

Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)

Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten

Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte

Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)

Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten

Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)
Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten
Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte
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
Oberstr. 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
André Weßel
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2025
Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-770-0

jumbl^{JIM} unterstützt Fachkräfte der Jugend(sozial)arbeit bei der Entwicklung und Umsetzung medienpädagogischer Maßnahmen in den ländlichen Regionen Brandenburgs. Hierzu gibt jumbl^{JIM} Expertisen, Impulse und Erfahrungen zu medienpädagogischen Themen und Fragestellungen sowie Projektansätzen weiter. Durch gemeinsame Lern- und Experimentierräume schafft das Projekt die geteilte Wissensbasis für zukünftige medienpädagogische Projekte. Das Projekt agiert in vier Fokusbereichen: 1) **Wissensvermittlung:** Aufbereitung und Weitergabe aktueller Themen & Debatten der Medienbildung, 2) **Inspiration:** Setzen neuer Impulse & Themen für die medienpädagogische Arbeit, 3) **Vernetzung:** Zusammenbringen medienpädagogischer Expert*innen & Akteur*innen, 4) **Erkenntnisse:** Eruiierung, welche Medienbildung es für den ländlichen Raum in Brandenburg braucht. Diese vier Fokusbereiche bilden den roten Faden der Aktivitäten.

Thema

Der Name des Projekts ist abgeleitet vom Englischen „jumble“, das „Durcheinander“ bedeutet. Im Projekt jumbl^{JIM} steht es für medienpädagogische Vielfalt und Jugendmedienbildung im ländlichen Raum in Brandenburg. Das Projekt soll mit digitaler Medienbildung in Regionen wirksam werden, wo sich buchstäblich Fuchs und Hase „Gute Nacht“ sagen.

Zielgruppe/n

Fachkräfte der Jugend(sozial)arbeit in Brandenburg

Methoden

Um die Ziele zu erreichen, die Besonderheiten ländlicher Räume zu berücksichtigen und ein medienpädagogisches Netzwerk in Brandenburg aufzubauen, hat jumbl^{JIM} sowohl verschiedene Maßnahmen als auch Angebote entwickelt und erprobt. Die Methodenvielfalt bietet Raum, um Menschen mit unterschiedlichen Erfahrungen zusammenzubringen. Dabei werden die vielfältigen Erfahrungshintergründe und Kompetenzen aufgegriffen und genutzt. So passiert es des Öfteren, dass Teilnehmer*innen eines Formats zu Referent*innen (eines anderen Formats) werden und umgekehrt. Fachkräfte werden gestärkt durch eine redaktionelle Aufbereitung von Materialien. Damit können Ideen zeitnah, niedrigschwellig und nachhaltig in der eigenen Praxis umgesetzt und sichtbar gemacht werden.

Zu den Maßnahmen gehören:

- **Drei Jahresthemen:** Jährlich setzt das Projekt einen besonderen Fokus auf drei Themen, die Jugendarbeit und nicht zuletzt auch junge Menschen bewegen. Im Jahr 2025 sind diese: „Künstliche Intelligenz“, „Demokratie und Teilhabe“ und „Spielräume“.
- **jumbl^{JIM}-Sessions:** Hierbei handelt es sich um 90-minütige Onlineveranstaltungen, die monatlich stattfinden und in denen ein*e Expert*in mit einem kurzen fachlichen Input den Raum für den kollegialen Austausch öffnet.
- **Medienpädagogische Werkstätten:** Sie finden lokal in verschiedenen Landkreisen mit örtlichen Kooperationspartner*innen statt. Dieses Format richtet sich an maximal zwanzig Fachkräfte eines Landkreises.

- **jumblr^{JM}-Praxisqualifizierungen:** Die Praxisqualifizierungen finden online statt und haben in der Regel einen Umfang von 15 Stunden. Hier erhalten die Fachkräfte Fachinputs, praktische Übungen, Raum für den kollegialen Austausch und die Vernetzung sowie Werkzeuge und Beratung für die Umsetzung eigener Projekte. Die Themen der Praxisqualifizierungen orientieren sich an den drei Jahresthemen.

Projektlaufzeit

Seit 2019

Ergebnisse

- **Broschüre „jumblr-Dialog 01: Denkanstöße für die Medienbildung in ländlichen Räumen“**
Der ländliche Raum mit seinen besonderen Merkmalen, Zuschreibungen und Potenzialen erfordert in der medienpädagogischen Arbeit mit Jugendlichen besondere Formate und Maßnahmen. Im Rahmen des Projekts sind acht Denkanstöße für die Praxis entstanden, in denen die Erfahrungen, Erkenntnisse und das Feedback aus der Zusammenarbeit mit Akteur*innen aus Brandenburg eingeflossen sind. Darüber hinaus sind in der Broschüre auch Praxisbeispiele sowie ein Blick in die Zukunft enthalten. Mit der Broschüre werden notwendige Veränderungen in Struktur, Haltung und Handeln aufgezeigt und der Dialog mit der pädagogischen Praxis, Wissenschaft, Politik und Verwaltung wird fortgeführt.
<https://medienbildung-brandenburg.de/jumblr-denkanstoesse-fuer-medienbildung-in-laendlichen-raeumen>
- **jumblr-Methodensammlung**
In der Zusammenarbeit mit den Brandenburger Bildungsstätten ist die jumblr-Methodensammlung entstanden, in der zu den vier Modulen „Smart Living“, „Lebensperspektive“, „Umgang miteinander in einer digitalen Wertegemeinschaft“ und „Gaming“ Seminarpläne und Methoden für drei- bis fünftägige Seminare beschrieben werden.
<https://medienbildung-brandenburg.de/jumblr-methodensammlung>
- **jumblr-Tours-App**
jumblr-Tours ist eine Spiele-App für die Brandenburger Jugendarbeit. Das Tool bietet (kostenfrei) die Möglichkeit, digitale Rallyes zu gestalten und mit multimedialen Inhalten und unterhaltsamen Spielelementen anzureichern.
<https://medienbildung-brandenburg.de/project/jumblr-tours-app>
- **Themenboxen**
In den sogenannten Themenboxen finden sich diverse Materialien, die für die praktische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen genutzt werden können. Das Spektrum reicht hierbei von aufgezeichneten Veranstaltungen, Tool- und Methodentipps bis hin zu komplexen Konzepten für die eigene Praxis.
<https://medienbildung-brandenburg.de/project/jumblr-themen>
- **Medienpädagogische Landkarte**
Die Medienpädagogische Landkarte gibt einen Überblick über Institutionen und Medienpädagog*innen in Brandenburg und ist filterbar nach deren Schwerpunktthemen und räumlichen Aktionsfeldern.
<https://medienbildung-brandenburg.de/angebote/#karte>

Kontakt

Landesfachverband Medienbildung Brandenburg e.V.
Dennis-Gabor-Str. 2
14469 Potsdam
E-Mail: zentrale@medienbildung-brandenburg.de
Web: <https://medienbildung-brandenburg.de/project/jumblr/>

Im Interview

jumbl^{rJM} – Jugendmedienbildung im ländlichen Raum

Landesfachverband Medienbildung Brandenburg e.V.

Isgard Walla

Herausragendes und Spezielles

Was ist das Besondere an Ihrem Projekt?

Das Besondere am Projekt jumbl^{rJM} ist, dass es sich auf die ländlichen Räume Brandenburgs fokussiert und sehr wandelbar ist. Methoden werden entsprechend der Bedarfe der Fachkräfte entwickelt, durchgeführt, reflektiert, überarbeitet, ggf. abgeschafft und/oder ausgebaut und verstetigt.

Ein Beispiel: In den ersten Jahren wurden zentrale und überregionale Fachtage durchgeführt. Diese waren für ca. fünfzig Personen konzipiert. Es kamen jedoch in den letzten Jahren deutlich weniger Teilnehmer*innen. Der Austausch mit ihnen war sehr wertvoll und das Feedback auch sehr gut. Daher entschieden wir uns, das Element des Austauschs miteinander beizubehalten, die Veranstaltungen jedoch lokaler anzusiedeln. Mit den *Medienpädagogischen Werkstätten*, die wir mit örtlichen Kooperationspartner*innen durchführen und die sich an nur maximal zwanzig Teilnehmende eines Landkreises richten, haben wir ein neues Format gefunden, das wir nach einer Testphase in einem Landkreis bereits in weiteren Landkreisen erfolgreich durchgeführt haben.

jumbl^{rJM} schafft mit Veranstaltungen wie den Werkstätten medienpädagogische Erprobungsräume für Fachkräfte. Es wird viel Wert auf das Ausprobieren konkreter Methoden bei den Themen gelegt, wie beispielsweise digitale Musik oder Desinformation, um das angeeignete Erfahrungswissen in der eigenen pädagogischen Praxis umsetzen zu können.

jumbl^{rJM} bietet in seiner Themenauswahl, z.B. bei den monatlichen Onlineveranstaltungen „jumbl^{rJM}-Sessions“, einen guten Mix aus aufgegriffenen Bedarfen und dem bewussten

Setzen von Impulsen zu aktuellen und relevanten Themen der Medienbildung.

Ebenso hervorzuheben ist, dass wir kontinuierlich die Inhalte der Veranstaltungen für eine Nachnutzung von (Nicht-)Teilnehmer*innen aufbereiten und veröffentlichen. Durch die Erstellung von Materialien, wie beispielsweise Broschüren, Themenboxen oder auch Videomitschnitten, ermöglichen wir einen Transfer in die (medien-)pädagogische Praxis.

Besonders ist auch, dass unterschiedliche Erfahrungshintergründe und Kompetenzen aufgegriffen und genutzt werden. So werden durchaus Teilnehmer*innen des einen Formats zu Referent*innen eines anderen Formats (und umgekehrt).

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele werden mit welchen Methoden verfolgt?

jumbl^{rJM} unterstützt Fachkräfte der Jugend(sozial)arbeit bei der Entwicklung und Umsetzung medienpädagogischer Maßnahmen in den ländlichen Regionen Brandenburgs. Hierzu gibt jumbl^{rJM} Expertisen, Impulse und Erfahrungen zu medienpädagogischen Themen- und Fragestellungen sowie Projektansätzen weiter. Durch gemeinsame Lern- und Experimentierräume schafft das Projekt die geteilte Wissensbasis für zukünftige medienpädagogische Projekte.

Das Spektrum an Methoden ist hierbei sehr breit und reicht von Impulsen in Onlineveranstaltungen über das Nutzen einer speziell auf die Bedarfe des Projekts angepassten App zur spielerischen Erkundung von Sozialräumen bis hin zu lokalen Fortbildungsveranstaltungen mit aktiver Medienarbeit.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

a) Welche Vorkenntnisse haben die Teilnehmer*innen?

Die Vorkenntnisse der Teilnehmenden an unseren Veranstaltungen reichen von „Ich kann mit dem Thema Medien eigentlich nicht viel anfangen“ bis hin zur*zum Trainer*in, die nur mal gucken möchte, wie wir das so machen.

b) Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Das Projekt fördert Medienkompetenz auf allen Ebenen und in allen Bereichen. Wichtig ist uns vor allen Dingen, eine offene Haltung gegenüber der Nutzung von Medien anzulegen.

c) Welche Kenntnisse erwerben die Teilnehmenden?

Erfreulich ist, dass Teilnehmende immer wieder berichten, dass sie sich nach einer unserer Veranstaltungen die Technik/die Apps/das Material zugelegt haben, um das Erlernete in der Arbeit mit Jugendlichen umsetzen zu können.

Probleme und Grenzen

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

Besonders in der ersten Phase des Projekts wurden viele Dinge gleichzeitig angegangen und versucht, möglichst schnell viele Fachkräfte gleichzeitig zu erreichen. Einige dieser Versuche sind gescheitert. Hier wurden die Formate angepasst und mehr Wert auf die Zusammenarbeit mit lokalen Kooperationspartner*innen gelegt.

Es hat eine Weile gebraucht, bis die Marke *jumbl^{IM}* sich etabliert hat. Mittlerweile stehen die Angebote für eine gute Qualität und erfreuen sich einer kontinuierlichen Beliebtheit.

Als schwierig hat sich das Vorhaben erwiesen, die Teilnehmer*innen der 12- bis 15-stündigen Onlinefortbildungen („Praxisqualifizierungen“) zur Umsetzung und Dokumentation eigener Projekte in ihrem Arbeitsalltag zu bewegen. Dies

liegt auch daran, dass manche der Fachkräfte gar nicht in einem Setting arbeiten, in dem sie eigene Projekte umsetzen können. Die Fortbildungen enthalten immer Raum zur möglichen Entwicklung eigener (Kleinst-)Projekte, versuchen jedoch nicht, dies zwingend durchzusetzen.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Für die Veranstaltungen, die wir durchführen, kommt – je nach Thema – unterschiedliche Technik zum Einsatz. Wir sind jedoch in der komfortablen Situation, dass wir aufgrund der Medienboxen, die das Brandenburger Ministerium für Bildung, Jugend und Sport gefördert hat, unsere Technik mitbringen können. Diese steht den Teilnehmenden zudem auch im Nachgang zur Verfügung und kann bei uns kostenfrei ausgeliehen werden.

Zur Teilnahme an den Onlineveranstaltungen braucht es eine stabile Internetverbindung. Dies ist in Brandenburg nicht immer gegeben.

Tipps für die Praxis

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

Die drei wichtigsten Empfehlungen sind: Kontinuität, Kooperationen und das Schaffen von Erfahrungsräumen.

Wir haben die Erfahrung gemacht, dass der Spruch: „Die, die da sind, sind die Richtigen“ durchaus stimmt. Der Austausch mit den Anwesenden war immer wertvoll, selbst wenn nur wenige gekommen sind. Um jedoch Aufwand und Teilnehmendenzahl bei den Präsenzveranstaltungen in eine gute Balance zu bekommen, planen wir solche Veranstaltungen nur noch mit lokalen Kooperationspartner*innen, die die Fachkräfte ihres Landkreises/ihrer Netzwerke direkt ansprechen können.

Bei den *jumbl^{IM}*-Sessions (Onlineveranstaltungen) bekommen wir immer wieder das Feedback, dass wir so tolle Themen haben.

Das sagen uns auch Fachkräfte, die es noch nie zu einer Veranstaltung geschafft haben. Die Kontinuität, mit der wir diese Veranstaltungen durchführen, sorgt dafür, dass wir als wichtige Impulsgeber*innen und Ansprechpersonen wahrgenommen werden.

Es lohnt sich, für ein gutes Setting zu sorgen, in dem die Anwesenden genügend Raum bekommen, um ihre Sorgen und Skepsis zu äußern und gleichzeitig positive Lernerfahrungen machen zu können.

Motivation

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

Es ist immer notwendig, Fachkräfte und auch Entscheidungsträger*innen aus dem Kontext der (außerschulischen) Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zu motivieren, sich mit dem Thema Medienbildung auseinanderzusetzen. Selbst jene, die zu einer unserer Veranstaltungen kommen, äußern oft, dass sie mit der Schnelllebigkeit der Jugendmedienkultur oder der Digitalisierung im Allgemeinen überfordert sind, oder dass bei ihnen die Beziehungsarbeit und nicht die Medien im Vordergrund stünden.

Wir machen die Erfahrung, dass eine offene und wertschätzende Lernatmosphäre, in

der diese Zweifel geäußert werden können, notwendig ist, um Vorbehalte abzubauen zu können. Dies motiviert die Fachkräfte dann auch, die medienpädagogischen Methoden und Werkzeuge aus der Lebenswelt der Jugendlichen auszuprobieren. Nebenbei kann dann auch das Missverständnis ausgeräumt werden, dass Medienpädagogik und Beziehungsarbeit etwas Gegensätzliches sind.

b) Was macht den Teilnehmenden besonders viel Spaß?

Das praktische Ausprobieren von medienpädagogischen Methoden, digitalen Werkzeugen und technischen Geräten macht den Teilnehmenden meistens viel Spaß. Besondere Effekte sind beim Thema digitale Musik zu sehen – eben noch etwas zurückhaltend und wenige Momente später wippt der Fuß zur (eigenen) Musik.

c) Und was finden Sie selbst besonders motivierend?

Ich finde es immer wieder toll, wenn das Konzept aufgeht – wenn die Teilnehmenden zufrieden sind, wenn sie sich nach weiteren Angeboten erkundigen oder wenn Skeptiker*innen zu Fans werden. Und dies passiert in meiner Arbeit erfreulich oft.



©Landesfachverband Medienbildung Brandenburg e.V.



©Landesfachverband Medienbildung Brandenburg e.V.

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?

Auch wenn das Thema Medienbildung/-pädagogik oft nur eines von vielen ist und neue Ideen im Arbeitsalltag oft untergehen, so trägt das Projekt *jumbl^{rl}IM* mit seinen Maßnahmen dazu bei, dass das Thema präsent bleibt.

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

Das Projekt muss jährlich beantragt werden, doch es sieht gut aus, dass es vom Ministerium für Bildung, Jugend und Sport Brandenburg noch einige Jahre gefördert werden wird.

Themen

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

Unsere Themenvielfalt ist sehr breit. Aktuell ist es das Thema Künstliche Intelligenz, aber auch Nachhaltigkeit, Radikalisierungsprävention oder digitale Musik sind bei unseren Fachkräften sehr gefragt. Besondere Freude hat

das Seminar „Medienbildung ohne Internet“ bereitet.

Trends und Interessen der Zielgruppe

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

Im Moment beschäftigen unsere Zielgruppe Themen wie „Fachkräftemangel“, „Haushaltskürzungen/-sperrungen“, „mentale Gesundheit“ bei Jugendlichen sowie „Handyverbote an Schulen“. Doch auch „TikTok“, „KI“, „digitale Musikproduktion“, „Gaming“ und allgemein das Thema „Jugendmedienkultur“ interessieren Fachkräfte aktuell sehr.

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

Wir haben Ende November 2024 ein *jumbl^{rl}IM* Festival durchgeführt, um das Thema Jugendmedienkultur in seiner vollen Bandbreite erfahrbar zu machen. Darüber hinaus planen wir bereits die ersten Veranstaltungen fürs kommende Jahr, um die Bedarfe der Fachkräfte abzudecken. Wir können mit *jumbl^{rl}IM* flexibel auf aktuelle Trends/Interessenschwerpunkte eingehen und unsere Formate entsprechend anpassen.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit in Ihrer Einrichtung?

Der Erhalt des Dieter Baacke Preises und die Wertschätzung, die uns (auch damit) in letzter Zeit entgegengebracht wurde, beflügelt uns sehr. Die ersten Planungen fürs kommende Jahr stehen schon. Und erfreulicherweise sind einige davon zustande gekommen, weil Teilnehmende einer Veranstaltung sich „sowas“ auch für ihre Kolleg*innen wünschen.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

In der Arbeit mit Jugendlichen spielt Medienbildung aus unserer Sicht eine wichtige Rolle. Sie ermöglicht die Teilhabe an Bildung und demokratischen Prozessen in der Gesellschaft. Das treibt uns (und andere) an. Wir freuen uns auf den weiteren (auch bundesweiten) Austausch mit anderen, um gute, innovative medienpädagogische Projekte zu entwickeln, zu erproben, zu reflektieren und weiterzuentwickeln.

Struktur und Rahmen

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

Auch wenn Projekte in der Regel einen Anfang und ein Ende haben, so wäre es doch schön, dass Projekte, die sich bewährt haben, in eine strukturelle Förderung übergehen.

Feedback

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

Ein Erfolg unseres Projektes ist, dass die Teilnehmenden mittlerweile auch unsere Feedbackbögen ausfüllen. Wir versuchen die dort geäußerten Bedarfe aufzugreifen und umzusetzen. Es braucht jedoch noch einen langen Atem sowie strukturelle Veränderungen, bis unsere Technik nicht mehr abgeholt werden muss, sondern direkt bis in die letzte Ecke Brandenburgs kostenfrei geliefert werden kann, wir Entscheidungsträger*innen überzeugt haben, dass „Beziehungsarbeit“ und „Medienbildung“ einander nicht ausschließen und WLAN in Jugendfreizeiteinrichtungen durchaus sinnvoll ist und wir sowohl alle Themenwünsche als auch Termine abdecken können.

Interviewpartnerin

Isgard Walla: Diplom-Pädagogin und Coachin mit langjähriger Berufserfahrung und Expertise in den Themenfeldern Medienbildung, Jugendarbeit und digitale Partizipation; arbeitete u.a. für die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung als Leiterin für das Projekt *jugend.beteiligen.jetzt*; ist seit 2022 beim Landesfachverband Medienbildung Brandenburg e.V. als Referentin für Medienbildung und Projektleiterin für *jumbl^{rlm} – Jugendmedienbildung im ländlichen Raum* tätig.

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Der Name der Urheberin (siehe Interviewpartnerin) 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.