

Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)

**Krippe, Kita, Kinderzimmer
Medienpädagogik von Anfang an
Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven**

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 11
Krippe, Kita, Kinderzimmer – Medienpädagogik von Anfang an
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

Jürgen Lauffer
Renate Röllecke
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2016
Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-151-4

Im Interview

Jugend hackt

**Open Knowledge Foundation Deutschland e. V.
und mediale pfade.org – Verein für Medienbildung**
Paula Glaser und Daniel Seitz

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Jugend hackt kombiniert Konzepte aus der Tech-Szene und der Medienpädagogik. Das Format des Hackathons stammt aus der Hacker/IT-Szene und wird mithilfe medienpädagogischer Methoden für Jugendliche zugänglich gemacht. Diese Kombination verdeutlichen auch die beteiligten Institutionen. Die Open Knowledge Foundation Deutschland ist als NGO stark in der Tech-Szene verankert und setzt sich mit Themen der digitalen Zivilgesellschaft auseinander. mediale pfade setzt seit 2007 innovative medienpädagogische Angebote um. Diese Vernetzung von Tech-Expertise und medienpädagogischem Fachwissen gehört zum innovativen Kern von *Jugend hackt*.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele werden mit welchen Methoden verfolgt?

Wir möchten die vorhandene Technikbegeisterung der Jugendlichen fördern, indem wir ihnen die Möglichkeit bieten, ihre eigenen Ideen umzusetzen. Dadurch verstärken wir positive Zugänge und ermöglichen Selbstwirksamkeitserfahrungen.

Über eine strukturierte Brainstormingphase entlang gesellschaftlich relevanter Themenräume sowie eigens recherchierte und aufbereitete, offene Datensätze schaffen wir gesellschaftliche und politische Anknüpfungspunkte für die technischen Fähigkeiten der Jugendlichen. Durch die Abschlusspräsentation, unseren YouTube-Channel, Konferenzbesuche und unsere Webseite schaffen wir zudem eine öffentliche Plattform und Anerkennung für die Ideen der Jugendlichen.

Für technikbegeisterte Jugendliche, die sich dezidiert auch mit politischen Inhalten auseinandersetzen möchten, gibt es neben *Jugend hackt* kaum andere Austauschplattformen und Vernetzungsmöglichkeiten. Mit *Jugend hackt* bieten wir den Jugendlichen die Möglichkeit, Gleichgesinnte kennenzulernen.

Ein Kernanliegen von *Jugend hackt* ist es zudem, mehr Mädchen für Civic-Tech zu begeistern. Wir versuchen durch eine geschlechtersensible Sprache, reservierte Plätze für Mädchen und Role Models (weibliche Mentorinnen) positive Impulse zu schaffen.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse haben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer?

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer kommen mit sehr unterschiedlichem Kenntnisstand zu *Jugend hackt*, was zum Teil auch an den großen Altersunterschieden (12 bis 18) liegt, aber nicht nur. Der Kenntnisstand bezieht sich hier zum einen auf den Grad der technischen Vorkenntnisse, aber auch die Fähigkeit, in Gruppen zu arbeiten und selbstständig Projektideen zu entwickeln, spielen eine wichtige Rolle.

Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Immer mehr Lebensbereiche werden von digitaler Technik durchdrungen. Um Jugendlichen einen mündigen, also selbstbestimmten Zugang und Umgang mit dieser Technik zu ermöglichen, müssen sie wissen, auf welchen Prinzipien diese basiert. Die Vermittlung dieses Basiswissens ist eine der größten Herausforderungen für die Bildung im Allgemeinen und im Speziellen natürlich für die Medienbildung.

Durch einen spielerischen und gleichzeitig selbstbestimmten Zugang zu digitaler Technik fördern wir bei *Jugend hackt* eben dieses Wissen. Gleichzeitig geht es uns nicht nur darum, dass die Jugendlichen ein Verständnis dafür bekommen, wie die (digitale) Welt um sie herum funktioniert, sondern dass sie diese Welt aktiv mitgestalten. Wichtig ist uns dabei, dass die Jugendlichen ihre technischen Fähigkeiten kritisch reflektieren und überlegen, welche gesellschaftlichen und politischen Verantwortungen damit einhergehen und welche Handlungsräume sich ihnen dadurch eröffnen.

Welche Kenntnisse erwerben die Teilnehmenden?

Die Teilnehmer/-innen erwerben bei einer intensiven Veranstaltung wie *Jugend hackt* auf verschiedenen Ebenen neue Kenntnisse. Die Evaluation von 2014 konnte einige davon sogar wissenschaftlich bestätigen. Zum Beispiel auf der Ebene der sozialen Kompetenzen im Programmierbereich. Nach der Veranstaltung hatten die Jugendlichen signifikant mehr Lust kollaborativ mit anderen an Coding- und Hardwareprojekten zu arbeiten. Auch auf der Ebene der technischen Fähigkeiten und der politischen Wirksamkeit konnten Zuwächse festgestellt werden, diese waren allerdings nicht signifikant. Deutlich wurde jedoch, dass sich die Jugendlichen nach der Veranstaltung signifikant besser mit ihren technischen Fähigkeiten identifizieren konnten. Das wiederum steigert die Wahrscheinlichkeit, dass sie sich später für ein Studienfach und/oder einen Beruf in diesem Bereich entscheiden.

Probleme und Grenzen

Gibt es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie werden diese bewältigt?

Jugend hackt ist eine Veranstaltung für Jugendliche, die sich für Technik begeistern. Wir halten diesen Begeisterungs-Begriff bewusst sehr offen, so dass die Spannweite der Fähigkeiten der Teilnehmer/-innen sehr stark variiert. Mit

dieser großen Spannweite gilt es dann auf der Veranstaltung umzugehen. Teilweise versuchen wir durch die angebotenen Lightning-Talks, die durchaus auch einen kurzen Workshopcharakter haben können, Impulse für Einsteiger/-innen zu setzen. Größtenteils wird die Wissensdiskrepanz aber von den Mentorinnen und Mentoren durch eine intensivere Betreuung aufgefangen. Für 2016 überlegen wir jedoch eigene *Jugend hackt* Anfängerkurse anzubieten, dabei ist auch eine Verankerung im bisherigen Konzept vorgesehen.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Für einen Hackathon benötigt man vor allem funktionierendes Breitbandinternet. Da nicht alle potentiellen Teilnehmer/-innen eigene Laptops besitzen, benötigt es meist noch einen Pool an Leihgeräten. Bei *Jugend hackt* bieten wir immer auch einen Hardware-Track mit an, das heißt die Jugendlichen können mit 3D Druckern, zum Teil auch Laserdruckern, Raspberry Pis, Arduinos, zahlreichen Sensoren und vielem mehr experimentieren.

Tipps für die Praxis

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

Erstrebenswert ist auf jeden Fall, Institutionen oder Organisationen zusammenzubringen, die auf der einen Seite technische Expertise mitbringen (in unserem Fall die OKF) und auf der anderen Seite medienpädagogische Erfahrung einbringen (bei *Jugend hackt* mediale pfade). Eine solche Kombination ist unerlässlich für die erfolgreiche Durchführung eines Jugend-Hackathons. Suchen Sie sich vor Ort entsprechende Partner/-innen, nur so lässt sich ein stabiles Netzwerk aus ehrenamtlichen Mentorinnen und Mentoren sowie Helferinnen und Helfern aufbauen, die ebenfalls essentiell für die Veranstaltung sind.

Motivation

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

Der Bedarf für Veranstaltungen wie *Jugend hackt* ist da. Das ist die Rückmeldung, die wir von den Jugendlichen und ihren Eltern bekommen und der sich auch in unseren Anmeldezahlen wieder spiegelt. Wir haben jedes Jahr unser Platzangebot erhöht und 2015 sogar vier zusätzliche regionale Events veranstaltet, die immer gut besucht waren. Ein Großteil der Jugendlichen kehrt außerdem zu *Jugend hackt* zurück. Für uns ist auch das eine Bestätigung für die Relevanz und Qualität unseres Programms.

Was macht den beteiligten Kindern und Jugendlichen besonders viel Spaß?

Aussagen wie „Endlich unter normalen Leuten“ machen den großen Bedarf der Jugendlichen nach Vernetzung unter Gleichgesinnten deutlich. Oft kennen sie in ihrem Umfeld keine oder nur wenige andere Jugendliche, die sich genauso wie sie für Technik begeistern. Es fehlen Anlaufstellen und Plattformen. Deshalb freuen sich die Jugendlichen bei *Jugend hackt* besonders darauf, Gleichgesinnte zu treffen. Dies schließt auch die ehrenamtlichen Mentorinnen

und Mentoren mit ein, die den Jugendlichen als Vorbilder Zukunftsperspektiven im technischen Bereich aufzeigen, ihnen aber auch helfen, eine ethische Grundhaltung zu entwickeln.

Und was finden Sie selbst besonders motivierend?

Der Einfallsreichtum und die Qualität der Projekte, die bei *Jugend hackt* von den Teilnehmenden entwickelt werden, motiviert jedes Mal aufs Neue. Aber auch die begeisterten Rückmeldungen von Jugendlichen, Eltern, Mentorinnen und Mentoren sind große Motivatoren.

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?

Bei der Zielgruppe von *Jugend hackt* handelt es sich um technikbegeisterte Jugendliche. Was wir erreichen wollen ist, dass sie dabei auch ein Verständnis für die gesellschaftliche Verantwortung ihrer technischen Fähigkeiten entwickeln. Durch Vorträge zur Hackerethik, durch die Strukturierung des Brainstormings entlang





gesellschaftlich relevanter Themenfelder und durch die inhaltliche Betreuung der Mentorinnen und Mentoren versuchen wir dies zu vermitteln. Einzelne Gespräche, vor allem aber die Projekte zeigen, dass diese Sensibilisierung bei den Jugendlichen ankommt. Innerhalb der Tech-Community wollen wir außerdem ein Bewusstsein für die Wichtigkeit medienpädagogisch begleiteter Jugendarbeit schaffen. Gespräche über weiterführende Jugendangebote innerhalb der OK Labs, eines Civic-Tech Netzwerkes der OKF, und mit dem Chaos Computer Club sind dabei erste Erfolge. Umgekehrt ist es wichtig, auch bei medienpädagogisch aktiven Institutionen, Organisationen oder Einzelpersonen ein Bewusstsein dafür zu schaf-

folgender Themenräume strukturiert: Bildung, Überwachung, Zukunftsstadt/Zukunftsdorf, Gesellschaft, Freizeit, Gesundheit, Umwelt, Refugees Welcome/AntiRa. Ein präsenten Thema, auch für die Jugendlichen, war 2015 definitiv „Refugees Welcome“, zu dem einige Projekte entwickelt wurden. Außerdem beschäftigt die Jugendlichen nach wie vor stark das Thema Überwachung, zu dem bei der Veranstaltung *Jugend hackt* vom 16. bis 18. Oktober 2015 in Berlin die meisten Projekte umgesetzt wurden. Der Event begann am Tag der Verabschiedung des Gesetzes zur Vorratsdatenspeicherung – wir merken also durchaus, dass sich die Jugendlichen mit aktuellen politischen Themen auseinandersetzen.

fen, dass es gerade beim Thema Technikbegeisterung wichtig ist, glaubwürdige Vertreter/-innen aus den jeweiligen Fachdisziplinen mit ins Boot zu holen.

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

Wir möchten auch 2016 wieder fünf Veranstaltungen in ganz Deutschland ausrichten. Grundlage ist jedoch die nötige Finanzierung. Spannend ist für uns, international nach Kooperationspartnern zu suchen, aber auch neue Zielgruppen, wie Programmierneinsteiger/-innen stärker ins Auge zu fassen.

Themen

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

Das Konzept von *Jugend hackt* sieht vor, dass sich die Jugendlichen eigene technische Lösungen für Fragestellungen zu gesellschaftlich relevanten Themen überlegen. Der Brainstormingprozess wird entlang

Trends und Interessen der Zielgruppe

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

Wir haben festgestellt, dass der Anteil der Projekte mit Hardwarebezug bei *Jugend hackt* von 7 Prozent im Jahr 2013 auf 68 Prozent in 2015 hochgeschwungen ist. Der aktuelle Boom der Maker-Bewegung und die leichtere Zugänglichkeit von 3D Druckern und Lasercuttern, aber auch der Erfolg von Produkten wie der Arduino-Reihe, Makey Makeys oder dem Raspberry Pi spiegeln sich im Interesse der Jugendlichen wider. Hardware- und Elektronikbastelei sollten deshalb unbedingt bei Jugend-Hackathons miteinbezogen werden.

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

Wir versuchen mehr Mentorinnen und Mentoren für den Hardwarebereich zu gewinnen und Kooperationen mit örtlichen Makerspaces, wie dem FabLab Berlin, zu knüpfen oder zu vertiefen. Auch Technik-Pools, z. B. der der Technologiestiftung Berlin, helfen sehr, den großen Bedarf zu decken und medienpädagogische Angebote möglich zu machen.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Eine stärkere Vernetzung der Tech-Community mit medienpädagogischen Einrichtungen. Beide verfolgen oft gemeinsame Ziele und bringen jeweils wichtige und unterschiedliche Kompetenzen mit. Ein Bewusstsein dafür auf beiden Seiten zu schaffen, dafür versuchen wir mit *Jugend hackt* zu werben.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Keine Scheu zu haben vor innovativen, beteiligungsorientierten Formaten wie Hackathons. Und

selbstbewusst auf potentielle Partner, z. B. aus der zivilgesellschaftlich motivierten Tech-Community, zuzugehen. Hier gibt es viel mehr Kooperationspotential als man vielleicht so denkt.

Struktur und Rahmen

Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?

Um langfristige Erfolge zu erzielen und Strukturen aufzubauen, ist auch für uns eine dauerhaft gesicherte Finanzierung wünschenswert. Gerade um das viele ehrenamtliche Engagement unserer ehrenamtlichen Mentorinnen und Mentoren zu würdigen und bestmöglich zu unterstützen, braucht es gute Strukturen.

Feedback

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

Als Rückmeldung bekommen wir am häufigsten zu hören, dass die Jugendlichen mehr wollen. Sie wollen mehr Veranstaltungen, sie wollen mehr Zeit für ihre Projekte und sie wollen eine kontinuierliche Anlaufstelle für ihre Technikbegeisterung.

Interviewpartner/-in

Daniel Seitz: Medienpädagoge; Gründung von mediale pfade.de – Agentur für Medienbildung; Arbeitsschwerpunkte: Code Literacy, Webvideo, mobiles Lernen, ePartizipation, Medienkunst.

Paula Glaser: Open Knowledge Foundation Deutschland e. V., seit Februar 2015 Projektmanagerin bei *Jugend hackt*; hat über das Programm 2014/2015 auch ihre Masterarbeit im Studiengang „Medien in der Bildung“ an der PH Freiburg geschrieben; davor hat sie u. a. für das Fraunhofer Institut für Solare Energie und die Bergfreunde GmbH gearbeitet sowie Dokumentarfilme gedreht.

Abbildungsnachweis

Titelbild

© Shutterstock.com/Sunny studio

Porträtfoto Manuela Schwesig

© Bundesregierung/Denzel (Seite 9)

Günter Anfang

Seiten 20-23

Sabine Eder/Susanne Roboom

Seiten 26, 27, 29, 31, 32

Rainer Smits

Abb. 1: © LfM/Uwe Völkner (Seite 63); Abb. 2: © LfM (Seite 64)

Mona Kheir El Din

Seiten 68, 72, 73

Hans-Jürgen Palme

Seiten 86-88

Katja Friedrich

Seiten 91, 93, 94

Service: Zusammenarbeit mit Eltern

Abb. 1: Screenshot: www.meko-kitas-nrw.de [Stand: 20.05.2016] (Seite 96)

Projekt „Jugend hackt“

Alle Fotos zur freien Verwendung unter CC-BY 4.0, Foto: Leonard Wolf (Seiten 106, 109, 110)

Projekt „EinBlick – der interkulturelle Filmaustausch“

© Glocal Films (Seiten 122, 126-128)

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