum Kommunikationskultur der GMK findet vom 18. bis 20. November 2021 in Erfurt und online statt. Informationen finden Sie auf www.gmk-net.de.

Teil 1

**Beiträge aus
Forschung und Praxis**

