

# **Digitalisierung !?**

**Theorie, Chancen und Herausforderungen  
für Jugendkunstschulen, kreative  
Projektbeispiele aus der Medienpädagogik**

**Horst Pohlmann**

**Dozent für kulturelle Medienbildung, Fachbereichsleiter Medien / Medienpädagogik,  
Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW**

# Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW



Fachbereiche / Dozenten:

- Baukultur
- Bildende Kunst /  
Werkpädagogik
- allg. Kulturpädagogik
- Literatur & Sprache
- Medien
- Musik
- Performance
- Sozialpsychologie /  
Beratung
- Spiel
- Tanz
- Theater

## **Themenfelder:**

**Mediatisierung der Lebenswelten**

**Aspekte der Digitalisierung**

**Kulturelle Medienprojekte**

**Angebote in Zeiten der Pandemie**

**Bedarfe für eine Digitalisierung**

**Kultureller Bildung**

# **Wieso eigentlich? Digitalisierung der Lebenswelten**

# **„Lebenswelten sind Medienwelten“**

**(Baacke, Sander, Vollbrecht, 1990)**

# Mediennutzung Heranwachsender

## JIM-STUDIE

Jugend, Information, (Multi-) Media

Medienumgang 12- bis 19-Jähriger

## KIM-STUDIE

Kindheit, Internet, Medien

Medienumgang 6- bis 13-Jähriger

## miniKIM

Kleinkinder und Medien

Medienumgang 2- bis 5-Jähriger

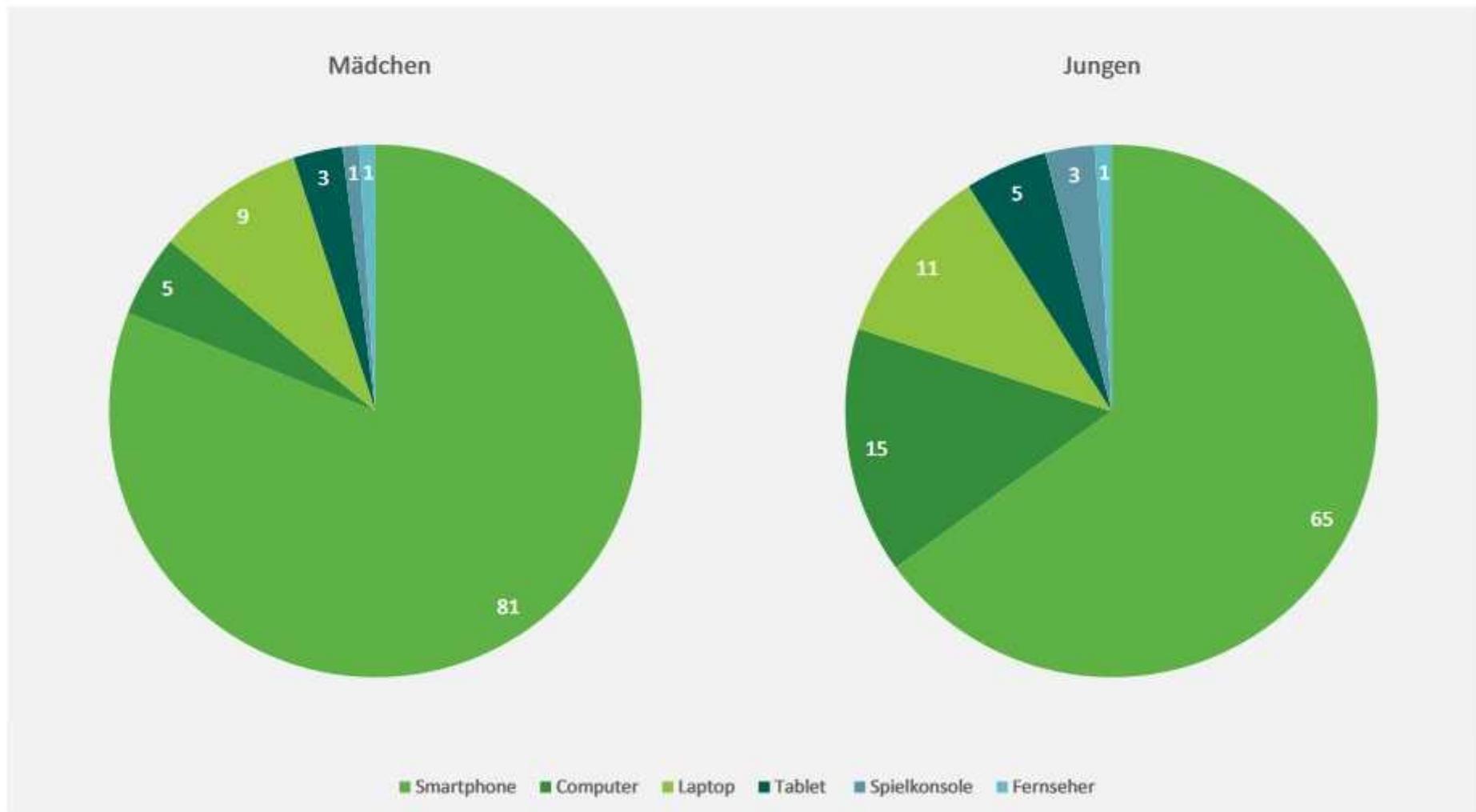
## FIM-STUDIE

Familie, Interaktion und Medien

Mediennutzung in Familien

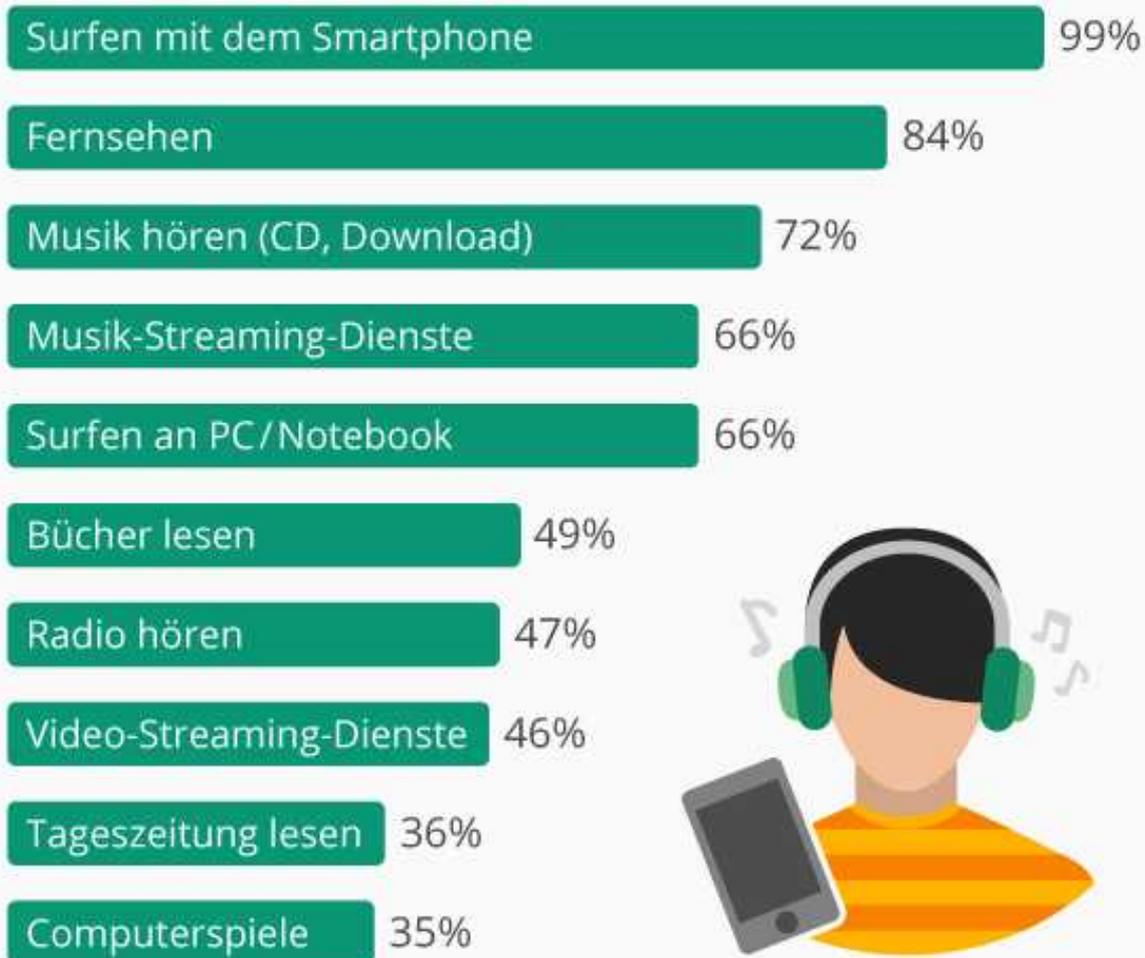
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest  
<http://www.mpfs.de>

## Am häufigsten eingesetztes Gerät zur Internetnutzung 2020

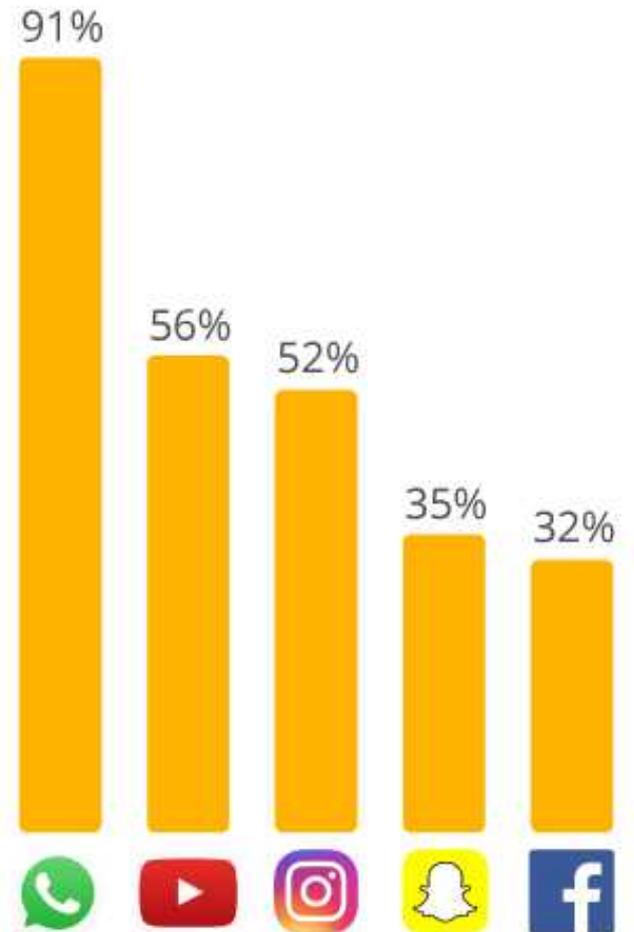


# Wie Jugendliche Medien nutzen

Anteil der 10-27-Jährigen nach täglicher Mediennutzung

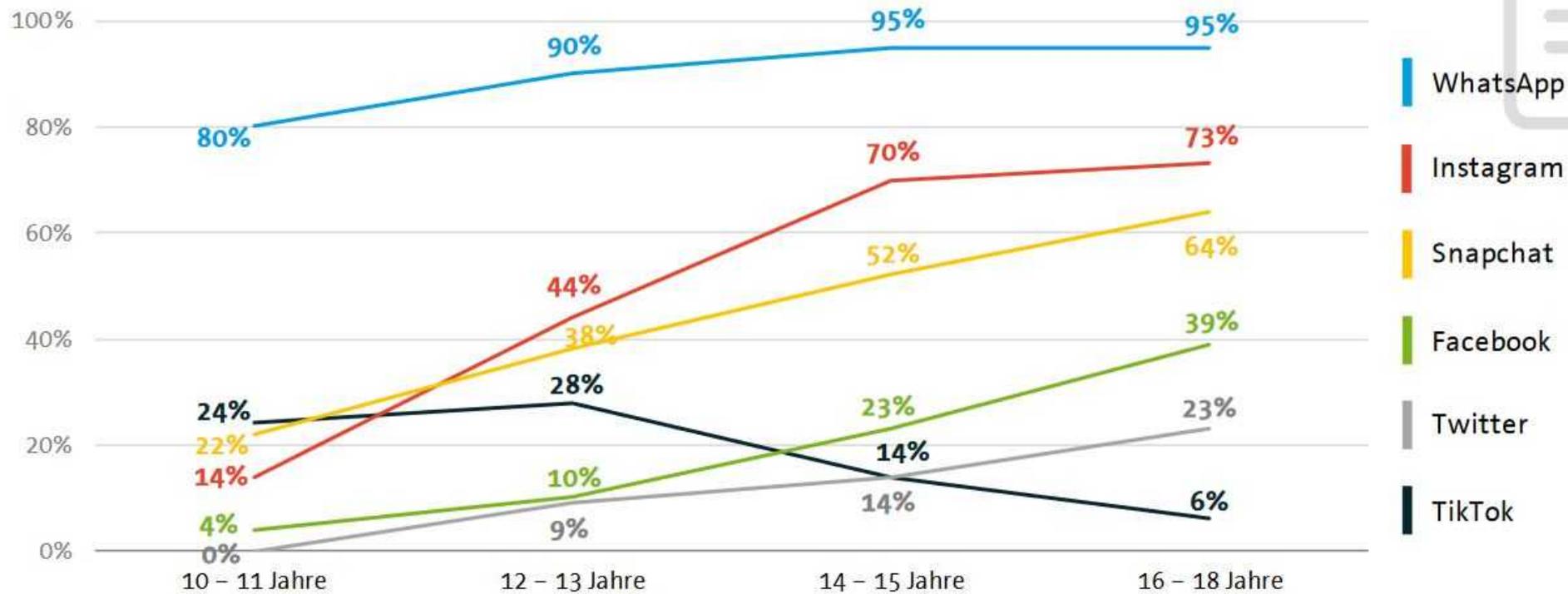


Beliebteste Social-Media-Dienste nach Anteil der 10-19-Jährigen



# WhatsApp und Instagram sind die Favoriten

Welche sozialen Netzwerke bzw. Messenger nutzt du?



Basis: 10- bis 18-jährige Internetnutzer | n=607 | Mehrfachnennungen möglich

Quelle: Bitkom Research

# **Bedürfnisse Jugendlicher**

## **früher / heute**

## Beispiele für Bedürfnisbefriedigung früher

Erlebnisorientierung

Etwas unternehmen, mit Freunden treffen, TV

Wunsch nach  
Zugehörigkeit

Freundesclique, Sportverein, Familie

Entwicklung einer eigenen  
Identität

Auseinandersetzung mit anderen, Tagebuch

Streben nach Freiheit u.  
Unabhängigkeit

Rebellieren gegen Autoritäten, Reisen

Suche nach Orientierung  
u. Sicherheit

Zeitschriften, TV, Autoritäten, Marken

Umgang mit Sexualität

Flirten a. d. Schulhof/i. Schwimmbad, etc., Bravo lesen

Streben nach Status

Sport, Mode

## Heute kommen viele neue Hilfsmittel hinzu

Erlebnisorientierung

Etwas unternehmen, mit Freunden treffen, TV, **Internet, jederzeit kommunizieren per Handy, IM, email, etc.**

Wunsch nach Zugehörigkeit

Freundesclique, Sportverein, Familie, **Communities, IM, virtuell nie von Freunden getrennt sein**

Entwicklung einer eigenen Identität

Auseinandersetzung mit anderen, Tagebuch, **Communities, online Rollen ausprobieren, spaces, blogs, UGC**

Streben nach Freiheit u. Unabhängigkeit

Rebellieren gegen Autoritäten, Reisen, „**elternfreie Zonen**“ im **Internet, per Handy f. Eltern erreichbar sein, VOD**

Suche nach Orientierung u. Sicherheit

Zeitschriften, TV, Autoritäten, Marken, **mit Handy ist man nie allein, Internet, Foren**

Umgang mit Sexualität

Flirten a. d. Schulhof/i. Schwimmbad, etc, Bravo lesen, **flirten per IM, Aufklärung per Internet**

Streben nach Status

Sport, Mode, **Handies, # Kontakte im IM, cooler Content zum forwarden, online-Bestenlisten für Gamer**

# Herausforderungen im Dialog der Generationen

heise online > News > 2017 > KW 34 > YouTuber-Treffen Videodays: Sie werden Teil einer Jugendbewegung sein

## YouTuber-Treffen Videodays: Sie werden Teil einer Jugendbewegung sein

24.08.2017 16:24 Uhr Jonas-Erik Schmidt, dpa

vorlesen



Irgendwelche YouTube-Stars bei den Videodays in Köln. In der Redaktion waren gerade keine Minderjährigen verfügbar, die bei der Identifizierung hätten helfen können. (Bild: Videodays)

# “Generation Gap”

## Mediensozialisation aus Sicht von Douglas Adams:



- 1) everything that's already in the world when you're born is just normal;
- 2) anything that gets invented between then and before you turn thirty is incredibly exciting and creative and with any luck you can make a career out of it;
- 3) anything that gets invented after you're thirty is against the natural order of things and the beginning of the end of civilization as we know it until it's been around for about ten years when it gradually turns out to be alright really.

## “Digital native”



Marc Prensky,  
Pädagoge & Manager,  
Harvard University, USA, 2001:

Digital native = Person, die „digital geboren“  
ist und „digital lebt“

Digital immigrant = Person, die nicht „digital geboren“  
ist und nicht „digital lebt“

Digital settler = Person, die nicht „digital geboren“ ist,  
aber „digital lebt“

# “Postdigitale Kulturelle Jugendwelten“

- Kinder und Jugendliche unterscheiden nicht mehr zwischen analog / digital bzw. online / offline.
- Für Kinder und Jugendliche sind Medien selbstverständlicher Bestandteil des Lebensalltags.
- Medien werden in allen Lebensbereichen als omnipräsentes Werkzeug genutzt und haben keinen besonderen Stellenwert mehr.

**= Digitalisierung**

# **Herausforderungen der Digitalisierung**

# Themenspektrum der Digitalisierung



<b>Vorwort</b> .....	<b>9</b>
<b>Ein Blick in die Zukunft: Werden wir alle Maschinenmenschen?</b> .....	<b>15</b>
1. Technologische Singularität.....	16
<b>Das 1x1 der Digitalisierung</b> .....	<b>21</b>
2. Bits & Bytes.....	22
3. Hardware.....	25
4. Software.....	34
5. Programmieren.....	37
6. Netzwerke.....	43
7. Internet.....	49
8. World Wide Web.....	56
9. Cloud.....	60
10. Exponentielles Wachstum.....	64
11. Digitale Disruption.....	67
12. Silicon Valley.....	70
13. Silicon Germany – die deutsche Digitalszene.....	76
14. Der digitale Arbeitsmodus: Design Thinking & MVPs.....	82
15. Venture Capital & Co.....	89
<b>Das Internet aus Sicht von Privatnutzern und Unternehmen</b> .....	<b>101</b>
16. Online-Trends.....	101
17. Monetarisierungsmodelle im Internet.....	112
18. Search Engine Optimization (SEO).....	119

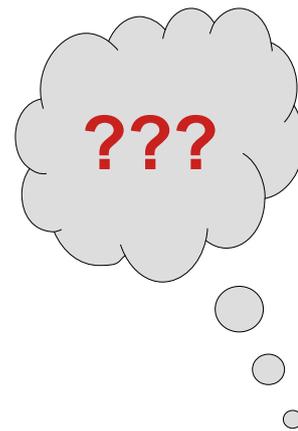
19. Search Engine Advertising (SEA) & Google AdSense.....	124
20. Content-, Social-Media- & Influencer-Marketing, Bots.....	127
21. Online-Sales.....	131
<b>Die Schattenseiten des Netzes</b> .....	<b>137</b>
22. Die Millennial-Diskussion.....	137
23. Filterblasen.....	144
24. Fake News.....	146
25. Trolle.....	150
26. Viren, Würmer und andere Schadsoftware.....	153
27. NSA und Datenüberwachung.....	159
28. Darknet.....	166
<b>Die zehn wichtigsten digitalen Technologietrends</b> .....	<b>175</b>
29. Internet of Things.....	175
30. Big Data.....	180
31. Virtual Reality.....	187
32. Augmented Reality.....	198
33. 3-D-Druck.....	205
34. Blockchain und Bitcoin.....	211
35. Künstliche Intelligenz.....	221
36. Robotik.....	236
37. Nanotechnologie.....	244
38. Biotechnologie.....	248
39. Unausweichliche Entwicklungsstränge.....	256
<b>Der Einfluss der Digitalisierung auf ausgewählte Lebensbereiche</b> .....	<b>265</b>
40. Smart Home.....	265
41. Sexualität.....	273

42. Smart Health.....	302
43. Autonomes Fahren.....	312
44. Industrie 4.0.....	317
45. Arbeitsmarkt & Wohlstand.....	323
46. Identität.....	329
47. Vom Homo Sapiens zum Homo Deus.....	335
48. Menschheit in Gefahr.....	329
<b>Der Weg in eine menschenfreundliche digitale Zukunft</b> .....	<b>329</b>
49. Digitale Ethik.....	329
50. Handlungsoptionen.....	335

# Herausforderungen der Digitalisierung

**Tagesschau20Jahre**  
@TagesschauVor20

[24.8.00] Schnellere und flächendeckende Verbreitung von Internetanschlüssen in Deutschland fordert eine D21-Studie. Alle Schulen sollten mit Internet-Unterrichtsräumen ausgestattet werden. Ohne Zugang zum weltumspannenden Computernetz drohten erhebliche soziale Nachteile.

## Ausfälle bei Lernplattformen: Technischer Defekt, Server und DDoS

Der erste Schultag lief weder vergangene Woche noch diese Woche so richtig rund. Vielerorts sind die Lernplattformen nicht erreichbar gewesen. Die Gründe.

Lesezeit: 2 Min. In Pocket speichern 44



UPDATE 12.01.2021 15:55  
Von Eva-Maria Weiß

"Die Ursache für die Ausfälle war ein technischer Defekt in der Zuordnung der Benutzer(innen) unseres Videokonferenztools und betraf alle Bundesländer. Das Problem konnte bis etwa 14.00 Uhr behoben werden." Das schreibt IServ zu den Ausfällen. Eine Technikpanne ist also der Grund, weshalb viele Schülerinnen und Schüler sowie ihre Lehrkräfte sich nicht in einer Videokonferenz sehen konnten. Andere Bereiche von IServ waren davon nicht betroffen.

Jetzt Neu: Breitbandkabel !!!

**“Digitalisierung geschieht nicht einfach. Sie wird von uns gemacht!”**

**Lambert Zumbrägel**

**(Medienfachberatung Bezirksjugendring  
Unterfranken, Redaktionsmitglied des  
Medienpädagogik-Praxis-Blog,  
in: Hessische Jugend 02/2019)**

**Kulturelle Medienprojekte**

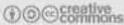
**oder:**

**Medienbildung als  
Querschnittsaufgabe**

# www.medienpaedagogik-praxis.de

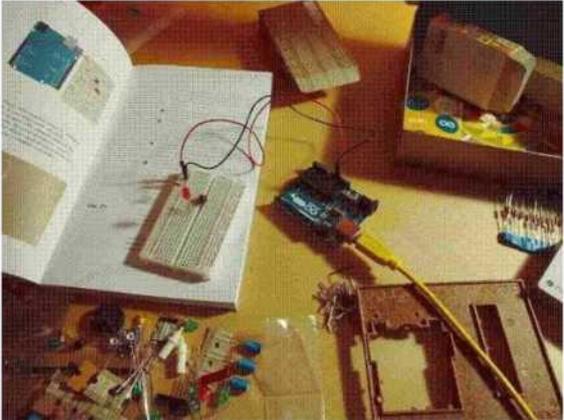


Werde Autor\_in hier im Blog  
*So geht's!*



Blog
Praxis-Projekte
Praxiscamps
Kostenlose Software
Kostenloser Content
Über uns
Blog-Patenschaft

## Im Gespräch über Maker-Kultur und medienpädagogisches Making



Based on Photo by Spencer (https://unsplash.com/@spenci) on Unsplash (https://unsplash.com) (zugeschrieben)

Pädagogisches Making ist ein noch recht junger Ansatz im Repertoire der Medienpädagogik. Doch sein Potential für eine praktisch-aktive und umfangreiche Medienpädagogik scheint unbestritten. In einem Gespräch zwischen einer jungen Wissenschaftlerin (CB), die sich in ihrer Abschlussarbeit mit dem Phänomen der Maker-Kultur beschäftigt hat und einem Akteur der Maker-Kultur im medienpädagogischen Kontext (MB), geht es um die Fragen, was Maker-Kultur ist und inwiefern Maker-Kultur und Medienpädagogik ineinander greifen (können).

Den ganzen Beitrag lesen

Twitter

Newsfeed

YouTube

Newsletter

Facebook

Etherpad

SUCHEN

Q

PAT-O-METER



AKTUELL DISKUTIERT

Stefan Schaper bei Break Out Konzept für Workshops

Sandra Schön bei Der selbstgebaute 3D-Scanner mit Smartphone & Co. (Handbuch Making-Aktivitäten)

Michael Tillmann bei Der selbstgebaute 3D-Scanner mit Smartphone & Co. (Handbuch Making-Aktivitäten)

Andreas W. bei Break Out Konzept für Workshops

Björn Friedrich bei #BreakoutEdu - Der medienpädagogische Escape Room

## Audio

- [Soundcollagen erstellen](#) ▾ Lambert Zumbrägel
- [Audioguide](#) ▾ Guido Bauhammer
- [Hip-Hop-Song aus Stadtteil-Geräuschen](#) ▾ Ulrich Tausend . Tobias Helmlinger
- [Radiosendungen mit Jugendlichen](#) ▾ Eva Claudia Dechant
- [Jugendradiotag – so klingt meine Stadt](#) ▾ Carmen Fiedler
- [Podcasts für Studierende](#) ▾ Michael Noghero
- [Hörspiele mit dem Geschichtenkoffer](#) ▾ Danilo Dietsch

## Foto

- [Fotoprojekte mit Kindern](#) ▾ Kati Struckmeyer
- [Foto-story](#) ▾ Angelika Beranek
- [Bild-Klang-Collagen](#) ▾ Stefanie Fuhrmann . Felix Liebig
- [Lightpainting](#) ▾ Langzeitbelichtung Tobias Albers-Heinemann
- [Erzwungene Perspektive](#) ▾ Thorsten Belzer . Eike Rösch . Tobias Albers-Heinemann
- [Seele einhauchen: Das digitale Daumenkino](#) ▾ Elisabeth Janca
- [Ton-Dia reloaded](#) ▾ Franz Josef Röll
- [Foto-Stories mit Computerspielhelden](#) ▾ Jürgen Slegers

## Games

- [Lego® + Minecraft](#) ▾ Stephan Schölzel
- [Foto-Stories mit Computerspielhelden](#) ▾ Jürgen Slegers
- [Identitätsarbeit mit Computerspielen](#) ▾ Martin Geisler
- [Jugendtagungen zu Computerspielen](#) ▾ Sebastian Ring
- [Machinima](#) ▾ Gerrit Neundorf
- [Computerspiel-Besprechungen](#) ▾ Tobias Miller . Anne Sauer
- [Computerspiele entwickeln](#) ▾ Ulrich Tausend
- [Quiz- Erstellung](#) ▴ Christine Schwarz . Victoria Mader . Dominik Bartel . Yvonne Zylka

# [www.medienpaedagogik-praxis.de](http://www.medienpaedagogik-praxis.de)

## **Praxisprojekte – Verknüpfung von Kultureller & Medien-Bildung:**

- Hörspiele mit Geschichtenkoffer
- Radiosendungen mit Jugendlichen
- Foto-Story
- Lightpainting
- Identitätsarbeit mit Computerspielen
- Machinima
- Selbstdarstellung auf Online-Landkarten
- Kollaboratives Zeichnen
- Lernvideoproduktion am Tablet
- Plakate gestalten
- Videotanzperformance
- Digitales Storytelling
- Interkulturelles Kochbuch
- Dokumentarvideo
- Stadtwikis
- Onlinemagazin für junge Medienkritik
- Einstieg in das Musizieren und Programmieren mit Sonic Pi (... uvm.)

# www.dieter-baacke-preis.de

**DIETER  
BAACKE  
Preis**

Die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte



**GMK**  
Gesellschaft für  
Medienpädagogik und Kommunikationskultur

0521-677 88

gmik@medienpaed.de

Startseite

Über den Preis

Alle Preisträger\*innen

Bewerbung

Handbücher

Preisverleihung



Dieter Baacke Preisträger  
2020



Nominierungen 2020



Alle Preisträger\*innen



Über den Preis

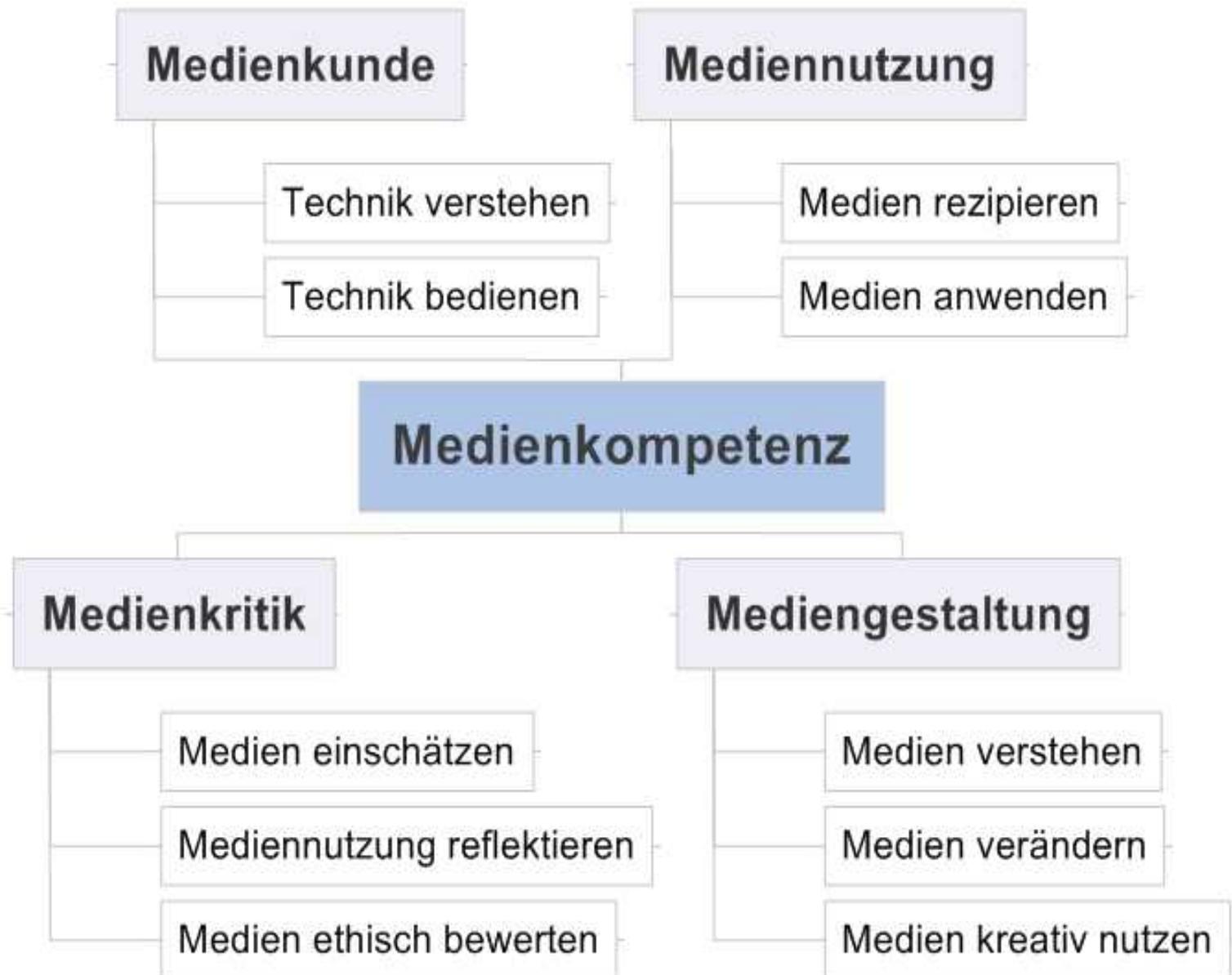


Handbücher



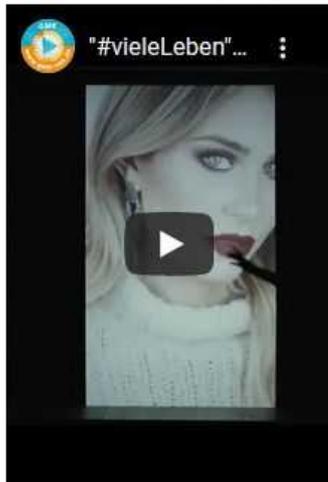
Über die GMK

## Die vier Säulen der Medienkompetenz nach Dieter Baacke (1980er Jahre !)



# www.dieter-baacke-preis.de

## Projekte von und mit Jugendlichen - Kategorie B



### Dateien

[Laudatio als PDF](#)

### Links

- > [Webseite des Projekts](#)
- > [Nominierungen in der Kategorie B](#)
- > [Laudatio-Video](#)

## #vieleLeben

### Multimediales Theaterprojekt

**Projektbeschreibung:** Welchen Raum nehmen digitale Medien und Plattformen in meinem Leben ein? Diesen und weiteren Fragen nähert sich das von und mit Jugendlichen inszenierte Multimedia-Theater künstlerisch herausragend und vielschichtig.

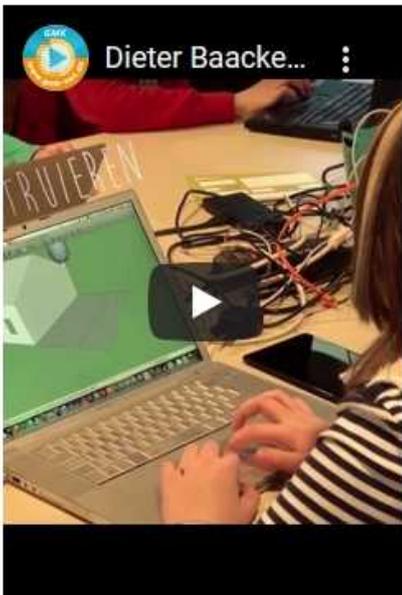
**Ziele:** Untersuchung des Konsumverhaltens sowie der Social Media-Nutzung und Beeinflussung von Jugendlichen durch Influencer\*innen. Anschließend wurden die Erkenntnisse in einem selbstgeschriebenen und -produzierten Theaterstück umgesetzt, das auch multimediale Elemente genutzt hat. Wichtig war hier vor allem der Blick auf Genderrollen.

**Zielgruppen:** Kinder (0- bis 13-Jährige), Jugendliche (14- bis 18-Jährige), Familien, Erwachsene, Multiplikator\*innen

**Institutionen:** Die Debütanten – junges Theater in Berlin, gefördert durch das Bezirksamt Steglitz-Zehlendorf

**Preisträger 2020**

# www.dieter-baacke-preis.de



## Maker Days for Kids

**Die viertägige offene digitale Werkstatt für 10- bis 14-Jährige**

**Projektbeschreibung:** In der offenen Werkstatt „Maker Days for Kids“ bestimmen die Kinder und Jugendlichen, was sie umsetzen möchten. Sie suchen selbstständig Problemlösungen, arbeiten kollaborativ zusammen, unterstützen sich gegenseitig und holen sich Unterstützung von Peer-Tutorinnen und -Tutoren und von pädagogischen Fachkräften. So modellieren sie Traumhäuser und drucken diese am 3D-Drucker aus, konzipieren Games, experimentieren mit LED-Lampen oder programmieren Raspberry-Pis. Auch die Dokumentation der Maker-Tage liegt in den Händen der jungen Teilnehmenden, die auf einem Blog und in selbstgedrehten Videos über ihre Arbeit und die Erfahrungen berichten. Das Projekt wird dafür ausgezeichnet innovative medienpädagogische Methoden in Form eines sowohl regionalen als auch internationalen Netzwerks in die Breite zu bringen.

**Ziele:** Kinder und Jugendliche für die aktive Nutzung mit traditionellen und neuartigen Werkzeugen, Technologien und Nachhaltigkeitsthemen begeistern. Kreative Lösungen, selbstgemachte Produkte und Lernerfolge stärken die Kompetenzen und Selbstwirksamkeit der jungen Mitmacher\*innen.

**Zielgruppen:** 10- bis 14-Jährige

**Institution:** Bildung Innovation Migration Soziale Exzellenz e.V. (BIMS e.V.), Bad Reichenhall, in Kooperation mit Technische Universität Graz, Salzburg Research Forschungsgesellschaft mbH, Haus der Jugend Bad Reichenhall, Schülerforschungszentrum Berchtesgadener Land sowie weitere Organisationen und Einzelpersonen

**Preisträger 2016**

### Dateien

- >  Laudatio als PDF 623 KB
- >  Interview zum Projekt als PDF 366 KB

### Links

- > [Webseite des Projekts](#)

# www.dieter-baacke-preis.de



## #stadtsache. Crossmediale Teilhabe an der Stadt.

**Projektbeschreibung:** Die App #stadtsache ist ein niederschwelliges, crossmediales Werkzeug, das den Blick von Kindern und Jugendlichen auf die Stadt sichtbar macht. Die App stellt Forscherfragen, etwa: „Welche Spielplätze sind besonders cool?“ oder „Wo gibt es offene WLAN-Netze?“. Die Antworten werden als Fotos und Videos installierten Sammelthemen hinzugefügt und automatisch auf einer Google-Maps-Karte mit einem Marker verortet. Die Bilder können die Kinder und Jugendlichen mit Tonaufnahmen ergänzen und mit verschiedenen Malwerkzeugen bearbeiten und Wichtiges hervorheben.

Die Nutzungsmöglichkeiten der App sind so zahlreich wie es Fragen und Aktionen gibt, welche die Stadt betreffen. Allen gemeinsam ist ein interessantes Ergebnis auf beiden Seiten: Der Fragende erhält Beteiligung, Ideen, Inspiration und Lösungsmöglichkeiten im Sinne der Citizen Science. Wer mitmacht, dem vermittelt sich eine unmittelbare Stadterfahrung: Nicht die oder der Einzelne gestaltet eine Stadt, sondern alle, die darin leben. Dadurch ist die App ein wirksames Kinderrechte-Werkzeug für digitale Partizipation und Bürgerforschung.

**Ziele:** Es geht darum, schon sehr früh zu verstehen, dass man mit einem Handy mehr machen kann als Spiele spielen und sich unterhalten. Ein Handy ist auch ein Werkzeug, um gemeinsam zu forschen und demokratische Prozesse anzustoßen. Das Thema Stadt eignet sich dabei für Beteiligung in Schule und außerschulischer Kinder- und Jugendarbeit wie kein zweites. Es ist Spielfeld für eigene Beobachtungen und Meinungen, praktisches Mithelfen und theoretisches Fachsimpeln – und zwar egal, wie klein oder groß man ist. Denn Kinder, Jugendliche und Erwachsenen kommen spielerisch miteinander ins Gespräch. Dabei begegnen sich alle auf Augenhöhe, denn jede\*r ist Stadt-Expert\*in in eigener Sache. Und weil wirklich jede\*r praktisches Wissen zur Stadt besitzt, mischen auch diejenigen mit, die sich sonst selten einbringen.

### Dateien

- > [Laudatio als PDF](#)
- > [Interview zum Projekt als PDF](#)

### Links

- > [Webseite des Projekts](#)

# www.dieter-baacke-preis.de



## Ich kann in meiner Kunst verschwinden

**Projektbeschreibung:** Mehr als Selfies: Inspiriert durch berühmte Foto-Künstlerinnen experimentieren Mädchen mit der eigenen fotografischen Umsetzung von Gefühlen und Aussagen. Zunächst geht's ins Museum – dort begegnen sie Werken von Hannah Höch, Sibylle Bergemann und Cindy Sherman. Welche Gefühle lösen die Bilder aus, welche Stimmungen geben sie wieder, wie wurde das umgesetzt? Für einige Mädchen war es der erste Museumsbesuch überhaupt. Anschließend setzen sie – medienpädagogisch unterstützt – selbst fotografisch ihre eigenen Ideen um. Die Methode zeigt, wie eine kulturell orientierte Medienarbeit Kinder vielfältiger Voraussetzungen dazu anregt, ihr von klassischen Selfies geprägtes Spektrum der Inszenierung und des Selbstaudrucks zu erweitern. Die Fotos wurden als Fotoausstellung und als Buch der Öffentlichkeit präsentiert, wodurch die Mädchen zusätzlich Selbstwirksamkeit erfuhren.

**Ziele:** Den teilnehmenden Mädchen sollen Künstlerinnen und deren Arbeit näher gebracht werden. Die vorgestellten Frauen, ihre Arbeiten und Lebensentwürfe können als Vorbilder fungieren und bieten Anregungen für unterschiedliche selbstbestimmte Lebensentwürfe.

**Zielgruppen:** Kinder

**Institution:** LAG Kunst und Medien NRW e.V., Internationales Mädchenzentrum Gladbeck und die Selfiegrafien

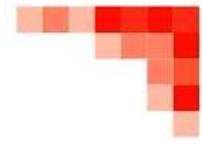
**Preisträger 2019**

### Dateien

 Laudatio als PDF

### Links

Webseite des Projekts



1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN 
<b>1.1 Medianausstattung (Hardware)</b>  Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	<b>2.1 Informationsrecherche</b>  Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b>  Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b>  Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	<b>5.1 Medienanalyse</b>  Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b>  Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b>  Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<b>2.2 Informationsauswertung</b>  Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b>  Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b>  Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	<b>5.2 Meinungsbildung</b>  Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b>  Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<b>1.3 Datenorganisation</b>  Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<b>2.3 Informationsbewertung</b>  Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b>  Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	<b>4.3 Quelldokumentation</b>  Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	<b>5.3 Identitätsbildung</b>  Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b>  Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b>  Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	<b>2.4 Informationskritik</b>  Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b>  Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b>  Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b>  Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b>  Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



# Europäische Leitlinien für digitale Jugendarbeit



digital  
YOUTH WORK



[www.digitalyouthwork.eu](http://www.digitalyouthwork.eu)



★ Zentrale Ressourcen sind EU Expert Group on Digitalisation and Youth Report, Council of the European Union Conclusions on Smart Youth Work and Council of the European Union Council Conclusions on Digital Youth Work.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





## als Werkzeug

Der Fokus liegt auf der Digitalisierung der Jugendarbeitsangebote, um sie zugänglicher, aktueller und passgenauer zu machen.

- Partizipation mit digitalen Tools (z.B. an Entscheidungsfindungsprozessen)
- Mit Social-Media-Anwendungen junge Menschen erreichen
- Online-Beratung für vulnerable Jugendliche



## als Aktivität

Der Fokus liegt auf Learning by Doing und praktischen Aktivitäten.

- Spielgruppen zur Förderung einer positiven Kultur digitalen Spielens
- Making-Projekte zur Entwicklung von relevanten Kompetenzen
- Gemeinschaftlich digitale Medieninhalte produzieren



## als Inhalt

Der Fokus liegt auf Themen, die die Digitalisierung aufwirft.

- Online-Beziehungen und -Verhalten reflektieren
- Themen im Zusammenhang mit der Digitalisierung und den erforderlichen Kompetenzen erkunden
- Junge Menschen befähigen, sich für ihre digitalen Rechte einzusetzen.

<https://www.hellohelloworld.org/>

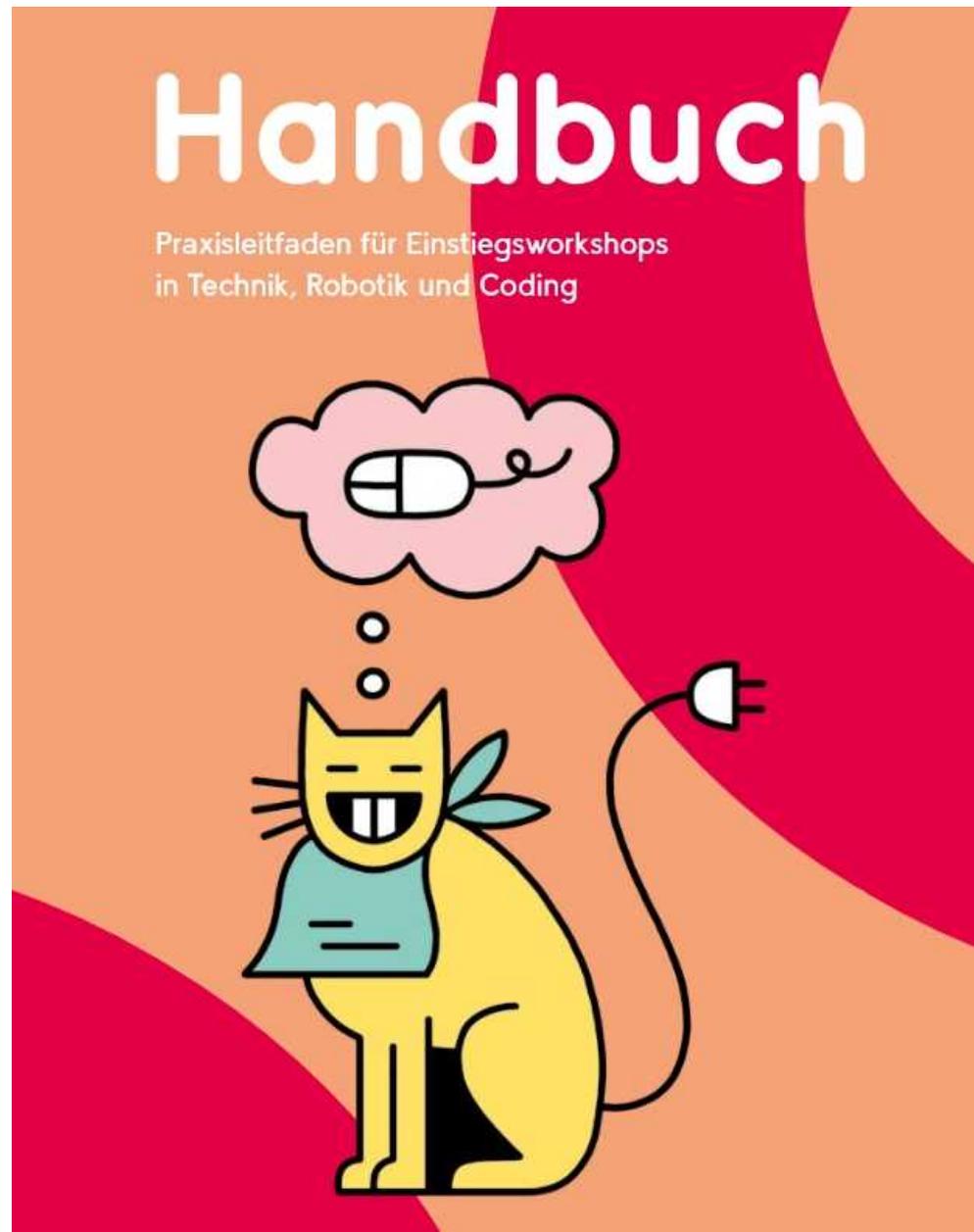
hello  
world

About Angebot Festival Termine Kontakt



**hello world** veranstaltet kostenfreie Workshopformate für junge Menschen und Schulungen für Erwachsene. Mehr über die Inhalte findest du hier. Wann und wo die Angebote stattfinden, erfährst du bei den Terminen.

<https://www.hellohelloworld.org/>



<https://countrycomics.de/>

The screenshot shows the homepage of the website 'Country Comics'. At the top, there is a navigation menu with links for 'Start', 'Comics', 'Story', 'Events', 'You', and 'Contact'. Below the navigation is a main heading 'Alles rund um die Comic-Kultur'. A secondary navigation bar lists various comic genres such as 'Abenteuer', 'Digital Gezeichnet', 'Familie', 'Fantasy', 'Fotostory', 'Freundschaft', 'Games & Apps', 'Handgezeichnet', 'Krimi', 'Manga', and 'Mischtechnik'. Below this, there are filters for 'Default', 'Title', 'Date', and 'Random'. The main content area is a grid of comic strip thumbnails, each with a title and a small category tag. The visible titles include 'Nordstadt Love Story', 'Yo, ich liebe mich!', 'Mein Lotta Leben', 'Die mutigen Drei', 'Waldhexe Klara Wild', 'Das ist Corona', 'Wir retten die Welt Touristen', 'Wir retten die Welt Antarktis', 'Der Diamantenraub', 'Kampf der Monster', 'Steves Abenteuer', 'Ein Platz auf der Erde', 'Das gestohlene Pferd', 'Kampfschwein Buddy', 'Levla und Jona in', and 'Bullet Race'.

## Songs in real life – Corona Edition

**Projektbeschreibung:** Videomusikclips, in denen Kinder und Jugendliche ihre Themen, Interessen und Erfahrungen frei heraus und künstlerisch versiert umsetzen und medial gestalten: Diese anspruchsvolle Arbeit haben die Medienpädagog\*innen exzellent in ein digitales Setting übertragen. Die jungen Akteur\*innen treten so aus ihrer lockdownbedingten familiären Isolation in einen kreativen Prozess mit Gleichaltrigen.

Alle Videoclips sind hier zu finden: [www.freigesprochen.de/webinar-songs-in-real-life-krefeld/](http://www.freigesprochen.de/webinar-songs-in-real-life-krefeld/)

**Ziele:** In Anlehnung an das YouTube-Format „Songs in real life“ des Influencers Julien Bam sollten Videos produziert werden, die sich inhaltlich mit der Corona-Krise beschäftigen. Dafür wurden bekannte Songs parodiert.

**Zielgruppen:** Kinder (0- bis 13-Jährige)

**Institution:** Freigesprochen Mediencoaching

**Preisträger 2020**



### Dateien

Laudatio als PDF

### Links

> [Webseite des Projekts](#)

> [Laudatio-Video](#)

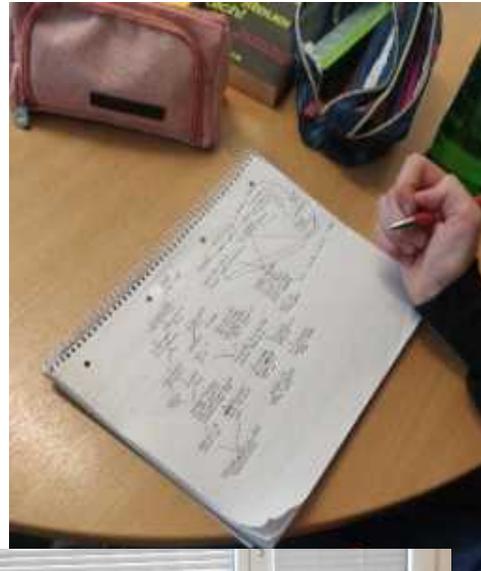
<https://freigesprochen.de/webinar-songs-in-real-life-krefeld/>

# Medieninteressen aufgreifen + Partizipation



# Partizipation: Schüler\*innen entwickeln Methoden zu BigData

(sk-Stiftung Jugend&Medien Köln, bpb, Akademie, Schiller-Gymnasium Köln, Jgst. 8)



- thematische Inputs zum Themenkomplex BigData & Algorithmen von Expert\*innen
- Recherche
- Brainstorming + Planungsphase
- Festlegen auf Medium:
  - a) interaktive Hypertext-Geschichten (Twine)
  - b) Stopmotion-Videos
- Finalisierung zu didaktischem Material
- Vorstellung im Sinne eines best-practice-Ansatzes



## Medieninteressen aufgreifen Projekte rings um "Minecraft"



# Medieninteressen aufgreifen

## “Digitale Helden und ihre Geschichten“



# Umsetzung eines Jump&Run-Spiels in der Turnhalle

**erstmalig dokumentiert: ComputerProjekt Köln, 1992 (!):**

Wagner, Bruni: Wir spielen „Super-Mario-Land“ in der Sporthalle.

In: Pädagogische Beurteilungen von ausgewählten Videospiele Band 2.  
Stadt Köln, Fachhochschule Köln, 1992



# “Real Angry Birds”

(Peter-Petersen-Grundschule, Spielraum TH Köln)



# Und dann: Die Pandemie ...



# Zielgruppen-Erreichung



For You

Following

Log in to follow creators, like videos, and view comments.

Login

Home About Newsroom Careers  
ByteDance  
Help Safety Community Guidelines  
Terms Privacy Copyright

© 2020 TikTok

English



**lidlkarriere** ✓

Lidl Karriere

Follow

21 Following 46.1K Followers 378.1K Likes

Willkommen ❤️ #teamlidl

Impressum/Datenschutz: <https://qr.lidl.com/aeZ4Eish>

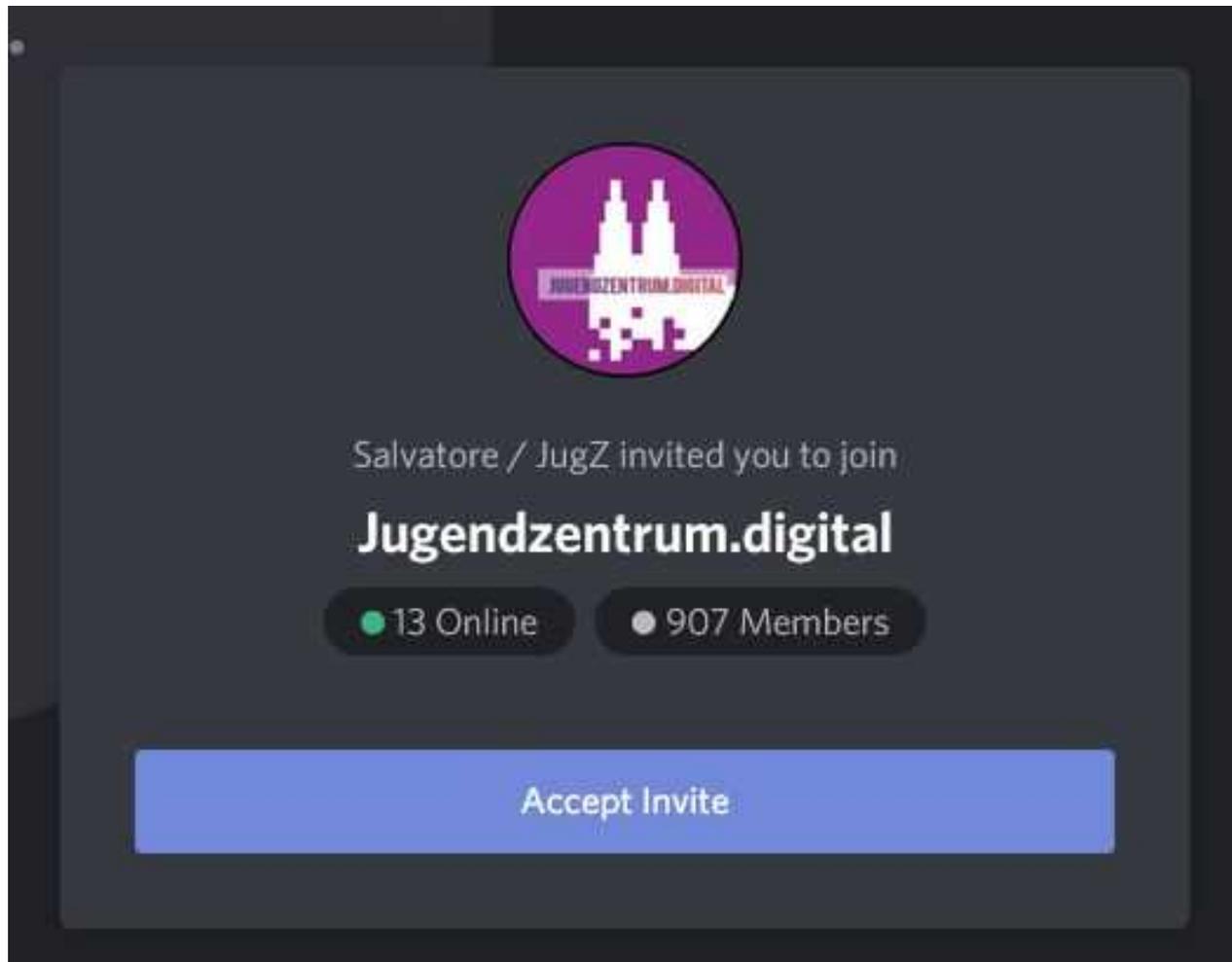
[qr.lidl.com/lweeM9Eg](https://qr.lidl.com/lweeM9Eg)

Videos

Likes



# Zielgruppen-Erreichung



# Zielgruppen-Erreichung

The screenshot shows the Twitch channel page for 'jugendzentrum\_digital'. At the top, there is a navigation bar with 'Browse', a search bar, and 'Log In'/'Sign Up' buttons. The main content area features a large purple banner with the channel's logo and a message: 'OFFLINE Check out this Just Chatting stream from 4 days ago'. Below this, the channel's profile is visible, including the name 'jugendzentrum\_digital' with 671 followers, and buttons for 'Follow' and 'Subscribe'. The 'Recent broadcasts' section shows two video thumbnails: one titled 'Meine Stimme zählt!' (260 views, 4 days ago) and another titled 'E-Sport Event (Rocket League)' (2,001 views, 10 days ago).

# Zielgruppen-Erreichung

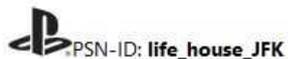


[Startseite](#)
[Ferienspiele](#)
[Analoges](#)
[Videos](#)
[Hausaufgabenhilfe](#)
[Archiv](#)
[Über uns](#)

Das Life House ist seit dem 18. März euer Begleiter durch die Corona-Zeit! Erst komplett online, jetzt analog und digital! Immer entsprechend der aktuell geltenden Corona-Schutz-Verordnungen.

Wir freuen uns auf Euren Besuch, aber vor allem auch auf Eure Beiträge und Euren Input. Sagt wenn Euch etwas fehlt oder wir etwas Neues machen können.

Derzeit bieten wir im Life House folgende digitalen „Räume“ an:



# cvjm-Münster: Aktivitäten März-September 2020



»WENN WORTEN  
TATEN FOLGEN«



## DISCORD

Ob Kita, Vereinshaus oder Jugendzentrum: Auf unseren Discord-Kanälen wurden verschiedenste Räume erschaffen, in denen miteinander geschrieben, gespielt oder sogar miteinander gesportelt wird. So bietet die Kreativcke zahlreiche Video-Bastelanleitungen, auf dem digitalen Sofa wird das Lieblingsbuch vorgelesen, in der Chillcke miteinander gespielt, in der Küche die besten Koch- und Backrezepte geteilt, in der digitalen Sporthalle gemeinsam Sport getrieben und selbst die Hausaufgaben aus der Schule wurden bereits in den virtuellen Räumen miteinander besprochen...

## INSTAGRAM

Unter dem Motto: „Jeden Tag einen Videogruß, einen Tipp gegen Langeweile und einen Muntermacher“ können wir Dank unseres eigenen Instagram-Corona-Accounts (cvjmmuenster\_corona) den Besucherinnen unserer Offenen Türen auch online ein spannendes und abwechslungsreiches Programm ermöglichen. Storys bieten hierbei die Möglichkeit, auch interaktiv mit den Kids in Kontakt zu sein. Neben unseren Stammbesucher:innen konnten wir hierdurch zudem zahlreiche weitere Jugendliche erreichen.

## BERATUNGSTELEFON

Durch das Einrichten von sogenannten Beratungstelefonen konnten wir insbesondere auch in der Schulsozialarbeit den Schüler:innen als fester und vertrauensvoller Ansprechpartner erhalten bleiben. Schnell und unkompliziert konnte so ein niedrigschwelliger Zugang zu Beratungsgesprächen via Telefon oder Textnachricht gestaltet werden. Natürlich standen auch unsere bereits vorhandenen Telefone nicht still.



VIDEOS: **357**  
FOTOS: **1028**  
MITGLIEDER: **520**



BEITRÄGE: **394**  
ABONNENTEN: **814**



MAILS,  
NACHRICHTEN,  
TELEFONATE:  
**UNZÄHLIGE!**

# Zielgruppen-Erreichung???

LOGIN

LANGUAGE ▾



Your World. Your Imagination.

Play for Free

The largest-ever 3D virtual world  
created entirely by its users.

*Photo by Lady Leena Fandango*

# **Bedarfe für eine Digitalisierung Kultureller Bildung**

**Zukunftslabor der BKJ  
„Digitalpakt 2.0 –  
Kultur.Jugend.Gerecht“  
(15.-16.12.2020)**

(<https://www.bkj.de/news/digitalpakt-20-kulturjugendgerecht-jetzt-als-investition-in-die-zukunft/>)

## Zukunftslabor der BKJ „Digitalpakt 2.0 – Kultur.Jugend.Gerecht“

### Diskussionsbereiche:

- Wie müssen sich **Praxis und Strukturen** der kulturellen Jugendarbeit im Zeitalter der Digitalität verändern?
- Wie tragen sie bestmöglich dazu bei, dass junge Menschen **Digitalität selbstbestimmt gestalten** können?
- Wie müssen sich Angebote der Kulturellen Bildung weiterentwickeln, damit alle Kinder und Jugendlichen sich an **digitalen künstlerisch-kreativen und emanzipatorischen Praktiken** beteiligen können?
- Wie können **Alternativen** zu kommerziellen Plattformen und Anbietern aussehen und umgesetzt werden?
- Wie können Medienpädagogik / Medienbildung und andere kulturelle **Fachdisziplinen zusammen** kommen?
- Wie können strukturelle Fragen für eine **digitale Kooperationsfähigkeit und Professionalisierung** angegangen werden?
- Wie können geeignete Formate für eine **Zusammenarbeit von Praxis und Wissenschaft** im Sinne einer praxisnahen Forschung gestaltet werden?

**Fazit:**

**Kinder und Jugendliche  
dort abholen, wo sie stehen!**

**Digitalisierung betrifft alle Lebensbereiche**

**Kulturelle Bildung IST Medienbildung!**

# Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

**Akademie der Kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW**  
**Fachbereich Medien / Medienpädagogik**  
**Horst Pohlmann**  
**[www.kulturellebildung.de/fachbereiche/medien](http://www.kulturellebildung.de/fachbereiche/medien)**