

# Medienpädagogische Praxis in der Jugendarbeit



## *Organisation/Partner*

Die „Grundausbildung Medienpädagogik“ wird gemeinsam durchgeführt und verantwortet vom JFF- Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis und dem Institut für Jugendarbeit unter Einbeziehung von Praxisreferenten/-innen zu den einzelnen Themenfeldern.

## *Land*

Deutschland

## *Hashtags (key words)*

#Jugendarbeit, #Medienkompetenzförderung #aktive Medienarbeit

## *Ziel*

Medienpädagogische Grundausbildung für Fachkräfte in der außerschulischen Jugendarbeit

*Zielgruppe* Angesprochen sind alle Mitarbeiter/-innen aus der Jugendarbeit und Schule, die:

- sich ein Verständnis erwerben wollen für die Bedeutung des medialen Raums für Jugendliche
- eine Beurteilungskompetenz erwerben wollen für die verschiedenen Anwendungen des Netzes (z.B. web2.0, Youtube, Spiele)
- eigene Projekte aktiver Medienarbeit durchführen wollen

*Medienkompetenz* Unter Medienkompetenz werden vier Aspekte verstanden

- Teilhabe an politischen und kulturellen Entwicklungen unserer Gesellschaft (dies umfasst rechtliches Wissen, Nutzen der Möglichkeiten des Netzes für individuelle und gemeinschaftliche Ziele, Partizipation)
- Fähigkeit zum Erstellen eigener medialer Produkte
- Anwenden und Verknüpfen im multimedialen Raum
- Zusammenhänge erkennen zwischen digitalen und realen Welten, Bezüge herstellen zu Ökonomie, Innovation und Werten

## *Maximale Anzahl Teilnehmende*

12

## *Methoden/Aktivitäten*

Vermittlung von Grundlagenwissen, Kennenlernen verschiedener Methoden aus der aktiven Medienarbeit, Umsetzung eines eigenen medienpädagogischen Angebots

*Dauer und Umfang* Die Zusatzausbildung umfasst

- vier Seminarmodule plus Abschlussmodul (insgesamt 15 Tage)
- die Entwicklung und Durchführung eines medienpädagogischen Angebots
- Dokumentation, Präsentation und Reflexion dieses Angebots

*Leitung* Die durchgängige Gesamtleitung liegt bei Günter Anfang (JFF) und Albert Fußmann (Institut für Jugendarbeit)

*Zeitraumen und Zertifizierung* Dauer der Grundausbildung „Medienpädagogik“: insgesamt 15 Tage; drei Module mit je drei Tagen, ein Modul mit vier Tagen, Abschlussmodul mit zwei Tagen

Ein Zertifikat erfolgt bei Teilnahme an allen Modulen und der Dokumentation und Präsentation des Praxisprojektes.

## **Modul 1: Jugend im Medienraum**

*Medienpädagogische Grundlagen: Mediennutzung Jugendlicher, Ziele und Konzepte medienpädagogischer Praxis*

Medien spielen im Alltag von Heranwachsenden eine zentrale Rolle. Sie dienen zur Unterhaltung und Information, haben aber für Jugendliche vor allem auch eine Orientierungsfunktion zur Alltagsbewältigung. Um die Bedeutung und den Einfluss der Medien zu erfassen, ist somit nicht nur danach zu fragen, was die Medien den Jugendlichen anbieten, sondern was die Jugendlichen mit diesem Medienangebot machen. Im Mittelpunkt dieser Einführung steht deshalb die Analyse der Mediennutzung Jugendlicher. Was treiben sie mit und in den Medien? Welchen Angeboten des Medienmarktes wenden sie sich in den verschiedenen Altersstadien bevorzugt zu? Was fasziniert Mädchen? Was begeistert die Jungen? Welche medialen Beschäftigungen kollidieren mit wünschenswerten Sozialisationsvorgaben? Ausgehend von diesen Fragen werden Ziele und Konzepte medienpädagogischer Praxis umrissen und Grundzüge einer handlungsorientierten Medienpädagogik aufgezeigt.

*Sozialisationsraum Internet*

Kinder und Jugendliche nehmen teil an vielen absichtsvollen Erziehungs- und Bildungsprozessen, wobei es immer weniger die klassischen Bildungsverläufe gibt, sondern man von vielen Möglichkeiten und Optionen Gebrauch machen kann. Neben diesen Integrations- und Platzierungsansprüchen der Gesellschaft gibt es jedoch auch andere Entwicklungsaufgaben im Jugendalter, die oftmals auch in einem Spannungsverhältnis zu diesen Erwartungen stehen. So erscheinen dann die Neuen Medien als ein wichtiger Raum, in dem die Jugendlichen noch unter sich sein können. Gleichzeitig werden durch die Nutzung der Neuen Medien die Beziehungen untereinander, aber auch im familialen Raum verändert; Zeit und Ort erscheinen als neue Qualität.

*Urheber- und Verwertungsrechte im Rahmen medienpädagogischer Projekte*

Handlungsspielraum für pädagogische Fachkräfte in Medienprojekten und im Web 2.0 Urheberrecht/Persönlichkeitsrecht in Online-Communitys Worauf sollten pädagogische Fachkräfte Kinder/Jugendliche hinweisen?

*Creative Commons*

Creative Commons (CC) ist eine Non-Profit-Organisation, die in Form vorgefertigter Lizenzverträge eine Hilfestellung für die Veröffentlichung und Verbreitung digitaler Medieninhalte anbietet. Die Benutzung dieser Angebote sichert nicht nur eine rechtliche Sicherheit, sondern bietet auch Anlass, sich mit nichtkommerziellen Angeboten im Netz auseinanderzusetzen.

*Merkmale professioneller Medienpädagogik*

Was muss ein/e Medienpädagoge/Medienpädagogin selbst können? Wie werden Lernprozesse organisiert? Was bedeutet der Lebensweltbezug in der Medienarbeit bei unterschiedlichen Zielgruppen und unterschiedlichen Arbeitsfeldern? Was ist die Schnittmenge von Medienarbeit/Jugendarbeit/Pädagogik? Erste Überlegungen zu einem medienpädagogischen Projekt

	Uhrzeit	Referent_innen	Thema
1. Tag			
	13.50 – 14.30	Günther Anfang, Albert Fußmann	Begrüßung, Vorstellen der Teilnehmer/innen, Überblick, Hinführung zum Thema
	14.30 – 18.00	Günther Anfang, Kathrin Demmler	Medienpädagogische Grundlagen: Mediennutzung Jugendlicher, Ziele und Konzepte medienpädagogischer Praxis
	19.00 – 20.30		Beispielhafte Projekte aus der Praxis
2. Tag			
	9.00 – 12.30	Dr. Marc Liesching	Urheber- und Verwertungsrechte im Rahmen medienpädagogischer Projekte
	14.00 – 16.00	Günther Anfang	Medienpädagogische Projekte: Beispiele aus der Praxis
3. Tag			
	9.00 – 11.00	Chris Seitz	Creative Commons: Grundlagen und Anwendungen
	11.30 – 12.30		Erste Überlegungen für ein Medienprojekt

## Modul 2: Aktive Medienarbeit, Teil 1

### *Radioarbeit mit Kindern und Jugendlichen*

Podcasts werden immer beliebter: einfach in der Herstellung, vielseitig verwendbar. Aufnahmegerät, Mikro und Laptop. Mehr braucht man nicht, um mit Kindern und Jugendlichen ein spannendes Radioprojekt zu gestalten. Ob Umfragen, Reportagen, kleine Hörspiele oder einfach nur eine witzige Moderation – Radioprojekte sind vielseitig und machen jede Menge Spaß. Der Workshop vermittelt Radiojournalistische und technische Grundkenntnisse und zeigt, wie man mit einfachen Mitteln ein Radioprojekt auf die Beine stellen kann. Die Teilnehmer/innen erarbeiten selbst eine kleine Radiosendung und lernen durch die praktische Erfahrung zahlreiche Techniken von der richtigen Fragestellung beim Interview bis zum Audioschnitt.

### *Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen: Filmen*

Filmen macht Spaß und bietet in der Kinder- und Jugendarbeit vielfältige Möglichkeiten, sich kreativ auszutoben. Mit digitaler Videokamera und Videoschnittprogramm am eigenen Computer ist es kinderleicht, einen Spielfilm, eine Dokumentation oder eine Comedy zu erstellen. Doch für ein gelingendes Filmprojekt braucht es neben der technischen Ausrüstung auch dramaturgisches Wissen und grundlegende Kenntnisse der Filmproduktion. Hier setzt dieses Modul an und gibt einen Einblick in die Produktion von Videofilmen mit Jugendlichen. Ausgehend von den wichtigsten dramaturgischen Prinzipien bei der Entwicklung einer Filmidee bis hin zu technischen Fragen bei Schnitt, Vertonung und digitalen Videoformaten werden die Grundlagen der Filmarbeit mit Video dargestellt und wichtige Fragen zur Filmpraxis erläutert. Zielsetzung des Seminars ist es, alles Wissenswerte über die erfolgreiche Vorbereitung und Durchführung eines Filmprojekts mit Jugendgruppen zu vermitteln.

	Uhrzeit	Referent_innen	Thema
1. Tag			
	14.00 – 18.00	Elke Michaelis	Aktive Medienarbeit Audio
	19.00 – 20.30		Vertiefung
2. Tag			
	9.00 – 18.00	Elke Michaelis	Aktive Medienarbeit Audio
	19.00 – 21.00	Günther Anfang, Albert Fußmann	Individuelle Projektberatung
3. Tag			
	9.00 – 21.00	Michael Bloech	Aktive Medienarbeit Video
			Individuelle Projektberatung
	9.00 – 15.00	Michael Bloech	Aktive Medienarbeit Video
	15.00-16.00	Günther Anfang, Albert Fußmann	Austausch über den Stand der Projekte Einstimmung auf Modul 3

### Modul 3: Aktive Medienarbeit, Teil 2 Digitalfotografie, einfache PC-Spiele, Kreative Apps

#### *Digitalfotografie und Digital Imaging*

Mit dem digitalen Fotoapparat und dem Handy kann man sowohl mit Kindern als auch mit Jugendlichen interessante und spannende Medienprojekte machen. In Zeiten von Facebook, Instagram und Web 2.0 sind digitale Bilder überall präsent; dabei ist es wichtig, aus dem vollen Schatzkästchen fotografischer und technischer Gestaltungstricks zu schöpfen. In diesem Teil der Fortbildung werden Grundlagen der Digitalfotografie –Ästhetik, Technik und Didaktik– erläutert und Apps für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen vorgestellt. Möglichkeiten des Digital Imaging am PC und auf dem Smartphone werden praxisnah erprobt und umgesetzt.

#### *Computerspiele selbst programmieren*

Das Computerspielverhalten von Kindern und Jugendlichen ist oft Anlass von Auseinandersetzungen zwischen Kindern und Eltern. Während z.B. das gemeinsame Brettspiel als Form des spielerischen Lernens akzeptiert ist, wird dem Computerspiel kaum Lernpotenzial unterstellt. Dass dem ganz anders ist, wird anhand von Beispielen und Ergebnissen aus der Lernpsychologie entwickelt. Im Anschluss daran ermöglicht die Produktion eines eigenen Computerspiels mit dem kostenlosen Programm kodu, die Lernpotenziale von Computerspielen „spielend“ zu erfahren.

#### *Kreative Apps für die pädagogische Praxis*

Apps haben die Mediengesellschaft grundlegend verändert: Nicht nur Online-Dienste und Offline-Angebote werden in Form von Apps bereitgehalten, sondern auch Spiele, Lernprogramme und Kreativ-Anwendungen für Kinder und Jugendliche. Apps haben die Nutzung der Smartphones nochmals gründlich verändert: Diese kleine Anwendungen, die als mobile Kommunikationstools, digitale Servicedienstleister, permanente Nachrichtenticker oder Mini-Spiele für zwischendurch dienen; sind überall verfügbar und erweitern die Palette der Mediennutzung. Vorgestellt und durchgespielt werden Kreativ-Apps, die in der Kinder- oder Jugendarbeit eingesetzt werden können. Apps können destruktive Zeitvernichter oder ein kreatives Werkzeug sein – hier werden welche vorgestellt, die den Unterschied ausmachen.

	Uhrzeit	Referent_innen	Thema
1. Tag			
	11.30 – 12.30	Sebastian Ring	Grundlagen der Digitalfotografie - Ästhetik, Technik und Didaktik
	14.00 – 18.00	Sebastian Ring	Digital Imaging am PC, Smartphone und im Web
	19.00 – 20.30	Sebastian Ring	Fertigstellung und Präsentation der Ergebnisse
2. Tag			
	9.00 – 10.00	Klaus Lutz	Spielen heute: klicken und glotzen – statt wirklich was erleben
	10.00 – 12.30	Klaus Lutz	Computerspiele selber machen mit kodu
	14.00 – 18.00	Klaus Lutz	Fertigstellung und Präsentation der Ergebnisse
3. Tag			
	9.00 – 12.30	Björn Friedrich	Kreative Apps für die pädagogische Praxis
	13.30 –	Björn Friedrich	Kreative Apps für die pädagogische Praxis

#### Modul 4: Internetanwendungen in der Jugendarbeit

Kennzeichnend für zeitgemäße Internetanwendungen sind die Partizipation der Nutzer/innen und der permanente Austausch. Neue Formen von Beteiligung, Teilnahme, Mitwirkung und Mitbestimmung kristallisieren sich heraus. Blogs/ Web 2.0/Messengerdienste oder Youtube schaffen neue Gestaltungs- und Kommunikationsmöglichkeiten vor allem mit dem Effekt, dass Nutzende digital in Kontakt treten – oft über weite reale Entfernungen, aber mit ä

*Die vernetzte Gesellschaft als Chance für die Medienpädagogik –Medienpädagogik als Chance für die vernetzte Gesellschaft*

Das Internet ist die Elektrifizierung der Gesellschaft und eröffnet mit seinen durchdringenden Kommunikationsformen neue Entfaltungsmöglichkeiten, die Handlungsperspektiven für Bildung und Partizipation bieten. Medienpädagogen/innen sind gefordert, Herausforderungen des Internets zu nutzen und sich selber in den Gestaltungsprozess als begleitende Partner aktiv online einzubringen. Kommunikationsnetze der Generationen in social networks geben uns Hinweise auf Anknüpfungsmöglichkeiten, neue mobile Dienste verorten Perspektiven einer location based Gemeinwesenarbeit mit dem Netz. Es gilt eine digitale Jugendbildung zu realisieren, die über Medienkompetenzstärkung hinausgeht.

	Uhrzeit	Referent_innen	Thema
1. Tag			
	14.00 – 18.00	YouTube-Szene München	Jugendliche und Communitys: Kreativität, Kommunikation und Medienkompetenz – Beispiele aus der Praxis
	19.00 – 20.30		Projektaustausch
2. Tag			
	9.00 – 12.30	Jürgen Ertelt	Aktuelle Medienanwendungen und aktuelle Fragestellungen von Netzpolitik
	14.00 – 18.00	Prof. Dr. Franz- Josef Röhl	Jugendliche und Communitys: Kreativität, Kommunikation und die Stärke von schwachen Beziehungen
3. Tag			
	9.00 – 12.30	Tanja Orta	Jugendmedienschutz und Suchtpotential
	13.30 – 15.00	Günther Anfang, Albert Fußmann	Auswertung des Seminars, Einstimmung auf das Abschlussmodul

### Abschlussmodul

Im Abschlussmodul geht es einerseits (ganz förmlich) um den individuell erbrachten Nachweis des erarbeiteten Kompetenzgewinns. Dazu dient die Präsentation des mittlerweile umgesetzten Praxisprojekts und die anschließende Diskussion dieses Vorhabens in einem Fachgespräch. Andererseits geht es aber natürlich auch um die Reflexion dieses Prozesses bei jedem einzelnen Teilnehmer. Als Ausblick für die zukünftige berufliche Tätigkeit werden die medienpädagogischen Unterstützungs- und Vernetzungsstrukturen in Bayern vorgestellt.

	Uhrzeit	Referent_innen	Thema
1. Tag			
	11.00 – 12.30	Günther Anfang, Albert Fußmann	Begrüßung, Klärung der anstehenden Fragen
	14.00 – 18.00	Günther Anfang, Albert Fußmann und andere Referenten	Vorstellung der Projekte Alle Projekte im Schnelldurchgang Fachgespräche
	Ab 19.00		Zertifikat und Abschluss
2. Tag			
	9.00 – 11.00	Günther Anfang, Albert Fußmann, N.N.	Medienpädagogische Unterstützungsstrukturen in Bayern Ausblick und Perspektiven auf und für die eigenen Arbeit
	11.30 – 12.30	Günther Anfang, Albert Fußmann	Feedback Reflexion der Ausbildung

### Die beteiligten Referenten

Liesching, Marc, Dr., Rechtsanwalt, spezialisiert auf Medienrecht

Demmler, Kathrin, Direktorin JFF - Institut für Medienpädagogik

Seitz, Chris, „mediale Pfade“ – Agentur für Medienbildung Berlin

Michaelis, Elke, Medienpädagogin, Verantwortlich für das Jugendradio "Störfunk" des afk im Medienzentrum München

Bloech, Michael, Medienpädagoge, Referent am JFF - Institut für Medienpädagogik, Schwerpunkt: Videotechnik und Jugendfilmarbeit

Ring, Sebastian, Medienpädagoge, Medienpädagogischer Referent am JFF - Institut für Medienpädagogik

Lutz, Klaus, Pädagogischer Leiter des Medienzentrum Parabol Nürnberg

Friedrich, Björn, Medienpädagoge im SIN Studio im Netz München

Röll, Franz-Josef, Prof. Dr., Hochschule Darmstadt, FB Gesellschaftswissenschaften und Soziale Arbeit, Schwerpunkt: Neue Medien und Medienpädagogik

Ertelt, Jürgen, Netzaktivist, langjähriger Mitarbeiter bei medienpädagogischen Projekten unter Trägerschaft des IJAB

Palme, Hans-Jürgen, Medienpädagoge, Leiter vom SIN Studio im Netz München, Mitglied im Bundesvorstand der GMK

Orta, Tanja, Dipl. Sozialpädagogin, Condrops München e.V., Projekt Inside

*Gesamtleitung*

Anfang, Günther, Medienpädagoge, Leiter der Abteilung Praxis am JFF - Institut für Medienpädagogik, Redaktionsmitglied der Zeitschrift "medien+erziehung" Fußmann, Albert, Diplompädagoge, Kulturpädagoge, Direktor des Institut für Jugendarbeit, Redaktionsmitglied der Zeitschrift "medien+erziehung"

## **Ressourcen**

### *Dauer und Umfang*

Die Zusatzausbildung umfasst vier Seminarmodule plus Abschlussmodul (insgesamt 15 Tage) die Entwicklung und Durchführung eines medienpädagogischen Angebots Dokumentation, Präsentation und Reflexion dieses Angebots

### *Veranstaltungsort*

Institut für Jugendarbeit Gauting

### *Ausstattung und Materialien*

s. tabellarischer Modulüberblick

### *Referent\_innen*

s. tabellarischer Modulüberblick/Liste der Referent\_innen

### *Weitere Informationen*

<https://www.institutgauting.de/seminare/2017-medienpaedagogische-praxis-in-der-jugendarbeit/>

### *Kontakt*

Guenther.Anfang@jff.de

Diese Projektbeschreibung wurde im Rahmen des Projekts [EMELS](#) erstellt.

Der Text gibt lediglich die Sicht der Autorin bzw. des Autors wieder, die Europäische Commission kann nicht für den Inhalt verantwortlich gemacht werden.

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





## Information about the resource

Publisher: JFF as part of EMELS project co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union.

Rights: Creative Commons Attribution – Share Alike

This resource is attached to Media Literacy Standard for youth Workers. To find out more about the Standard go to <http://emels.eu>

Resource prepared using [MIL/PEER](#) editing platform.

Source available at <http://milpeer.eu/documents/292/>