

# DIGITALDABEI! 8.0

JUNGE GEFLÜCHTETE PARTIZIPIEREN  
DURCH AKTIVE MEDIENARBEIT



METHODISCHE ANSÄTZE, BEST PRACTICE  
UND ERFAHRUNGSBERICHTE  
AUS 8 JAHREN PROJEKTARBEIT

## INHALT

- 03** **Grußwort Ministerin Josefine Paul**  
*Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes NRW*
- 04** **EDITORIAL**
- 06** **Im Gespräch mit Sarah Kühling**  
*Referentin im Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes NRW*
- 08** **Was ist für dich das Besondere an *Digital dabei!*?**  
*Jugendliche und Fachkräfte aus dem Projekt kommen zu Wort*
- 12** **Es gibt auch Herausforderungen**  
*Interview Isabella Kuhne: Medienarbeit mit jungen Geflüchteten*
- Digital dabei!* vor Ort – Das passiert bei unseren Mitgliedern**
- 14** **Die Welle gGmbH, Remscheid**  
**Eintauchen in virtuelle Welten**  
*Die Welle fördert mit VR-Projekt Kreativität und Inklusion*  
**Aus der Praxis**  
*Methode Virtuelle Welten*
- 20** **Offener TV-Kanal Bielefeld e.V. | Kanal 21**  
**Grenzenlos TV macht junge Geflüchtete sichtbar**  
*„Wir wollen eine Inspiration für die Gesellschaft sein“*  
**Aus der Praxis**  
*Methode Fernsehproduktion*
- 24** **Kinder- und Jugendtreff Hillerheide**  
**Aus der Praxis**  
*Methode Multimediales Stadterkundungsprojekt*
- 28** **Kinder- und Jugendeinrichtung Take Five Bilderstöckchen**  
**Bewegte Gedanken**  
*Jugendliche mit und ohne Fluchterfahrung produzieren eigenen Film*  
**Aus der Praxis**  
*Methode Videoredaktion*
- 32** **Praxistipps für die Arbeit vor Ort**  
*Denkanstöße, hilfreiche Tipps und Informationsangebote*

» Digitale Medien bieten den geflüchteten Jugendlichen auch die Möglichkeit, ihre persönlichen Ansichten oder Erlebtes zu reflektieren, auszudrücken und der Öffentlichkeit zu präsentieren.



Liebe Projektmitarbeitende, liebe Projektteilnehmende, liebe Leser:innen!

Bereits im achten Jahr setzen die Mitgliedsorganisationen der Landesarbeitsgemeinschaft (LAG) Lokale Medienarbeit NRW e.V. vielfältige Projekte zur Medienarbeit mit jungen geflüchteten Menschen um. Ein wichtiger Schwerpunkt liegt dabei in der aktiven Einbindung der Jugendlichen. Nicht nur bei der Umsetzung der Projekte, sondern auch bei der Entwicklung dieser Publikation sind die Ersteller:innen diesem Leitgedanken treu geblieben.

Junge Menschen, die zu uns nach Nordrhein-Westfalen flüchten, mussten in ihrer Heimat oft alles zurücklassen – Familie, Freund:innen, Schule, Ausbildung, Hobbies. Digitale Medien – hier insbesondere das Smartphone – bieten oft die einzige Möglichkeit, in Kontakt mit der Heimat zu bleiben. Gleichzeitig helfen sie dabei, sich in der neuen Heimat zurecht zu finden, Kontakte zu knüpfen und Sprachbarrieren zu überwinden. Digitale Medien sind daher auch aus der Lebenswelt von jungen geflüchteten Menschen nicht wegzudenken.

Digitale Medien bieten den geflüchteten Jugendlichen auch die Möglichkeit, ihre persönlichen Ansichten oder Erlebtes zu reflektieren, auszudrücken und der Öffentlichkeit zu präsentieren. Dies greifen die unterschiedlichen Projekte von „Digital dabei!“ auf. Neben der Vermittlung von Kenntnissen zu Soft- und Hardware sowie Social Media werden die jungen Menschen beispielsweise dabei unterstützt und begleitet, Interviews, Filmbeiträge, Radiosendungen oder Fotoausstellungen zu erstellen. Dabei sind zahlreiche tolle Werke entstanden – einen Eindruck, wie umfangreich und vielfältig die Projekte umgesetzt werden, vermitteln diese Publikation und der dazugehörige Internetauftritt [www.medienarbeit-nrw.de/projekte/digital-dabei/](http://www.medienarbeit-nrw.de/projekte/digital-dabei/).

An dieser Stelle bedanke ich mich bei allen Beteiligten für das große Engagement: Bei der LAG Lokale Medienarbeit, allen Fachkräfte in den Einzelprojekten, aber ganz besonders auch bei den jungen Menschen, die sich engagiert und kreativ an den vielfältigen Projekten beteiligt haben. Ich wünsche allen Beteiligten weiterhin viel Erfolg und Freude in den unterschiedlichen Projekten, und den Leser:innen nun eine spannende Lektüre!

Ihre  
Josefine Paul  
Ministerin für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung,  
Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen

Liebe Kolleg\*innen,

es ist kaum zu glauben, wie rasch die Zeit vergeht. Wir blicken heute zurück auf acht erfolgreiche Jahre in der engagierten Jugendmedienarbeit mit jungen Geflüchteten!

Acht Jahre *Digital dabei!* Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit, das heißt: 83 Projekte, die in ganz Nordrhein-Westfalen durchgeführt wurden, zahlreiche junge Geflüchtete erreicht und damit Partizipation ermöglicht haben.

Diese Projekte, die vor Ort von unseren Mitgliedern umgesetzt werden, sind nicht nur Zahlen auf dem Papier, sondern lebendige Beweise für das unermüdliche Engagement und die positive Energie, die in dieser landesweiten Initiative stecken. Es sind die engagierten Kolleg\*innen in den Einrichtungen, die teilnehmenden Jugendlichen und die großzügigen Unterstützer\*innen, die uns von Anfang an begleitet haben und die dieses Projekt erst möglich gemacht haben. In diesem Sonderheft wollen wir daher gemeinsam zurückblicken, Einblicke gewähren, Methoden veröffentlichen und auch diejenigen zu Wort kommen lassen, um die es im Projekt geht – die jungen Geflüchteten, die durch aktive Medienarbeit partizipieren. Das Heft ist in Zusammenarbeit mit einer Nachwuchsjournalistin entstanden, die die Interviews vor Ort geführt und die Reportagen geschrieben hat. Hierbei war uns die unvoreingenommene Perspektive einer jungen Außenstehenden wichtig.

Als die LAG Lokale Medienarbeit NRW 2016 den Grundstein für *Digital dabei!* gelegt hat, konnte sie mit ihren Mitgliedsorganisationen bereits an insgesamt acht Standorten in Nordrhein-Westfalen medienpädagogische Angebote für junge Geflüchtete umsetzen. Seither haben wir mithilfe der Sondermittel des Ministeriums für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes NRW jährlich mit bis zu 14 Mitgliedern Projekte in ganz NRW durchgeführt. Von Bielefeld über Dortmund bis nach Bonn setzen diese Organisationen in Eigenregie medienpädagogische Angebote und Workshops um, die die gesamte Bandbreite der Medienproduktion abdecken.

Die Ergebnisse der Projekte unterstreichen die hohe Relevanz von Medien als wichtiger Bestandteil der Lebenswelt junger Geflüchteter. Darüber kann Selbstwirksamkeit erlebt werden, und Jugendliche können ihre Sicht auf die Dinge einer (größeren) Öffentlichkeit zeigen. Über die aktive Medienarbeit werden ganz nebenbei auch die Sprache, die Teamarbeit und das Bedienen technischer Geräte erlernt.

Wie jede Reise ist auch unsere geprägt von Meilensteinen. Im Februar 2019 konnten wir *Digital dabei!* mit einem Stand bei der G5-Fachtagung *Viel erreicht – viel zu tun! Chancen & Grenzen der Jugend(sozial)arbeit mit jungen Geflüchteten* in Mülheim an der Ruhr vor rund 600 Fachleuten aus NRW präsentieren. Es wurde ein breiter Konsens darüber erzielt, dass demokratiefördernde Projekte, die jungen Menschen die Möglichkeit geben, ihre eigenen Ideen für ein gemeinsames Zusammenleben zu entwickeln, langfristig gestärkt werden müssen.

Beim Tag der Medienkompetenz im September 2020, der im Landtag NRW und digital stattfand, konnten wir unser *Digital dabei!* einer breiteren Öffentlichkeit vorstellen. Das Motto *A Better Tomorrow! – Visionen für eine digitalisierte Gesellschaft* passte da hervorragend.

In Zusammenarbeit mit unserem Mitglied *Offener TV-Kanal Bielefeld | Kanal 21* ist eine Sendung entstanden, in der Geflüchtete auf ihre Weise von ihren Erfahrungen berichteten. Diese wurde im Anschluss an den Livestream aus dem Landtag ausgestrahlt, was uns sehr gefreut hat.

In diesem Heft nun können Sie mehr darüber erfahren, was vor Ort geschieht. Stellvertretend für die Arbeit in ganz NRW schauen wir vier Einrichtungen im Projekt *Digital dabei!* über die Schulter. Angereichert werden die Schulterblicke durch Methodensammlungen für pädagogische Fachkräfte. Tauchen Sie auf S. 14 ein in das VR-Projekt des Soziokulturellen Zentrums *Die Welle gGmbH* aus Remscheid, bei dem Jugendliche mit und ohne Fluchterfahrung den Garten ihrer Träume erschufen. Der Verein *Offener TV-Kanal Bielefeld | Kanal 21* gewährt uns auf S. 20 einen Einblick in seine aktive Medienarbeit – der Produktion von Fernsehbeiträgen. Der *Kinder- und Jugendtreff Hillerheide* unter der Trägerschaft der *Caritas Recklinghausen* erzählt uns auf S. 24 von seinem multimedialen Stadterkundungsprojekt. Und die Kinder- und Jugendeinrichtung *Take Five* unter der Trägerschaft des *Sozialdienst Katholischer Männer e.V.* nimmt uns ab S. 28 mit in das Projekt „3G durchgespielt – geplant, gedreht, geschnitten“, bei dem die Teilnehmenden sich filmisch mit ihrem Leben und ihren Gedanken während der Corona-Pandemie auseinandersetzen.

Und es kommen die Menschen zu Wort, ohne die *Digital dabei!* nicht möglich wäre: die pädagogischen Fachkräfte, die mit den Jugendlichen vor Ort arbeiten, sowie die Jugendlichen, die in den Projekten aktiv geworden sind.

Besonders freuen wir uns über das Grußwort der Ministerin für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen, Josefine Paul, und das Interview mit Sarah Kühling, der zuständigen Referentin im Ministerium. Für die zuverlässige Förderung möchten wir uns – auch im Namen unserer Mitglieder – herzlich bedanken!

Wir sind sehr stolz auf das, was unsere Mitglieder in den letzten acht Jahren umgesetzt und erreicht haben, und freuen uns auf die kommenden Herausforderungen und Erfolge in der Jugendmedienarbeit mit jungen Geflüchteten. Möge *Digital dabei!* weiterhin ein Ort der Begegnung, des Lernens und des Austauschs sein.

Für das Team der LAG LM



# IM GESPRÄCH MIT SARAH KÜHLING

Referentin im Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen

**Bitte stellen Sie sich und Ihre Position im Ministerium kurz vor.**

Mein Name ist Sarah Kühling und ich bin Referentin im Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen. Seit Anfang 2020 bin ich in dem Referat tätig, das unter anderem für junge Geflüchtete zuständig ist. Zu meinen Aufgaben gehören der Austausch mit Trägern der Jugendhilfe, die mit Kindern und Jugendlichen mit Fluchterfahrung arbeiten, und die Koordination der Fördermittel und Maßnahmen für Kinder aus Flüchtlingsfamilien und für junge Geflüchtete.

**Sie gehören dem Referat im Ministerium an, das für die Förderungen aus der sog. Titelgruppe 68 „Koordinierung der Maßnahmen für Kinder aus Flüchtlingsfamilien und für junge Geflüchtete“ zuständig ist. Wann wurde diese Förderung ins Leben gerufen und welche Ziele wurden / werden damit verfolgt?**

Die Fördermittel für Angebote und Maßnahmen für junge Geflüchtete wurden das erste Mal im Haushaltplan 2016 veranschlagt, also als Reaktion auf den großen Zuzug geflüchteter Menschen in den Jahren 2015 und 2016. Viele der Geflüchteten waren Jugendliche und Kinder. Das stellte sowohl Bund, Länder, Kommunen und Institutionen, als auch die Gesellschaft, vor allem aber die Kinder- und Jugendhilfe vor besondere Herausforderungen. Die jungen Menschen hatten eine sehr belastende Flucht hinter sich und waren zum Teil traumatisiert. Ihnen sollte ein gutes Ankommen ermöglicht und Schutz, Hilfe und Unterstützung geboten werden. Hier konnte und kann die Kinder- und Jugend(sozial-)arbeit wichtige und wertvolle Arbeit leisten. Diese zusätzliche Aufgabe war allerdings nicht aus den damaligen vorhandenen Finanzmitteln zu stemmen. Die Titelgruppe 68 wurde eingerichtet, um schnell und unkompliziert zusätzliche Mittel für Projekte der offenen, verbandlichen und kulturellen Jugendarbeit sowie der Jugendsozialarbeit zur Verfügung zu stellen.

Diese Projekte unterstützen junge Geflüchtete bei der Bewältigung ihrer Erfahrungen und Erlebnisse, fördern sie und führen sie an die Angebote der Kinder- und Jugendarbeit heran.

Darüber hinaus fördert das Ministerium Maßnahmen der Fachstellen der Jugendarbeit, die sich teilweise an junge Geflüchtete selbst richten und teilweise die Qualifizierung der Mitarbeiter\*innen in der Jugendarbeit beinhalten.

**Inwiefern beeinflusst der Krieg in der Ukraine die Arbeit der Titelgruppe?**

Durch den russischen Angriffskrieg auf die Ukraine kommen erneut sehr viele Menschen, darunter besonders auch Kinder und Jugendliche nach Nordrhein-Westfalen. Auch der Zuzug aus anderen Ländern ist wieder größer geworden und damit der Zulauf in die Angebote der Jugendhilfe. Die Angebote und Strukturen, die sich seit 2016 in der Kinder- und Jugendarbeit für junge Geflüchtete etabliert haben, konnten die Fachkräfte bei dieser Herausforderung gut unterstützen.

Eine besondere Herausforderung, von der uns die Mitarbeiter\*innen in der Kinder- und Jugendarbeit insbesondere zu Beginn des Angriffskriegs auf die Ukraine berichteten, ist eine wahrgenommene Ungleichbehandlung von Geflüchteten aus der Ukraine und anderen Staaten. Für die jungen Geflüchteten, die bereits Krieg in ihrem Heimatland erlebt haben, ist es zudem eine erneute Angsterfahrung, dass in geographischer Nähe zu Deutschland, wo sie sich sicher fühlen, ein Krieg ausbricht. Die Fachkräfte mussten hierauf besonders sensibel eingehen.

Vor dem Hintergrund des Krieges hat die Landesregierung die Mittel erhöht und zur Abmilderung der Folgen 2023 insgesamt 1,5 Mio. Euro für zusätzliche Unterstützungsmaßnahmen für junge Geflüchtete zur Verfügung gestellt.



» Für junge Geflüchtete sind digitale Medien ganz besonders wichtig.

**Welche Bedeutung hat Medienarbeit mit jungen Geflüchteten für Partizipation und Teilhabe?**

Junge Menschen nutzen generell eine Vielzahl von Medien. Sie sind aktiv in den Sozialen Medien, nutzen sie für die Kommunikation mit Freunden, zum Musikhören, fürs Gaming, um Fotos und Filme zu erstellen, aber auch für die Schule. Partizipation und Teilhabe junger Menschen ist ohne digitale Medien kaum denkbar.

Für junge Geflüchtete sind digitale Medien ganz besonders wichtig, denn das Handy bietet oft den einzigen Kontakt zur Familie und zu Freunden im Herkunftsland und ermöglicht ihnen, sich über die Geschehnisse im Heimatland auf dem Laufenden zu halten. Digitale Medien helfen jungen Geflüchteten, sich in der neuen Heimat zurecht zu finden. Sie können mit dem Handy mit anderen (jungen) Menschen vor Ort in Kontakt treten, sich im fremden Ort orientieren, mittels Übersetzer-Apps Sprachbarrieren überwinden und erste Sprachkenntnisse erlangen. Online-Games lassen sich oft auch ohne Sprachkenntnisse spielen.

Allein diese wenigen Beispiele zeigen: Digitale Medien bieten eine Reihe von Möglichkeiten, jungen Geflüchteten Partizipation und Teilhabe zu ermöglichen. Medienprojekte der Kinder- und Jugendarbeit greifen all diese Möglichkeiten auf und unterstützen und begleiten die jungen Menschen beim Ankommen im neuen Land.

**Was möchten Sie unseren Partnereinrichtungen, die am Projekt Digital dabei! mitwirken, sagen / mitgeben – zu ihrer Arbeit in den letzten Jahren, oder auch für die zukünftigen Projekte?**

Zunächst möchte ich, auch im Namen von Ministerin Paul, den Mitarbeiter\*innen des Projekts ganz herzlich für ihren Einsatz in der Arbeit mit den jungen geflüchteten Menschen danken. Sie haben wesentlich dazu beigetragen, dass in den vergangenen acht Jahren eine Vielzahl von jungen Menschen aus anderen Ländern begleitet und gefördert werden konnten. Sie haben sie auf ihrer Suche nach einer neuen Heimat hier in Nordrhein-Westfalen begleitet und unterstützt. Dabei sind die Einrichtungen im Projekt *Digital dabei!* stets auf die aktuellen Bedürfnisse und Anliegen der jungen geflüchteten Menschen eingegangen. Der Blick auf die ganz unterschiedlichen Angebote in den jeweiligen Partnereinrichtungen zeigt, auf welcher vielfältigen Art und Weise Digitale Medien zum Einsatz kommen können und den Jugendlichen die Möglichkeiten eröffnen, sich mit den für sie wichtigen Themen auseinanderzusetzen.

Für die Zukunft wünsche ich allen Partnereinrichtungen im Projekt *Digital dabei!* weiterhin viel Erfolg und auch viel Freude bei ihren Projektgestaltungen. Medienangebote werden auch künftig in der Kinder- und Jugendarbeit eine große Rolle spielen und dazu beitragen, Kindern und Jugendlichen aus anderen Ländern Teilhabe und Partizipation zu ermöglichen.

# WAS IST FÜR DICH DAS BESONDERE AN DIGITAL DABEI!?

Jugendliche und Fachkräfte aus dem Projekt kommen zu Wort:

**Lisa, 16, Ukraine**

Projekt bei Nocase inklusive Filmproduktion gGmbH

» Ein Ausflug nach Neuss wird unvergesslich bleiben. Die Zusammenarbeit mit solch ausdrucksstarken Kollegen war einfach und hat viel Spaß gemacht.



**Sam, 16, Syrien**

Projekt bei barrierefrei kommunizieren!

„Ich bin als Kind nach Deutschland gekommen und kannte das Land und seine Leute überhaupt nicht. Deshalb bin ich im Nachhinein dankbar dafür, dass mir Abenteuer Lernen e.V. damals barrierefrei kommunizieren! vorgestellt hat. Heute mache ich mein Fachabitur in Informatik und Wirtschaft. Dabei hilft mir das, was ich bei barrierefrei kommunizieren! früh lernen durfte, sehr – es bringt mich weiter. Ich würde mich heute technisch nicht so gut auskennen, wenn uns im Projekt nicht die neuesten Entwicklungen sowie Vor- und Nachteile einzelner Programme und Technologien vermittelt worden wären. Auch bei meinem zukünftigen Beruf im Bürowesen hilft mir das hier Gelernte. Grundsätzlich komme ich gerne hierher. Alle sind sehr nett und niemand schikaniert einen aufgrund seiner Herkunft oder seiner Hautfarbe. Alle werden hier gleichbehandelt und wir halten alle zusammen. Niemand wird ausgegrenzt.“

**Ahmet, 17, Syrien**

Projekt bei barrierefrei kommunizieren!

Name durch Redaktion geändert

„Mit ungefähr zehn Jahren bin ich das erste Mal auf barrierefrei kommunizieren! aufmerksam geworden. Ich habe es damals sehr interessant gefunden und wollte gerne an einigen Projekten teilnehmen. Dabei konnte ich dann meine technischen Skills optimieren, wie den Umgang mit PowerPoint. Anderes habe ich hier von Grund auf gelernt, wie den Videoschnitt. Das Projekt im Rahmen von *Digital dabei!* hat mir auf jeden Fall viele Dinge für meine berufliche Zukunft in den Medien mitgegeben. Besonders gut finde ich, dass ich hier immer eigenständig kreativ sein kann und dafür die entsprechende Unterstützung bekomme. Wenn ich etwas Negatives nennen müsste, dann, dass ich gerne mehr Zeit hier verbracht hätte, als es mir durch die Schule möglich war. Wäre ich heute noch mal Kind, würde ich die gleiche Chance noch mal nutzen.“



**Jian, 20, Syrien**

Projekt bei Offener TV-Kanal Bielefeld | Kanal 21

» Mir hat es gefallen, dass die Personen, die hinter Kamera waren, sehr freundlich waren und alles gut erklärt haben, deswegen habe ich keine Panik bekommen und habe mich getraut vor der Kamera zu sprechen.

**Ahmad, 19, Syrien**

Projekt beim Kinder- und Jugendtreff Hillerheide

» Für mich war es wichtig, dass wir uns aktiv in das Projekt mit Ideen einbringen konnten.

„Ich bin als Besucher des Jugendtreff Hillerheide auf das Projekt aufmerksam und neugierig geworden. Rückblickend war für mich der Austausch mit allen Teilnehmenden am Projekt sehr wichtig, denn durch sie hatte ich eine schöne Zeit. Gleichzeitig fand ich die Möglichkeit, viele digitale Medien auszuprobieren, sehr interessant. Insbesondere der erste Podcast, den wir produziert haben, war etwas ganz Besonderes für mich. Im Laufe des Projekts konnte ich immer mehr Verantwortung übernehmen und habe zum Schluss sogar mitgeholfen sowie Jüngeren Hilfestellung gegeben. Für mich persönlich hat es mir also dabei geholfen, ein Stück erwachsener zu werden. Aber auch für die Zukunft konnte ich etwas mitnehmen: immer neugierig und interessiert gegenüber anderen Menschen zu sein.“

**Can, 26, Türkei**

Projekt bei Nocase inklusive Filmproduktion gGmbH



» Bisher war jedes Treffen immer sehr gut. Es gab keinen Moment, in dem ich nicht dabei sein wollte.

**Deyar, 20, Syrien**

Projekt beim Kinder- und Jugendtreff Hillerheide



**Dörte Schlottmann**

jfc Medienzentrum e.V. in Köln

„Da gibt es mehr als eine Besonderheit! Die Beantragung ist übersichtlich gehalten und die gesamte Abwicklung unbürokratisch. Mit unseren medienpädagogischen Angeboten rund um Fotografie, Video, Audio und Plotten können wir seit 8 Jahren flexibel auf die jeweiligen Bedarfe in den Jugendeinrichtungen, Willkommensinitiativen oder Wohnheimen reagieren. [...] Die Dokumentationen mit Fotos oder Videos setzen jeweils an den Interessen der Teilnehmenden an. Durch diese Aktionen werden das Bewegungsfeld und der Sprachschatz aller Beteiligten erweitert. Und unser größtes Kompliment an *Digital dabei!*: Ehemalige Teilnehmende, die mittlerweile eine eigene Familie gegründet haben, möchten sich nach der Corona-Auszeit wieder mit uns treffen und in den Austausch gehen, andere wollen sich ehrenamtlich einbringen. Muss ich da noch was zu dem Besonderen des Projektes sagen? ;-)“

**Simon Tressin**

Das Haus - OT in Neuss



**Andreas Betten**

Das Haus - OT in Neuss

„*Digital dabei!* ist eine ideale Plattform, für junge Menschen jeder Herkunft, um sich untereinander kennenzulernen und um sich in der digitalen Welt auszuprobieren.“

**Leo Cresnar**

Evangelische Jugendbildungsstätte Tecklenburg



„Das Besondere an *Digital dabei!* ist die Offenheit des Projekts – Inhalte und Darstellungsformen können mit den Beteiligten bearbeitet werden. Als medienpädagogische Fachkräfte helfen wir bei der Übersetzung in eine mediale Darstellung und stellen geeignete Rahmenbedingungen zur Verfügung, die ein gutes Arbeiten in der Gruppe ermöglichen. Ich selbst weiß also zum Projektstart noch nicht, wie das Ergebnis aussehen und in welcher Form es präsentiert werden wird. Danke für diese Freiheit bei der Umsetzung.“

**Claudia Schmoldt**

Nocase inklusive Filmproduktion gGmbH, Eschweiler/Dortmund



„Seit vielen Jahren beteiligt sich die Nocase inklusive Filmproduktion gGmbH am Projekt *Digital dabei!*. In diesem Rahmen geben wir den Teilnehmern und Teilnehmerinnen einen geschützten Raum, ihre bewegenden Geschichten zu teilen. Diese jungen Menschen haben auf ihrer Flucht vor Krieg und Konflikten herausfordernde Erfahrungen gemacht. Daher ist es von immenser Wichtigkeit, ihnen Gehör zu schenken und sie aufzufangen. Gleichzeitig geben wir ihnen die Möglichkeit sich zu integrieren und zu vernetzen. Auch wir haben wertvolle Erkenntnisse aus diesem Projekt gewonnen. Ein echtes Herzensprojekt!“

**Uli Schneider**

Jugendzentrum.digital in Köln



„In unserem Making-und-Coding-Angebot, das wir im Rahmen von *Digital dabei! 8.0* anbieten können, haben die Kinder und Jugendlichen viel mit dem 3-D-Drucker und Laser gearbeitet, fahrbare Bots oder LED-Schilder etc. gebaut. Es war schön, zu sehen, dass nach dem ersten Schrauben am Gehäuse der Bots auch die Hemmungen fielen und die Teilnehmenden dann gerne den Schraubendreher und den Lötkolben in die Hand nahmen. Das Highlight für die Kinder und Jugendlichen war, als die Bots am Ende eigenständig, gemäß ihrer Programmierung, durch den Raum fuhren.“

**Anja Schweppe-Rahe**

Medienwerkstatt Minden-Lübbecke



„*Digital dabei!* bedeutet für mich, ganz genau bei den jungen Menschen nach aktuellen Interessen zu schauen, diese aufzugreifen und vor allem das Projekt auch im Nachhinein kritisch zu reflektieren. Und für mich ist ein Add-On, dass auch ich immer wieder super viel dazulernen.“

**Diana Nguyen**

barrierefrei kommunizieren!, Bonn



**André Naujoks**

barrierefrei kommunizieren!, Bonn

„Das Besondere am Projekt *Digital dabei!* sind für uns die Erfolgsgeschichten. Es gibt viele Beispiele von Teilnehmenden, die Hürden überwunden haben und ihre Krise als Chance nutzen. Es ist ein Privileg für uns, junge Menschen in solch besonderen Lebenslagen zu befähigen.“

# ES GIBT AUCH HERAUSFORDERUNGEN

## Medienarbeit mit jungen Geflüchteten

☛ Vanessa Wobb

Die Medienarbeit mit jungen Geflüchteten gleicht dem Brückenbau. Sie braucht Zeit, Behutsamkeit und Planung. Doch am Ende steht ein solides Fundament der gesellschaftlichen Integration. Isabella Kuhne kennt als Medienpädagogin und Vorstandsmitglied der LAG Lokale Medienarbeit NRW die Feinheiten, die im Umgang mit Jugendlichen berücksichtigt werden müssen. Im Interview erzählt sie von den Herausforderungen und davon, wie sich trotz aller Widrigkeiten eine Brücke des Vertrauens errichten lässt.

*Liebe Isabella, vielen Dank für deine Zeit! Du arbeitest seit 2019 in der Medienarbeit mit Jugendlichen. Wodurch zeichnet sich diese Arbeit aus?*

Ich brauche zunächst einen Draht zu den Jugendlichen. Ich muss wissen, was sie interessiert, und Beispiele schaffen, mit denen sie sich identifizieren können. Damit die jungen Menschen die Themen verinnerlichen können, braucht es am besten eine Face-to-Face-

Situation und eine enge Zusammenarbeit. Ich muss als Medienpädagogin gewillt sein, Zeit in die Bindungsarbeit zu investieren.

*Deine Projektarbeit im Rahmen von Digital dabei! richtet sich vor allem an junge Geflüchtete. Auf welche zentralen Herausforderungen triffst du hier?*

Eine zentrale Herausforderung ist die Sprachbarriere, aber auch die Medienkompetenz, verbunden mit dem Zugang zum Internet und der Ausstattung mit technischen Medien. Und natürlich Traumata und psychische Belastungen.

*Wie gestaltet sich die Medienarbeit trotz sprachlicher Barrieren und wie meistern die Jugendlichen die Zusammenarbeit?*

Die Sprache ist zwar eine große Hürde, aber in der Gruppe findet sich immer ein Weg. Entweder gibt es eine Person, die dolmetschen kann, oder wir greifen

zu kreativen Lösungen. Für mich als Medienpädagogin wird die Medienarbeit nochmals schwieriger, wenn ich mit Analphabet\*innen zusammenarbeite. Dann geht es darum, sich in den Medien zurechtzufinden, ohne lesen zu können.

Aber selbstverständlich ist es auch für die jungen Menschen untereinander herausfordernd, miteinander zu arbeiten, ohne die gleiche Sprache zu sprechen. Wie sie es trotzdem immer so gut hinbekommen, bleibt für mich ein großes Geheimnis.

*In der Arbeit mit jugendlichen Geflüchteten treffen viele Kulturen aufeinander. Entstehen hier besondere Schwierigkeiten?*

Ich habe die Erfahrung gemacht, dass die Kultur in puncto Arbeitsmoral und Motivation keinen großen Unterschied macht. Die Jugendlichen sind sehr gewillt, etwas Neues zu lernen und sich weiterzuentwickeln. Worauf man aber ein Auge haben sollte, sind kulturell bedingte Krisensituationen unter den Geflüchteten. Daher ist es ratsam, die politischen Geschehnisse in den Heimatländern der Jugendlichen zu beobachten und im Zweifel mittels Konfliktlösungsstrategien zu vermitteln.

*Die Projekte bei Digital dabei! sind als offene Jugendarbeit angelegt. Ist das eher Fluch oder Segen?*

Die Freiwilligkeit ist Fluch und Segen zugleich. Die jungen Menschen, die Lust haben, werden immer kommen. Insbesondere bei groß angelegten Medienprojekten kann es aber notwendig werden, dass stets alle da sind. Da ist die Freiwilligkeit zumindest für den Projektverlauf eher ungünstig. Deshalb sollten die Projekte immer kurzweilig geplant sein und einen klaren Beginn und ein klares Ende formulieren.

*Vor welchen Hürden steht die Medienarbeit im Kontext von Traumata und psychischen Belastungen und wie lassen sie sich überwinden?*

Die größte Herausforderung ist es, jede\*n Einzelne\*n zu sehen und mit jeder Person ins Gespräch zu kommen. Jede\*r hat eine sehr bewegende Geschichte hinter sich; niemand sollte übersehen werden. Gleichzeitig ist es wichtig, Feingefühl zu beweisen und abschätzen zu können, ob die Person über ihre Erfahrungen sprechen

» In jedem der Teilnehmenden kann sich großes Leid verbergen, aber auch ganz viel Lebensfreude – und die ist ansteckend.

Isabella Kuhne,  
Medienpädagogin  
beim BAJ e.V.



13

möchte. Letztlich ist es enorm wichtig, Vertrauen zu schaffen und einen Weg zu finden, wie man gemeinsam miteinander arbeiten kann.

Gerade in Bezug auf Traumata oder psychische Belastungen hat Medienarbeit aber auch Grenzen. Am Ende sind Medienpädagog\*innen keine Psycholog\*innen. Ich muss wissen, wo meine professionellen und persönlichen Grenzen liegen. Besonders selbstverletzendes Verhalten übersteigt meine Kompetenz. Daher ist es wichtig, den Teilnehmenden zu vermitteln, wo sie autark Hilfe finden.

*Bei all diesen Herausforderungen – hast du jemals an deiner Arbeit gezweifelt?*

Als ich nach dem Studium das erste Mal mit Geflüchteten gearbeitet habe, habe ich mir große Sorgen gemacht. Ich dachte, mir fehlt die Kompetenz, ich hatte Probleme mit den Sprachen und war überfordert. Aber mittlerweile ist mir diese Arbeit extrem ans Herz gewachsen. Auch wenn es zeitweise an die Nieren geht – immerhin flüchtet niemand gerne aus seinem Heimatland –, lerne ich viel über die Welt und über Zwischenmenschlichkeit. In jedem der Teilnehmenden kann sich großes Leid verbergen, aber auch ganz viel Lebensfreude – und die ist ansteckend.





# EINTAUCHEN IN VIRTUELLE WELTEN

Die Welle fördert mit VR-Projekt Kreativität und Inklusion

↔ Vanessa Wobb

Die Stimmen von außen verstummen und vor seinen Augen eröffnen sich schier unendliche Möglichkeiten. Die Mimik, die hinter der blauen VR-Brille hervorblitzt, verrät: Er ist gerade in eine Welt jenseits unserer Vorstellungskraft eingetreten. In dieser neuen Dimension hat er die Kontrolle über seine Realität. Amir (Name geändert) ist Teilnehmer des VR-Projekts, zu dem das soziokulturelle Zentrum *Die Welle* in Remscheid eingeladen hat. An vier Tagen Ende April 2019 trafen sich kreative junge Köpfe zwischen 12 und 16 Jahren, um gemeinsam in virtuelle Welten abzutauchen und mithilfe immersiver Technologie neue Erfahrungen zu sammeln.

Ramona Schösse erinnert sich als Leiterin des außerschulischen Medienbereichs noch gut an die aufregenden Frühlingstage: „2019 war Virtual Reality noch sehr neu auf dem Markt und daher sowohl für uns als auch für die Jugendlichen etwas ganz Besonderes.“ Das Projekt sollte erstmals eine Brücke schlagen von der analogen in die virtuelle Welt. Das Herzstück war die Gestaltung eines virtuellen Gartens mithilfe der VR-Brille und der Software Tilt Brush sowie die anschließende Modulation der Skulpturen aus analogen Elementen. Es ging darum, die haptischen Elemente mit dem Digitalen zu verknüpfen, so Ramona.

» Digital dabei! hilft uns, Begegnungsräume zu schaffen, Jugendliche mit ihren unterschiedlichen Geschichten zusammenzubringen und ihnen durch die verschiedensten Medien eine Stimme zu geben. Für mich steht oft der Austausch im Vordergrund, und ich bin immer wieder fasziniert, wie viel kreatives Potenzial in den Jugendlichen schlummert.



Ramona Schösse, Leitung projektbezogene Medienarbeit, Die Welle gGmbH

Seit 2013 verstärkt die studierte Kultur- und Medienpädagogin das Team der *Welle*. „Ich möchte mit meiner Arbeit Menschen verbinden. Remscheid ist von sich aus schon sehr vielfältig, daher ist *Die Welle* der perfekte Ort dafür Menschen zusammen zu bringen.“ Und das nicht erst seit Errichtung des Jugendzentrums. Noch immer erinnern die kalten Fliesen an die frühere *Badewanne Lenneps*. Schon damals lockte die Badeanstalt viele Remscheider an. 1979 wurde aus dem einstigen Schwimmbad im Herzen der Altstadt dann das heutige soziokulturelle Zentrum.

## Vorteile der VR in Gruppen mit jungen Geflüchteten

Diesen Raum erschließen sich die Projektteilnehmenden nun auch in der virtuellen Welt. Und das hat entscheidende Vorteile für die Gruppe, die aus jungen Geflüchteten, Kindern mit Migrationshintergrund und Remscheider Besucher\*innen des Offenen Jugendbereichs besteht. Die intuitive Bedienbarkeit der VR-Technologie und die daraus resultierenden Erfahrungen schaffen eine Basis für eine gemeinsame Kommunikation und Zusammenarbeit – unabhängig von der Herkunft. „Projekte mit neuer Technik sind immer ein Türöffner“, weiß Ramona. „Durch die selbsterklärende Bedienung der Software können alle einen Zugang finden. Es braucht nicht viele Worte.“

Der *Welle* ist es auch bei diesem Projekt besonders wichtig, dass jede\*r Jugendliche seine persönlichen Stärken weiterentwickeln kann. „Es ist die Aufgabe eines soziokulturellen Zentrums, einen Ort zu schaffen, an dem jede\*r einen Platz hat und über den jede\*r einen Zugang zur Medienwelt und Kreativität findet.“ Besonders bei jungen Geflüchteten sei es allerdings schwierig, derartige Projekte an sie heranzutragen. „Es ist eine Frage der Greifbarkeit. Das fängt beim Zeitpunkt an – längerfristig geplante Projekte sind immer schwerer umzusetzen – und geht bis hin zum verwendeten Medium“, erklärt die 42-Jährige.

Dem VR-Projekt hätten sich die Jugendlichen jedoch besonders offen angenommen. Das bestätigt auch Jan Gubar, ehemaliger Mitarbeiter im Medienbereich der *Welle* und Leiter des Projekts. „Alle Jugendlichen waren sehr aufgeschlossen und interessiert. Viele haben von VR schon einmal gehört, obwohl es die Technik noch gar nicht so lange auf dem Markt gab. Das zeigt uns, dass die Medienaffinität der Jugendlichen – egal mit welchem Hintergrund – sehr hoch ist.“

## Durch Austausch zu Inklusion

Amirs erste Schritte in der virtuellen Welt waren noch sehr zögerlich, gar taumelnd. Doch innerhalb weniger Sekunden hat er den Dreh raus. Während er inmitten des ehemaligen Schwimmbads die Arme in die Luft streckte, um seinen virtuellen Skulpturen Gestalt zu verleihen, folgten die anderen Teilnehmenden gebannt seinen Linien auf der Leinwand. „Wow!“ „Viele Jugendliche wissen gar nicht, was mit der VR alles möglich ist“, erklärt Ramona. Zunächst prägten nur zweidimensionale Zeichnungen den digitalen Garten. Doch mit der Zeit nahmen die Tiere, Pflanzen und Gebäude eine dreidimensionale Form an. „Die virtuelle Realität verändert stark die eigene Wahrnehmung und die Art, zu denken. Hier liegt natürlich aber auch eine Chance: Eine andere Art, zu denken, fördert immer die Vorstellungskraft.“ Mit Fortschreiten des Projekts rückten die Jugendlichen sozial immer enger zusammen.

„Durch die Tatsache, dass nur eine Person spielen kann, können sich die anderen über das Gesehene unterhalten.“ Dieses gemeinsame Erlebnis stärkte die sozialen Bindungen und förderte den Austausch, führt Ramona weiter aus. „Das Projekt hat viel Platz geschaffen, offen über Wünsche und Träume zu kommunizieren.“ Jan gibt der Pädagogin recht. „Wir wollten einen Raum für Kunst gestalten und so in den Austausch gemeinsamer Interessen kommen, um Inklusion zu fördern. Beides ist uns sehr gut gelungen.“



Eindrücke aus dem Projekt Virtuelle Welten

Das sei vor allem im Vergleich zu anderen Projekten der Fall. In den Osterferien 2022 veranstaltete *Die Welle* ein Escape-Room-Projekt mit sieben Teilnehmer\*innen. Die Entwicklung eigener Rätsel stand dabei ganz oben auf der Tagesordnung. Es wurde gebaut, gemalt und beleuchtet. Ramona erklärt: „Die Voraussetzungen waren ganz andere. Wir standen unter Zeitdruck und hatten daher weniger Zeit, miteinander ins Gespräch zu kommen. Auch wenn das Ergebnis hinterher genauso beeindruckend war, bot das VR-Projekt eine ganz andere Dynamik und einen intensiveren Austausch.“

#### In der Projektarbeit generationsübergreifende Erfahrungen sammeln

Unabhängig vom Projektschwerpunkt spielen in der Arbeit mit jungen Menschen generationsübergreifende Erlebnisse eine wichtige Rolle, meint Ramona. Dies sei insbesondere bei jungen Geflüchteten der Fall: „Die Kommunikation zwischen Eltern und pädagogischen Fachkräften ist oft eine Herausforderung, nicht zuletzt aufgrund kultureller Unterschiede. Deshalb sind die Projektpräsentationen auch so wichtig. Nur so sehen die Eltern, was ihre Kinder geschaffen haben, und verstehen noch besser den Wert hinter diesen Gruppenaktionen.“

Zum Ende des VR-Projekts bekamen die Eltern die Möglichkeit, in die virtuellen Gärten ihrer Kinder abzutauchen. Nur zaghaft wagten sich die Mütter und Väter an die VR-Brille. Unsicherheit lag im Raum. „Es ist witzig, zu beobachten, wie die Eltern auf neue Technologien reagieren.“ Die zögerlichen Versuche ließen Ramona schmunzeln. „Sie tun sich damit deutlich schwerer als ihre Kinder. Aber am Ende sind alle natürlich sehr stolz.“

Von dieser positiven Atmosphäre war auch nach Abschluss des Projekts in der *Welle* viel zu spüren. Junge Teilnehmer\*innen, die in diesen vier Frühlingstagen ein Gespür für die VR entwickelt haben, geben ihre Expertise heute an andere Kinder und Jugendliche weiter, so Ramona. „Die VR ist inzwischen zu einem festen Bestandteil geworden. In unserem Maker-Space bauen und programmieren wir auch heute noch virtuelle 3-D-Welten.“ Besonders beliebt sei das Abtauchen in Google Earth, um virtuell die Welt zu bereisen. „Alle ermuntern sich weiterhin, tiefgründige Erfahrungen zu machen“, so Ramona.

#### Jede Medaille hat zwei Seiten

Die Arbeit mit jungen Geflüchteten bringt jedoch nicht nur solche schöne Momente mit sich. „Es war rührend, zu sehen, wie einer der jungen Geflüchteten sich in kurzer Zeit entwickelte. Er konnte schnell Deutsch sprechen, und gemeinsam mit seinen Brüdern war er in kürzester Zeit integriert“, erzählt Ramona in Erinnerung an ein vorheriges Projekt. „Doch von heute auf morgen war die Familie weg. Sie wurden vermutlich abgeschoben.“ Für viele der Jugendlichen, aber auch der Pädagog\*innen ein Schock, den es zu verarbeiten galt.

Doch selbst solche Ereignisse bestärken Ramona in ihrer Arbeit. „Am Ende ist es großartig, zu sehen, wie schnell Jugendliche an einem Ort wie unserem ankommen – egal, welche Herkunft und Geschichte sie haben. Man wächst als kleine Familie zusammen.“ Letztendlich möchte *Die Welle* vor allem eines: Menschen verbinden. „Wir wollen, dass alle gut miteinander leben können.“ Und genau das bezwecken sie mit den Projekten. Sie wollen junge Menschen über das gemeinsame Machen ins Gespräch bringen. Dafür sensibilisieren, sich gegenseitig zuzuhören und offen zu sein für die Denkweisen und Leben der anderen.

Vor Ort: Die Welle gGmbH, Remscheid

## AUS DER PRAXIS: METHODE VIRTUELLE WELTEN

Das Projekt *Virtuelle Welten* bietet viel Raum, um die eigene Persönlichkeit kreativ einzubringen und sich über Wünsche, Ideen und gemeinsame Interessen auszutauschen. Die Nutzung von VR sowie das Basteln in einer analogen Welt kann ohne Sprache gut funktionieren, sodass sich auch Jugendliche ohne Deutschkenntnisse auf kreative Art und Weise am Projekt beteiligen und ihre Gedanken und Gefühle zum Ausdruck bringen können. Die Methode eignet sich daher besonders gut als Startprojekt für ein regelmäßiges und damit nachhaltiges Gruppenangebot.

#### Projektziele

Das Projekt *Virtuelle Welten* bietet Möglichkeiten, interaktive virtuelle Umgebungen zu entdecken, selbst zu gestalten und zu präsentieren. Die Ergebnisse können digital und analog dargestellt werden. Ziel ist es, über eigene Vorstellungen und Wünsche ins Gespräch zu kommen, künstlerischen Ausdruck und Gestaltung zu schulen, Körper- und Rhythmusgefühl zu trainieren, Grenzerfahrungen mit Angst und Selbstsicherheit zu erleben, Medienexpertise zu erlernen und den Austausch darüber zu praktizieren. Außerdem regt das Projekt zur Auseinandersetzung mit unserer digital geprägten Welt an und soll einen Diskurs über das Gleichgewicht zwischen virtuell und analog initiieren.

#### Besondere Hinweise zur Arbeit mit Jugendlichen mit Fluchterfahrung

Vor dem Projekt werden die VR-Spiele angespielt, um herauszufinden, welche möglichen Schrecksituationen oder Momente des Unwohlseins es geben könnte. Auch sollte die Thematik der Spiele im Vorfeld gut bedacht werden. VR-Spiele, die eventuelle Traumata hervorrufen können (indem z. B. eine Bombe entschärft oder etwas/jemand abgeschossen werden muss), sollten vermieden werden.

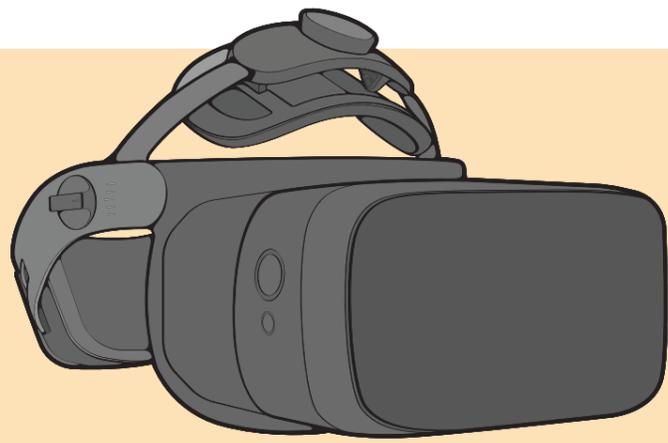
#### Wie lässt sich das Projekt auf individuelle Bedarfe, Fähigkeiten und Kenntnisse der Gruppenteilnehmenden anpassen?

Es gibt grundsätzlich wenig sprachliche Barrieren, da die allermeisten VR-Titel durch ihre intuitive Bedienung kaum bis gar keine Übersetzung nötig haben. Erläuterungen zu den verschiedenen Anwendungen können durch Bilder oder Piktogramme erfolgen.

Man sollte im Vorfeld die Spiele spielen und so herausfinden, was ggf. übersetzt und erklärt werden muss oder im Zweifelsfall nicht gespielt werden kann.



Vor Ort: Die Welle gGmbH, Remscheid



## Organisatorische Infos

### Zeitplanung

Für die **Vorbereitung** sollten – abhängig von den Vorkenntnissen – zwei bis drei Tage eingeplant werden, um sich mit der VR-Technik, den Spielen, virtuellen Welten und der 3-D-Software Tilt Brush vertraut zu machen. Auch der Aufbau der Technik kann etwas mehr Zeit in Anspruch nehmen.

In der **Durchführung** kann die Methode als Wochenprojekt mit einem Zeitrahmen von fünf Tagen gestaltet werden. Das Projekt ist auch erweiterbar, wenn man z. B. die Ausgestaltung der analogen Welt intensiviert oder sich grundsätzlich mit virtuellen Welten auseinandersetzt. Abgesehen von den medienpädagogischen und kreativen Inhalten besteht bei den Jugendlichen oft Redebedarf über zukünftige Technologien und digitales Leben.

Für die **Nachbereitung** ist es empfehlenswert, sowohl eine Evaluationsrunde mit den Jugendlichen als auch eine ausschließlich mit den Fachkräften zu machen. Für die Evaluation mit den Jugendlichen können konkrete Fragestellungen helfen, z. B. nach dem Befinden, den eigenen Erfahrungen im Projekt und möglichen Ideen für Folgeprojekte. Ein bis zwei Tage sollten für die Nachbereitung eingeplant werden.

### Empfohlene Teilnehmendenzahl und Betreuungsschlüssel

Die Teilnehmenden sollten mindestens 12 Jahre alt sein (VR-Brillen werden von Augenärzten und Herstellern ab 12 Jahren empfohlen). Für das Projekt ist eine Gruppengröße von maximal 12 Teilnehmenden zu empfehlen. Für die Umsetzung sollten mindestens zwei Fachkräfte eingeplant werden, da der technische Aufwand nicht zu unterschätzen ist. Vor allem wenn nicht alles sofort funktioniert oder auftretende Probleme den Ablauf erschweren, ist es vorteilhaft, Verantwortlichkeiten aufzuteilen. Die „virtuelle Station“ muss auf jeden Fall betreut werden. Außerdem ist an der VR-Station immer nur eine Person aktiv. Für die Betreuung der anderen Teilnehmenden, die gerade nicht an der Station tätig sind, sondern sich mit der plastischen Ausgestaltung ihrer analogen Werke an der Kunststation beschäftigen, wird die zweite Fachkraft eingesetzt.

### Räumliche Voraussetzungen

Es bietet sich an, einen großen Raum zu nutzen und darin Sofas oder andere gemütliche Sitzgelegenheiten zu platzieren. Wie viel Platz für raumfüllende VRs benötigt wird kann den Angaben der vom Hersteller genutzten VR-Brille entnommen werden.

Die Kunststation zum analogen Arbeiten sollte im gleichen Raum mit etwas Entfernung zur VR-Station platziert werden. Jugendliche haben oft Spaß daran, den anderen Teilnehmer\*innen beim Spiel oder bei der Gestaltung des VR-Raums zuzuschauen. Ein Beamer bietet an dieser Stelle die Möglichkeit, das Geschehen für alle sichtbar zu machen.

### Folgende Technik wird benötigt

- VR-Ausstattung (Basisstationen, VR-Brille, Controller)
- VR-fähiger Computer mit freiem HDMI-Anschluss an der Grafikkarte sowie USB-Anschluss
- VR-Software, z. B. theBlu, Tilt Brush, Wildlands, Beat Saber, Richie's Plank Experience
- großer Monitor (oder Beamer), Tastatur und Maus
- Audioboxen
- Internetverbindung

### Folgendes Material wird benötigt

- Bastelmaterialien zur plastischen Gestaltung
- Farben

## Durchführung der Methode

INFO

**Virtuelle Realitäten stellen eine körperliche Erfahrung dar. Nicht jede\*r verträgt die virtuelle Welt. Schwindel und Gleichgewichtsprobleme sind möglich. Hier spricht man von der sogenannten Motion Sickness, in dem Fall Simulationsübelkeit – ein Zustand, in dem eine Unstimmigkeit zwischen visuell wahrgenommener Bewegung und dem Bewegungssinn des Gleichgewichtssystems besteht.**

### Einstieg

Die Technik wird in einem geeigneten großen Raum aufgebaut. Zu Beginn sollte sich die Gruppe untereinander kennenlernen. Anschließend erklärt die Fachkraft die Inhalte und Abläufe des Projekts. Das Thema Motion Sickness sollte unbedingt besprochen werden.

### Durchführung

Zur Einführung in die VR bietet sich eine Anwendung mit dem Titel theBlu an, in der sich die Teilnehmenden in einer raumfüllenden Unterwasserwelt wiederfinden. Auf einem Schiffswrack stehend sieht man plötzlich einem riesigen Wal in sein majestätisches Auge. Auch leuchtende Quallen, Meeresschildkröten oder gigantische Unterwasserwesen können, zum Teil nur mit einer Taschenlampe, virtuell entdeckt werden. Da immer nur eine\*r die VR-Brille ausprobieren kann, wechseln sich die Teilnehmenden in der Nutzung der VR-Technik ab, sodass sich alle mit dieser vertraut machen können. Außerdem können erste Ideen zu einer eigenen virtuellen Welt (z. B. einem Garten) gesammelt werden.

Am nächsten Tag erfolgt die Einführung in Tilt Brush, ein 3-D-Zeichenprogramm von Google, welches 3-D-Zeichnungen im virtuellen Raum ermöglicht. Zunächst wird den Teilnehmenden das Tool erklärt, anschließend dürfen es alle ausprobieren und ihre ersten Ideen zeichnen. Die folgenden Tage werden damit verbracht, abwechselnd an Tilt Brush zu arbeiten sowie einige der entworfenen Kreationen außerhalb der virtuellen Welt im Analogen nachzubauen. Dafür sollten täglich zwei bis drei Stunden Zeit eingeplant werden. Gemeinsame Mittagspausen können den Gruppenzusammenhalt stärken.

An den Nachmittagen sollten durch weitere VR-Spiele Abwechslung und Bewegung in die Projektstage eingebaut werden. Denn nach einer intensiven kreativen Arbeit bieten Sport und Bewegung einen guten Ausgleich. Empfehlenswert ist z. B. das Spiel Beat Saber, in dem man im Takt der Musik farbige Würfel zerschlagen muss, welche in unterschiedlicher Geschwindigkeit aus dem Hintergrund auftauchen. Dazu werden zwei Lichtschwerter in verschiedenen Farben (z. B. blau und rot) genutzt und man muss die Würfel mit der korrespondierenden Farbe im richtigen Augenblick treffen und zerteilen. Das Spiel erinnert an eine Mischung aus Karaoke und Zumba und ist eine perfekte Abwechslung. Besonders interessant ist hierbei die abwechselnde und gleichzeitige Nutzung von linker und rechter Körperhälfte sowie die präzise Auge-Hand-Koordination.

Ebenfalls sehr beliebt ist *Richie's Plank Experience*. Die Aufgabe besteht darin, über eine Planke zu laufen, die in großer Höhe an einem Haus angebracht ist. Um den Effekt zu erhöhen, kann ein tatsächliches Brett oder ein Stepboard genutzt werden. Allerdings sollte der/die Teilnehmende trotz der wenigen Zentimeter Realhöhe von jemandem gehalten werden, da die im Spiel vorgegaukelte Realität beängstigend echt wirkt.

TIPP

**Während des Projekts sollte man gut beobachten und Entwicklungen innerhalb einer Gruppe berücksichtigen. Man sollte Vorgaben so offen wie möglich halten und die Ideen der Jugendlichen aufgreifen und miteinbeziehen.**

### Empfohlener Abschluss

Auf der Abschlussveranstaltung werden die von den Jugendlichen hergestellten digitalen und analogen Exponate ausgestellt und bestaunt. Die Teilnehmer\*innen können etwas zu ihren Objekten, deren Entstehung und ihren virtuell gestalteten Welten berichten. Eltern, Verwandte und Freunde sind oft sehr beeindruckt, welche kreativen Ideen die Jugendlichen plastisch und virtuell umgesetzt haben. An diesem Tag werden die Teilnehmenden selbst zu Expert\*innen und zeigen ihren Eltern, Geschwistern und Freunden die faszinierende Welt der VR. Die Welten sind bei Tilt Brush begehbar. Die Veranstaltung sollte Gesprächs- und Austauschmöglichkeiten bieten, um den Diskurs zwischen den Generationen anzuregen und zu ermöglichen.

## Persönliches Fazit Ramona Schösse

Das Projekt *Virtuelle Welten* bietet die Möglichkeit, reale und virtuelle Welten zu vermischen. Denn die virtuellen Welten lassen sich durch das parallele analoge Arbeiten und Erstellen der Welt auch digital immer wieder erweitern und verändern. Dieser Prozess kann als Analogie zu unserem digitalen und analogen Leben stehen und bietet viel Potenzial zum Austausch und zu künstlerischer Inspiration. Im Verlauf des Projekts entdecken die Jugendlichen verschiedene Spiele und Erlebnisse in der VR und setzen sich kreativ mit ein oder mehreren Gegenständen aus ihrer ganz eigenen gestalteten virtuellen Welt sowohl digital als auch analog auseinander. Darüber hinaus machen die Jugendlichen außergewöhnliche Erfahrungen, um ihre persönlichen Grenzen auszuloten und mit viel Spaß neue Körpererfahrungen zu erleben. Nebenbei werden Rhythmusgefühl und Auge-Hand-Koordination geschult und kommunikative Aufgaben bewältigt.





» An *Digital dabei!* finde ich großartig, dass das Projekt gleich auf zwei für unsere demokratische Gesellschaft ganz wesentliche Fragen Antworten sucht – und zum Glück auch findet: ‚Wie gelingt Integration?‘ und ‚Wie beteiligt sich der einzelne Mensch aktiv am Prozess der Digitalisierung?‘

Dirk Reilmeyer, Geschäftsführung Kanal 21

## „WIR WOLLEN EINE INSPIRATION FÜR DIE GESELLSCHAFT SEIN“

Grenzenlos TV macht junge Geflüchtete sichtbar

» Vanessa Wobb

Von Integration über kulturelle und politische Bildung bis hin zu Unterhaltung – durch das Projekt *Grenzenlos TV* sollen jugendliche Geflüchtete ein sichtbarer Teil der Gesellschaft werden, und das mit Themen, die sie selbst beschäftigen. Im Interview erzählt Dirk Reilmeyer, Koordinator des *Offenen TV-Kanal Bielefeld e.V. | Kanal 21*, welche gesellschaftlichen Visionen er mit dem Medienprojekt verfolgt.

**Dirk, ihr erarbeitet bei Kanal 21 im Rahmen von *Digital dabei!* TV-Beiträge für das von jungen Geflüchteten erstellte Magazin *Grenzenlos TV*. Warum muss es unbedingt ein Fernsehprojekt sein?**

Die vielen Fotos und Videos, die wir mit der Handycamera machen, werden in den meisten Fällen nicht veröffentlicht. Ganz anders sieht das mit den Resultaten unserer TV-Arbeit aus. Damit gehen die Jugendlichen an die Öffentlichkeit, indem sie ihre Produkte über den Sender *NRWision* an potenziell zehn Millionen Haushalte ausspielen. Aus diesem Schritt in die Öffentlichkeit resultiert gesellschaftliche Teilhabe.

Die Jugendlichen präsentieren sich nicht nur mit ihrer Stimme – die auch sehr wichtig ist –, sondern zeigen ihr Gesicht. Es ist ein Zeichen an die Gesellschaft, dass sie sich nicht verstecken müssen und wollen. Es ist für sie eine zentrale Teilhabe-Erfahrung. Zudem können wir ihnen eine journalistische und medientechnische Kompetenz vermitteln, die über Alltagsinstrumente hinausgeht. Das ist der große Vorteil an der aktiven Mitwirkung in unseren *Digital dabei!* Workshops.

**Der Slogan des Magazins lautet „Gemeinsam, bunt und vielfältig“. Was bedeuten diese drei Worte für dich?**

Auch wenn das Projekt mit diesen Begriffen auf den ersten Blick ein Klischee bedient, steckt viel Wichtiges dahinter. Der große Fehler von Teilen der Bevölkerung ist der Gedanke, dass Menschen, die hierherkommen, uns etwas wegnehmen würden. Das Gegenteil ist der Fall. Sie machen diese Gesellschaft vielfältiger. Und diese Vielfalt ist meines Erachtens sehr gewinnbringend.

**Bis 2022 erschienen die von jungen Geflüchteten erstellten TV-Beiträge unter dem Magazintitel *Young Refugees TV*. Weshalb der Namenswechsel?**

Der damalige Name für das Projekt entstammte den Ideen der Teilnehmenden: „Wir sind jung. Wir sind geflüchtet. Was wir machen, ist TV – und daher nennen wir das Ganze *Young Refugees TV*.“ Unser oberstes Ziel ist die Integration der Jugendlichen in die Gesellschaft, und genau das ist mit der Zeit passiert. Wir finden heute die jungen Geflüchteten nicht länger gebündelt an einem einzigen Ort vor, stattdessen sind sie ein integrierter Teil der Gesellschaft. Sie haben sich weiterentwickelt, und das wollten wir mit unserem Projekt auch. Daher der neue Name. Der alte Name verwies uns und die jungen Menschen zu stark auf Grenzen. Der neue Name zeigt, dass Grenzen aufgehoben wurden. Dieser Titelwechsel ist nur ein Ausdruck dessen, was gesamtgesellschaftlich in der Zeit seit 2015 passiert ist.

**Kannst du das Gefühl beschreiben, das du mit dem Projekt verbindest?**

Wenn ich am Studio vorbeilaufe und sehe, wie die Gruppen an ihren Projekten arbeiten, spüre ich die positive Anspannung, die dort herrscht. Indem die Jugendlichen bei uns die Möglichkeit bekommen, sich zu zeigen, sich zu artikulieren und Ideale zu entwickeln, sehe ich meine eigenen Ideale in die Realität umgesetzt: Menschen, die miteinander in Kontakt kommen und miteinander interagieren. Menschen, die Mensch sein können. *Kanal 21* halte ich für einen Ort, der einer vielfältigen und demokratischen Gesellschaft dient.

**Welchen Herausforderungen begegnest du in der Medienarbeit mit jungen Geflüchteten?**

Leider kommt der Medienkompetenz in der gesamten Digitalisierungsdebatte nicht die angemessene Aufmerksamkeit zu. Dabei erachte ich die Vermittlung von digitalen Kenntnissen als eine der gesellschaftlich relevantesten Aufgaben, die wir bei *Kanal 21* im Rahmen von *Digital dabei!* in der Arbeit mit jungen Geflüchteten realisieren. Medienkompetenzförderung ist letztlich auch Demokratieförderung. Deshalb ist es unerlässlich, dass dieses wichtige Thema von politischer Seite kontinuierlich und nachhaltig gefördert wird.

**Wo möchtest du mit *Grenzenlos TV* hin?**

Groß gedacht wäre das Ziel, eine Gesellschaft zu konstruieren, die alle mitnimmt. Das wird *Digital dabei!* nicht allein gelingen, aber es trägt zu einer Lebenshaltung bei, die Vielfalt positiv besetzt. *Grenzenlos TV* soll als Inspiration dienen, aus der eine breite gesellschaftliche Bewegung erwachsen kann.

**Wenn jemand heute ein *Grenzenlos TV 2.0* in Gang bringen wollte, was würdest du dieser Person mitgeben?**

Anfangen! Wenn es Personen gibt, welche die kreativen Ansätze und auch den Mut haben, Projekte umzusetzen, halte ich das für ausgesprochen sinnvoll. Jedes Individuum besitzt die Stärke, seinen Beitrag zum Erhalt der Demokratie zu leisten. Die zuverlässige Förderung von Projekten wie *Digital dabei!* ist ein wichtiger Baustein, sich einzubringen und zu engagieren.



# AUS DER PRAXIS: METHODE FERNSEHPRODUKTION

22

Die Produktion von Fernsehbeiträgen ist oft mit Stolz auf den eigenen TV-Beitrag und dessen öffentlichkeitswirksamen Effekten verbunden. Das Zugehörigkeitsgefühl der Mitwirkenden wird gestärkt, und die Teilnehmenden bekommen das Gefühl, dass ihre Stimmen gehört werden. Sie haben die Möglichkeit, Dinge, die sie im Alltag in ihrer neuen Heimat beschäftigen, medial einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren und sich Gehör zu verschaffen. Dadurch nehmen die Teilnehmenden aktiv am gesellschaftlichen Leben in ihren Kommunen teil und der Kontakt zur einheimischen Bevölkerung kann intensiviert werden.

## Projektziele

- Erwerb von handlungsorientierter und produktbezogener Medienkompetenz, darunter Umgang mit Kamera- und Schnitttechnik
- Erfahrung von Selbstwirksamkeit
- kulturelle Teilhabe, über die Verbreitung der Sendungen auch mit Effekten auf die öffentliche Meinungsbildung
- Sprach(weiter)entwicklung
- Auseinandersetzung mit individuell und gesellschaftlich relevanten Themen, wie z. B. Berufsorientierung, im Rahmen der jeweiligen Sendungsthemen

## Besondere Hinweise zur Arbeit mit Jugendlichen mit Fluchterfahrung

Da die Beiträge tatsächlich veröffentlicht werden, ist es unabdinglich, insbesondere bei minderjährigen Mitwirkenden vorab Einverständniserklärungen der Erziehungsberechtigten einzuholen. Gerade bei jungen Menschen mit Fluchterfahrung kann es sein, dass deren Identitäten geschützt werden müssen (z.B. aufgrund von Verfolgung im Heimatland). Falls das Einverständnis nicht erteilt wird, muss darauf geachtet werden, dass die betroffenen Jugendlichen nicht im Beitrag zu sehen sind. Sie können eine Vielzahl anderer Aufgaben hinter der Kamera aus den Bereichen Licht, Ton oder Postproduktion übernehmen.

## Wie lässt sich das Projekt auf individuelle Bedarfe, Fähigkeiten und Kenntnisse der Gruppenteilnehmenden anpassen?

Es gelingt fast immer, für alle eine Aufgabe oder Rolle zu finden, die die jeweiligen Beteiligten nicht überfordert, sondern deren Fähigkeiten berücksichtigt. Im Fall von Sprachbarrieren besteht z. B. die Möglichkeit, dass die Betroffenen „nur“ mit der Technik umgehen, da sich diese meist auch komplett ohne gesprochene Sprache erklären lässt. Bilder und Piktogramme können bei der Verständigung helfen. Außerdem besteht die Möglichkeit, Stummfilme zu drehen oder die Beiträge in der Muttersprache zu erstellen und sie mit deutschen Untertiteln zu versehen.

Vor Ort: Offener TV-Kanal Bielefeld e.V. | Kanal 21

## Organisatorische Infos

### Zeitplanung

Die nachfolgenden Angaben beziehen sich auf die Produktion eines einzelnen Beitrags. Beim *Kanal 21* arbeiten wir das ganze Jahr über an Fernsehbeiträgen für unser Format *Grenzenlos TV*. Daher haben wir immer wieder Projektwochen, in denen verschiedene Beiträge für die Sendung entstehen, welche beim Lern- und Lehrsender *NRWision* veröffentlicht werden.

Für die **Vorbereitung** sollte mindestens ein Tag eingeplant werden, damit alles sowohl inhaltlich als auch medientechnisch glatt und für die Teilnehmenden interessant verläuft.

Für die **Durchführung** sollten mindestens drei bis vier Projektstage mit je vier bis sechs Stunden eingeplant werden.

Die **Nachbereitung** sollte ebenfalls mindestens einen Tag in Anspruch nehmen. Diese sollte auf jeden Fall eine Feedbackrunde mit den Beteiligten beinhalten sowie das gemeinsame Ansehen des komplett fertigen Endprodukts, idealerweise in gemütlicher Atmosphäre. Alternativ kann man auch feierlich zusammenkommen und Gäste, z.B. Freunde oder Familienangehörige der Teilnehmenden, einladen.

### Empfohlene Teilnehmendenzahl und Betreuungsschlüssel

Wenn entsprechende Räumlichkeiten und technische Ressourcen zur Verfügung stehen, können beim Projekt bis zu 30 Teilnehmende mitmachen, die in Kleingruppen von maximal sechs Teilnehmenden unterteilt werden. Pro Kleingruppe sollte mindestens eine Fachkraft eingeteilt werden.

### Räumliche Voraussetzungen

Pro sechsköpfiger Gruppe sollte möglichst ein Arbeitsraum vorhanden sein. Für die Endproduktion von Live-Sendungen ist zudem ein Raum hilfreich, der Platz für die große Gesamtgruppe bietet – im Idealfall ein TV-Studio.

### Folgende Technik wird benötigt

Die folgenden Angaben sind pro Gruppe mit je maximal sechs Teilnehmenden zu verstehen:

- Kamera
- digitaler Schnittplatz (mit großem Bildschirm)
- Mikrofon- und Lichtequipment
- Bildregie (nach Möglichkeit)
- großer, bereits verkabelter (Studio-)Raum (nach Möglichkeit)

### Folgendes Material wird benötigt

- Stifte und Zettel
- Flipchart

### Durchführung der Methode

Bevor das Projekt startet, müssen das Equipment auf Funktionalität getestet sowie die Materialien und das Equipment im Raum verteilt werden.

### Einstieg

Nach einer kurzen Begrüßung lernen sich die Teilnehmenden und die Fachkräfte kennen. Anschließend wird ein Überblick über die folgenden Projektstage gegeben. Dabei können Piktogramme und Bilder helfen, sprachliche Hürden zu überwinden. Danach wird der Umgang mit der Kamera erklärt und gelernt.

### Durchführung

1. **Projekttag:** Begrüßung/Kennenlernen/eine niederschwellige Kameraübung/Themenfindung
2. **Projekttag:** intensivere Übungen mit der Kamera/ Recherche Interviewpartner\*innen und Vereinbarung der Interviewtermine
3. **Projekttag:** reale Dreharbeiten mit anschließender Sichtung des Materials
4. **Projekttag:** Beitragsendproduktion am Schnitt-Rechner/eventuell noch Aufzeichnung der Sendungsmoderationen

### Empfohlener Abschluss

Gemeinsames Ansehen der fertigen Beiträge sowie der Gesamtsendung, gefolgt von einer Feedbackrunde.

## Persönliches Fazit Dirk Rehlmeier

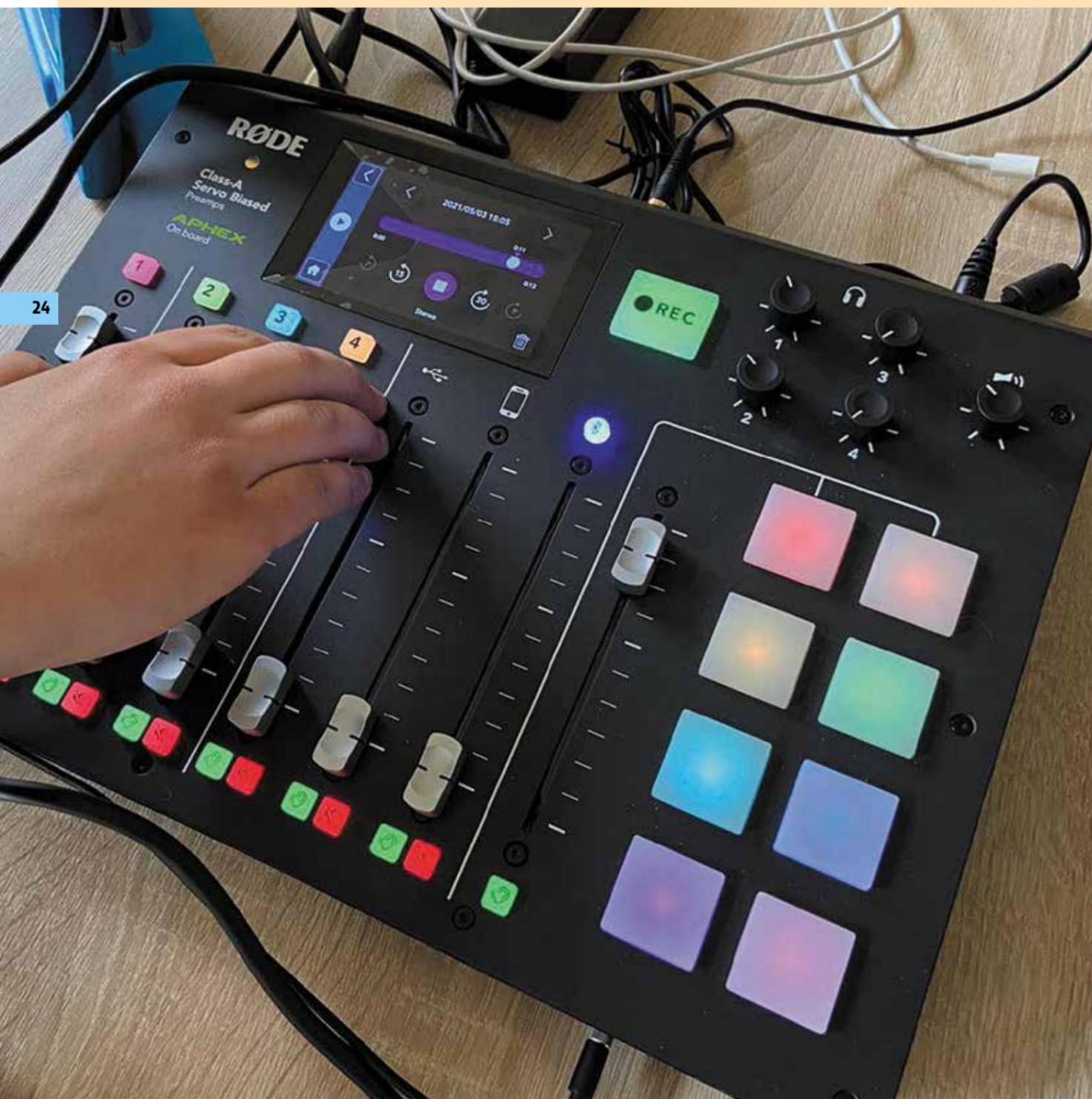
Aus unserer Sicht ist die Arbeit an Fernsehbeiträgen als Projekt ideal, da mediale und kulturelle Teilhabe ermöglicht und öffentlichkeitswirksame Effekte erzielt werden. Die Jugendlichen bringen immer spannende Ideen ein, welche Themen sie in den Beiträgen bearbeiten möchten. Dadurch erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, sich mit den Themen zu beschäftigen, die sie selbst umtreiben und zu denen sie vielleicht auch Antworten durch Recherche oder Interviewpartner\*innen erhalten. Durch die Veröffentlichung erhalten sie das Gefühl, einen wichtigen Beitrag geleistet zu haben, und sind stolz auf das Endergebnis, welches im Fernsehen zu sehen ist. Die Ergebnisse können zudem der eigenen Familie – hier oder im Ausland – gezeigt werden.

Sendungsbeispiele von *Grenzenlos TV* und vom Vorgängerformat *Young Refugees TV* unter [www.kanal-21.tv](http://www.kanal-21.tv)

Vor Ort: Offener TV-Kanal Bielefeld e.V. | Kanal 21

23

# AUS DER PRAXIS: METHODE MULTIMEDIALES STADTERKUNDUNGSPROJEKT



24

Ein Stadterkundungsprojekt kann für die Jugendlichen sehr hilfreich sein, um sich in einer neuen Umgebung zurechtzufinden und sich mit dieser vertraut zu machen. Durch den multimedialen Ansatz erfolgen die Annäherung und das Kennenlernen des Stadtteils auf eine kreative Weise, die den Jugendlichen die Möglichkeit bietet, auf verschiedensten Wegen ihre Gedanken und Gefühle zum Ausdruck zu bringen. Zudem können sich die Teilnehmenden durch unterschiedliche Aufgaben, basierend auf ihren jeweiligen Fähigkeiten, im Projekt einbringen und ihre Stärken werden gefördert. Sie haben die Möglichkeit, auf spielerische Art und Weise neue Technologien kennenzulernen und ihre Fertigkeiten zu erweitern. Medien spielen in der Lebenswirklichkeit von Jugendlichen eine sehr große Rolle. Es bietet ein riesiges Potenzial für die persönliche Entwicklung, Medien selbst zu produzieren und Inhalte selbstständig redaktionell zu entwickeln.

## INFO

### Multimediale Projekte

In einem multimedialen Projekt erarbeiten die Teilnehmenden ein Thema. Anstatt den Fokus dabei auf ein einziges Medium zu legen, können die thematischen Inhalte über diverse Medien, z. B. Text, Fotografie, Audio und Video, erstellt und verarbeitet werden.

### Projektziele

Die Teilnehmenden sollen sich mit der Stadt und insbesondere mit dem Ortsteil, in dem sie nun leben, beschäftigen, ihn kennenlernen und beschreiben. Dadurch machen sie sich mit ihrer neuen Umgebung vertraut und werden darüber hinaus dazu ermutigt, sich aktiv in die Stadtgesellschaft einzubringen. Das wiederum vermittelt ihnen die Grundzüge von Beteiligung – etwas, was viele aus ihren Herkunftsländern nur sehr wenig oder gar nicht kennen. Diesen partizipatorischen Ansatz über die Arbeit mit Medien zu verbinden, holt Jugendliche in ihrer Lebenswelt ab und erweitert durch die Nutzung unterschiedlichster Technologien ihre Perspektiven und Fähigkeiten jenseits des Smartphones.

### Besondere Hinweise zur Arbeit mit Jugendlichen mit Fluchterfahrung

Generell ist bei jedem Projekt mit Geflüchteten zu berücksichtigen, dass sich die Teilnehmenden selbst oder deren Familienmitglieder immer wieder in Extremsituationen befinden. Viele tragen traumatische Erfahrungen und Erinnerungen in sich. Es kann immer wieder zu Vorfällen kommen, die durch die Fachkräfte schwer einzuschätzen sind. Daraus können punktuell massive Stimmungsschwankungen entstehen, die es zu lesen und aufzufangen gilt. Zusätzlich ist stets zu berücksichtigen, dass es Sprachbarrieren geben kann. Man sollte also versuchen, genau und präzise zu sprechen, das jeweilige Sprachniveau der Teilnehmenden zu berücksichtigen und mit Hilfsmitteln – wie Piktogrammen, Bildern oder Übersetzungsapps - zu arbeiten.

### Wie lässt sich das Projekt auf individuelle Bedarfe, Fähigkeiten und Kenntnisse der Gruppenteilnehmenden anpassen?

Man sollte sich vor Planung und Durchführung des Projekts intensiv mit der Zielgruppe auseinandersetzen. Hierbei gilt es zu verstehen, aus welchen Ländern/Regionen die möglichen Teilnehmenden stammen und unter welchen Umständen sie nach Deutschland gekommen sind. Wenn es die Ressourcen zulassen, ist es sinnvoll, Fachkräfte/Ehrenamtliche dabeizuhaben, deren Familien ebenfalls eine Migrationsgeschichte haben und die ggf. sogar mehrsprachig aufgestellt sind.

Wichtig ist es auch, sich Zeit zu nehmen, um herauszufinden, welche Fähigkeiten bereits vorhanden sind. Da in multimedialen Projekten mit verschiedensten Medien gleichzeitig gearbeitet wird, bieten sie den Vorteil, dass alle Teilnehmenden sich gemäß ihren Fähigkeiten, Kenntnisse und Vorlieben das Medium aussuchen können, mit dem sie gerne das Projekt umsetzen möchten.

### Organisatorische Infos

#### Zeitplanung

Grundsätzlich sollten ca. ein bis zwei Tage für die Vorbereitung eingeplant werden. Zum einen, um die Technik auf ihre Funktionstüchtigkeit zu testen. Zum anderen, um mit den Teilnehmenden das Projekt zu be-

25

sprechen und sich gemeinsam auf Themenschwerpunkte, Ziele und die zu verwendenden Medien – Teilprojekte – zu einigen. Die Vorbereitungszeit hängt jedoch auch von der Gruppe bzw. den Fähigkeiten, Ideen und Erfahrungen der Teilnehmenden ab.

Die **Durchführung** nimmt mit Abstand den größten Raum des Projekts ein. Bei jedem Treffen der Gruppe wird Zeit für eine gemeinsame Reflexion eingeräumt, in der der aktuelle Stand besprochen wird. Den Jugendlichen wird die Möglichkeit gegeben, das Projekt selbstständig weiterzuentwickeln und immer wieder neue Ideen einzubringen. Um diese Entwicklung nicht zu stören, sollte man so wenig zeitliche und organisatorische Vorgaben wie möglich machen und stattdessen flexibel agieren. Ein Austausch unter den Fachkräften ist zusätzlich zu empfehlen. Oftmals kann es bei jungen Geflüchteten zu spontanen Reaktionen kommen, die noch mit der Flucht, der Vertreibung und/oder dem Krieg zu tun haben. In dem Fall muss man sehr aufmerksam und sensibel arbeiten. Eine regelmäßige Reflexion ist unerlässlich.

Abhängig davon, auf welche Teilprojekte und entsprechenden Endprodukte (Film, Fotobuch, Podcast, Onlinegame etc.) man sich in der Vorbereitung geeinigt hat, kann die Durchführung mehrere Tage oder sogar Wochen in Anspruch nehmen. Man kann das Projekt aber auch über mehrere Monate laufen lassen, je nachdem, was genau im Stadtteil dokumentiert werden soll.

Die **Nachbereitung** kann an einem Tag stattfinden. Alle Teilnehmenden sollten zusammenkommen, sich gemeinsam die Ergebnisse anschauen und das Projekt reflektieren.

#### **Empfohlene Teilnehmendenzahl und Betreuungsschlüssel**

Generell ist die Methode hinsichtlich der Teilnehmendenzahl nicht begrenzt. Es ist zu empfehlen, ein Kernteam aus bis zu fünf Personen zu haben, die regelmäßig teilnehmen und das Projekt von Anfang an begleiten. Es können aber auch spontan weitere Jugendliche hinzukommen und ebenfalls einen Teil zum Endergebnis beitragen.

Empfehlenswert ist mindestens ein\*e hauptverantwortliche\*r Mitarbeiter\*in, um eine Beständigkeit innerhalb des Projekts zu erreichen. Zusätzlich sollte eine unterstützende Kraft zur Verfügung stehen.

#### **Räumliche Voraussetzungen**

Wichtig ist ein Raum, der eine gewisse Gemütlichkeit bietet. Hier können sich die Teilnehmenden wohlfühlen, entspannen und somit der Hektik und Lautstärke der Einrichtung entfliehen. Je nach Aktionen und Teilprojekten werden weitere Räume benötigt, in denen z. B. ein Schnittplatz eingerichtet oder an der Fertigstellung der medialen Produkte gearbeitet werden kann.

#### **Folgende Technik wird benötigt**

Je nachdem, für welche Teilprojekte man sich entscheidet, werden folgende Dinge benötigt:

- Laptops / PCs / Tablets
- Smartphones
- Mikrofone
- Film- und Fotokameras
- Lichtequipment
- Fotodrucker/Selfiedrucker
- kostenfreie Software / Apps, wie z. B. Book Creator, iMovie, inShot, CapCut, Audacity

#### **Folgendes Material wird benötigt**

- Whiteboard
- Flipchart
- Stifte
- Plakate
- Papier

#### **Durchführung der Methode**

##### **TIPP**

**Bevor das Projekt startet, muss die Technik getestet werden. Außerdem sollte für den Einstieg des Projekts für eine angenehme Atmosphäre gesorgt werden, z. B. mit Getränken, Snacks und einem aufgeräumten Raum. Benötigtes Material sollte griffbereit zur Verfügung stehen.**

#### **Einstieg**

Zum Einstieg informiert / informieren die Fachkraft/die Fachkräfte in kurzen Sätzen über das Projekt. Dadurch ergeben sich im Idealfall ein intensives Gespräch und ein reger Austausch, sodass Neugier und Interesse geweckt werden. Dann folgt ein erster gemeinsamer Spaziergang durch den Stadtteil, bei dem nach interessanten Orten und Treffpunkten für Jugendliche gesucht

» Es ist toll zu sehen, wie selbstständig und über Sprachgrenzen hinweg Jugendliche unterschiedlicher Herkunft mit und über Medien kommunizieren.

**Björn Schmidt-Freistühler, Einrichtungsleitung  
Kinder- und Jugendtreff Hillerheide**



wird (z. B. Sportplatz). Am nächsten Tag wird mit der Gruppe ein grobes Zeitraster für den Projektablauf erstellt und überlegt, welche Medien benutzt werden und welche medialen Endprodukte entstehen sollen.

#### **Durchführung**

Für die Durchführung der Methode sind Zuverlässigkeit sowie regelmäßige Teilnahme der Jugendlichen sehr wichtig. Die Jugendlichen müssen von Beginn an spüren, dass es ihr gemeinsames Projekt ist. Dies erreicht man u. a. damit, dass sie das Projekt aktiv mitgestalten dürfen.

Zum Start eines jeden Treffens gibt es eine kurze Runde, in der jede Person ihre aktuelle Befindlichkeit beschreiben darf, falls gewünscht. Nach dem folgenden Rückblick auf das letzte Treffen wird gemeinsam der anstehende Tag geplant. Daraus ergeben sich die Ziele und Aufgaben, allerdings immer mit Blick auf den erstellten Zeitplan aus der Vorbereitung. Am Ende eines jeden Tages wird der aktuelle Stand besprochen, außerdem werden die Ziele, Aufgaben und der Termin für das nächste Treffen geplant und vereinbart. Während der Projektphase arbeiten die Jugendlichen entweder einzeln oder in Kleingruppen an den unterschiedlichen Teilprojekten. Wenn alle Aufnahmen fertig sind – Foto, Video, Audio –, erfolgt die Nachbereitung. Die Aufnahmen werden selektiert, zusammengeführt und bearbeitet, bis alle mit den jeweiligen Endprodukten zufrieden sind. Ggf. müssen die Endprodukte dann noch in Produktion gegeben werden, z. B. wenn ein Fotobuch erstellt wurde

oder externe Honorarkräfte für Schnitt und Finalisierung engagiert werden.

#### **Empfohlener Abschluss**

Als Abschluss für das Projekt sollte eine Abschlussveranstaltung geplant werden, die einige Tage nach dem letzten Projekttag stattfindet. Im Rahmen dieser Veranstaltung werden die endgültigen Ergebnisse der Teilprojekte vorgestellt. Hierbei ist es wichtig, die unterschiedlichen Rollen der Teilnehmenden in dem Projekt hervorzuheben.

Im Vorfeld kann gemeinsam mit der Gruppe überlegt werden, ob die Veranstaltung nur für die Projektteilnehmenden sein soll oder ob auch externe Besucher\*innen eingeladen werden. Findet ein größeres Event statt, können die Jugendlichen ihre Werke Freunden und Verwandten präsentieren.

#### **Persönliches Fazit Björn Schmidt-Freistühler**

Bisher sind wir von unserem Projekt und dem Ablauf überzeugt. Immer wieder merken wir, wie sehr Jugendliche davon profitieren. Durch die Informationen, die sie sich über ihren Stadtteil erarbeiten, können ihnen die Grundzüge von Beteiligung und Partizipation nähergebracht werden, und sie werden ermutigt, sich aktiv in die Stadtgesellschaft einzubringen. Das Erlernen solcher partizipatorischer Ansätze hat nach unseren Erfahrungen eine überragende Bedeutung für eine erfolgreiche Integration.



VOR ORT: TAKE FIVE

# BEWEGTE GEDANKEN

Jugendliche mit und ohne Fluchterfahrung produzieren eigenen Film

✦ Vanessa Wobb

Es ist unübersichtlich, wuselig und laut. In der Offenen Tür *Take Five* im Kölner Stadtteil Bilderstöckchen herrscht offener Betrieb. Alles ist wie immer, doch Christian „Cizzah“ Schons hat einen Plan im Gepäck. Im Rahmen von *Digital dabei!* möchte er mit den Jugendlichen aus dem Viertel kreativ werden. Zum fünften Mal lädt der Pädagoge und Hip-Hop-Musiker die Jugendlichen zur Projektarbeit ein. Dieses Mal lautet der Titel des Angebots *3G durchgespielt – geplant, gedreht, geschnitten*. Es richtet sich an junge Menschen mit und ohne Fluchterfahrung zwischen 14 und 26 Jahren. Schon in der Vergangenheit wurden immer wieder Filmprojekte realisiert. Diesmal dreht sich alles um die Auseinandersetzung mit dem eigenen Leben während der Corona-Pandemie. Die Gedanken, Ansichten und Zukunftswünsche sollen filmisch zum Ausdruck gebracht werden.

Aus allen Ecken des kleinen Gruppenraums strömen die Jugendlichen zum kreisrunden Tisch in der Mitte. Blitzartig fliegen die Ideen über die Tischinsel. Immer wieder ergänzen neue Linien die Mindmap, die vor den Teilnehmenden liegt. Eine Idee wird in der Gruppe besonders laut: „Lasst uns Interviews machen!“ Gesagt, getan. Innerhalb der nächsten vier Monate arbeitet die Gruppe intensiv an ihrem Filmprojekt. Regelmäßig kommen sie zusammen, um zu planen, zu drehen und zu schneiden. „Mir war es von Anfang an sehr wichtig, dass wir wie eine richtige Redaktion zusammenarbeiten“, erklärt Christian. „Wir vereinbaren Drehtermine, führen Redaktionssitzungen durch, und bei all dem steht die Partizipation der Jugendlichen ganz vorne.“

**Mit partizipativem Austausch Demokratie fördern**

Das *Take Five* unter der Trägerschaft des Sozialdienstes Katholischer Männer e. V. (SKM) begreift sich selbst als Offenes Haus für Jugendliche mit Fluchterfahrung. „Wir

wollen für alle jungen Menschen mit Fluchterfahrung aus dem Kölner Viertel ein zweites Wohnzimmer sein; ein Zufluchtsort.“ Besonders wichtig ist es dem Medienpädagogen, die Jugendlichen in den Mittelpunkt der Arbeit zu stellen. „Die gehen leider in der Gesellschaft viel zu oft unter. Da wollen wir gegensteuern“, ergänzt der 36-Jährige. Miteinander ins Gespräch kommen sowie partizipativer Austausch sind dabei das A und O. „Immerhin resultiert genau daraus doch der demokratische Gedanke.“

Das spiegelt sich auch in der Projektarbeit wider. Die Gruppe aus Jugendlichen mit und ohne Migrationshintergrund sowie jungen Geflüchteten soll ihre eigene Gedankenwelt artikulieren. Sie sollen zurückblicken auf die Belastungen und Veränderungen ihres Lebens während der Pandemie und dabei selbst aktiv werden – vor wie hinter der Kamera. „Auch wenn es das Projekt streckenweise in die Länge zieht, ist es mir sehr wichtig, dass alle Jugendlichen selbst ihre Ideen verwirklichen können. Sie sollen ihre Fähigkeiten ausbauen und ihrer Kreativität freien Lauf lassen.“

Dieser offene Umgang macht es möglich, dass die Jugendlichen über die gesamte Projektzeit immer mehr zusammenwachsen. „Es ist schön, zu sehen, wie offen sie miteinander umgehen.“ Jede\*r Einzelne hat seine ganz persönliche Geschichte und seinen individuellen Umgang mit der Lebensrealität. „Vor allem für die jungen Geflüchteten war die Corona-Pandemie und der Beginn des Ukraine-Kriegs eine schwierige Zeit“, so Christian. Zu Hause saßen sie auf engstem Raum zusammen. In den Medien überschlugen sich die Meldungen über die Vorgänge in der Ukraine. „Viele der syrischen Geflüchteten, für die Deutschland zu einem sicheren Ort geworden ist, hatten große Sorgen und Ängste, dass sie dieser Krieg auch hier wieder einholen könnte.“ Deshalb war es dem jungen Team um Christian wichtig, mit den Worten Frieden und Zusammenhalt ein Zeichen zu setzen. „Wir wollten diese beiden Begriffe so plakativ wie

» *Digital dabei!* bringt Menschen zusammen und lässt diese in einen kreativen Austausch kommen, in dem sich die verschiedenen Menschen auf Augenhöhe begegnen, besondere Momente entstehen und Akzeptanz füreinander aufgebaut wird.



Christian Schons,  
stellvertretende Leitung Take Five

möglich im Film präsentieren, weil sie so intensiv wie kaum andere die Lebenswelt der Jugendlichen prägen.“

**Sicherheit und Verständnis als Schlüssel zum Erfolg**

Immer wieder arbeitet die Gruppe an ihren Szenen. Der Blick des Protagonisten im Film ist wie versteinert. Später sollen diese Aufnahmen in einen Zeitraffer verwandelt werden. Filmische Methoden wie diese verlangen den Jugendlichen jedoch viel ab: „Sie beweisen viel Durchhaltevermögen. Vier Minuten Drehzeit können zu einer Ewigkeit werden, wenn man sich nicht bewegen darf.“ Ein taktischer Schachzug? Mit seinem Projekt möchte Christian genau dieses Durchhaltevermögen fördern: „Wir Menschen brauchen Ausdauer, um bestimmte Lebensprozesse durchlaufen zu können.“ Viel wichtiger sei nur noch der Respekt in der Gesellschaft. Dieser Respekt habe insbesondere für geflüchtete Jugendliche eine zentrale Bedeutung. „Ihre Familien vertreten häufig noch klassische Rollenmodelle. Werden sie dann in unsere westliche Welt geworfen, kann das zu Irritationen führen. Sie werden unsicher.“ Deshalb steht die interkulturelle Arbeit für das *Take Five* seit nun mehr als 18 Jahren an erster Stelle. „Die größte Herausforderung in der partizipativen Medienarbeit mit jugendlichen Geflüchteten ist es, sie zu binden und ihnen ihre Ängste zu nehmen. Nichts ist uns wichtiger, als Sicherheit zu vermitteln und Verständnis zu zeigen.“

Das gilt auch für *3G durchgespielt, geplant, gedreht, geschnitten*, wo insbesondere die jüngeren Teilnehmer\*innen Unterstützung von ihren Mitstreiter\*innen finden. Die Gruppe respektiert vollkommen, wenn einige von ihnen nicht vor die Kamera treten wollen – eine Philosophie, die das Team von *Take Five* bereits in früheren Projekten verfolgte. Christian erzählt: „In dem Projekt *Schieb keinen Film!* im Rahmen von *Digital dabei! 6.0* entschieden sich die Jugendlichen, das hervorragende Ergebnis nicht zu veröffentlichen.

Sie tauschten persönliche Geschichten so offen aus, dass sie bestimmte private Einblicke nicht öffentlich machen wollten.“ Auch wenn Christian diese Entscheidung bedauert, trug sie zur Schaffung eines sicheren und inklusiven Umfelds bei.

**Leistung, Lob und Lektionen**

Immer wieder wandern die Video-Zeitcodes auf das weiße Blatt Papier, werden verworfen und neu notiert. „Der Schnitt verläuft sehr zäh“, moniert Christian stirnrunzelnd. Irgendwann sitzt der stellvertretende Leiter der OT *Take Five* allein vor seinem Bildschirm. „In der Postproduktion zeigt sich immer, wer wirklich starke Nerven hat.“ Zu viel habe sich die Gruppe vorgenommen. Zu groß sei am Ende die Masse gewesen, die zu einem Film zusammengeknetet werden musste. Doch aus dieser Erfahrung zieht Christian wichtige Lehren für die Zukunft: „Im neuen Projekt *Art Phone* arbeite ich wieder mit leichterem Equipment. Das Projekt muss niedrigschwelliger werden, um die Jugendlichen besser mitzunehmen. Und diesmal vielleicht sogar bis zum Schluss.“

Dankbar ist der Projektleiter trotzdem. „Ich freue mich wirklich darüber, dass die Jugendlichen, die das Projekt von Beginn an getragen haben, so lange geblieben sind.“ Der Stolz steht ihm ins Gesicht geschrieben. „Gemessen an unseren Klickzahlen ist das Endprodukt eines der erfolgreichsten Videos auf unserem YouTube-Kanal. Darauf sind wir alle mächtig stolz, und wir sind auch dankbar für die zuverlässige Unterstützung durch die LAG Lokale Medienarbeit.“

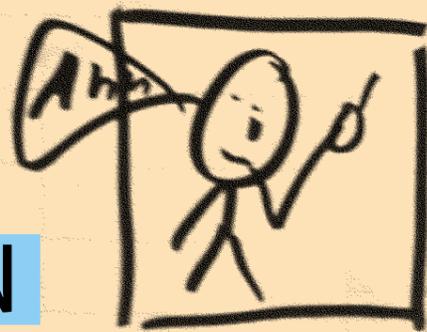
Doch egal, welche Worte er sucht, am Ende beschreibt laut Christian der Kommentar eines Teilnehmers das gesamte Projekt am besten: „Ich flippe aus. Das ist ja so meeeega. Ich hätte nicht gedacht, dass die Aufnahmen am Ende so cinematisch sein würden. Megastarke Arbeit, CIZZÜÄÄH!!! Ich musste die ganze Zeit lächeln. Ich sollte vielleicht auch ein bisschen klarer sprechen. Aber hammer Produktion.“

Jetzt Film ansehen



www.  
medienarbeit-  
nrw.de/digital-  
dabei-7-0/

# AUS DER PRAXIS: METHODE VIDEOREDAKTION



Die Methode einer Jugend-Videoredaktion eignet sich besonders gut, um auch jenseits von Sprache in den Austausch zu kommen. Über das Medium Film kann eine Brücke zu gemeinsamen Themen geschlagen werden. Ein weiterer Vorteil: In einer Videoredaktion gibt es viele verschiedene Aufgaben – so können alle Teilnehmenden Tätigkeiten entsprechend ihren Interessen, Bedarfen und Fähigkeiten aussuchen, für die sie während der Projektphase verantwortlich sind.

## Projektziele

Mit der aktiven Filmarbeit soll den Teilnehmenden die Möglichkeit geboten werden, ihre ganz persönliche Sicht auf Themen ihrer Lebenswelt kreativ darzustellen und diese gemeinsam zu diskutieren.

## Besondere Hinweise zur Arbeit mit Jugendlichen mit Fluchterfahrung

Bei Videoprojekten mit jungen Geflüchteten ist es besonders wichtig, die Persönlichkeitsrechte der Teilnehmenden zu respektieren. Es muss im Vorfeld geklärt werden, wer vor der Kamera gezeigt werden möchte. Wer dies nicht möchte, für die/den finden sich Aufgaben hinter der Kamera.

## Wie lässt sich das Projekt auf individuelle Bedarfe, Fähigkeiten und Kenntnisse der Gruppenteilnehmenden anpassen?

Während des Projekts muss eine geschützte Umgebung geschaffen werden, in der ein offener und ehrlicher Austausch stattfinden kann. Die Fachkräfte sollten sich auf ressourcenorientierte Ansätze konzentrieren und eine klare, jugendgerechte Ansprache verwenden. Den Jugendlichen muss auf Augenhöhe begegnet werden, Fachbegriffe müssen verständlich erklärt und ggf. durch Piktogramme und Bilder ergänzt werden.

Es ist wichtig, auf die Bedürfnisse der einzelnen Teilnehmenden einzugehen und sie selbst entscheiden zu lassen, welche Aufgaben sie im Projekt übernehmen möchten. Klar ist für alle Beteiligten: Jeder junge Mensch, der am Projekt teilnimmt, wird respektiert und geschätzt. Jede einzelne Person spielt eine bedeutsame Rolle und trägt ihren Teil zum Projekt bei.

## Organisatorische Infos

### Zeitplanung

Die Zeitplanung für die **Durchführung** richtet sich nach den jeweiligen Projektzielen. Steht eher das fertige Produkt im Vordergrund, eignet sich das Projekt sehr gut für kurze Zeiträume. Man kann die Methode auch über einen längeren Zeitraum umsetzen: So entstehen weitere Möglichkeiten, stärker in Beziehung zu treten und auf diese Weise nachhaltig Integration zu fördern. Die Gruppe der Offenen Tür *Take Five* in Köln-Bilderstöckchen hat sich dafür entschieden, ein halbes Jahr in der Videoredaktion zu arbeiten. Gerade bei längeren Projekten ist es sinnvoll, regelmäßige Gruppentreffen einzuplanen, um den aktuellen Stand zu besprechen und ggf. Anpassungen vorzunehmen. Dadurch kann sichergestellt werden, dass wirklich alle am Prozess beteiligt und dauerhaft mitgenommen werden.

### Empfohlene Teilnehmendenzahl und Betreuungsschlüssel

Die Videoredaktion kann eine größere Gruppe von bis zu 20 Teilnehmenden umfassen, was insbesondere Diskussionsrunden sehr spannend machen kann. In der aktiven Einzelarbeit, z. B. beim Videoreh, sind fünf bis maximal acht Teilnehmende zu empfehlen. Dafür sollte ein Betreuungsschlüssel von ein bis zwei Fachkräften angesetzt werden.

### Räumliche Voraussetzungen

Es wird ein Raum für einen Sitzkreis oder zusammengeschobene Tischgruppen benötigt. Außerdem braucht man genügend Platz, um die verschiedenen Materialien und das technische Equipment im Raum zu verteilen. Unterschiedliche Drehorte (auch außerhalb der Einrichtung) machen den Filmprozess noch spannender.

### Folgende Technik wird benötigt

- Spiegelreflexkameras bzw. Smartphones auf dem aktuellen Stand der Technik
- ein oder mehrere Mikrofone
- Computer/Laptops/Tablets mit leicht bedienbarer Videosoftware, wie z. B. iMovie, inShot, CapCut
- WLAN-Zugang

## Durchführung der Methode

### Einstieg

Zu Beginn eines Projekts ist es ratsam, den Jugendlichen zu vermitteln, dass es kein „richtig“ oder „falsch“ gibt. Diese Botschaft schafft einen sicheren Raum, in dem Ideen ohne Angst geäußert und einfach ausprobiert werden können. Sprachbarrieren können z. B. durch das Erstellen von Storyboards oder das gemeinsame Recherchieren überwunden werden. Am Anfang des Projekts ist es empfehlenswert, ein gegenseitiges Kennenlernen der Teilnehmenden zu ermöglichen. Anschließend kann ein Überblick über das Projekt gegeben werden, z. B. in Form eines Plakats, das mit Piktogrammen und Bildern ergänzt wird, um sprachliche Hürden abzubauen. Außerdem empfiehlt sich das Erstellen einer Mindmap – einer grafischen Darstellung der Planungsschritte mit kurzen Stichpunkten, Bildern und Skizzen –, auf der die ersten Ideen zum Videoprojekt gesammelt werden. Sobald ein Thema festgelegt wurde, beginnt die Recherche. Dafür kann z. B. ein Laptop an einen Beamer angeschlossen werden, um gemeinsam zu recherchieren und die Suchergebnisse zu besprechen.

### INFO

Das Storyboard ist eine zeichnerische Version eines Drehbuchs und zeigt mit Zeichnungen oder Bildern, wie die Aufnahme später aussehen soll.



### Durchführung

Nach dem Einstieg erfolgt der Aufbau der **Video-redaktion**. Es werden Arbeitsgruppen gebildet und Verantwortlichkeiten verteilt, z. B. Kameraführung, Videoschnitt, Darsteller\*innen, Musik. Dabei ist es wichtig, den Jugendlichen selbst die Entscheidung für ihren Verantwortungsbereich zu überlassen und ggf. zu helfen, wenn sich jemand nicht sicher ist, was sie/er gut machen kann. Anschließend folgen:

- Planung der einzelnen Filmszenen (z. B. über die Erstellung eines Storyboards)
- Drehorte suchen
- Drehtermine planen, festlegen und durchführen
- Bei Projekten über einen längeren Zeitraum: Regelmäßige Redaktionssitzungen, in denen gemeinsam die Fortschritte des Projekts miteinander besprochen und die nächsten Schritte geplant werden
- Regelmäßiges Sichten und Anhören der Video- und Audioaufnahmen

### Wenn alle Aufnahmen gemacht sind, folgt die Nachbereitung:

- Auswahl der einzelnen Audio- und Filmsequenzen
- Montage der Aufnahmen
- Einfügen von Videoeffekten, Blenden und Bildübergängen
- Erstellung von Intro und Outro des Films

### Empfohlener Abschluss

Nach Abschluss der Videoerstellung ist eine Videopremiere (ggf. mit Snacks und Getränken) mit allen Beteiligten in einem geschützten Rahmen empfehlenswert. Wenn die Teilnehmenden einverstanden sind, können dazu auch Verwandte und Freunde eingeladen werden, denen dann mit Stolz das fertige Video gezeigt wird. Dies fördert das Gefühl von Selbstwirksamkeit und bietet Erfolgserlebnisse. Nachdem das finale Video gemeinsam angesehen wurde, sollte eine Feedbackrunde mit allen Teilnehmenden des Projekts durchgeführt werden. Wenn alle Beteiligten ihre Einverständniserklärungen unterzeichnet haben, kann das Video auf Social Media oder anderen Plattformen, wie dem Lern- und Lehrserver *NRWision*, veröffentlicht werden. Optional kann gemeinsam mit der Gruppe ein Veröffentlichungstermin festgelegt und ein Plan zur Bewerbung des Films besprochen werden.

## Persönliches Fazit Christian Schons

Der Einstieg über eine Mindmap ist eine empfehlenswerte Methode, genau wie das Erstellen von Storyboards und das gemeinsame Recherchieren. Die regelmäßigen Redaktionssitzungen, bei denen die ersten Ideen mit den bereits durchgeführten Arbeitsschritten verglichen wurden, ermöglichten allen Teilnehmenden, den Fortschritt ihrer Ideen und Skizzen bis hin zur Realisierung zu erkennen. Während der Aufnahmesituationen fühlten sich die Einzelnen sicher, da sie zuvor die Szenen selbst skizziert und besprochen hatten. Gerade die Nachbereitung war sehr zeitintensiv, und es war nicht immer einfach, bestimmte Arbeitsschritte auf Einzelne zu übertragen. Das lag vor allem daran, dass die Jugendlichen das Videoschnittprogramm und die Funktionen noch nicht wirklich kannten und manche Aktionen eine gewisse Erfahrung benötigten. In zukünftigen Projekten werden wir versuchen, Programme zu nutzen, die auf Smartphones funktionieren und einen ähnlichen Aufbau wie die Videobearbeitungen in den sozialen Medien haben. Da die Jugendlichen sich tagtäglich mit den sozialen Medien auseinandersetzen, könnten diese Apps für sie deutlich zugänglicher sein. So könnten die Teilnehmenden noch eigenständiger arbeiten und auch nach dem Projekt mit ihren eigenen Geräten Filme und Videos drehen.

# PRAXISTIPPS FÜR DIE ARBEIT VOR ORT

## Denkanstöße, hilfreiche Tipps und Informationsangebote

### Personen- und Datenschutz

- Einverständniserklärungen für die Verwendung von Bild- und Tonaufnahmen der Beteiligten einholen. Bei Minderjährigen müssen diese von den Erziehungsberechtigten unterschrieben werden
- Auf die Sicherheit der Teilnehmenden achten, ggf. keine Gesichter und Namen veröffentlichen oder mit Pseudonymen arbeiten
- Alternativ ein Projekt wählen, bei dem die Teilnehmenden nicht zu sehen oder zu erkennen sind, um deren Identität zu schützen. Geeignete Möglichkeiten: Trickfilm, Comic, Stop Motion mit Knete oder Figuren, Verkleidungen oder Maskierungen

### Zeitplanung

- Flexible Angebote, da nicht von einer kontinuierlichen Teilnahme über mehrere Tage oder gar Wochen ausgegangen werden kann
- Zeit für Austausch zwischen den Jugendlichen einplanen
- Festes Team an Ansprechpersonen, um Vertrauensbasis aufbauen zu können

### Teilnehmenden-Akquise

- Institutionelle Partnerschaften mit Einrichtungen, die bereits Kontakt zur Zielgruppe haben, und ein gutes Netzwerk innerhalb der Kommunen können helfen, in Kontakt mit jungen Menschen mit Fluchterfahrung zu kommen
- Werbung für das eigene Angebot in den umliegenden Unterkünften sowie in Förderklassen an Schulen machen
- Austausch mit Kolleg\*innen, die tagtäglich mit Geflüchteten arbeiten
- Interkulturelle Feste und Begegnungen organisieren
- Die Menschen persönlich in Flüchtlingsunterkünften und im Stadtteil abholen

- Mit den Eltern Kontakt aufnehmen, damit diese wissen, wo etwas angeboten wird. Dafür können Flyer und Projektbeschreibungen in unterschiedlichen Sprachen gedruckt werden
- Mitarbeitende fortbilden und multiethnische Teams bilden
- Einfache und jugendgerechte Ansprache
- Kurze Videos, die ähnliche, bereits abgeschlossene Projekte vorstellen
- Austausch mit Jugendlichen fördern, die schon an solchen Projekten teilgenommen haben

### Sprachbarrieren überwinden

- Übersetzungshilfen findet man auf der Homepage von Refugee Phrasebook: Grundschatzvokabular sowie medizinisches und juristisches Vokabular in 44 Sprachen. Außerdem bietet die Seite eine Übersicht rund um Sprachlern-, Übersetzungs- und weitere Apps für Geflüchtete – <https://refugeephrasebook.de>
- Symbolkommunikation/Piktogramme: Kommunikation mit universell verständlichen Symbolen – <https://piktobuch.kollektivdesign.com>
- Begriffe in Leichte/Einfache Sprache übersetzen – <https://netz-stecker.info/>; [www.gemeinsam-einfach-machen.de/GEM/DE/AS/Leuchttuerme/Ratgeber/Ratgeber\\_LS/Regeln/regeln\\_node.html](http://www.gemeinsam-einfach-machen.de/GEM/DE/AS/Leuchttuerme/Ratgeber/Ratgeber_LS/Regeln/regeln_node.html)
- Langsames Sprechtempo, deutliche Aussprache
- Übersetzer\*innen einsetzen, dies können z. B. auch Kinder und Jugendliche im Projekt sein
- Filme sollten mit Untertiteln und Audiodeskription versehen werden, ggf. auch in verschiedenen Sprachen. So haben die jungen Geflüchteten nicht das Gefühl, herauszustechen, wenn sie die Sprache noch nicht fehlerfrei beherrschen, und der Film kann auch von Menschen mit Hörbeeinträchtigung und Sehbeeinträchtigung gesehen und verstanden werden. Man kann z. B. bei YouTube automatisierte Untertitel in verschiedenen Sprachen erstellen lassen

- Darauf achten, dass Untertitel und Hintergrund genug Kontrast haben, damit die Untertitel deutlich zu lesen sind (über [www.leserlich.info](http://www.leserlich.info) können Kontraste getestet werden)
- Weitere Tipps und Anleitungen zur Erstellung von Untertiteln und Audiodeskriptionen sind unter [www.nimm-akademie.nrw/foto-video/foto-video-barrierefrei/](http://www.nimm-akademie.nrw/foto-video/foto-video-barrierefrei/) zu finden

### INFO

Wichtig zu wissen ist, dass alle Apps, die mit Spracheingabe und -erkennung funktionieren, eine gute Internetverbindung benötigen, und dass das Gesagte an Server weitergeleitet wird.

### Aktive Projektarbeit

- Grundsätzlich sind kulturelle Offenheit und Begegnung auf Augenhöhe zentrale Voraussetzungen für die Arbeit mit jungen Menschen mit Fluchterfahrung
- Zu Beginn des Projekts sollten gemeinsam mit den Jugendlichen Regeln für das Miteinander festgelegt werden, die von allen getragen werden. Das ist gerade bei Teilnehmenden aus unterschiedlichen Kulturen wichtig
- Die Regeln sollten für alle klar und verbindlich sein, Konsequenzen bei Missachtung müssen im Vorfeld transparent gemacht werden
- Bei Projekten mit jungen Geflüchteten sollte davon abgesehen werden, ein Handyverbot auszusprechen oder das Handy als Sanktion einzuziehen. Besser ist es, darum zu bitten, die Handys auf lautlos zu stellen, und feste Handy-Zeiten mit den Jugendlichen abzusprechen
- Es sollten stets verschiedene Aufgaben innerhalb der Projekte bereitstehen, um die Heterogenität der Gruppe sowie die unterschiedlichen Bedarfe, Fähigkeiten und Kenntnisse zu fördern und zu stärken
- Nur für das Projekt relevante Apps freischalten und ggf. andere Apps auf Tablets für die Benutzung sperren
  - Auf iOS-Geräten können in den Einstellungen Apps für die Benutzung gesperrt werden
  - Bei Android-Geräten können eingeschränkte Profile für Mitnutzende eingerichtet werden. Anders als bei den normalen Nutzerkonten kann man hier den Funktionsumfang stark einschränken

### TIPP

Eine niedrigschwellige Lösung, um Jugendliche mit Fluchtgeschichte zu erreichen, sind Computerspiele. Sie eignen sich gut als Einstieg in ein Projekt. Hierbei können Kinder und Jugendliche durch gemeinsames Spielen Spaß haben und einander kennenlernen. Entspannung und Entlastung vom Alltag stehen im Vordergrund. Darüber hinaus lassen sich über pädagogisch betreute Computerspielangebote auch sehr gut Kontakte initiieren, da Computerspiele oft ohne Sprache funktionieren. Gemeinsames Kochen und Essen eignet sich ebenfalls für einen Einstieg und kann verschiedene Kulturen zusammenbringen.

### Weitere Online-Informationsangebote

- Eine aktuelle und zugleich sehr umfangreiche, umfassende Übersicht über Informationsangebote für Flüchtlinge im Internet gibt es auf der Seite von PRO ASYL: [www.proasyl.de/hintergrund/uebersicht-informationsangebote-fuer-fluechtlinge-im-internet/](http://www.proasyl.de/hintergrund/uebersicht-informationsangebote-fuer-fluechtlinge-im-internet/)
- Eine Übersicht über kostenlose Online-Hilfen für Flüchtlinge bietet auch die Caritas: [www.caritas.de/hilfeundberatung/ratgeber/migration/leben-in-deutschland/kostenlose-online-hilfen-fuer-fluechtlinge/](http://www.caritas.de/hilfeundberatung/ratgeber/migration/leben-in-deutschland/kostenlose-online-hilfen-fuer-fluechtlinge/)
- Eine Übersicht über Medienprojekte und Projektideen bietet der nimm!-Blog: [www.inklusive-medienarbeit.de/themenmonat-1-medienarbeit-mit-jungen-gefluechteten-medienprojekte-und-medienprojektideen/](http://www.inklusive-medienarbeit.de/themenmonat-1-medienarbeit-mit-jungen-gefluechteten-medienprojekte-und-medienprojektideen/)

# DANKE!

an unsere Mitglieder  
für ihr Engagement  
bei der Medienarbeit  
mit jungen Geflüchteten!



Foto: von der Linden\_Tetzlaff

Dieses Heft ist in Zusammenarbeit mit einer Nachwuchsjournalistin entstanden, die die Interviews vor Ort durchgeführt und die Reportagen und Interviews geschrieben hat.

Vanessa Wobb, 25 Jahre, studiert an der Hochschule für Medien, Kommunikation und Wirtschaft in Köln Digitalen Journalismus im Master. Zuvor machte sie ihren Bachelor in Journalismus und PR an der Westfälischen Hochschule Gelsenkirchen. Neben dem Studium arbeitet sie als Werkstudentin in den Redaktionen der Kölner Marketingagentur Advidera sowie des Bochumer Familienmagazins REVIERkind. Wir bedanken uns für die gute Zusammenarbeit.

## 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

**Jahr:** 2023

**Vi.S.d.P.:** Dr. Christine Ketzer

**Redaktion:** Rebecca Hipp, Dr. Christine Ketzer

**Titelbild:** Medienwerkstatt Minden-Lübbecke

**Korrektur:** Irina Ditter

**Layout:** Alessandro Riggio

**Druckerei:** Druckhaus Süd, Köln

CC BY-NC-ND 2.0 DEED - Namensnennung - Nicht-kommerziell - Keine Bearbeitung 2.0 Generic



Gefördert vom **Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen**



im Rahmen von **DIGITALDABEI! 8.0**  
Junge Geflüchtete partizipieren  
durch aktive Medienarbeit

Schriften zur lokalen Medienarbeit Nr. 20