

## Fachtagung Jugendmedienarbeit NRW

„Breakout Sessions. Jugendarbeit in hybriden Zeiten. Kreativität und Teilhabe medienpädagogisch gestalten“

### Tagungsbericht

## Der Wald ist nicht genug!

War es nun ein digitaler Schub oder ein Schubs, den die Jugendarbeit im Zuge der Pandemie erhalten hat? Und welche Rolle kann Medienpädagogik in den hybriden Zeiten der Jugendarbeit spielen? Die GMK-Fachtagung zeigte, dass es da gut läuft, wo an medienpädagogische Grundlagen und Netzwerke angeknüpft werden konnte. Und dass Jugendarbeit viel Experimentierfreude entwickelt, Neues ausprobiert und dabei auf Hürden und Grenzen trifft. Was von diesen Erfahrungen und Reflektionen nehmen wir auch zukünftig mit in die Jugendarbeit? Wie kann Medienpädagogik Jugendarbeit beflügeln und welche Hürden sind zu nehmen? Für die meisten Jugendlichen fließen analoge und digitale Aktivitäten und Kommunikation alltäglich zusammen, werden hybrid gemixt. Wie kann Jugendmedienarbeit daran anknüpfen? Wie exklusiv oder inklusiv ist sie? Und warum ist der Wald nicht genug?

Diese Fragen reflektierte die Online-Fachtagung, die vom Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes NRW (MKFFI) und in Kooperation mit der Stadtbibliothek Bielefeld veranstaltet wurde und an der 170 Fachkräfte teilnahmen. Impulse und Diskussionen aus Wissenschaft und Praxis formten den Vormittag, am Nachmittag konnten die Teilnehmenden in verschiedenen Workshops praktische Methoden und Ansätze kennenlernen und ausprobieren.

Medienpädagogik versteht sich dabei als ganzheitlicher Ansatz, der mediale sowie non-mediale jugendliche Lebenswelten und Interessen aufgreift und zum Ziel hat, den Jugendlichen kreative und kritische Teilhabe zu ermöglichen. Und ihnen Räume zu eröffnen, um aus dem familiären Kontext oder der teils nur auf Lernen reduzierten virtuellen oder realen Schule „auszubrechen“ und sich auf dem Weg zum Erwachsenwerden explorativ zu entwickeln. *Breakout Sessions* sind hier als notwendige Räume für solche „Ausbrüche“ im weitgehend geschützten Rahmen der Jugendarbeit zu verstehen.

Moderatorin Andrea Marten fragte die Grußwortgeberinnen nach ihren Erkenntnissen und Erfahrungen im vergangenen online geprägten Corona-Jahr. **Dr. Katja Bartlakowski**, Leiterin der kooperierenden Stadtbibliothek Bielefeld, hob hervor, dass sie gelernt habe, dass Digitalisierung die Gesellschaft nicht an sich demokratischer oder gerechter mache und Klüfte auch hierbei deutlich würden. *Alle Menschen, egal welchen Alters, seien digital learner* und benötigten zu einem kritischen Umgang weit mehr als technisches Wissen. Hieran schloss auch **Eva Bertram** (MKFFI NRW) in ihrer Begrüßung an. Sie betonte die Bedeutung auch medienpädagogischer Kompetenzen und regte an, die vielschichtigen Erfahrungen mit digitalen Medien und hybriden Settings in der Jugendarbeit auch dahingehend zu betrachten, welches Format sich – auch zukünftig – wofür eignet. Wichtiges Ziel dabei ist, alle Jugendlichen wieder zu erreichen, auch die weitgehend entkoppelten. Insgesamt seien wir alle in dem vergangenen Jahr „etwas mehr zu Medienpädagog\*innen“ geworden. Davon ausgehend, dass sich nicht alles einfach 1:1 ins Digitale übertragen lasse, war es auch für die GMK ein spannendes



Experimentierfeld, hob **Dr. Friederike von Gross**, Geschäftsführerin der GMK, hervor. Viele Angebote, vor allem im Bereich Coaching (M-Team), Fachtagungen und Workshops sowie Netzwerk-Angebote, ließen sich erfolgreich adaptieren, dazu gehörten auch Hands-On-Workshops. Die GMK setzte sich auch für die Unterstützung der Soloselbständigen in der Medienpädagogik ein, welche durch das Schließen der Jugendeinrichtungen und auch Schulen zunächst stark getroffen waren. Ziel war und ist es, in jedem Fall Kinder und Jugendliche in ihrer Kreativität und Kritikfähigkeit zu stärken und Fachkräften die Vielschichtigkeit medienpädagogischer Kompetenzen zu vermitteln. Möglich war es der GMK auf Online Fachtagungen – wie dieser –, ein *erweitertes* Workshop-Angebot zu ermöglichen und auch eine größere Zahl an Teilnehmenden zu erreichen. Wie sich Jugendarbeit online gestaltet, reflektiert auch das aktuelle Dieter Backe Preis Handbuch 16 unter dem Titel „Mehr als Homeschooling und Onlinebasteln“. Und die kommende Jahrestagung der GMK – das Forum Kommunikationskultur – wird in diesem Jahr hybrid angeboten und erfordert neues Experimentieren mit verschiedenen Formaten.

**Sabine Eder**, eine der zwei Vorsitzenden der GMK, sprach von einer Turbo-Transformation, die viele Bereiche, so auch die Jugendarbeit und die Medienpädagogik, erreicht habe. Tools, Methoden, niederschwellige Vernetzung in Plauderräumen – all das bietet neue Chancen. Medienpädagogik ist en vogue, weil sie Kenntnisse mitbringt, vermittelt, bereitstellt. Zugleich ist ein Recht auf breite Medienbildung zu fordern. Es gehe um viel mehr als Videokonferenz-Skills und Internetkompetenzen: Nach wie vor ist die gesamte mediale Vielfalt zu berücksichtigen und ein breiter Begriff von Medienkompetenz zugrunde zu legen, der u.a. auch soziale Themen einbezieht. Zu reflektieren sei weiterhin, was fehlt und anders ist in der digitalen Kommunikation.

Ein Video veranschaulichte im Anschluss beispielhaft die Bandbreite hybrider und auch digitaler Projekte, die in der Pandemiezeit in der Jugend(medien)arbeit gestaltet wurden. Dazu gehören kreatives Gestalten von Videoclips per Online-Coaching, kommunale Vernetzung und Spielaktionen von Jugendlichen auf ihnen vertrauten Servern, inklusives Creative Gaming, kreative Kinderkonferenzen sowie aktiver Online-Austausch und medienpädagogische Bildung von Fachkräften. Das Video gibt einen Vorgeschmack auf die Vielfalt an pädagogischen Methoden und Ansätzen, die sich im Laufe der Kontaktbeschränkungen online und auch hybrid entwickelt hat.

Das Vormittagsprogramm startete mit einem vielschichtigen und inspirierenden Impuls von **Dr. Angela Tillmann, Professorin** für Medienpädagogik an der TH Köln. In ihrem Beitrag „**Aufwachsen in entgrenzten und hybriden Medienwelten**“ ging sie auf Anforderungen an Jugendliche und Jugendarbeit ein. Jugendzeit ist demnach mehr als eine Qualifizierungsphase, Jugendliche sind mehr als Schüler\*innen und sie sind weder grundsätzlich digital erschöpft noch sind sie als rundum versierte *digital natives* zu betrachten. Ungleichheiten sind sowohl in der Nutzung und in der Medienkompetenz als auch im Zugang auszumachen. Medienkompetenz gilt es bei Fachkräften und auch bei Jugendlichen selbst weiterhin zu verfeinern und zu erweitern. Identitätsfindung, Erprobung und Verselbständigung sind wesentliche Elemente der Lebensphase Jugend. Diese werden nicht nur im digitalen Raum ausgestaltet, sondern in hybriden On/Offline-Räumen, in denen sich Jugendliche mit ihren Peers treffen. Die Pandemie begrenzt die hiermit verbundenen wichtigen, auch sinnlichen Erfahrungsmöglichkeiten. Tillmann verdeutlicht anhand von Studien, dass in der Pandemiezeit zwar mehr online gespielt und gelesen wurde, aber im digitalen Raum weniger Kommunikation stattfindet als in den Vorjahren. Das rühre daher, dass die kommunikativen Aktivitäten Jugendlicher zumeist auf Präsenzerfahrungen beruhen oder an diese anknüpfen. Zugleich zeigte der Impuls, dass eine Vielfalt an Entwicklungsaufgaben über Medien läuft. Hybrid zu agieren, ist für viele Jugendliche

selbstverständlich. Tillmann geht auf die Herausforderungen an Jugendliche und Jugendarbeit in der kontaktbeschränkten Zeit ein. Freie Träger seien, was Zugänge und Experimentiermöglichkeiten betrifft, etwas besser aufgestellt als öffentliche Träger. Medienpädagogik hilft, qualitätsvolle medienpädagogische Jugendarbeit auch jenseits der Pandemie zu entwickeln und zu gestalten. Jugendarbeit muss sich vor diesem Hintergrund nicht neu erfinden, sondern kann vieles transferieren und digitale und non-digitale Settings kombinieren. Hierdurch können sich für die Jugendarbeit und für die Kinder und Jugendlichen sogar neue Chancen und ein erweitertes Spektrum ergeben. Insgesamt müsse für Fachkräfte mehr Zeit für Weiterbildung eingeräumt werden. Und Jugendarbeit muss an den medialen Interessen und Lebenswelten Jugendlicher anknüpfen und sollte hierfür die neuen Erfahrungen einbeziehen, nicht zuletzt um die Artikulationen Jugendlicher im öffentlichen Raum – inklusive Internet – zu stärken und zu revitalisieren.

→ **Präsentation zum Impuls** als [PDF](#)

Der anschließende Talk mit Akteur\*innen aus Politik, Wissenschaft und Praxis verdeutlichte, wie sich Digitalisierung und Medienpädagogik in der Jugendarbeit ergänzen und welche Chancen hybride Angebote weiterhin haben. Und auch auf welche Hürden oder Grenzen Jugendarbeit stößt. Neben den vier Talkgästen wurden im zweiten Teil des Talks auch Fragen und Beiträge teilnehmender Fachkräfte direkt per Videoschaltung oder via Chat einbezogen.

**Markus Sindermann** (Fachstelle für Jugendmedienkultur, Köln) hebt Medienpädagogik als Querschnittsaufgabe hervor. In den letzten 15 Monaten ging es verstärkt um die Frage, wie Online-Jugendarbeit realisiert werden kann, wie können Angebote gestaltet werden und Jugendliche in Live-Schaltungen oder auf beliebten Plattformen erreicht werden? Zugleich ist es wichtig, direkt in der Jugendmedienkultur anzuknüpfen. So ist die Fachstelle dabei, eine inklusive eSport-Jugendliga aufzubauen, die Digitalität nutzt, um je nach Möglichkeit auch der Teilnehmenden, Präsenz und Online zu kombinieren.

**Ranka Bijelic** vom Fachbereich Schule und Jugend der Stadt Gütersloh betont den *sharing is caring* Effekt in der Jugendmedienarbeit: Die Bedeutung von Netzwerken und auch Fachtagungen wie dieser. Denn nicht alles muss allein im stillen Kämmerlein entwickelt werden. So wurden intern anknüpfend an bereits vorhandene Talente der Mitarbeiter\*innen Mini-Fortbildungen angeboten. Kritisch blickt Bijelic zugleich auf vorschnellen Aktionismus, bei dem es auch zu Entgrenzungen kommen kann. Denn via Videochat in die Privatsphäre von Jugendlichen und Familien vorzudringen, ist durchaus zwiespältig. Digitalmüdigkeit sieht sie eher bei den Mitarbeiter\*innen als bei den Jugendlichen. Und nicht alles lässt sich digital transferieren.

Dazu gehört teils eben auch die wichtige Beziehungsarbeit, ergänzt **Sindermann**. Generell passiert diese vor Ort, dabei geht es weiterhin darum, mit Kindern und Jugendlichen direkt in Kontakt zu treten und sie im Rahmen der Jugendarbeit zu fördern. Online kann unterstützend wirken, aber gleichzeitig neue Barrieren schaffen. Auch **Bijelic** weist darauf hin, dass durch die neuen digitalen Angebote zwar neue Jugendliche hinzugewonnen werden konnten, andere aber verschwunden sind.

Nach dem Instrumentarium des Jugendministeriums gefragt, betont **Eva Bertram**, der Instrumentenkoffer habe sich vergrößert, letztlich gehe es aber auch darum, Fachkräften medienpädagogische Skills zu vermitteln. So ist abzuwägen, welche Instrumente für welche Jugendarbeit nützlich sind. Es gelte hierbei, die Resonanz vor Ort digital zu erweitern, einen guten Mix zu erreichen. Besonders die Aufsuchende Jugendarbeit steht vor der großen Herausforderung, den Kontakt aufrechtzuerhalten.

**Sindermann** hebt hervor, dass es Jugendliche gibt, die allein aufgrund der Ausstattung auch im Rahmen der Jugendarbeit (noch) nicht teilhaben können. Und **Ranka Bijelic** macht auf die Problematik

aufmerksam, dass Kinder und Jugendliche zwar digital zu Hause erreicht werden können, dort im familiären Kontext bei Anwesenheit von Eltern oder Geschwistern aber nicht alles online offen besprochen werden kann!

**Tillmann** merkt an, dass sich bei Jugendlichen und auch bei Erwachsenen gezeigt habe, dass das Online-Miteinander-Chillen, die Zoom Parties, bei dem jede\*r vor dem eigenen Rechner sitzt, ihre Grenzen haben: Es fehlt eine wichtige Ebene und oft fehlen auch gemeinschaftliche Aktionen. Es gelte, Medien stärker in die Bildungs- und Spielräume der Jugendarbeit zu integrieren, die Angebote zu verknüpfen. Ziel sei auch die Revitalisierung des öffentlichen Raumes. Dazu gehört als Rückzugs- und Aktionsraum neben Wald, Park und Plätzen eben auch das Internet.

Partizipation und Teilhabe seien wieder gefordert, den Jugendlichen müssen Möglichkeiten gegeben werden, im Rahmen von Jugendarbeit ihren Interessen in Gemeinschaft nachzugehen, wirft **Sindermann** ein. Diese können nicht mit kommerziellen Angeboten konkurrieren. Als positive Beispiele hebt er Kochangebote im Livestream hervor, bei denen verschiedene kleine Gruppen zu Hause und online agieren und sich austauschen.

Aus dem Publikum schaltet sich **Maik Rauschke** zu (Medienpädagoge bei der Stadt Wolfsburg): Er betont die Freiwilligkeit der offenen Jugendarbeit, in deren Kontext es gelte, niederschwellige Angebote zu gestalten, die Jugendlichen in erster Linie Raum für Austausch geben (und Medienkompetenz erst in zweiter Linie fördern).

**Bijelic** nennt als Voraussetzung die Wichtigkeit von Bildungsangeboten zur medienpädagogischen Kompetenz der Fachkräfte. Mit dem Ziel, auch zukünftig digitale Ergänzungen zum Angebot zu ermöglichen.

Jugendliche haben einen Vertrauensverlust erlebt, wie kann dieses Vertrauen wiedererlangt werden, fragt **Fleur Vogel**, Geschäftsführerin der LAG Kunst und Medien NRW, aus dem Publikum. Jugendliche haben in der Pandemie gelernt, dass sie im Zweifelsfall den Kürzeren ziehen. Partizipation sollte nicht pandemiebedingt pausieren.

Genau dieses könne, so **Sindermann**, auch durch hybride Jugendarbeit geschehen. Und **Bijelic** ergänzt, dass es darum gehe, die Haltungen, Erfahrungen und Meinungen Jugendlicher auch in dieser Zeit noch sichtbarer zu machen.

**Eva Bertram** weist auf eine Studie/Befragung hin, die das NRW-Ministerium mit ISA (Institut für Soziale Arbeit) in der Jugendsozialarbeit durchführt und die zum Ziel hat zu erkunden: Wie geht es euch, wie können wir wieder starten? Und auch: Wie muss Partizipation aussehen, damit sie gelingt?

Jugendarbeit und Jugendsozialarbeit haben auch ein politisches Mandat, hebt **Angela Tillmann** hervor. Ein digitaler Pakt müsse auch in der Jugendarbeit verankert werden. Dabei gehe es nicht nur um Ausstattung, auch dringend um medienpädagogische Kompetenz.

**Sabine Eder**, Vorsitzende der GMK, schaltet sich zu und betont, dass Jugendliche uns fordern, darüber nachzudenken, wie wir leben wollen, auch mit digitalen Medien. Hier sei Selbstkritik auch von der Pädagogik gefordert. Sichere digitale Räume müssten nach wie vor zur Verfügung gestellt werden, hier sei zu wenig passiert. Viel Positives gibt es auch mitzunehmen: Vernetzungsmöglichkeiten und Angebote auch digital zu gestalten, seien Aspekte, die sie in der medienpädagogischen Bildungsarbeit zukünftig nicht missen möchte.

**Ulrich Wulf** vom Jugendamt Hamm hebt auch die Jugendkultur und den Spaßfaktor als wichtige Elemente hervor, offene Jugendarbeit könne hybride Angebote hierfür nutzen, unverzichtbar seien zudem Treffen und Erlebnisse direkt vor Ort.

Jugendarbeit und Jugendmedienarbeit müsse sich auch als Lobby für Jugendliche verstehen, betont Es gelte, nicht nur auf Qualifikationsperspektiven und schulische Leistungen zu starren, so **Ranka Bijelic**: Persönlichkeitsentwicklung brauche mehr als das. Relevant sei auch, die Autonomie

Jugendlicher zu wahren und nicht überall dabei zu sein. Die nach wie vor geltende Forderung, an den Lebenswelten Jugendlicher anzuknüpfen und sie dort abzuholen, wo sie sind, ist dabei nach wie vor bedeutsam, allerdings sei zunehmend schwierig, diese im gesetzlichen Kontext umzusetzen. Im Rahmen des Fachkräfteaustausches ist demnach von zentraler Bedeutung, sich weiter auszutauschen und nicht alles selbst zu erfinden.

**Markus Sindermann** weist darauf hin, dass es wichtig ist, Medienpädagogik und Digitalisierung nachhaltig und zukunftsfest zu verankern. Hierzu trägt das Projekt *Conceptopia* bei, in dem es Medienkonzepte in der Jugendarbeit implementieren will.

Grundlegende konzeptuelle Arbeit sei ausschlaggebend, so **Ranka Bijelic**, Schutzkonzepte müssen entwickelt werden und Grenzen wahrgenommen und definiert werden.

**Ulrich Wulf** ergänzt, dass viele Grundlagen in den Einrichtungen schon vorhanden seien.

Hierfür gelte es unbedingt und dringend, die gesetzlichen Rahmenbedingungen anzupassen, hebt **Maik Rauschke** hervor. Diese müssten so angepasst werden, dass digitales aktives Handeln und Gestalten, wie z.B. Streaming-Angebote aus der Einrichtung, überhaupt möglich würden.

**Bertram** weist dazu auf eine Initiative im Bund-Länder Kontext hin, die einen Digitalpakt für die Jugendhilfe anstrebt. Dabei gehe es um Technik, Ausstattung und sichere Kommunikationsplattformen.

Auf eine Frage aus dem Chat hin, ob es Unterschiede gebe zwischen Online-Jugendarbeit mit Kindern oder mit Jugendlichen, antwortet **Ranka Bijelic**, die Arbeit mit Kindern im Grundschulalter sei sicher etwas kontrollierter, würde von Eltern eher begleitet und beachtet, hybride Angebote wurden von den Kindern sehr gut angenommen.

Der Talk kam – übrigens in völliger Unkenntnis des neuen Werkes von Manfred Spitzer – zu dem Fazit „**Der Wald ist nicht genug**“: Digitale und hybride Formate und medienpädagogische Methoden werden die Jugendarbeit weiter beflügeln. Voraussetzung hierfür sind allerdings gut vernetzte und zu qualifizierende Fachkräfte sowie Ausstattung und gewisse juristische Justierungen. Klar wurde, dass es bei Weitem nicht nur um Tools, Zugänge und technisches Wissen geht. Vielmehr sind auch die *medienpädagogischen* Kompetenzen der Fachkräfte zu verfeinern und weiterzubilden! Dieses war gleich auf der Tagung möglich, in einem im Vergleich zum Vorjahr noch vergrößerten und ausgebuchten Workshop-Angebot. Weitere Qualifizierungs-Seminare wird die GMK im Laufe des Jahres anbieten. Aufzeichnungen des spannenden Vormittagsprogramms und Materialien aus den Workshops stehen bereit.

---

Die **Fünf Workshops** vermittelten den Teilnehmenden weitere Beispiele, Strategien und ganz praktische Methoden und Eindrücke, die verdeutlichen, wie sich digitale und hybride Angebote in vielfältigen Kontexten auch jenseits von Kontaktbeschränkungen und auch inklusiv einsetzen lassen:

#### **Workshop 1:**

##### **Sehen? – Hören? – Selber machen!**

Selma Brand, Medientrainerin und Inklusions-Scout beim Netzwerk [Inklusion](#) mit [Medien](#) in NRW, leitet als „*Die Amsel*“ verschiedene [medienpädagogische](#) Workshops und bildet Fachkräfte weiter. In dem Workinar machte sie praktische Beispiele erfahrbar und gab Impulse für die hybride Realisation

von Medienprojekten mit heterogenen Gruppen. Wie können z.B. medienpädagogische Projekte online mit Kindern mit geistigen Behinderungen realisiert werden? Dazu hat die Referent\*in eine ausgeklügelte Methodik entwickelt, die Humor, Spaß, haptische Erfahrungen, Kreativität mit Digitalem online verbindet. Inklusionsbegleiter\*innen oder Eltern sind bei diesem Konzept einbezogen, Technik wird, wo nötig, zur Verfügung gestellt. Da das Workshop-Tagungs-Angebot, das in der Teilnehmer\*innen-Zahl auf 20 beschränkt war, schnell ausgebucht war, gibt es am 30. Juni 2021 eine Neuauflage des Webinars im Rahmen der GMK-Qualifizierungs-Seminare.

*Foto – Media – Art: Werdet kreativ! Die Realisation von kreativ gestaltenden Fotoprojekten eignet sich besonders gut, da diese sehr offengehalten und an die individuellen Möglichkeiten (von Verbindungsproblemen über knappen Speicherplatz bis hin zu Ausgangsbeschränkungen) vor Ort angepasst werden können. Im Workshop erhalten die Teilnehmer\*innen einen Überblick über verschiedene Projekte, die im vergangenen Jahr stattgefunden haben. Wie kann in praktischen Einheiten auch auf Distanz kollaborativ an einem konkreten Thema gearbeitet werden? Wie schaffe ich in hybriden Medienprojekten einen Raum für Diskussion und Austausch und wie bringe ich die Jugendlichen „zusammen“? Der Workshop gibt Antworten auf diese Fragen und beschreibt die Vorarbeit und nötigen Rahmenbedingungen für erfolgreiche inklusive Online-Workshops. Einzelne Projektteile werden im Workshop praktisch umgesetzt (bitte geladenes Smartphone/Tablet bereithalten). (Text: Referentin)*

→ **Padlet und Links zum Workshop** als [PDF](#)

## **Workshop 2: eSport in der Jugendarbeit**

Linda Scholz und Stefan Hintersdorf (Fachstelle für Jugendmedienkultur, Köln) gingen in ihrem Workshop der Frage nach, wie mit eSport-Angeboten Aufgaben der Jugendarbeit realisiert werden können. Und wie und mit welchen Methoden eSports im Rahmen von Jugendarbeit sinnstiftend zum Einsatz kommen kann. So können z.B. barrierearme Angebote Defizite ausgleichen und Erfolgserlebnisse ermöglichen. Das Thema eSport wurde im Workshop vielschichtig reflektiert, verschiedene beliebte Games genauer beleuchtet. Jugendschutz, Sportbegriff, gesundheitliche Aspekte und Kommerzialisierung kamen zur Sprache, Vor- und Nachteile sowie Chancen und Risiken wurden erörtert und auch die Chance, mittels eSport an Jugendkultur im Rahmen von Jugendarbeit anzuknüpfen.

*Im Rahmen hybrider Jugendarbeit bieten sich Gaming-Angebote an, um mit der Zielgruppe in Kontakt zu bleiben. Jedoch fehlt es in der Jugendhilfe an Strukturen im eSport-Bereich. Das neue Projekt der Fachstelle für Jugendmedienkultur, ESJL-NRW, wird diese Strukturen schaffen und Jugendeinrichtungen unterstützen. Im Workshop wird das Projekt vorgestellt. Gemeinsam werden Kriterien erarbeitet, was einen guten eSport-Titel in der Jugendarbeit ausmacht, beispielhaft Spiele ausprobiert und auf ihre eSport-Tauglichkeit geprüft. (Text Referent\*innen)*

→ **Präsentation zum Workshop** als [PDF](#)

### **Workshop 3:**

#### **„Ein, zweimal gemacht, dann fluppt das auch“ – Ein niedrigschwelliges Fortbildungskonzept**

Markus Gerstmann, Medienpädagoge beim ServiceBureau Jugendinformation Bremen, fragt sich seit Jahren, wie viel Digitalisierung Jugendarbeit verträgt. Auch einige Fachkräfte der Jugendarbeit fragen sich das und wenden sich bei dem Thema ab oder ducken sich weg. Dass dieses auch anders geht und mit niederschwelligen Fortbildungsmethoden Großes erreicht werden kann, vermittelte der Workshop. Gerstmann stellte zunächst das Konzept der niederschwelligen Fortbildung vor. Im Anschluss wurde er engagiert unterstützt durch Anke Lohnherr, Anke Söthe und Ingrid Roland, Teilnehmer\*innen seiner Fortbildung in Ostwestfalen. Im Kontext dieses Qualifizierungsangebotes wurden an den zwei Einrichtungen, für die die Referentinnen beispielhaft stehen, vielfältige digitale/hybride Aktivitäten entwickelt. Diese wiesen auf analoge oder auch weitere digitale Angebote hin und holten die Jugendlichen direkt digital auf ihnen vertrauten Plattformen und in ihnen vertrauten Formensprachen ab. Begeisterung und tatkräftiges kompetentes kreatives Agieren statt Skepsis war die Folge bei den Fachkräften der Qualifizierung.

*In dem Workshop wird ein niedrigschwelliges Fortbildungskonzept vorgestellt, welches versucht, alle Jugendarbeiter\*innen mitzunehmen. Ziel dabei ist es, eine kleine digitale Veränderung in den Arbeitsalltag zu integrieren, in dem durch die Faszination der Möglichkeiten Lust gemacht wird, Tools auszuprobieren und sich der mediatisierte Jugendwelt zu nähern.*

*Nach der kurzen Vorstellung des Fortbildungskonzeptes und einer kleinen Expedition in ähnliche Konzepte werden in dem Workshop auch Teilnehmer\*innen aus den Fortbildungen in den Landkreisen Hötter und Gütersloh über ihre Erfahrungen berichten. Abschließend wird mit den Anwesenden überprüft, wie solche Fortbildungskonzepte für die eigenen Bedürfnisse transferiert werden können. (Text Referent)*

→ **Präsentation zum Workshop** als [PDF](#)

### **Workshop 4:**

#### **Medienpädagogik auf Distanz – Hybride Angebote für Kinder und Jugendliche**

SIN – Studio im Netz München ist ein seit Jahrzehnten aktiver und innovativer Akteur der Jugendmedienarbeit. Das Anknüpfen an digitalen Lebenswelten Jugendlicher, das Entwickeln und Realisieren medienpädagogischer Methoden zur kreativen, partizipativen und kritikfördernden Zusammenarbeit mit Kindern, Jugendlichen und Familien gehört ohnehin zum Portfolio des Vereins. Und doch haben auch hier die Pandemie und die Kontaktbeschränkungen zur Experimentierfreude der Fachkräfte und neuen Formaten geführt. Online Medienkritik vermitteln, Kindern auf der Kindermedienkonferenz in einem Mix aus digitalem und analogem Agieren Teilhabe ermöglichen, Mitmachvideos posten, Escape-Games gestalten: Björn Friedrich und Sonja di Vetta stellten im Workshop ein ganzes Bündel spannender und nachahmenswerter Methoden und Tools vor (die in der Präsentation aufgeführt sind). Direkt ausprobieren konnten die Teilnehmenden ein Breakout-Room-Rätsel.

*Die außerschulische Medienpädagogik hat in den letzten Monaten (ebenso wie viele Träger der Kinder- und Jugendkulturarbeit) viel Energie in die Realisierung neuer, hybrider Angebote gesteckt. Wir werden einige unserer Ansätze vorstellen, die wir für Kinder und Jugendliche in München angeboten haben.*

*Dabei liefern wir einen Einblick in Kinderkonferenzen, Jugend-Podcasts, eSport-Partys und Online-Escape-Games. (Text Referent\*innen)*

→ **Präsentation zum Workshop** als [PDF](#)

## **Workshop 5:**

### **Wir erkunden Gather Town – Video-Breakouts als interaktive Spielwelt**

Direkt hinein in die virtuelle interaktive Plattform Gather Town ging es bei diesem Workinar von Medienpädagogin Frank Schlegel. Die Teilnehmenden gestalteten kleine Avatare, erkundeten die vielfältigen Möglichkeiten, die rein digital oder auch mit hybriden Elementen realisiert werden. Spielen, Zusammenarbeiten, sich etwas anschauen, eine Ausstellung gestalten, zusammen Musik machen, vieles ist möglich. Akteur\*innen können auch in verschiedenen Bereichen – sei es Garten, Lounge, Billardbereich oder Saftbar – zusammen Chillen oder sich zu wenigen in einem eigenen Bereich unterhalten, so dass andere nicht jedes Wort mitbekommen, all das ist möglich. Reflektiert wurden Chancen und auch lösungszentriert Risiken sowie Kostenaspekte des in der Grundversion kostenlosen Angebots. Die Teilnehmenden erfuhren und probierten, wie die virtuelle Umgebung gestaltet werden kann, in der die alles andere als virtuellen Akteur\*innen zusammen agieren können,.

Und sie sammelten Ideen, wofür sie Gather Town einsetzen würden:

[Wir erkunden Gather Town! \(padlet.com\)](#)

*Gemeinsame Diskussion in der großen Videokonfi, Gruppenarbeit in den Breakout-Räumen. So können Austausch und Interaktion in Videokonferenz-Tools wie Zoom gelingen. Aber nach einem Jahr Pandemie wird das langsam langweilig – zumindest geht es mir so. In Zoom wechsele ich den Raum mit einem bloßen Klick. Und ein Raum sieht so aus wie der andere. Dabei will ich Räume durchwandern, entdecken und zwischen den Workshops im Garten mit einer früheren Kollegin eine Limo genießen. Ungezwungen und unter vier Augen.*

*Das geht und zwar mit Gather Town. Das innovative Tool ist ein Hybrid aus Videokonferenz und interaktiver Spielwelt im Stil eines Super Nintendo-Rollenspiels. Durch diese Welt steuern wir eine kleine Figur. Nähern wir uns einer anderen Figur, können wir miteinander reden. Jede mit jedem und alle mit allen. Eine solche Spielwelt können wir in einem Editor nach eigenen Vorstellungen bauen und mit interaktiven Elementen wie Videobildschirmen, Whiteboards und Textbotschaften versehen.*

*In diesem Workinar werden wir eine interaktive Welt bei Gather Town erkunden und verschiedene Möglichkeiten des Austauschs ausprobieren, Ideen für den Einsatz von Gather in der Jugendarbeit sammeln, thematisieren, wie wir unsere eigene Gather Town-Welt bauen und andere dazu einladen können. (Text Referent)*

→ **Padlet zum Workshop:** [https://padlet.com/frank\\_digitaldurstig/gmkfachtag21](https://padlet.com/frank_digitaldurstig/gmkfachtag21)

*Bericht: Renate Röllecke*



### **Format und Teilnehmende**

Wie im Vorjahr wurde auch diese Ausgabe der Tagung Jugendmedienarbeit NRW komplett online realisiert. In diesem Jahr wurde das Workshop-Angebot im Nachmittagsbereich erweitert (von drei auf fünf Workshops) und in zwei Slots veranstaltet. Eine bewegte Mittagspause mit Live-Yoga und zwei Plauderräume (mittags und nachmittags) ergänzten das Angebot. Konnte die Tagung im Vorjahr etwa so viele Fachkräfte erreichen wie regulär mit der Präsenzveranstaltung (ca. 100), so waren in diesem Jahr noch mehr dabei. Vielleicht ist dieses schon ein Zeichen erweiterter Bereitschaft, Erfahrungen und Kompetenzen, sich auf digitale Formate einzulassen. 170 Fachkräfte nahmen am Vormittagsprogramm teil, 109 am ersten Workshop-Slot, 87 am zweiten. Die Teilnehmenden setzten sich weitgehend aus Fachkräften der Jugendarbeit und der Medienpädagogik zusammen, größtenteils aus NRW, teils auch aus dem gesamten Bundesgebiet und wie im Vorjahr auch aus der Schweiz.