

AG Medien Neukölln - Große Runde - 27.11.2019

Veranstaltungsort: Clubhaus Phase II

Moderation: Julia Keidel und Christoph Weipert (Medienkompetenzzentrum multi.media.szene Neukölln)

Uhrzeit: 11:00 - 13:00 Uhr

Teilnehmer: David Mauß - Jugendclub, Sinan Yurderi - Gangway e.V., Michael Zambrano - Schillerwerkstatt, Andreas Einberger - IT Gruppe der Fachsteuerung Jugendamt Neukölln, Julia Keidel und Christoph Weipert - Medienkompetenzzentrum multi.media.szene Neukölln, Tanja Molkenthin - Clubhaus Phase II, Eva Lischke - Fachsteuerung Jugendamt Neukölln, Necati Manap - Stadtvilla Global, Ruth Sophia Frey - Mädchenzentrum Szenenwechsel, Bahtigar Gürbüz – Clubhaus Phase II, Dietmar Beese – Lebenswelt Eduard Mörike Grundschule Mobiler Schülerclub, Lenny Thams – Jugendclub Feuerwache, Anna Schulze – Wilde Rübe, Susanne Roth – ABI Wildhüterweg

Protokoll: Christoph Weipert - Medienkompetenzzentrum multi.media.szene Neukölln

Tagesordnungspunkte:

1. Begrüßung
2. Organisatorisches
3. Input: handlungsorientierte Medienpädagogik
4. Handbuch der Berliner Jugendfreizeiteinrichtungen – Medienbildung
5. Medienevent / Kulturfestival
6. E-Sport
7. Termine und weiteres

Top 1: Begrüßung

Julia Keidel hat sich vorgestellt. Sie ist seit August 2019 gemeinsam mit Christoph Weipert für die Koordination des Medienkompetenzzentrums multi.media.szene Neukölln und der AG Medien zuständig.

Top 2: Organisatorisches

Es werden in Zukunft Ergebnisprotokolle der AG Medien per Verteiler gesendet und anonymisiert Online veröffentlicht. Alle Teilnehmenden waren damit einverstanden.

Die AG-Medien trifft sich wieder am 22.01.2020 von 11:00 – 13:00 Uhr im Clubhaus Phase II, Dammweg 241 in 12057 Berlin.

Top 3: Input: Handlungsorientierte Medien

Das Medienkompetenzzentrum multi.media.szene Neukölln arbeitet verstärkt mit dem Ansatz der handlungsorientierten Medienpädagogik und der Methode der aktiven Medienarbeit. Dieser Ansatz kann auch für die AG Medien eine Grundlage der zukünftigen inhaltlichen Auseinandersetzung bilden.

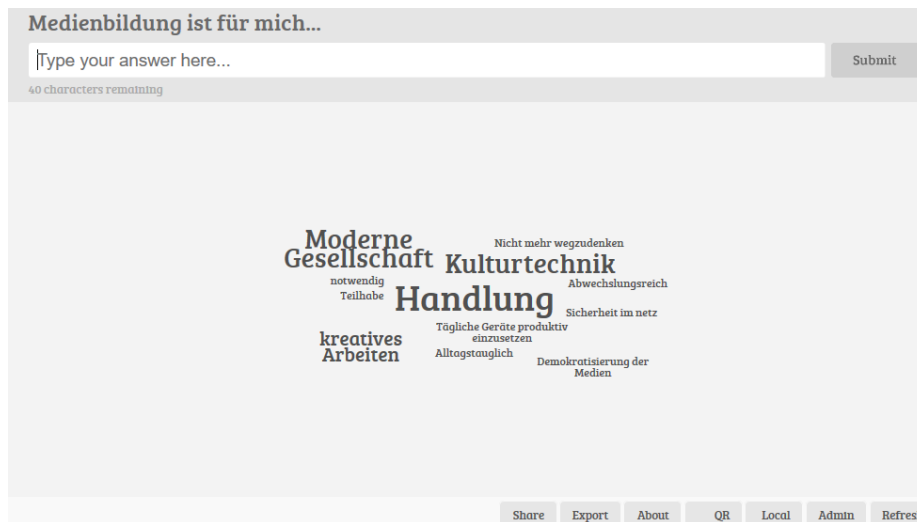
Verkürzt zusammengefasst geht es darum, dass bestehende Wissen und die Reflektion der Zielgruppe (Mediennutzungserfahrung) als Ausgangspunkt zu nehmen und daran anknüpfend im gemeinsamen Handeln (aktive Medienarbeit) neue Erfahrungen zu ermöglichen, die dann wiederum durch Reflektion das Wissen erweitern (Stärkung der Medienkompetenz). Das „Handeln“ ist dabei das zentrale Element für diesen Lern- und Bildungsprozess und dadurch bekommt die aktive und kreative Arbeit mit Medien eine große Bedeutung in der (medien)pädagogischen Praxis (siehe Schaubild unten).



Es wurden einige Praxisbeispiele aus den Einrichtungen vorgestellt und die medienpädagogische Perspektive diskutiert. Es gibt letztendlich immer zwei pädagogische Perspektiven: Lernen **mit** und **über** Medien. Es besteht die Gefahr, dass letzteres nicht wertgeschätzt oder ausreichend gesehen wird. Das Lernen **über** Medien und somit die Stärkung der Medienkompetenz braucht jedoch eine gezielte Aufmerksamkeit. Hier hilft der Verweis auf den Ansatz der handlungsorientierten Medienpädagogik.

Top 4: Handbuch der Berliner Jugendfreizeiteinrichtungen – Medienbildung

Über das Online-Tool Answergarden (<https://answergarden.ch/1066539>) wurde zunächst die Frage: „Medienbildung ist für mich.....“ bearbeitet und folgendes anonymes Stimmungsbild erstellt, welches als Grundlage für einen Austausch diente:



Im neuen Handbuch der Berliner Freizeiteinrichtungen befindet sich das Kapitel 7 Medienbildung in Kinder- und Jugendfreizeiteinrichtungen mit folgenden 5 Kernaktivitäten:

- o offenes Angebot zur Mediennutzung
- o Medienbildung für die Nutzung sozialer Netzwerke
- o Medienpädagogische Gruppen- und Projektarbeit
- o Gestalten und Umsetzen von Regeln der Mediennutzung
- o Ausstattung für Medienpädagogische Angebote

In der AG Medien werden wir uns mit diesen Kernaktivitäten beschäftigen. Es wurde diskutiert und beschlossen, dass in den nächsten Treffen der AG Medien über jeweils eine Kernaktivität ein fachlicher Austausch stattfinden wird. Es wurde folgende Methode zur Umsetzung beschlossen:

1. zwei Teilnehmende suchen sich eine Frage in der Kernaktivität raus und diskutieren ihre Erfahrungen und Vorstellungen.
2. In der Großgruppe können die Zweiergruppen ihre Ergebnisse vorstellen und diskutiert werden.

Top 5: Medienevent / Kulturfestival

Die Idee eines Medienfestivals aus der letzten AG-Medien wurde in der Leitungsrunde angesprochen. Dort wurde sich dafür ausgesprochen ein Kulturfestival zu machen, in dem auch Medien einen Raum haben.

Die Ausweitung auf ein Kulturfestival wurde diskutiert und angenommen. Es wurde sich dafür ausgesprochen ein größeres Kulturfestival zu planen, in dem es Raum für Präsentationen und Workshopangebote geben soll. Es soll eine Art Messe-Charakter haben und die Zielgruppen sollen Kinder, Jugendliche und Erwachsene sein.

In der AG Kulturelle Bildung soll die Idee vorgestellt werden und überlegt werden, ob und wie wir so etwas gemeinsam vorbereiten und durchführen können. Wir werden uns weiter damit beschäftigen.

Top 6: E-Sport

Die AG Sport plant einen Fachtag zum Thema E-Sport und die Frage, ob wir uns bei der Vorbereitung und bei der Durchführung beteiligen wollen, wurde diskutiert.

Es wurde dargestellt, dass E-Sport ein aktuell sehr populäres und auch kommerzialisiertes Unterhaltungsangebot darstellt und dass sich viele Kinder und Jugendliche in ihrer Freizeit damit beschäftigen. Viele Kinder und Jugendliche in den Einrichtungen spielen digitale Spiele. Dies ist allerdings weniger als E-Sport, sondern eher als „Daddeln oder Zocken“ bezeichnet werden. Diese Unterscheidung ist wichtig. E-Sport findet in den Einrichtungen nicht wirklich aktiv statt.

Ob und wie wir uns beteiligen wollen, werden wir in der nächsten AG Medien weiter besprechen.

Top 7: Sonstiges

Weitere inhaltliche Schwerpunkte in der AG Medien wurden angesprochen. Z.B. eine Auseinandersetzung mit dem Jugendmedienschutz in Form von Spielen selbst ausprobieren und ein Besuch bei der USK sowie Inputs zum Thema Sucht und Medien wurden angeregt.