

interaktiv



LANDESARBEITSGEMEINSCHAFT LOKALE MEDIENARBEIT NRW E.V. (LAG LM)

02 | 2020



**NIMM! DAS NETZWERK INKLUSION MIT MEDIEN
BLICKT ZURÜCK AUF EIN BEWEGTES 2020**

**CORONA-PANDEMIE: DIGITAL DABEI! 5.0
ERFAHRUNGEN IN NRW-JUGENDEINRICHTUNGEN
FILMPÄDAGOGISCHE WORKSHOPS**

INHALT

03 >> EDITORIAL

>> PROJEKTE UND ANGEBOTE

- 04** Nimm! Netzwerk Inklusion mit Medien
Wir blicken zurück auf ein bewegtes 2020
❖ Lidia Focke, Dr. Christine Ketzer
- 10** Lebenswelten treffen sich – Ich erzähle dir meine Geschichte
Das neue Projekt der LAG LM ❖ Arnold Hildebrandt
- 14** Digital dabei! 5.0
Im Jahr der Corona-Pandemie
❖ Arnold Hildebrandt

>> SPECIAL

- 19** Abschied von Arnold Hildebrandt
Vorstand und Geschäftsführung sagen Danke

>> BERICHT

- 20** Digitales Jugendforum NRW
LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. im Livestream auf dem Jugendforum der digitalen gamescom 2020 ❖ Arnold Hildebrandt
- 22** A Better Tomorrow!
LAG LM auf dem Tag der Medienkompetenz ❖ Dr. Christine Ketzer

>> HINTERGRUND

- 24** Erfahrungen von Jugendeinrichtungen in NRW
während der Verordnungen zur Eindämmung der Corona-Pandemie
❖ Florian Mortsiefer

>> AUSBLICK

- 32** Filmpädagogische Workshops der LAG LM 2021 – Treffen der BJF-Landesverbände in Chemnitz ❖ Arnold Hildebrandt

35 >> TERMINE & IMPRESSUM



Liebe Kolleginnen und Kollegen,

der Vorstand und das Team der Geschäftsstelle hoffen, dass Sie alle gesund sind und dem Ende dieses bewegten Jahres gelassen entgegensehen. Für die meisten waren es anstrengende Zeiten mit vielen Unwägbarkeiten und großen Herausforderungen. Aber wie viel Neues ist entstanden und wie kreativ waren wir! Darauf können wir stolz sein!

Das Rad der Digitalisierung wird sich nicht mehr zurückdrehen lassen – und das ist gut so. Wir merken allerdings, dass uns etwas fehlt, wenn wir uns nicht persönlich sehen können, die Reaktion des anderen nur digital mitbekommen. Bei manchen Formaten ist das sehr anstrengend und man wünscht sich ein Vor-Ort-Treffen, bei anderen profitieren die, die sonst aufgrund von zu großer räumlicher Distanz oder körperlichen Einschränkungen nicht teilhaben können. So oder so haben wir in vielen Bereichen etwas dazugelernt und freuen uns gleichzeitig darauf, uns – hoffentlich bald – wieder persönlich begegnen zu können.

Die zweite Ausgabe der *Interaktiv* gibt einen Überblick, was im zweiten Halbjahr bei uns und unseren Mitgliedern passiert ist – denn alles hat ja, wenn gleich digital, stattgefunden: das Jugendforum auf der *gamescom*, der Tag der Medienkompetenz, unsere Projekte Digital dabei! und Ich erzähle dir meine Geschichte. Ebenfalls *Nimm!, das Netzwerk Inklusion mit Medien*, war digital sehr aktiv. Wo es ging, haben wir die Möglichkeit wahrgenommen, uns unter den aktuellen Coronavorschriften persönlich zu treffen.

Wie Kolleginnen und Kollegen in NRW die digitale Coronazeit gestaltet haben, verdeutlicht eine Umfrage, die vom *jfc Medienzentrum* in Köln durchgeführt wurde. Wir freuen uns, dass wir die Ergebnisse in dieser Ausgabe veröffentlichen dürfen.

Mir bleibt, Ihnen viel Freude bei der Lektüre zu wünschen! Der Vorstand und das Team der Geschäftsstelle wünschen Ihnen frohe Weihnachten, einen guten Rutsch und vor allem Gesundheit! Wir freuen uns schon darauf, uns im nächsten Jahr wiederzusehen!

Ihre Christine Ketzer, *Geschäftsführerin*



NIMM! NETZWERK INKLUSION MIT MEDIEN

Wir blicken zurück auf ein bewegtes 2020

• Lidia Focke und Dr. Christine Ketzer



Das hatten wir so nicht geplant ... 2020 hat einige unserer Pläne durchkreuzt und war ganz schön aufregend! Nachdem wir Ende letzten Jahres noch unser 10-jähriges Jubiläum hatten feiern dürfen und viele neue Pläne geschmiedet hatten, mussten wir nun flexibel sein und haben kurzerhand unsere Pläne angepasst. Immerhin konnten wir uns im Februar noch zu einem Hackathon an der TU Dortmund treffen, bevor der erste Lockdown kam.

KICK-OFF MIT DEM HACKATHON

Bereits beim Hackathon, dem ersten Netzwerktreffen im Februar an der TU Dortmund, haben wir geschaut, wie es weitergehen soll, was sich das Netzwerk wünscht und welche Unterstützung es seitens der LAG LM geben kann.

Die Wünsche des Netzwerks nach einem Online-Kooperationstool, neuen (digitalen) Methodenkarten und einem Instagram-Account nahmen wir mit und konnten sie bereits im ersten Halbjahr umsetzen. Leider war ein Barcamp dieses Jahr nicht möglich, aber den Wunsch nach einem

weiteren persönlichen Treffen konnten wir im September erfüllen.

PROJEKTE-PLUS: METHODEN AUS DER PRAXIS FÜR DIE PRAXIS

Wie kann man spielerisch für digitale Barrieren sensibilisieren, Medienworkshops für Teilnehmende mit Einschränkungen anpassen und gemeinsam Spaß haben? Diese Fragen haben wir uns selbst, unseren *Nimm!-Inklusions-Scouts* und unseren Netzwerkmitgliedern gestellt. Herausgekommen ist unsere neue Publikation *Projekte-Plus*. Das Besondere an der neuen Methodensammlung? Sie wird fortlaufend aktualisiert und funktioniert als digitales Handout im PDF-Format, in Form von barrierefreien Webseiten auf unserem Blog und kann nach dem Herunterladen auch ausgedruckt werden. Zudem kann unsere Publikation zukünftig mit weiteren spannenden *Projekte-Plus*-Karten beliebig ergänzt werden. Derzeit sind insgesamt sieben Methodenkarten zu den Themen Social Media, Datenschutz, digitale Barrierefreiheit, Podcast-



Nimm!-Netzwerktreffen in der Inklusiven OT Ohmstraße in Köln

und Fotogestaltung sowie Gaming und Storytelling veröffentlicht. Alle *Projekte-Plus*-Karten finden sich auf unserem Blog unter www.inklusive-medienarbeit.de.



NIMM! AUF INSTAGRAM

Auf Instagram gibt es seit dem Start unseres Accounts *Dein Nimm!* im April jeden Dienstag den Tool-Tipp-Tag, eine neue Empfehlung für die Praxis. 230 Abonnenten haben seitdem unsere Tool-Tipps verfolgt. Mit insgesamt 30 Tipps konnten ganz unterschiedliche Bereiche abgedeckt werden, z. B. die Themen Sprachassistenten und KI-Apps für Blinde, barrierefreie Webkonferenzen, Fotoprojektideen und Fake News. Zusätzlich zur Veröffentlichung auf Instagram werden die Tool-Tipps auch in unserer Facebook-Gruppe *Inklusive Medienarbeit* mit mittlerweile knapp 700 Mitgliedern und auf unserem Blog veröffentlicht.



ONLINE-SEMINARE VON NIMM!

Corona hat dazu geführt, dass die Art und Weise, wie wir arbeiten, neu gedacht werden musste. Homeoffice, Videokonferenzen und digitale Kollaborationstools gehören seitdem zum Alltag von vielen. Auch wir haben die Chance ergriffen und schon lange geplante Online-Angebote gemeinsam mit unseren Dozentinnen und Dozenten in die Tat umgesetzt.

Barrierefreiheit in sozialen Netzwerken

Mit den Kontaktbeschränkungen einhergehend, wurden die in den jugendlichen Lebenswelten verankerten sozialen Netzwerke wie Instagram und TikTok noch wichtiger als zuvor. Auch die offene

Kinder- und Jugendarbeit nutzte diese Tools, um mit ihren Jugendlichen in Kontakt zu bleiben, und schaffte es teilweise, ihre Vor-Ort-Angebote in den digitalen Raum zu transferieren. Doch wie schafft man Angebote, die von allen genutzt werden können? Welche Funktionen bieten die einzelnen Tools, um möglichst barrierearme Inhalte zu kreieren? In unserem ersten Online-Workshop *Barrierefreiheit in sozialen Netzwerken* im Mai drehte sich alles um genau diese Fragen. Domingos de Oliveira, Nimm!-Inklusions-Scout und Experte für barrierefreies Internet, schaffte es in dem Workshop, einen Einblick in assistive Technologien und die unterschiedlichen Möglichkeiten rund um Social Media zu geben. Passend zum Workshop hat Domingos eine *Projekte-Plus-Karte* erstellt. Diese findet ihr auf unserem Blog unter www.inklusive-medienarbeit.de.

Barrierefreie Inhalte mithilfe von Audiodeskription und Untertitel

Filme, Serien und Videos werden täglich konsumiert. Für viele ist es selbstverständlich, schnell mal bei YouTube ein Tutorial anzuschauen oder die Lieblingsserie bei Netflix und Co. zu streamen. Doch wie können auch Menschen mit einer Hör- oder Sehbeeinträchtigung das, was auf dem Bildschirm flimmert und durch die Lautsprecher schallt, wahrnehmen?

Bereits im Juni fand unser zweiter Online-Workshop statt. Ramona Schösse, Inklusions-Scout und Medienpädagogin bei *Die Welle gGmbH* in Remscheid, und Rose Jokic, Beraterin bei der *EUTB Selbstbestimmt Leben Köln*, konnten in dem Workshop *Einfach und barrierefrei* dafür sensibilisieren, wie wichtig Audiodeskriptionen und Untertitel sind. Die Teilnehmenden erhielten viele praktische Beispiele und allerhand Infomaterial und hatten die Gelegenheit, in einer Praxisphase Videos selbst barrierefrei zu gestalten. Auch auf unserem Blog

www.inklusive-medienarbeit.de findet ihr jede Menge Tipps und Tricks rund um das Thema *Audio-deskription und Untertitel*.

Digital Geschichten erzählen für alle!

Passend zur *gamescom* fand im Herbst unser dritter Online-Workshop *Inklusives Gaming und Storytelling* mit Johannes Rück von der tjfbg gGmbH statt. Hier hatten die Teilnehmenden die Möglichkeit, kreativ zu werden. Nachdem die Fragen „Warum spielen wir?“ und „Was macht ein Spiel aus?“ das Thema Spiel eingeleitet hatten, stellte der Medienpädagoge unterschiedliche Methoden aus dem Bereich Storytelling vor. Anschließend wurde der Online-Erzählbaukasten *Twine* erläutert, und die Teilnehmenden waren selbst an der Reihe, ein *Twine* zu entwickeln. Dabei hat Johannes das Thema Barrierefreiheit und Inklusion während des gesamten Workshops nicht aus den Augen verloren und gut umsetzbare Adaptionen- und Differenzierungsmöglichkeiten aufgezeigt. Einen Bericht über den Workshop und die *Projekte-Plus-Karte zu Twine* findet ihr auf unserem Blog unter www.inklusive-medienarbeit.de.

AKTIV AUCH IM ZWEITEN HALBJAHR

Angeboten hatten wir im ersten Halbjahr mit unserem neuen Instagram-Account *Dein Nimm!* und einem Online-Kollaborationstool für unsere Netzwerkmitglieder gestartet sind, unsere Webauftritte überarbeitet und Online-Workshops angeboten haben, ging es in der zweiten Hälfte des Jahres spannend und größtenteils digital weiter. Auf Wunsch unseres Netzwerks konnten wir dennoch ein Treffen im Herbst ermöglichen. Unter Einhaltung aller notwendigen Hygienemaßnahmen trafen sich zwölf Netzwerkmitglieder am 18. September in der Inklusiven OT Ohmstraße in Köln-Porz, um eine Zwischenbilanz der letzten Monate zu ziehen und sich über die Arbeit während der ersten Pandemiephase auszutauschen. Außerdem konnte sich das Team von *Nimm!* für bereits stattgefundene sowie für 2021 geplante Aktionen Feedback geben lassen. Auch wenn die Zusammenkunft kleiner und anders, als noch im Frühjahr geplant, stattfinden musste, war es eine wichtige Ergänzung zu unseren digitalen Angeboten und bot einen Rahmen für die Netzwerkarbeit in diesem Jahr.





EINE BESSERE ZUKUNFT

Dieses Jahr musste vieles neu gedacht werden, so auch der *Tag der Medienkompetenz NRW*. Unter dem Motto „A Better Tomorrow! – Visionen für eine digitalisierte Gesellschaft“ fand der TdM erstmalig live im digitalen Stream unter www.tdm.nrw statt. Die Besucherinnen und Besucher erwartete ein buntes Programm der medienpädagogischen Akteurinnen und Akteure aus ganz NRW. Die LAG Lokale Medienarbeit war mit zwei Workshops vertreten, stellte das Projekt *Digital dabei! – Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit* vor und zeigte in einem Live-Seminar, wie man mit einfachen Tools Posts in Social Media so gestaltet, dass alle sie wahrnehmen können.

INKLUSIVE JUGENDWORKSHOPS – NEU GEDACHT!

Seit vielen Jahren unterstützen wir inklusive Jugendworkshops in der offenen Kinder- und Jugendhilfe vor Ort. 2020 stellte unsere Netzwerkeinrichtungen vor neue Herausforderungen, und die Fachkräfte mussten viel umstrukturieren und neu konzipieren, um Angebote für Jugendliche zu schaffen, die den aktuellen Covid-19-Regelungen entsprachen. Mit unterschiedlichen Ansätzen entstanden tolle und vor allem facettenreiche Projekte nicht nur in den Einrichtungen, sondern ebenfalls aus der Ferne. Hierbei sind unter anderem bewegende Hörspiele, Foto- und Videoprojekte und innovative Social-Media-Angebote entstanden, die sich, wie wir finden, sehen lassen können. Die Ergebnisse aus den Einrichtungen gibt es auf unserer Jugendplattform unter jugendplattform.inklusive-medienarbeit.de.

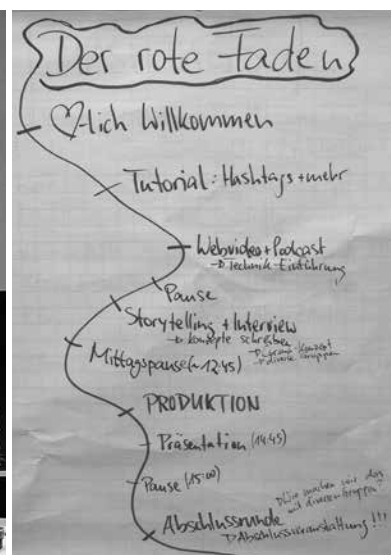
2020 hat uns allen viel abverlangt, aber auch neue Perspektiven eröffnet und einen unglaublichen Schub in Sachen Digitalisierung gegeben. Das haben wir sehr gemerkt und die Einrichtungen vor Ort mit unseren Angeboten dabei unterstützt. Auch für uns war viel Neues dabei und wir sind ins kalte Wasser gesprungen. Eigentlich sind wir sehr zufrieden mit den Ergebnissen – aber ganz ehrlich: Wir freuen uns, wenn wir uns alle nächstes Jahr wieder von Angesicht zu Angesicht vor Ort begegnen können! Vielleicht beim Barcamp im Herbst?



» Arnold Hildebrandt

LEBENSWELTEN TREFFEN SICH

Ich erzähle dir meine Geschichte
Das neue Projekt der LAG LM



Der Grundgedanke unseres Projekts war, dass Jugendliche auf Lebenswelten anderer Menschen treffen. Das konnten Personen sein, mit denen sie sonst kaum Kontakt haben, über deren Lebensumstände sie wenig oder nichts wissen oder gegenüber denen sie vielleicht sogar Vorurteile haben.

Mitglieder der LAG LM setzten das Projekt operativ vor Ort um

Die LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. hat das Projekt gemeinsam mit ihren Mitgliedern an vier Standorten in NRW durchgeführt. Für die operative Umsetzung waren die Mitglieder vor Ort in ihren Einrichtungen zuständig. Die LAG LM stand den aktiven Akteurinnen und Akteuren als Ansprechpartnerin zur Verfügung und sorgte für die Vernetzung der Projektgruppen und den Austausch der Projektergebnisse.

Am Projekt waren folgende LAG-LM-Mitglieder beteiligt:

- Nocase gGmbH, Eschweiler
- Kinder- und Jugendtreff Hillerheide, Recklinghausen
- Die Welle gGmbH, Remscheid
- Inklusive OT-Ohmstraße, Köln-Porz

Die operativen Ziele des Projekts

- Vier Teams von Jugendlichen setzen eine erzählte Geschichte medial um.
- Alle Storys werden auf einer Abschlussveranstaltung von den Jugendlichen selbst präsentiert.
- Die Jugendlichen bekommen Feedback zu ihren vorgelegten medialen Lebensgeschichten.
- Es werden mediale Erzählformen nach der Wirklichkeit, Ästhetik, Schlüssigkeit usw. besprochen.
- Jugendliche gestalten und moderieren die Abschlussveranstaltung.



Die übergeordneten Ziele des Projekts

- Entwicklung der Urteilsfähigkeit, Freude am Zuhören und Diskutieren
- Sensibilisierung für den kritischen Umgang mit Filmen, Videos, Bildern, Fotos, Texten und Sprache
- Erkennen und Durchschauen der Wirkung von Medien
- Abbau von Vorurteilen

PROJEKTPARTNER WERDEN BEI UMSETZUNG FACHLICH UNTERSTÜTZT Einführungsworkshop am 18. August 2020 in der Inklusiven OT Ohmstraße in Köln-Porz

Auf dem Einführungsworkshop zu unserem Projekt *Lebenswelten treffen sich – Ich erzähle dir meine Geschichte* am 18. August lieferte Heiko Wolf, bekannt als der Medienwolf, reichlich Input für die Projektumsetzung vor Ort. Heiko Wolf stellte Tools für die aktive Medienarbeit vor. Wie lassen sich interessante Webvideos und Podcasts mithilfe diverser Apps umsetzen? Mit durchdachten Kon-

zepten können spannende Erzählungen (Storytelling) geschrieben und knackige Interviews geführt werden. In der Gruppenarbeit wurden außerdem zwei Videos fertiggestellt. Mit den neuen Impulsen aus Theorie und Praxis ging es nun an die Projektumsetzung.

Online-Abschlussveranstaltung am 28. November 2020

Doch es war Corona-bedingt letztendlich unmöglich, eine Präsenzveranstaltung durchzuführen, bei der sich alle vier Gruppen zu einer persönlichen Präsentation ihrer Projektergebnisse treffen. Das Team der LAG LM hat also schweren Herzens beschlossen, die diesjährige Abschlussveranstaltung in digitaler Form durchzuführen. Uns war bewusst, dass eine Online-Abschlussveranstaltung kein gleichwertiger Ersatz für eine Präsenzveranstaltung sein kann. Trotzdem wollten wir mit unserem digitalen Angebot für ein Minimum an Erfahrungsaustausch in der diesjährigen Projektarbeit sorgen und ein wenig zum gegenseitigen Kennenlernen beitragen.



♦ Arnold Hildebrandt

DIGITAL DABEI! 5.0

Im Jahr der Corona-Pandemie

Die LAG LM führt mit ihren Mitgliedsorganisationen seit 2016 Projekte zur Ausweitung medienpädagogischer Angebote auf die Zielgruppe junger Geflüchteter in NRW durch. Im ersten Jahr wurden Projekte an insgesamt acht Standorten, 2017 an elf und seit 2018 an vierzehn Standorten in ganz NRW umgesetzt. Die medienpädagogische Arbeit mit jungen Geflüchteten stand von Anfang an in einem sich ständig verändernden Kontext: Wohnungs-, Orts- und Schulwechsel sind die Faktoren, die sich am stärksten auswirken. Es kann passieren, dass Teilnehmende aufgrund solcher Entwicklungen aus der Projektarbeit aussteigen müssen oder von jetzt auf gleich nicht mehr erreichbar sind.

SCHWIERIGE ANFORDERUNGEN

In der Medienarbeit mit jungen Geflüchteten stößt man immer wieder auf spezielle Herausforderungen, die pädagogische Fachkräfte an ihre Grenzen bringen. Die Aufarbeitung und Bewältigung von ethnischen Konflikten, Traumata oder sprachlichen Barrieren kann ausschließlich mit geschultem Fachpersonal angegangen werden.

Corona-Pandemie verschärft die Situation

Die Vorgehensweise zur Eindämmung der Corona-Pandemie haben massiv in die Projektarbeit eingegriffen. Schließungen der Jugendeinrichtungen, Begrenzungen der Kontaktzahlen und diverse Hygienemaßnahmen haben die



Jugendarbeit mit jungen Geflüchteten stark ausgebremst und zum Teil zum Stillstand gebracht; einige Mitgliedsorganisationen beklagen gar einen Rückschritt in ihrer Gesamtarbeit mit den jungen Geflüchteten. Es ist nicht immer möglich die konzeptionelle Arbeit in digitale Formate zu übertragen. Manches blieb einfach auf der Strecke und musste abgesagt werden.

Einige Statements aus dem Projekt geben die Stimmungslage im Corona-Jahr wieder

Offener TV-Kanal Bielefeld e.V./Kanal 21

Nicht zuletzt durch Integrationserfolge ist die Akquise der Zielgruppe für Workshops von Jahr zu Jahr schwieriger geworden. Junge Geflüchtete sind mittlerweile nicht mehr „gebündelt“ in einzelnen Einrichtungen zu erreichen. Trotzdem gibt es weiterhin erhebliches Interesse an unseren medialen Präsenzangeboten, die sich seit Beginn der Pandemie aber nicht wie zuvor realisieren ließen. Deren Eindämmung bzw. der Schutz aller Beteiligten steht im Kanal 21 jederzeit an oberster Stelle. Durch vorhandene reale und virtuelle Vernetzungsstrukturen gelang es unter diesen vollkommen neuen Bedingungen, Beiträge mit der und für die Zielgruppe zu produzieren, aus denen – wenn auch in größeren Abständen – regelmäßig das *Digital-dabei!-Magazin Young Refugees TV (YRTV)* zusammengestellt und verbreitet werden konnte.

jfc Medienzentrum Köln

Kreative Medienangebote für junge Geflüchtete können wir – u. a. mit Förderung der LAG Lokale Medienarbeit – seit 2016 unter dem Titel *Digital dabei!* verlässlich anbieten. Es entstanden Kooperationen, in denen Kochvideos, Blogs, Musiksendungen und Slideshows produziert sowie mit Foto- und Multimediatechniken experimentiert wurden. Und dann kam im März 2020 der Lockdown. Absprachen wurden von jetzt auf gleich gegenstandslos. Für die Osterferien geplante Veranstaltungen fielen

aus. Immerhin liefen die Skype-Treffen zur Planung der Sommerferien hoffnungsfroh weiter. Kooperationsgespräche mit einem Flüchtlingswohnheim ebenfalls. Wir waren unsicher. Die Bedingungen nicht mehr fassbar. Wie können wir den Kontakt zu Kooperationspartnern halten? Kolleginnen und Kollegen organisierten ihren Arbeitsplatz daheim, manche waren zunächst schlecht erreichbar, beschäftigt mit dem Einrichtungsalltag und Hygienekonzepten. Uns trieb die Frage um: Wie kann die Projektarbeit gehalten werden? Wir entschieden uns im Team, Tutorials zu Bewerbungsschreiben und PDF-Erstellung sowie Porträtfotografie mit dem Smartphone zu produzieren, und stellten sie im jfc-YouTube-Kanal online. Aufgrund der aktuellen Bedingungen fügten wir arabische Untertitel hinzu. Für uns hieß das: Umsetzung von geplanten Inhalten auf einem neuen Kanal – aber ohne Beteiligung der Zielgruppe. Wir erhielten positive Resonanz von Partnern und boten Zoom-Beratungen zu den Tutorials an, die auf Technik und Inhalte abzielte. Trotz des Interesses unserer Partner blieb die Resonanz bei der Zielgruppe aus.

Nocase Inklusive Filmproduktion gGmbH, Eschweiler

Da persönliche Treffen aufgrund der Covid-19-Pandemie nur höchst eingeschränkt möglich waren, musste unser Projektkonzept entsprechend angepasst werden. Die Projektteilnehmenden entschieden sich u. a. für Telefonate und Videoschalten als Kommunikationsformen, sie waren anfänglich hoch motiviert und haben sehr gut mitgearbeitet. Der Wunsch nach Kontakt wurde besonders zu Beginn des Lockdowns deutlich. Im Verlauf der Projektarbeit zeigte sich jedoch auch deutlich der Frust über die anhaltenden Einschränkungen im Alltag. Es stellte sich als zunehmende Herausforderung für die meisten Teilnehmenden dar, konsequent an den Sitzungen teilzunehmen. Das Zwischenmenschliche, die



Gespräche, Small Talk zwischen und der private Austausch fehlten.

Überdies war die gemeinsame Filmarbeit in weiten Teilen nicht möglich. Die einzelnen Beiträge stellten die Teilnehmenden und die Teamer vor große Herausforderungen, da die eingeschränkten Möglichkeiten im Alltag und die veränderte Kommunikation aufgrund der pandemischen Lage berücksichtigt werden mussten. Trotzdem waren die Teilnehmenden mit dem Ergebnis des Projekts zufrieden. Die Gelegenheit, sich auszutauschen, sich digital zu sehen, motivierte sie letztendlich, ebenso wie das Gefühl „Irgendwie geht es weiter“ trotz Corona, trotz Social-Distancing.

SKM Köln – Kinder- und Jugendeinrichtung Take Five Bilderstöckchen

Nachdem wir im ersten Lockdown des Jahres damit beschäftigt waren, analoge Angebote digital umzusetzen, uns aktiv am *Jugendzentrum digital* zu beteiligen und dieses mit aufzubauen, konnten wir

im Sommerferienprogramm unsere Planung einer Aktionswoche zum Thema „Gib Standort“ teilweise umsetzen.

Nach der individuellen Realisierung der vorgegebenen Hygiene- und Sicherheitsmaßnahmen in unserer Einrichtung, angepasst an die Corona-Schutzverordnungen, machten wir gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen verschiedene Ausflüge zu deren Lieblingsplätzen. Besucherinnen und Besucher filmten diese mit einer Vloggingcam aus der Ich-Perspektive, während die Gruppe mit einer zweiten Kamera festhalten sollte, wie der jeweilige Vlogger Köln entdeckt und die jeweiligen Impressionen aufnimmt. Gemeinsam besuchten wir den Kölner Zoo, die Kölner Seilbahn und viele weitere Orte.

Einer der Jugendlichen kam auf die Idee, Drohnen-Aufnahmen von unserer Einrichtung zu machen. Nach Absprache mit einem anderen Kollegen, der über einen gültigen Führerschein verfügt, konnte sogar diese Idee umgesetzt werden.



IFFF Dortmund Köln

DO YOU SPEAK FILM? war als partizipatives Festivalangebot des IFFF Dortmund/Köln von und mit jungen Geflüchteten geplant. Ziel des Workshops war es, mit jungen Filmkuratorinnen und -kuratoren mit Migrationserfahrung ein Filmprogramm für Jugendliche ab einem Alter von zwölf Jahren zusammenzustellen, diese Auswahl gemeinsam zu begründen und schließlich selbstständig im Rahmen des *Internationalen Frauenfilmfestivals* in Dortmund und Köln vor jungem internationalem Publikum zu präsentieren. Mit dem Fokus auf visuell ausdrucksstarke Arbeiten ohne oder mit wenig Dialog konnten sich auch junge Filminteressierte mit geringen Deutschkenntnissen im Projekt einbringen.

Da die Einschränkungen im Rahmen der Covid-19-Pandemie erst kurz vor dem Festival beschlossen wurden, konnten wir das Projekt glücklicherweise fast vollständig durchführen. Wir hoffen, dass wir 2021 das neu kuratierte Kurzfilmprogramm um die Lieblingsfilme der Jugendlichen aus der 2020er-Edition ergänzen.

Barrierefrei kommunizieren!, Bonn

Aufgrund der Covid-19-Pandemie 2020 mussten natürlich auch bei *Digital dabei! 5.0* einige Maßnahmen – von Händedesinfektion bis zu Papiertüchern – umgesetzt werden. Zunächst wurde ein Stationen-Konzept entwickelt, bei dem jede bzw. jeder Teilnehmende in einem 5-qm-großen Feld an verschiedenen Stellen arbeiten konnte. Mit der gelockerten Regelung für Freizeit- und Bildungs-

angebote Anfang Juni musste dieses jedoch nicht angewandt werden, sondern die Gruppe konnte thematisch alle Aufgaben gleichzeitig bearbeiten. Hygienemaßnahmen wurden selbstverständlich trotzdem getroffen, um ein sicheres Lernen im Workshop zu gewährleisten. Da es unter den Teilnehmenden mehrere Geschwisterpärchen und zwei befreundete Jugendliche gab, konnten sie gut in Arbeitsgruppen unterteilt werden. Wir richteten Essens- und Trinkplätze mit ausreichendem Abstand ein, um in den Pausen das Übertragungsrisiko zu minimieren; auch gab es für jede Gruppe eine eigene Wasserkaraffe. Das Spielen mit unseren zwei VR-Brillen wurde mit ausreichend zeitlichem Abstand terminiert damit die Brillen zwischen der Nutzung sorgfältig gereinigt und desinfiziert werden und über Nacht trocknen konnten. Tastaturen, Mäuse und Arbeitsflächen wurden während des Workshops ebenfalls regelmäßig gereinigt.

Ev. Jugendbildungsstätte Tecklenburg

Anfang März kam die Corona-Sperre, und wir mussten unsere Räume bis September geschlossen halten. Unsere Begegnungen mit den Geflüchteten fanden ab Mai draußen statt. Das Wetter war gut, und so haben die Ehrenamtlichen individuelle Hilfe im Garten, auf der Bank usw. gegeben. Der Bedarf war groß. Besonders durch das Schließen der Behörden wurde viel Unterstützung nötig, weil der Besuch im Rathaus oder Jobcenter nicht wie üblich erfolgen konnte. Manche Hilfen waren auch über Handy und E-Mail gut zu leisten. Die Geflüchteten haben Vertrauen zu uns und wenden sich gern an uns.

ABSCHIED VON DER LAG LOKALE MEDIENARBEIT!

Vorstand und Geschäftsführung sagen Danke



Arnold Hildebrandt, langjähriger Mitarbeiter der Geschäftsstelle der LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V., verlässt uns Anfang des Jahres um seinen wohlverdienten Ruhestand anzutreten. Der Vorstand und das Team der Geschäftsstelle dankt für die Jahre der Zusammenarbeit und den Einsatz für die Medienarbeit in NRW! Wir wünschen viele weite Reisen, neue Eindrücke und vor allem Gesundheit!

➡ Arnold Hildebrandt

DIGITALES JUGENDFORUM NRW

LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. im Livestream auf dem Jugendforum der digitalen gamescom 2020



Gemeinsam mit vielen medienpädagogischen Partnern aus ganz NRW nahm die LAG LM am diesjährigen Jugendforum NRW auf der digitalen gamescom, der größten Spielmesse der Welt, teil.

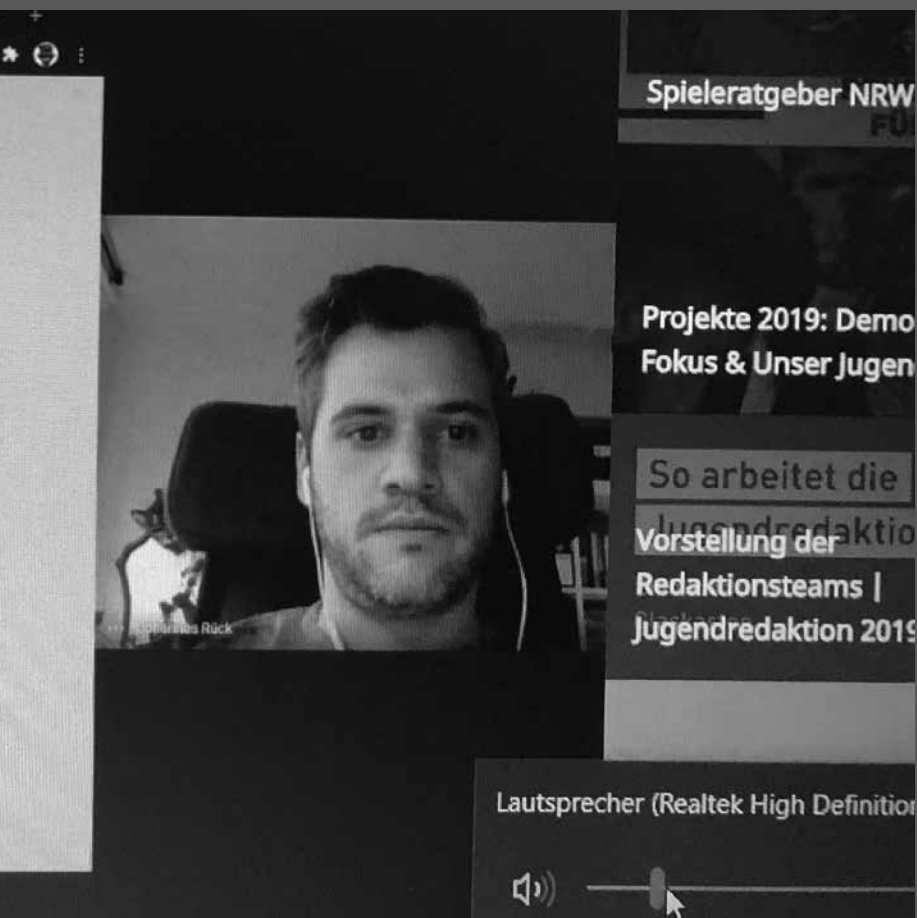
Ich schreib Geschichte! Ein Text-Adventure im Handumdrehen selbst erstellen mit Twine

Für die neue digitale Publikation *Projekte-Plus* des Netzwerks *Inklusion mit Medien* hat der Medienpädagoge Johannes Rück eine praxisnahe Anleitung für den inklusiven Einsatz von *Twine* erstellt. Im Livestream auf der digitalen Plattform *gamescom*

now, wurde unser neues digitales Format am Freitag, den 28. August, vorgestellt; gleichzeitig wurde in den praktischen Umgang mit *Twine* eingeführt. Ausführliche Informationen zu den Methodenkarten sowie der kostenlose Download finden sich unter: www.inklusive-medienarbeit.de und www.instagram.com/deinnimm

Das Jugendforum NRW auf der gamescom 2020 wurde mit Unterstützung der Stadt Köln durchgeführt.

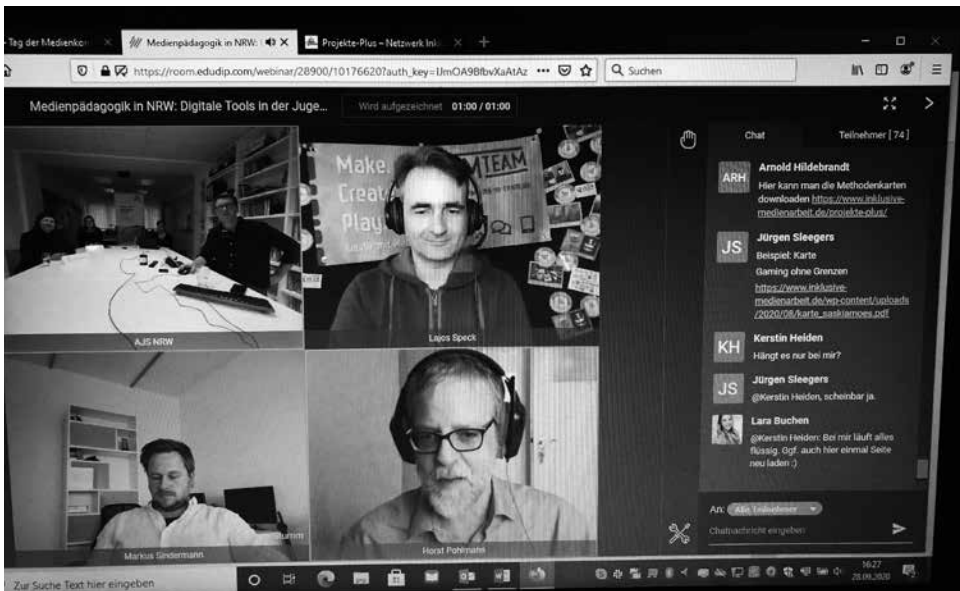
Das Netzwerk *Inklusion mit Medien* ist ein Angebot der LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. in Kooperation mit der Technischen Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH.





◆ Dr. Christine Ketzer

LAG LM AUF DEM TAG DER MEDIENKOMPETENZ





Am Montag, den 28. September 2020, fand unter dem Motto „A Better Tomorrow! – Visionen für eine digitalisierte Gesellschaft“ der achte *Tag der Medienkompetenz NRW* statt, diesmal online auf www.tdm.nrw. Wir waren ab 15 Uhr mit zwei Angeboten im Livestream vertreten.

In einem Videobeitrag, der von unserem Mitglied *Kanal 21* in Bielefeld produziert wurde, haben wir gezeigt, was im Projekt *Digital dabei! Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit* in vierzehn unserer Mitgliedseinrichtungen vor Ort passiert. Partizipation steht bei *Digital dabei!* im Vordergrund und wird von den Mitgliedern der LAG LM mit Leben gefüllt. Das Projekt will junge Geflüchtete unterstützen und wird seit 2016 von uns in Kooperation mit Mitgliedsorganisationen umgesetzt.

Digitale Medien sind wichtiges Mittel der Teilhabe und helfen, die eigene Sichtweise in die Öffentlichkeit zu bringen. Diese Möglichkeiten möchte *Digital dabei! 5.0* auch Geflüchteten geben. Ziel ist es, aktive Beteiligung zu fördern und so kulturelles Verständnis zu schaffen. In einem Video von *Kanal 21* erzählen Geflüchtete von ihren Erfahrungen: Im Interview oder in witzigen Clips bringt jeder eine Geschichte mit. Der Beitrag ist im YouTube-Kanal des Grimme-Instituts (Grimme-TV) und auf NRWision unter dem Suchbegriff „Digital dabei“ zu sehen. Schauen Sie mal vorbei und informieren Sie sich über die tolle Arbeit der Kolleginnen und Kollegen vor Ort.

Unser zweites Angebot haben wir live und gemeinsam mit Kolleginnen und Kollegen des *Netz-*

werks Medienpädagogik NRW gemacht. Die Corona-Krise hat in vielen Einrichtungen der Jugendhilfe dazu geführt, dass neue digitale Schwerpunkte gesetzt wurden. Doch welche digitalen Werkzeuge sind die richtigen, um niedrigschwellig, lebensnah, barrierefrei, datenschutzkonform, politisch korrekt und kreativ mit Kindern und Jugendlichen zu arbeiten? Bei unserem Live-Workshop, den Matthias Felling von der AJS organisiert und moderiert hat, ging es um digitale Tools in der Jugendarbeit, und das Team der LAG LM hat gezeigt, wie man Social-Media-Posts so gestaltet, dass alle sie wahrnehmen können. Mithilfe unserer Tool-Tipps und unseres neuen Angebots *Projekte-Plus* gelingt es, Angebote inklusiv zu gestalten. Das kann jede und jeder leicht umsetzen.

Der Tag der Medienkompetenz (TdM) ist eine von der Landesregierung und dem Landtag Nordrhein-Westfalen gemeinsam ausgerichtete und geförderte Veranstaltung, die alle zwei Jahre stattfindet. Wir hoffen, beim nächsten Mal wieder im Landtag unsere Angebote präsentieren zu können. Denn die Begegnung mit den Menschen vor Ort ist doch am schönsten!

Projekte-Plus:

www.inklusive-medienarbeit.de/projekte-plus

Tool-Tipps bei Instagram:

www.instagram.com/deinnimm



Die Redaktion der InterAktiv hatte für die vorliegende Ausgabe einen Bericht zur Situation der Jugendmedienarbeit in NRW während der Corona-Pandemie eingeplant. Nach einigen Überlegungen und Recherchen sind wir auf einen Beitrag unseres Mitglieds jfc Medienzentrum Köln gestoßen. Dieser Text spiegelt in kumulativer Art und Weise die große Bandbreite der Erfahrungen wider, die wir und viele unserer Kolleginnen und Kollegen in den letzten Monaten gesammelt haben. Wir wünschen uns, dass die vorliegende Abhandlung für alle zu einem Erfahrungsgewinn werden kann, und möchten uns bei der Geschäftsführerin des jfc Medienzentrums Köln, Gerda Sieben, für die Abdruckerlaubnis der umfangreichen Untersuchung und Analyse ganz herzlich bedanken.

✦ Florian Mortsiefer

ERFAHRUNGEN VON JUGENDEINRICHTUNGEN

Während der Verordnungen zur Eindämmung der Corona-Pandemie

Mit den Verordnungen zur Eindämmung der Corona-Pandemie und den folgenden Schließungen der Bildungseinrichtungen sind Jugendeinrichtungen gezwungen, ihre Angebote umzustellen oder stattdessen einen Stillstand der Arbeit zu riskieren. Viele Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit haben sich daher auf (voll-)digitale Angebote konzentriert, um mit den Jugendlichen weiterhin in Kontakt bleiben zu können. In diesen Monaten der Kontaktsperren und Schließungen hat das jfc Medienzentrum eine Befragung an 13 Einrichtungen der OKJA vorgenommen.

In dieser Befragung geht es in 7 Leitfragen darum, wie sich die Einrichtungen in den Zeiten der Schließung angepasst haben, wie sie den Kontakt zu den Jugendlichen wahren, wie (digitale) Angebote gestaltet werden und, falls vorhanden, wie sie den Erfolg und Mehrwert einschätzen. Die Einrichtungen haben sich im ersten Halbjahr 2020 schriftlich zu diesen Fragen geäußert, und die Ergebnisse wurden intern zusammengetragen und sollen in der folgenden Auswertung vorgestellt werden.

Auch wenn die Antworten und Aussagen interessante Einblicke geben, sollte erwähnt werden, dass es sich bei der Befragung um eine nicht repräsentative Stichprobe handelt. Es sollen keine allgemeinen Aussagen für die Gesamtheit der Kinder- und Jugendarbeit getroffen werden. In unserer Umfrage sind nur Einrichtungen, die in Kontakt mit dem jfc Medienzentrum stehen, befragt worden, was ein Bias ist, der einfließt. Allein in NRW gibt es viele grundsätzlich verschieden operierende Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit, über die wir in dieser kleinen Befragung nichts erfahren. Und dennoch zeigen die Antworten eine gewisse Tendenz; sie werfen interessante Fragen über die Digitalisierung der Jugendarbeit auf, über alles rund um Datenschutz, Kompetenz sowie soziale und digitale Ungleichheit. Die Einrichtungen sind unterschiedlich mit der Situation umgegangen und sprechen unterschiedliche Schwerpunkte an. Mit dieser Auswertung der Ergebnisse zeigen sich Möglichkeiten für die Medienpädagogik und Herausforderungen beim digitalen Austausch mit Jugendlichen auf Social-Media-Plattformen.

Im Folgenden sollen die Ergebnisse in 4 Bereiche unterteilt werden. Im ersten Teil geht es hauptsächlich um die Tools, Plattformen und Programme, die genutzt wurden. Darauf folgend soll die Resonanz zu den Angeboten genannt werden, Teilnehmerzahlen und allgemeines Interesse. Danach werden von den Einrichtungen benannte Probleme ausgeleuchtet, um abschließend ein Fazit zu ziehen.

PLATTFORMEN: ANGEBOTE UND RESONANZ

„Welche digitalen Angebote habt ihr in den Wochen der Corona-bedingten Schließungen gemacht? – Z. B. Videokonferenzen, Tutorials, WhatsApp-Kontakte, Instagram-Posts, Beteiligung digitales Jugendzentrum?“

Für den digitalen Auftritt muss als Erstes auf die damit verbundenen Tools eingegangen werden; also Plattformen und Programme, die genutzt wurden, um überhaupt eine mediale Präsenz für die

Zielgruppe zu erreichen. Bei den sozialen Medien steht ganz oben in fast allen Einrichtungen Instagram. Das deckt sich mit den aktuellen Strömungen, denn **Instagram** ist bei den Jugendlichen eines der meist genutzten sozialen Medien (mpfs, 2019). Einige Einrichtungen hatten vor der Pandemie noch keine Social-Media-Präsenz und mussten ihre Beiträge auf den Plattformen erst hochfahren.

Ebenfalls viel genutzt wird die Social-Media-Plattform **Facebook**, jedoch eher, um die Eltern der Jugendlichen zu erreichen, denn Jugendliche selbst scheinen dort nicht mehr abgeholt werden zu können. Die Social-Media-Seite der Jugendeinrichtungen bilden ein Sprachrohr für die Öffentlichkeit, es wird genutzt, um über Angebote zu informieren und einzuladen und allgemein die Jugendlichen auf dem Laufenden zu halten. Weiterführende technische Möglichkeiten der Plattformen, wie regelmäßige öffentliche Livestreams oder Kommentar-/Chataustausch, stehen kaum im Fokus, denn sie werden nicht erwähnt. Die Möglichkeiten der Plattformen werden offenbar selten in ihrem vollen Maß ausgenutzt.

Neben den sozialen Netzwerken gibt es natürlich auch dezidierte Tools für VoIP, also Kommunikation über Sprache und Video sowie Tools für Instant Messaging. Während der Pandemie wurde das Videokonferenztool **Zoom** auffällig oft genutzt. Obwohl Zoom eine Business-Lösung darstellt, wurde das Tool fast bei jeder Einrichtung im Austausch mit Jugendlichen verwendet. Ob nun für aktive Medienarbeit wie Programmierkurse und Rap-Workshops, klassische Angebote wie Kochen oder Buchclubs oder für den Austausch in Kleingruppen – alles wurde über Zoom live kommuniziert. Obwohl verschiedene Einrichtungen die mit Zoom verbundenen Datenschutzbedenken, durch welche das Tool negativ aufgefallen ist, erwähnen, scheint es sich dennoch als einfache, funktionsfähige Lösung durchgesetzt zu haben. (Berliner Beauftragte



für Datenschutz und Informationsfreiheit, 2020). Welche Gründe das hat, sollte gegebenenfalls in einem wissenschaftlichen Kontext genauer angeschaut werden, da die Aussagen der Einrichtungen in dieser Befragung dazu nicht ausreichend sind. Vielleicht hat es mit der Bedienbarkeit zu tun, mit der Zugänglichkeit, oder es ist einfach ein allgemeiner Konsens durch die Pandemie entstanden, eben dieses Tool zu nutzen.

Neben Zoom wird die Plattform Discord häufig genutzt. **Discord** (auch Discordapp) ist ein Onlinedienst für Instant Messaging, Chat, Sprachkonferenzen und Videokonferenzen, der v. a. für Computerspieler geschaffen wurde. Mit seinen Funktionen für Kurznachrichten, VoIP, sowie Video- und Streamingdienst, bietet es für die Jugendarbeit sehr passende Lösungen. Genutzt wurde das Tool in Köln z. B. im Rahmen des „Jugendhaus_Digital“, einem Zusammenschluss verschiedener Jugendhäuser in Form eines Livestreams auf Twitch und Discord und für den Austausch zwischen den Teilnehmenden, dazu später noch mal mehr.

Bei der Gestaltung von Angeboten scheinbar zu vernachlässigen ist die **E-Mail**-Korrespondenz. Um es kurz und knapp mit den Worten einer Einrichtung zu beschreiben: „E-Mail ist zu komplex“ für die Kommunikation mit Jugendlichen.

Abschließend gibt es noch **WhatsApp** als Chatdienst. WhatsApp ist laut JIM-Studie die von Jugendlichen am meisten genutzte App – mit einer Nutzungsrate von mindestens 87%. Neben der Möglichkeit, kleine Feeds für interessierte Jugendliche zu erstellen, kann der Austausch über WhatsApp – genau wie SMS und Telefonie – beschrieben werden: Er ermöglicht die direkte 1on1-Kommunikation mit bestimmten Jugendlichen. Die App wurde, zusammen mit SMS und Telefonie, von fast allen Einrichtungen in dieser Form verwendet.

Bei den Angeboten selbst geht es meistens darum, die Jugendlichen durch spannende Angebote,

auf den Kanälen angekündigt, in die verschiedenen direkten Kommunikationsplattformen einzuladen, um einen stetigen und direkten Kontakt zu den Jugendlichen zu ermöglichen. Dabei sind es inhaltlich oft Angebote, die entweder schon länger in der Einrichtung bestehen oder sich nah an der digitalen oder analogen Umwelt der Jugendlichen orientieren.

„Wenn ja: Wie war die Resonanz? Wie viele Teilnehmende, wie hat es ihnen gefallen? Welche Angebote liefen gut, was lief nicht? War die Resonanz konstant? Wenn nicht: Warum nicht? Woran sind Angebote gescheitert (Technik, Personal, Know-how)? Was hätten ihr eigentlich gerne gemacht?“

Das Interesse und die Teilnahme an den verschiedenen Angeboten variierten sehr stark, es hat aber aus Sicht der Einrichtungen „genügend“ stattgefunden, viele Jugendliche wurden erreicht und „gehalten“. Jede Einrichtung hat stark unterschiedliche Erfahrungen gemacht.

Einrichtungen, die sich beispielsweise auf Social-Media-Kanäle beschränkt haben, können ein Interesse an den Posts gar nicht genau bewerten, da nur durch eine Interaktion der Kontakt sichtbar wird. *„Nicht gut bewertbar, da man bei Instagram z. B. ja nicht immer sieht, wer was gut findet, es sei denn, die Person likt etwas.“* (vgl. Treffer-Buchheim). Bei Video- und Sprachkommunikation in Form von Disco-Chats, Zoom-Workshops und Ähnlichem lassen sich Teilnehmer einfacher erkennen. Hier werden auch oft konkrete Zahlen genannt. **Die Menge der Teilnehmenden** scheint aber abhängig von den „Stammteilnehmern“ in der Einrichtung zu sein sowie von der schon bestehenden Aktivität der Einrichtung im digitalen Raum. Es gibt Gruppengrößen von 2–15 Teilnehmern.

Nicht alle Einrichtungen sind zufrieden mit der Resonanz, insbesondere während der Lockdown-

Bestimmungen. Zudem gibt es das Problem der Regelmäßigkeit und Bindung. So beschreiben einige Einrichtungen, dass die Teilnehmerzahlen nicht nur stark schwanken, sondern im Laufe der Wochen auch abgenommen haben.

Dies könnte mehrere Gründe haben, z. B. Übersättigung der Jugendlichen mit digitaler Kommunikation, fehlende Technik oder Bedienkompetenz, um die Angebote wahrzunehmen, sowie möglicherweise fehlender Zugang zum Internet bei benachteiligten Jugendlichen.

POTENZIELLE HERAUSFORDERUNGEN UND HÜRDEN

Die Einrichtungen nennen viele verschiedene Probleme, sie betreffen z. B. die Jugendlichen als Rezipienten, aber auch die Mitarbeitenden, die Tools selbst und rechtliche Rahmenbedingungen. Diese Barrieren sollen im Folgenden einmal vorgestellt werden und mit dem pädagogischen Wissensstand abgeglichen werden.

Dadurch, dass die Pandemie die Einrichtungen zwingt, digital zu arbeiten, sodass diese auf technische Geräte wie Smartphone, Laptop oder Tablet angewiesen sind (sowohl das Personal als auch die Jugendlichen), konzentrieren sich die Antworten v. a. auf technische Bedienkompetenz und Zugänge. Bedienkompetenz ist Teil der funktionalen Medienkompetenz – ihr Fehlen bildet die erste große Hürde. Die Einrichtungen berichten, dass schon kleine technische Probleme zu größeren Schwierigkeiten bei der Umsetzbarkeit bestimmter Angebote führen. Fehlende **Bedienkompetenz** wird auch als Problem vieler Jugendlicher erwähnt, sobald z. B. verlangt wird, bestimmte Programme selbstständig herunterzuladen. Wenn dabei Probleme und Fragen entstehen, haben die Mitarbeitenden oft keine

Möglichkeiten, effektiv zu helfen, auch bedingt durch die beidseitige Arbeit vom Computer aus. Je höher die technische Hürde ist, umso schlimmer wird das Problem. So berichtet eine Jugendeinrichtung: *„Die (Kommunikations-)Technik hat dabei problemlos funktioniert. Allerdings würde ich so etwas nicht mehr machen, wenn mehrere Sachen von Teilnehmern installiert werden müssen“*. Man muss sich in digitalen Kontexten also die Frage stellen, ob die nötige Bedienkompetenz bei den Jugendlichen erwartet werden kann.

In NRW werden Medienkompetenzen im Medienkompetenzrahmen übersichtlich in Kategorien unterteilt. Die erste Kategorie stellt das „Bedienen und Anwenden“ in den Vordergrund, dazu gehört, die Medienausstattung und digitalen Werkzeuge zu kennen, auszuwählen, sie zu nutzen. Und schon bei dieser Stufe gibt es viele Defizite. Weitere Kompetenzbereiche, etwa die kritische Reflexion, die aktive Nutzung und die kreative Gestaltung wurden in den meisten Angeboten während Corona erst schrittweise erreicht. Es ging v. a. darum, in Kontakt zu bleiben und erst mal etwas Unterhaltendes und Anregendes anzubieten. Inwieweit hier Jugendliche animiert wurden, aktiv zu werden, ist schwierig zu erfassen, scheint jedoch in einzelnen Fällen durchaus gelungen, etwa bei Fotoaktionen, Spielen und FabLab.

In der Praxis der OKJA, das zeigen die Aussagen der Einrichtungen, fehlen vielen Jugendlichen die nötigen reflektierten Kenntnisse über Medien und die Fähigkeit, ihre eigene Lebenswelt mit Medien zu reflektieren. In den Zeiten von Corona werden diese Problematiken argumentativ ganz klar größer, es fehlt der Kontakt zwischen den Menschen und stattdessen findet ein Austausch vermehrt über die Medien statt. Es werden Kommunikationsebenen abgetrennt und können im Digitalen nicht bestehen, an anderen Stellen werden aber bestimmte

mediale Möglichkeiten hinzugefügt, für die es aber die eben erwähnten Kompetenzen benötigt.

Je nach Medienkompetenz der Mitarbeitenden **variieren** die digitalen Angebote und reichen von Computercamp-Wochen über Facebook-Videos bis hin zu Basteltüten. Fehlende Medienkompetenz der Hauptamtlichen wird auch erfolgreich über Honorarkräfte ausgeglichen.

„Es war gut, dass wir zwei junge technik- und medienaffine Honorarkräfte haben, die sich um Technik und Social-Media-Angebote gekümmert haben.“ Jugendzentrum

Datenschutzbedenken der Mitarbeitenden hinsichtlich der Programme und Plattformen werden oft erwähnt und bilden ein wichtiges Thema im Rahmen der Jugendarbeit. Hier fällt v. a. eine Undeutlichkeit der Aussagen auf; es werden zwar oft Bedenken hinsichtlich des „Datenschutzes“ erwähnt, jedoch geht keine Einrichtung auf die genauen Bedenken rund um das Thema ein. Seit Einführung der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO/GDPR) steht die Jugendarbeit vor neuen Hürden: Nutzungs- und Speicherrechte sowie Unterschriftensammeln sind stärker reglementiert – natürlich auch, um die Rechte der Jugendlichen zu wahren. Das stellt sich in der rein digitalen Kommunikation nochmals als Erschwernis dar. So verfügen nicht alle Einrichtungen über digitale Kontaktdaten, etwa Mailadressen und Telefonnummern, um Jugendliche aktiv anzusprechen. Viele Tools wie WhatsApp, Instagram oder Zoom erscheinen trotz berechtigter Bedenken hinsichtlich der damit verbundenen Datenanalyse alternativlos, will man den Kontakt zu Jugendlichen nicht verlieren. Darüber hinaus fehlt den pädagogischen Fachkräften oft das Wissen, um Datenschutzeinstellungen und alternative Tools einzuschätzen und anzuwenden.



„Mit eurem Erfahrungshintergrund (positiv oder negativ): In welchem Punkt hättet ihr Fortbildung/Unterstützung gebraucht?“

Im Kontext Datenschutz stellen sich die Einrichtungen neue Fragen hinsichtlich der Plattformen und ihrer Nutzung. Sichern die Plattformanbieter (vorrangig Facebook Inc. für Instagram, Facebook und WhatsApp) ihre Nutzenden datenschutztechnisch genügend ab und was müssen Mitarbeitende zusätzlich über die Nutzung ihrer Daten durch Anbieter wissen? Was müssen Jugendeinrichtungen dort im Umgang mit Jugendlichen zusätzlich leisten? Wie gehen die Einrichtungen mit (teils) öffentlichen Informationen in Direktnachrichten oder in Konferenzen und mit Daten auf Servern um, die von Jugendlichen, die sich mitteilen möchten, ungeschützt preisgegeben werden? Lieber keinen Kontakt und datensicher oder guten Kontakt auf risikobehafteten Plattformen wie Zoom? Diese schlechte Alternative stellt sich vielen Einrichtungen. Beim Großteil der befragten Einrichtungen gibt es hier einen hohen Bedarf an Fortbildung und Unterstützung.

Zuletzt geht es um die unterschiedlichen Startbedingungen für die Teilnahme an den digitalen Angeboten – was als besonders wichtig von den Befragten eingeschätzt wird. **Soziale Ungleichheit**

beeinflusst die Teilnahme an digitalen Angeboten. Die Einrichtungen erwähnen verschiedenste Probleme der Jugendlichen, teilzuhaben. Gründe, warum sie den Kontakt zu ihnen verlieren:

- Eine Einrichtung verliert den Kontakt zu Jugendlichen aus einem Heim, da es in diesem scheinbar kein freies WLAN gibt.
- Manche Teilnehmende besitzen keinen Computer und nur ein simples Smartphone und sind in den Leistungs- und Bedienmöglichkeiten beschränkt.
- Zwei Einrichtungen berichten davon, dass der Kontakt zu Geflüchteten mit den digitalen Angeboten komplett abgebrochen sei. Die Gründe können hier unterschiedlich sein, schließen jedoch auch Sprachbarrieren und fehlenden Zugang zu den Communitys nicht aus.
- Einige Einrichtungen nennen prekäre familiäre Verhältnisse, die es schwierig machen, in den eigenen vier Wänden überhaupt – und wenn möglich, dann nicht ungestört – teilnehmen zu können.

Das gilt auch für Lage und Ausstattung der Einrichtungen: Das Vorhandensein von Diensthandys oder digitaler Infrastruktur sowie die interne digitale Kommunikation während der Schließungen beeinflussten den Erfolg der digitalen Angebote.

FACHKRÄFTE: AUSTAUSCH UND KONTAKT ZU ANDEREN EINRICHTUNGEN

„Wenn ihr euch so anschaut, was die Kolleginnen und Kollegen gemacht haben: Ist euch da ein digitales Projekt von anderen besonders aufgefallen?“

Auch wenn die Herausforderungen bei diesen Umstellungen als umfangreich wahrgenommen wurden und ein Bedarf an Fortbildungen genannt



wird, gibt es eine positive Erfahrung, die viele Einrichtungen nennen: den Austausch zwischen den Einrichtungen während der Maßnahmen zur Eindämmung der Corona-Pandemie. So gab es neue Formen der Zusammenarbeit, wie z. B. beim Kölner Projekt „Jugendzentrum_Digital“, einem Zusammenschluss verschiedener Jugend- und Medieneinrichtungen, die im Rahmen der Schließungen kooperativ Inhalte produziert und auf der Streaming-Plattform Twitch.tv ([twitch.tv/jugendzentrum_digital](https://www.twitch.tv/jugendzentrum_digital)) veröffentlicht haben. In einem Programmrahmen wurden verschiedene Einrichtungen und Organisationen eingeladen und hatten die Möglichkeit, über die Wochentage verteilt in Sendeblocks – unter Einhaltung der Abstands- und Hygieneregeln – zu produzieren und Inhalte zu senden. Die Angebote waren breit gefächert: Programmieren, Gaming, Kunst, kleine Wettbewerbe, 3D-Druck und vieles mehr.

Wie das Angebot bei den Jugendlichen aufgenommen wurde, lässt sich aus dieser Befragung nicht erkennen. Das Projekt hat sich bei den Jugendeinrichtungen herumgesprochen und wird v. a. für den guten Austausch zwischen den Fachkräften gelobt. Hierzu trug die Kommunikation auf dem gemeinsamen Discord-Server bei, wo die Einrichtungen sich anmelden und in Chats austauschen konnten. Das Projekt gelang auch deshalb, weil nicht von allen, die Beiträge leisteten, die gleichen vertieften Technikkompetenzen gefordert

wurden, sondern es war hier ein gewisser technischer Service für inhaltliche Beiträge gegeben. Das könnte auch zukünftig eine Aufgabe von medienpädagogischen Facheinrichtungen sein.

„Wie war euer Kontakt zu anderen Fachkräften? Haben Arbeitskreise online stattgefunden? An welchen Stellen hattet ihr Austausch? Oder hättet euch Austausch gewünscht?“

Aber auch jenseits dieses Beispiels erzählen die Einrichtungen besonders positiv von ihrem Austausch mit anderen Einrichtungen, auch durch die Möglichkeit, die Angebote und Inhalte der anderen z. B. auf Instagram nachzuverfolgen. Als Beispiel für spannende Projekte werden hier unter anderem Instagram-Fotoprojekte, Sportchallenges oder digitale Rollenspiele erwähnt. Die Frage hierbei ist natürlich, ob so ein Austausch auch ohne die Schließungen möglich gewesen wäre, da sich viele Einrichtungen normalerweise auf sich selbst, ihre Träger und ihr Klientel beschränken. Mit den digitalen Angeboten steigt fast zwangsläufig auch die öffentliche Präsentation und somit die gegenseitige Inspiration und der Austausch. Das ist trotz der großen Herausforderungen eine gute Sache.

AUSBLICK AUF NACH-CORONA-ZEITEN

„Könnt ihr euch vorstellen, die digitalen Angebote auch nach Corona beizubehalten?“

Könnte also während der Schließungen die Jugendarbeit ihre Arbeit einfach digital fortsetzen? Diese Schlussfolgerung wäre etwas voreilig, v. a. bei Betrachtung der breiten Probleme und Herausforderungen rund um rein digitale Angebote. Jedoch kann man sagen, dass durch die Situation viele

neue Erkenntnisse gewonnen wurden und die meist eher abwehrende Haltung gegenüber digitalen Medien in der Jugendarbeit verändert wurde.

Viele Jugendeinrichtungen berichten abschließend darüber, dass sie bestimmte, wenn auch nicht alle Formen und Strukturen, die entstanden sind, gern beibehalten wollen, z. B. Angebote weiterhin auf den Kanälen zu teilen oder digitale Workshops über Zoom/Discord anzubieten. Die Einrichtungen sind an weiterführenden Fort- und Weiterbildungsangeboten rund um Datenschutz und digitale Tools interessiert.

Aktuell bleibt die digitale Lebenswelt der Jugendlichen ein „Ort“, an dem sich die Jugendarbeit weiterhin zurechtfinden muss, obwohl so viel mehr gehen würde, wenn man die Herausforderung des Zugangs, der Bedienkompetenz und der pädagogisch-methodischen Qualität meistern würde. So geben die Maßnahmen zur Eindämmung der Pandemie ein spannendes besonderes Beobachtungsmoment für die Kinder- und Jugendarbeit, der hoffentlich in der Sozialwissenschaft weiter behandelt werden kann.

Sicher ist jedoch: Die „Lebenswelt der Jugendlichen“, also die digitalen Medien, sind und bleiben zentrales Thema in der Jugendarbeit. Man sollte den Schwung jetzt nutzen, um digitale Angebote in der Jugendarbeit breit, qualitativ und für alle zugänglich weiterzuentwickeln.

LITERATUR

- Berliner Beauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit, 2020. Hinweise für Berliner Verantwortliche zu Anbietern von Videokonferenz-Diensten, Berlin: s.n.
- FJMK, 2020. Discord in der Kinder- und Jugendarbeit, NRW: s.n.
- Medienanstalt NRW, 2020. Medienkompetenzportal NRW Handlungsfelder Offene Kinder- und Jugendarbeit. [Online]
- Available at: www.medienkompetenzportal-nrw.de/handlungsfelder/offene-kinder-und-jugendarbeit.html
- mpfs, 2019. JIM-Studie 2019. s.l.:s.n.
- Schorb, 2017. Medienkompetenz. In: Grundbegriffe Medienpädagogik. München: Kopaed, pp. 254–260.

♣ Arnold Hildebrandt

FILMPÄDAGOGISCHE WORKSHOPS *DER LAG LM 2021*

Treffen der BJF-Landesverbände in Chemnitz



Auf der Tagesordnung des zweitägigen Arbeitstreffens der BJF-Landesverbände am 17. und 18. Oktober 2020 standen die Gestaltung des Seminarprogramms 2021 (inkl. Festlegung der gesetzten Seminare für 2021, 2022, 2023), der Erfahrungsaustausch zwischen den LAGs und der BJF-Geschäftsstelle zum Thema „Umgang mit der Corona-Pandemie“ und Information und Austausch über die Möglichkeit von internationalen Jugendbegegnungen und Arbeitstreffen im nächsten Jahr. Das Wochenende stand im Zeichen des 50-jährigen Jubiläums unseres Dachverbands Bundesverband Jugend und Film e.V., das zeitgleich mit dem wunderbaren Internationalen Filmfestival SCHLINGEL stattfand.

Einige Landesverbände konnten aufgrund kurzfristig neu spezifizierter COVID-19-Bestimmungen in Chemnitz nicht dabei sein. Der BJF hat flexibel reagiert und die nicht Anreisenden zu einer Zoom-Konferenz eingeladen.

Die LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. als Landesverband nahm in digitaler Form am diesjährigen Treffen teil.

Die LAG LM führt in Zusammenarbeit mit dem Bundesverband Jugend und Film e.V. (BJF), Frankfurt am Main, und in Kooperation mit ihren Mitgliedern filmpädagogische Workshops durch. Für das kommende Jahr sind folgende Termine fest eingeplant:

FILMGESTALTUNG MIT DEM TABLET

Durch die ständige Verbesserung der Smartphones und Tablets ist es seit einiger Zeit möglich, mit diesen kleinen Geräten selbst Filme zu produzieren. Sehr gute Kameras, die in einer Qualität von bis zu 4K aufnehmen können, und viele Apps erweitern die Optionen der Filmproduktion: Ob Lichteffekte, Slowmo, Greenscreen, animierte Sequenzen oder Farb- und Stilisierungsfilter – das Angebot ist riesig.

In diesem Seminar lernen die Teilnehmenden, wie man mit Smartphone und Tablet ansehnliche Filme produzieren kann. Ausprobiert werden können unterschiedliche Programme zum Erstellen, Schneiden und Finalisieren der (animierten) Filme, Apps für einzelne Effekte sowie verschiedenes Zubehör. Gemeinsam werden kleine Sequenzen erstellt, bei denen das Austesten der technischen Möglichkeiten im Vordergrund steht. „Analoge“ Gestaltungsmöglichkeiten für Filter und Effekte werden ebenfalls präsentiert und laden zum Erproben und Selbstmachen ein.

Die LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. bietet zu diesem Thema zwei Workshops an.

Termin: **Donnerstag 29.03.2021, 9–16 Uhr**

Kooperationspartner:

Inklusive OT Ohmstraße · Ohmstr. 83 · 51145 Köln

Referentin: **Melanie Leusch**

Zielgruppe: **Kinder zwischen 10 und 14 Jahren**

Anmeldeschluss: **24. März 2021**

TN-Gebühr: **5 €**

Termin: **Dienstag 22.10.2021, 9–16 Uhr**

Kooperationspartner:

Inklusive OT Ohmstraße · Ohmstr. 83 · 51145 Köln

Referentin: **Melanie Leusch**

Zielgruppe: **Pädagogische Fachkräfte**

Anmeldeschluss: **18. Oktober 2021**

TN-Gebühr: **10 €**

INFO

**Lidia Focke · Tel 02 03/41 86 76-84
focke@medienarbeit-nrw.de**

Filmseminar:

Filmgestaltung mit dem Tablet

29. März 2021, 10.00 – 17.00 Uhr,
Köln

Das Filmseminar findet in Zusammenarbeit mit dem Bundesverband Jugend und Film e.V. und Inklusive OT-Ohmstraße Porz statt.

BJF-Jahrestagung

23. – 25. April 2021,
Wiesbaden-Naurod

17. Deutscher

Kinder- und Jugendhilfetag

18. – 20. Mai 2021
Essen

Filmseminar:

Filmgestaltung mit dem Tablet

22. Oktober 2021, 10.00 – 17.00 Uhr,
Köln

Das Filmseminar findet in Zusammenarbeit mit dem Bundesverband Jugend und Film e.V. und Inklusive OT-Ohmstraße Porz statt.



Anzeigen und Beilagen in der InterAktiv

Sie haben die Möglichkeit, in unserer InterAktiv eine Anzeige zu schalten. Die Mediadaten schicken wir Ihnen gerne zu.

*Der Vorstand
und das Team
der LAG Lokale
Medienarbeit NRW
wünschen allen
Mitgliedern,
Kooperationspartnern
und Förderern
alles Gute für das Jahr
2021*

interaktiv

IMPRESSUM

Herausgeberin:

Landesarbeitsgemeinschaft
Lokale Medienarbeit NRW e.V.
(LAG LM)
Hedwigstraße 30-32
47058 Duisburg
Tel. 0203 418676-80 (Zentrale)
info@medienarbeit-nrw.de
www.medienarbeit-nrw.de

Auflage: 400

Vi.S.d.P.: Arnold Hildebrandt

Redaktion: Arnold Hildebrandt,
Dr. Christine Ketzer

Korrektur: Irina Ditter

Layout: Alessandro Riggio

Titelbild: Roman3dArt/shutterstock

Druckerei: Druckhaus Süd, Köln

Kosten: Jahresabonnement 5,00 €,
Einzelnummer 3,00 €

Gefördert vom

Ministerium für Kinder, Familie,
Flüchtlinge und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



Medienpädagog*in (m/w/d) für das Team der Geschäftsstelle gesucht

Die Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V. (LAG LM), Fachstelle für aktive Medienarbeit und Medienbildung, sucht eine/n Medienpädagog*in in Teilzeit (30 Std.) zum 1.3.2021 oder früher. Die Stelle ist unbefristet.

Die LAG LM ist ein Netzwerk aus über 170 Mitgliedern in NRW, die eigenständig kulturelle, soziale, politisch-bildende und pädagogische Medienarbeit vor Ort leisten. Als Fachstelle haben wir den Schwerpunkt Inklusive Medienarbeit. Wir informieren, beraten und bilden fort.

Der Aufgabenbereich

- Unterstützung der Arbeit der Geschäftsstelle, Betreuung der Mitglieder
- Erstellung von Projektkonzepten, allgemeines Projektmanagement, Erstellung von Verwendungsnachweisen
- Vertretung des Angebots auf Messen und Fachtagungen
- Unterstützung der Öffentlichkeitsarbeit
- Redaktion unserer Online- und Printpublikationen, Autor*innentätigkeiten
- Durchführung von Workshops und Fortbildung im medienpädagogischen Bereich

Wir erwarten

- Ein abgeschlossenes Hochschulstudium im Bereich Sozialer Arbeit, Pädagogik oder eine vergleichbare Ausbildung
- Affinität zur Arbeit mit heterogenen Zielgruppen
- Erfahrung in der aktiven Medienarbeit, dem Leiten von Workshops und Projekten
- Kommunikationsstärke, Organisationstalent und ein hohes Maß an Selbstständigkeit
- Sicherer Umgang mit Word, Excel und Powerpoint
- Sicherer Umgang mit Content Management Systemen, Blogsoftware (Wordpress) und Social Media

Wir bieten

- Eine interessante und vielseitige Mitarbeit in einem engagierten Team
- Ein hohes Maß an Gestaltungsspielraum
- Ein Firmenticket (VRR und Übergang in den VRS möglich)
- Möglichkeit zum Homeoffice nach Absprache

Wir begrüßen Bewerbungen von allen Menschen, unabhängig von ihrer Herkunft, Hautfarbe, Religion, Weltanschauung und/oder sexuellen Orientierung. Bewerber*innen mit Behinderungen werden bei gleicher Qualifikation bevorzugt.

Ihre aussagekräftige Bewerbung richten Sie bitte ausschließlich per E-Mail bis zum 4. Januar an ketzer@medienarbeit-nrw.de

LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. · Hedwigstraße 30-32 · 47058 Duisburg
www.medienarbeit-nrw.de · www.inklusive-medienarbeit.de





Unsere Publikation InterAktiv plus
Medien und Bewegung: Wie mit Medienprojekten Bewegung ins Spiel kommt
steht Ihnen im PDF-Format auf unserer Webseite unter Angebot - Publikationen
kostenlos zum Download zur Verfügung.