

**Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)**

**Medienpädagogik der Vielfalt  
Integration und Inklusion**

**Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven**

**Beiträge aus Forschung und Praxis**

**Prämierte Medienprojekte**

**Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)**  
**Dieter Baacke Preis Handbuch 12**  
**Medienpädagogik der Vielfalt – Integration und Inklusion**  
**Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven**  
**Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte**

**Dieser Band wurde gefördert vom**

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

**Herausgeber**

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V.  
(GMK)

**Anschrift**

GMK-Geschäftsstelle  
Obernstr. 24a  
33602 Bielefeld  
fon 0521/677 88  
fax 0521/677 92  
email gmk@medienpaed.de  
homepage www.gmk-net.de

**Redaktion**

Dr. Friederike von Gross  
Renate Röllecke  
Tanja Kalwar

**Lektorat**

Tanja Kalwar

**Titelillustration**

kopaed

**Druck**

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2017

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

ISBN 978-3-86736-381-5

## Im Interview

### App Summer Camp

#### App Camps, Hamburg

Diana Knodel

#### *Herausragendes und Spezielles*

##### *Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?*

Ein zentrales Merkmal des Projekts ist die Selbstbestimmung der teilnehmenden Jugendlichen. Wir möchten Jugendliche befähigen, sich in der digitalen Welt aktiv und selbstbestimmt zu bewegen. Die Teilnehmer/-innen planen ihre Ideen im Laufe der Veranstaltung selbstständig und setzen ihre eigenen Ideen als App um.

#### *Ziele und Methoden*

##### *Welche medienpädagogischen Ziele werden mit welchen Methoden verfolgt?*

Wir möchten Jugendliche befähigen, sich in der digitalen Welt bewusst und selbstbestimmt zu bewegen und diese aktiv mitzugestalten. Ziele des App Summer Camps sind:

- Die Jugendlichen für digitale Themen und Programmierung begeistern, indem sie eigene Ideen entwickeln und als App umsetzen können.
- Ihre Medienkompetenz durch den selbstbestimmten kreativ-kritischen Umgang mit neuen Technologien und das Erlernen neuer Fähigkeiten fördern.
- Durch Kennenlernen von Erwachsenen aus der IT-Branche und Medienberufen das Erlernen von Rollenmodellen ermöglichen.
- Praktisch erlebte Integration, d.h. Jugendliche ohne und mit Migrations- oder Fluchthintergrund arbeiten gemeinsam an digitalen Projekten.

#### *Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte*

##### *Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer?*

Die Jugendlichen hatten keine Vorkenntnisse im Bereich Programmieren. Für das Projekt wurden gezielt Mädchen angeschrieben, da diese bei ähnlichen Veranstaltungen stark unterrepräsentiert sind. Um einen aktiven Beitrag zur Integration zu leisten, wurden für die Veranstaltung auch besonders Jugendliche mit Migrations- oder Flüchtlingshintergrund angesprochen sowie Jugendliche aus sozial schwachen Verhältnissen.

##### *Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?*

Das Projekt App Summer Camp fördert insbesondere den Bereich der Medienkunde. Dabei geht es über die reine Nutzung von Geräten hinaus. Die Teilnehmer/-innen lernen, Smartphones und Tablets nicht nur zu konsumieren, sondern produktiv zur Erstellung eigener Inhalte zu nutzen.

##### *Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?*

Indem die Jugendlichen ihre eigenen Apps bauen, haben sie nicht nur die Grundlagen der Informatik gelernt, sondern haben auch ein besseres Verständnis für die Apps, die sie tagtäglich auf ihren Smartphones nutzen, bekommen. Sie haben außerdem gelernt, Medienprodukte kritischer zu betrachten und z.B. Themen wie unzureichenden Datenschutz bei Apps zu hinterfragen.

## **Probleme und Grenzen**

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

Das Interesse war 2016 deutlich höher als erwartet, worüber wir uns sehr gefreut haben. Statt der ursprünglich geplanten 20 Plätze haben wir am Ende 40 Plätze vergeben.

## **Technik**

***Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?***

Für das App Summer Camp bringen die Jugendlichen eigene Notebooks mit. Außerdem wird stabiles WLAN benötigt. Fast alle Teilnehmer/-innen konnten eigene Smartphones oder Tablets zum Testen der Apps mitbringen, Ersatzgeräte waren vor Ort.

## **Tipps für die Praxis**

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

Im Jahr 2016 haben wir das App Summer Camp als gemischte Veranstaltung mit Jungen und Mädchen durchgeführt. Unsere Erfahrungen aus früheren Veranstaltungen nur mit Mädchen haben gezeigt, dass die Gruppendynamiken in gemischten Gruppen deutlich anders sind. Insbesondere Mädchen fällt es dann manchmal schwer, sich aktiv zu beteiligen.

## **Motivation**

***War es notwendig, die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Wenn ja, warum und wie?***

Für die ursprünglich 20 freien Plätze hatten wir über 100 Bewerbungen motivierter Jugendlicher. Motivationsprobleme waren so weder in der Ausschreibung vorher noch bei der Veranstaltung ein Thema.

***Was hat den beteiligten Kindern und Jugendlichen besonders viel Spaß gemacht?***

Am meisten Spaß hat den Teilnehmerinnen und Teilnehmern die Arbeit in den kleinen Teams gemacht. Wir haben gemerkt, dass die Teams an Tag 2 und Tag 3 die Zusammenarbeit immer weiter verbessern konnten. Bei der Abschlusspräsentation waren alle Teams sehr stolz und hatten tolle Präsentationen vor dem Publikum.

***Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?***

Am schönsten war es, die Vorfreude der Jugendlichen auf die Abschlusspräsentation zu sehen. Alle waren stolz und trotz der zahlreichen Zuschauer sehr selbstbewusst.

## **Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts**

***Welche Veränderungen haben sich durch die Medienprojekte in der Zielgruppe, in Ihrer Einrichtung oder den beteiligten Einrichtungen, im Stadtteil etc. ergeben?***

Einige der Jugendlichen beteiligten sich an einem App Contest der Stadt Hamburg, manche Teams entwickelten nach dem Camp weiter an Apps. Und einige Teilnehmer/-innen haben sich bereits als Coach für das nächste App Summer Camp gemeldet.

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

Ein App Summer Camp ist für Sommer 2017 wieder geplant.

## **Themen**

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

Der Bereich Berufsorientierung war für die Zielgruppe besonders spannend. Einige der ehrenamtlichen Coaches arbeiten als Software-Entwickler/-in oder in anderen Rollen in der Digitalbranche. Die Jugendlichen waren sehr interessiert an den Erfahrungen der Coaches und deren Berufswegen.



## **Trends und Interessen der Zielgruppe**

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

Wir sehen, dass immer mehr Jugendliche wissen wollen, wie digitale Produkte entstehen. Sie wollen das auf eine spannende und praktische Art und Weise lernen. Da das in der Schule leider häufig nicht möglich ist, sind außerschulische Angebote wichtig. Aber dennoch sollte ein grundlegendes Verständnis zu den Themen Programmierung und Informatik an Schulen vermittelt werden.

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

Wir erstellen mit App Camps Unterlagen für Lehrkräfte, mit denen diese Programmierkurse (z.B. App-Entwicklung, Webseiten programmieren oder Scratch) anbieten und Informatik-inhalte vermitteln können.

## **Perspektiven**

**Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs**

**a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?**

Der Dieter Baacke Preis gibt uns mit App Camps mehr Sichtbarkeit für unsere Arbeit und kommende Projekte.

**b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?**

Jugendliche für die digitale Zukunft zu befähigen, indem sie lernen, selbst digitale Produkte zu gestalten, wird in der öffentlichen Debatte immer wichtiger. Wir hoffen, dass mit der Auszeichnung andere ermutigt werden, ähnliche Projekte anzubieten.

## **Struktur und Rahmen**

**Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert?**

**Wie kann man diese schaffen?**

Das größte Thema bei der Durchführung von Projekten ist die Finanzierung. Deshalb wären Zugänge zu Projektförderungen durch die öffentliche Hand oder Stiftungen sehr hilfreich. Insbesondere für kleine Organisationen ist dabei aber wichtig, dass der Antragsprozess gut strukturiert und vor allem wenig bürokratisch ist.

## **Feedback**

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

Der Wunsch der Teilnehmer/-innen war es, die Veranstaltung länger als drei Tage zu machen. Für das kommende App Summer Camp werden wir diesen Punkt bei der Planung berücksichtigen.

---

## **Interviewpartnerin**

**Dr. Diana Knodel:** Gründerin von App Camps; Studium der Informatik mit Schwerpunkt Psychologie; arbeitete als Software-Entwicklerin, Projektleiterin, Produkt Managerin und Team Lead im IT-Bereich; hat 2005 mit dem E-Mentoring Programm CyberMentor ein bis heute bestehendes Mentoring-Programm für Mädchen und junge Frauen im MINT-Bereich mitgegründet; wurde 2014 von Edition F und D64 unter die Top 25 Frauen für die digitale Zukunft gewählt; Mitglied im Beirat des Ada Lovelace Festivals und hat die Hamburg Gekettes gestartet.

---

## **Abbildungsnachweis**

### ***Titelbild***

©Shutterstock.com/Lightspring

### ***Porträtfoto Manuela Schwesig***

©Bundesregierung/Denzel (Seite 9)

### ***Friederike von Gross/Renate Röllecke***

Seite 11

### ***Markus Götte***

©Blickwechsel e.V./Königsworth Medienbüro (Seite 45)

### ***Julia Behr***

©Haus Neuland/Projekt „JuMP“ (Seiten 49, 50)

### ***Katja Holdorf/Björn Maurer***

Seiten 60-62

### ***Henrike Friedrichs-Liesenkötter/Friederike von Gross***

Seiten 68-81

### ***Eva Kukuk***

©GMK-M-Team (Seiten 88-90)

### ***Peter Holzwarth***

Abb. 1, 3 und 5: ©Peter Holzwarth (Seiten 95-97)

Abb. 2: ©Wiltrud Weidinger (Seite 95)

Abb. 4: ©Peter Holzwarth/Björn Maurer (Seite 96)

### ***Gerda Sieben***

©jfc Medienzentrum (Seiten 102-104)

### ***Falk Steinborn***

©queerblick e.V. und Jugendzentrum Sunrise, Dortmund/Webserie  
NO TURNING BACK (Seiten 107, 111)

### ***Projekt „Reise durch die Mediengalaxie“***

©Metaversa e.V. (Seiten 120, 123-125)

### ***Projekt „Kino Asyl“***

©Max Kratzer (Seiten 140, 141, 143, 145, 146)

### ***Projekt „App Summer Camp“***

©App Camps/Romy Geßner (Seiten 171, 174)

*Fotos und Abbildungen zu den Projektbeschreibungen und Interviews wurden uns freundlicherweise vom jeweiligen Projekt zur Verfügung gestellt.*

---