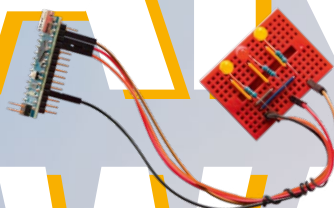
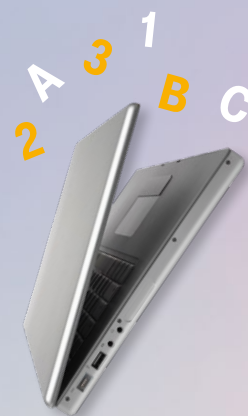
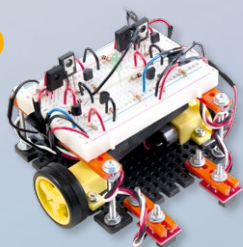


ICH KANN WAS!



Projekte 2020



**DIE KINDER- UND JUGENDARBEIT
IST EIN BILDUNGSAKTEUR MIT
BESONDEREN KOMPETENZEN:
NAH AN DER LEBENSWIRKLICHKEIT
JUNGER MENSCHEN, OFFEN ZUM
AUSPROBIEREN UND ENTDECKEN
EIGENER STÄRKEN, SOGAR ZUM
SCHEITERN – UND DAS ALLES FREI
VON LEISTUNGSDRUCK.**



THOMAS DE MAIZIÈRE
VORSTANDSVORSITZENDER DEUTSCHE TELEKOM STIFTUNG

Ich kann was!



Mit der bundesweiten Initiative Ich kann was! unterstützt die Deutsche Telekom Stiftung Projekte und Einrichtungen der offenen Kinder- und Jugendarbeit. Ziel ist es, insbesondere jungen Menschen aus benachteiligtem Umfeld Kompetenzen zu vermitteln, die es ihnen ermöglichen, selbstbestimmt und aktiv am gesellschaftlichen Leben teilzunehmen und die eigene Zukunft erfolgreich zu gestalten.

Jedes Jahr wählt eine unabhängige Expertenjury neue Projekte für Ich kann was! aus. Unter dem Motto „Kompetenzen für die digitale Welt“ werden verstärkt Vorhaben unterstützt, die einen kreativen und zugleich kritischen Umgang mit Medien und der digitalen Welt fördern. Kinder und Jugendliche sollen so handlungsorientiert die souveräne Nutzung digitaler Werkzeuge erlernen. Zudem werden auch Projekte unterstützt, um geeignete Rahmenbedingungen für die medienpädagogische Arbeit zu schaffen – so beispielsweise durch die Einrichtung eines Makerspaces.



Inhalt

3 Einleitung

FÖRDERKATEGORIE A

BADEN-WÜRTTEMBERG

- 8 Urban Games Bike
- 8 CKC – ComputerKompetenzClub in der Passerelle

BAYERN

- 9 Einfach mal machen – das mobile MedienLabor
- 9 Vom Avatar in die Realität

BERLIN

- 10 Dein Spiel/Deine Regeln
- 10 ComputerSpielSchule Online
- 11 Ich kann Coding – und du?
- 11 FAIRmaker – Make your own
- 12 Work in Progress – Wir bauen das BOLLE Studio
- 12 Mädchen an die Macht: eco-leadership!
- 13 Transmediale Welten

BRANDENBURG

- 13 Kinder- und Jugend-Filmfestival Fürstenwalde
- 14 Klee-Blatt – die Kinderreporter
- 14 Smart-Club
- 15 Unser Club – unsere Welt!
- 15 Minecraft-AG „ich bau mir die Welt, wie sie mir gefällt“
- 16 Der Mobbingmops ist von der Leine

BREMEN

- 16 Kleine Showmaster mit großer Zukunft
- 17 Vegesacker Online Kids #Dabei

HAMBURG

- 17 Aussicht auf Arbeit

HESSEN

- 18 Making OF – Digitalwerkstatt trifft DIY-Space

NIEDERSACHSEN

- 18 Digital Mindset
- 19 Catch me if you can

NORDRHEIN-WESTFALEN

- 19 One Robot Per Child
- 20 Ich kann HIPHOP
- 20 Cubes – digitale Welten
- 21 Multikulturelles Filmprojekt „Busch-Hütte“
- 21 Abenteuerspielplatz goes 3D
- 22 Make it – Do it – My World – My reality

RHEINLAND-PFALZ

- 22 AusDruck – Vom Virtuellen ins Physische
- 23 Welt-Schnittchen: Spieglein, Spieglein

SAARLAND

- 23 Short Cut

SACHSEN

- 24 Futuras – Theater aus einer anderen Welt
- 24 LIKE me – ich bin mehr wert als ein Klick

SCHLESWIG-HOLSTEIN

- 25 RoboKidz

THÜRINGEN

- 25 Jugendsendung „Keine Angst vor ...“
- 26 Spiele nicht nur in anderen Welten, kreierte sie selbst!
- 27 Smartlounge



* Der besseren Lesbarkeit wegen verwenden wir zuweilen verallgemeinernd das generische Maskulinum. In diesen Fällen sind selbstverständlich alle Geschlechter angesprochen und mitgemeint.

FÖRDERKATEGORIE B

BADEN-WÜRTTEMBERG

- 30 Media Lab
- 30 Media2You
- 31 Unser „Busch“ 2.0

BAYERN

- 31 Media-Room
- 32 Offenes Studio

BERLIN

- 32 „we know how to digital“
- 33 Es rappelt in der Kiste
- 33 Technisches Equipment für Medienprojekte

BRANDENBURG

- 34 JugendMedienClub
- 34 Internetbus
- 35 Bunte Medienwerkstatt

HESSEN

- 35 Medienqualifizierung im Bildungshaus Dietzenbach
- 36 AnimationFutureLab
- 36 Offener Medienclub Griesheim
- 37 Digitale OKJA
- 37 Plastikrecycling durch erneuerbare Energien & Co.

MECKLENBURG-VORPOMMERN

- 38 Make it – Probier dich aus
- 38 IN VIA #digital_auf_dem_Weg
- 39 Stadtteiltreff Krebsförden

NIEDERSACHSEN

- 39 Kunst digital und analog erleben
- 40 Medienkonzept für den Jugendtreff Tectum
- 40 Bürgerhaus geht digital!

NORDRHEIN-WESTFALEN

- 41 Digitale Offene Tür Gut Kullen
- 41 Makerspace im HOT Schildesche
- 42 Jugend-TV-Studio
- 42 CLICK ON
- 43 WELLE Makerspace
- 43 Aufwertung digitaler Infrastruktur

RHEINLAND-PFALZ

- 44 Ausbau der Digitalisierungsinfrastruktur

SAARLAND

- 44 Hands On Media Lab

SACHSEN

- 45 MedienSubstanz – digitale Beteiligung ist das Mindeste
- 45 Paradise 2.0 – Das große Update
- 46 Mölkauer Medienlabor
- 46 Das Kanallabor – Medienwerkstatt

SACHSEN-ANHALT

- 47 Zwei Clubs? Ein Konzept? Kein Ding!
- 47 Let it get real – Virtuelle Realitäten, reale Inklusion

SCHLESWIG-HOLSTEIN

- 48 Mission: Making!
- 48 Internetcafe für alle

THÜRINGEN

- 49 Spiel- und Medienpädagogik im Jufö





FÖRDERKATEGORIE A

KONKRETES PROJEKT MIT KINDERN UND JUGENDLICHEN

Hier werden Vorhaben unterstützt, die Themen und Herausforderungen der Alltags- und Erlebnisswelten der Kinder und Jugendlichen – niedrigschwellig oder anspruchsvoll – mit modernen Kommunikationsmedien oder digitalen Instrumenten und Technologien verbinden. So können gesellschaftliche, künstlerische, musische, sportliche, technische oder freizeitpädagogische Ansätze verwoben werden mit Elementen aus den Bereichen Programmierung, Robotik, Making, Social Media, Film, Foto usw. Insbesondere interdisziplinäre, kreative und innovative Projekte sind für eine Förderung interessant.



Träger
SJR Betriebs gGmbH

Einrichtung
Mobile Kinderangebote (MOKI)

Kontakt
Robin Schneider
robin.schneider@sjr-pforzheim.de

Schwerpunkte Apps, Film, Gaming

Teilnehmerzahl 1.000 | **Beginn** 05.10.20 | **Ende** 29.10.21

Urban Games Bike

Mit dem Urban Games Bike, einem mobilen Medienlabor auf einem E-Lastenrad, suchen Mitarbeitende des Stadtjugendrings öffentliche Plätze auf. Im Gepäck befinden sich vielfältige Aktionsmöglichkeiten für Kinder und Jugendliche, um den Stadtteil spielerisch zu erkunden. Verschiedene Apps laden zum Lösen kreativer Fragen, zum Entdecken neuer Orte oder zum Erforschen der Pflanzen- und Tierwelt ein. Besondere Momente oder Plätze können fotografisch festgehalten und später am Urban Games Bike bearbeitet werden. Ein Quiz bringt Avatare zum Sprechen, Bilder befinden sich in Bewegung und über die SenseBox, eine im Rad integrierte Wetterstation, werden Umweltdaten ausgewertet. So lernen die Kinder und Jugendlichen Medien als sinnvolles Werkzeug zum Erfassen, Gestalten und Beschreiben ihres Lebensumfeldes kennen und experimentieren mit verschiedenen Möglichkeiten der Nutzung.

 moki.sjr-pforzheim.de



Träger
Tübinger Institut für Gesundheitsförderung
und Sozialforschung e. V.

Einrichtung
Projekt Passerelle

Kontakt
Elmar Fürbringer
ef.projekt.passerelle.tuebingen@gmail.com

Schwerpunkte Making, Audio, Film

Teilnehmerzahl 45 | **Beginn** 01.09.20 | **Ende** 31.12.21

CKC – ComputerKompetenzClub in der Passerelle

Passerelle, ein stadtteilbezogenes Projekt für geflüchtete und nicht geflüchtete Menschen, möchte einen Übergang („Passerelle“) schaffen. Kinder und Jugendliche erhalten Zugänge zu Computer und Software und lernen deren vielfältige Nutzungsmöglichkeiten kennen. So wechseln sie von der Rolle der Konsumierenden in die Rolle von Produzenten und Gestalterinnen. Sie erstellen Texte, Bilder und Videos oder erschaffen und bearbeiten akustisches Material. Dabei erhöht sich kontinuierlich die Medienkompetenz der jungen Menschen. Zudem machen sie Selbstwirksamkeitserfahrungen, was das Selbstvertrauen erhöht – eine wichtige Grundlage für die erfolgreiche Bewältigung von Übergängen. Mit den Ergebnissen ihres Schaffens gehen die Kinder und Jugendlichen an die Öffentlichkeit, knüpfen in sozialen Netzwerken Kontakte zu Gleichaltrigen und treten miteinander in einen Dialog.

 projektpasserelle.com

**Träger**

Kreisjugendring Berchtesgadener Land

Einrichtung

Kreisjugendring Berchtesgadener Land

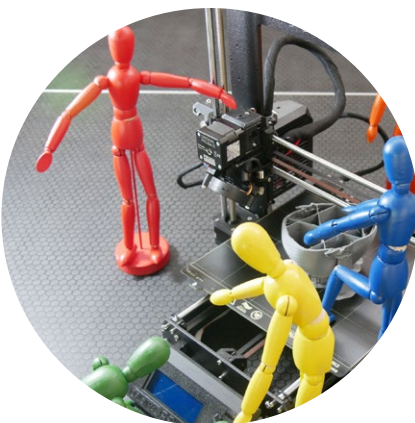
Kontakt

Danilo Dietsch
dietsch@qdrei.info

Schwerpunkte Making, Programmieren**Teilnehmerzahl** 50 | **Beginn** 01.10.20 | **Ende** 31.12.21

Einfach mal machen – das mobile MedienLabor

Mit einem mobilen Medienlabor können sich Kinder und Jugendliche zukünftig niedrigschwellig mit digitalen Technologien beschäftigen. Das Labor steuert viele Einrichtungen der offenen Kinder- und Jugendarbeit im Berchtesgadener Land an. In Workshops und Projektreihen werden medienpädagogische Angebote gemacht, in denen getüftelt, gebastelt, experimentiert und programmiert wird. Alles dreht sich rund ums Making. Genutzt werden Tools wie Raspberry Pi, Makey Makey, SenseBox, littleBits und auch 3D-Drucker. So nähern sich die Kinder und Jugendlichen spielerisch und experimentell den Technologien und lernen deren Anwendungsmöglichkeiten kennen. Das motiviert zu weiteren kreativen digitalen oder analogen Aktivitäten und schafft vielfältige Erfahrungsräume im Umgang mit digitalen Instrumenten.

 **kreisjugendring-bgl.de**
**Träger**

Diözese Würzburg KdöR

Einrichtung

Offene Jugendarbeit kom,ma

Kontakt

Dominic Gentil
dominic.gentil@kom-ma.biz

Schwerpunkte Making, Audio, Gaming**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 05.10.20 | **Ende** 20.12.21

Vom Avatar in die Realität

In diesem Projekt kreieren Kinder und Jugendliche virtuelle 3D-Avatare, die dann als reale Marionetten gestaltet und zum Leben erweckt werden. Die Körperteile der Figuren werden in druckbaren Dateien angelegt und gedruckt, die fertigen Teile dann als Marionette zusammengesetzt. Sind die Figuren erschaffen, wird ein Marionetten-Theaterstück geschrieben. Bei der Entwicklung des Stücks, den Proben und der Aufführung werden die Teilnehmenden von einem Marionettenspieler unterstützt. Sie entwickeln Text und Rollen, gestalten die Licht- und Tonelemente und proben das Stück bis zur Aufführungsreife. In dem Projekt, das ganz unterschiedliche Elemente miteinander verbindet, lernen die Kinder und Jugendlichen, mit 3D-Welten und 3D-Druck umzugehen, sie entfalten beim Zusammenbau der Marionetten handwerkliches Geschick und werden bei der Entwicklung des Theaterstücks kreativ tätig.

 **kom-ma.biz**



Träger

blu:boks Kinder- und Jugendbildung gGmbH

Einrichtung

blu:boks Kinder- und Jugendbildung gGmbH

Kontakt

Carsten Stier
carsten.stier@bluboks-berlin.de

Schwerpunkte Gaming, Coding

Teilnehmerzahl 60 | **Beginn** 15.10.20 | **Ende** 15.12.21

Dein Spiel/Deine Regeln

In diesem Projekt tauchen Kinder und Jugendliche in die Welt der Computerspiele ein. Nicht als Spielende, sondern als Entwickler. In Schreibwerkstätten kreieren sie Geschichten und Charaktere und erarbeiten einen dramaturgischen Spielverlauf, der die Spiele attraktiv macht. Dann werden ihre Spielkonzepte umgesetzt: Aufnahme von Text und Ton, Abmischen mit Motion Capturing, Filmen und Animation der Figuren. Ist das Spiel – nach vielen Testphasen – fertiggestellt, wird es öffentlich präsentiert. Im gesamten Prozess erhalten die Kinder und Jugendlichen Einblicke in mediale Bereiche wie Ton- und Textcodierung, Sounddesign, Mastering und Coding. Sie machen vielfältige Erfahrungen in der Realisation gemeinsamer anspruchsvoller Projekte und werden darin bestärkt, ihre eigenen Fähigkeiten zu erkennen und auf diese zu vertrauen. Sie können nun selbstbewusst eigene Projekte realisieren.

 bluboks-berlin.de



Träger

Initiative Creative Gaming e. V.

Einrichtung

Initiative Creative Gaming e. V.

Kontakt

Johanna Otte
johanna.otte@creative-gaming.eu

Schwerpunkte Gaming, Programmieren, Social Media

Teilnehmerzahl 10 | **Beginn** 02.05.20 | **Ende** 31.01.21

ComputerSpielSchule Online

Mit der ComputerSpielSchule Online entsteht ein virtuelles Pendant der realen Standorte in Hamburg und Potsdam. Jugendliche aus ganz Deutschland können an wöchentlich wechselnden Angeboten teilnehmen: Webinaren zu Game-Design-Tools, Labyrinthwettbewerbe in Minetest oder Spieleturniere in außergewöhnlichen Multiplayer-Games. Die virtuelle Schule wird zu ihrem gemeinsamen Ort. Zentrum des kreativen Schaffens ist der Workshopraum, in dem sich die jungen Tüftler mit Tools und Programmen praktisch auseinandersetzen. Zudem werden sie in handlungsorientierten Projekten gemeinsam aktiv oder treten im Tuschel- und Spielraum miteinander in Austausch, um sich gegenseitig zu inspirieren, zu entspannen oder die kuratierte Spielesammlung zu erproben. Großer Wert wird auf die Niedrigschwelligkeit der Tools gelegt. Übergeordnetes Ziel ist der Medienkompetenzerwerb im Bereich digitaler Spiele.

 creative-gaming.eu



Träger
Netzwerk Zukunft e. V.

Einrichtung
Jugendclub NW80

Kontakt
Stefanie Pfau
team@nw80.de

Schwerpunkte Programmieren, Robotik

Teilnehmerzahl 20 | **Beginn** 04.01.21 | **Ende** 23.12.21

Ich kann Coding – und du?

Digitales umgibt uns heute so selbstverständlich wie Analoges. Für die Generation, die heute groß wird, sind „neue“ Technologien alltäglich. Aber: Alltägliches wird oft nur hingenommen und nicht hinterfragt. In diesem Projekt wird genauer hingeschaut. Wie funktionieren Computer und Roboter? Was steckt dahinter? Wie kann diese Technik angewendet und gesteuert werden? Die Kernbotschaft lautet: Maschinen können nur das, wozu der Mensch sie programmiert hat. Die Annäherung erfolgt historisch. Erst wird die Funktionsweise eines mechanischen Computers untersucht, dann mit verschiedenen Roboterbausätzen experimentiert. Kinder und Jugendliche erwerben Kenntnisse über textbasiertes Programmieren und über Coding, die Sprache des 21. Jahrhunderts. Und sie erfahren, dass Probleme lösbar sind. Am Ende steht ein sichtbares Ergebnis und damit die Erfahrung von Selbstwirksamkeit.

 nw80.de



Träger
Humanistischer Verband Deutschlands

Einrichtung
Jugendfreizeiteinrichtung FAIR

Kontakt
Christoph Kokles
c.kokles@hvd-bb.de

Schwerpunkte Film, Programmieren, Virtual Reality

Teilnehmerzahl 120 | **Beginn** 01.10.20 | **Ende** 31.09.21

FAIRmaker – Make your own

In diesem Projekt lernen Kinder und Jugendliche spielerisch und kreativ den Umgang mit verschiedenen digitalen Medien. Sie beschäftigen sich mit Roboting und Coding (Makey Makey, Raspberry Pi), mit der Produktion von Filmen und Videos, mit Screenplays und Storyboards oder auch mit Apps wie TikTok und Instagram. In allen Bereichen experimentieren sie mit den Anwendungsmöglichkeiten der Tools und werden aktiv. Sie drehen Filme, schreiben Codes und programmieren Roboter. Die Ergebnisse ihres Schaffens präsentieren sie ihren Freunden und Familien auf der Abschlussveranstaltung des Projekts. Hier ist erkennbar, dass die Kinder und Jugendlichen gelernt haben, mit Medien kompetent umzugehen und in der Lage sind, allein und als Team tolle Dinge zu schaffen. Das stärkt ihr Selbstvertrauen und macht sie fit für die Zukunft.

 humanistisch.de/jfe-fair



Träger
Straßenkinder e. V.

Einrichtung
Kinder- und Jugendhaus BOLLE

Kontakt
Friederike Siggelkow
pr@strassenkinder-ev.de

Schwerpunkte Social Media, Audio, Making
Teilnehmerzahl 50 | **Beginn** 01.01.21 | **Ende** 31.12.21

Work in Progress – Wir bauen das BOLLE Studio

In diesem Projekt wird das BOLLE Studio geplant und gebaut, in dem die bisherige medienpädagogische Arbeit der Einrichtung an einem Ort konzentriert wird. Die Kinder und Jugendlichen sammeln Ideen für Inhalte und Bau des Studios und arbeiten in unterschiedlichen Projektgruppen weiter. Sie erlernen die dazu erforderlichen technischen, handwerklichen und organisatorischen Fähigkeiten und begleiten den Prozess digital. Ist das Studio funktionstüchtig, beschäftigen sich die Kinder und Jugendlichen in verschiedenen Formaten mit Audiotechniken. Sie nehmen selbst komponierte Musik auf, bearbeiten Film- und Tonaufnahmen und entwickeln eigene Projekte. Dabei unterstützen sich die Teilnehmenden gegenseitig mit ihrem Know-how. Im BOLLE-Blog berichten die Medienschaffenden in Film- und Textbeiträgen über ihr erworbenes Wissen und über aktuelle Themen aus ihrer Lebenswelt.

 [strassenkinder-ev.de](https://www.strassenkinder-ev.de)



Träger
Mar de Colores e. V.

Einrichtung
Mar de Colores e. V.

Kontakt
Cecilia Gonzalez
c.gonzalez@mardecolores.org

Schwerpunkte Film, Foto, Social Media
Teilnehmerzahl 15 | **Beginn** 01.02.21 | **Ende** 31.05.21

Mädchen an die Macht: eco-leadership!

In diesem Projekt werden Mädchen zu Anfängerinnen des ökologischen Wandels. In mehrsprachigen Workshops zum Thema Umwelt und Technologie beschäftigen sie sich mit der Umweltsituation in ihrem städtischen Umfeld, identifizieren Probleme und entwickeln Lösungsansätze zu den Themen Wasser, saubere Energie, Müll- und Lebensmittelproduktion. Die Erarbeitung umweltfreundlicher Handlungsmöglichkeiten wird durch Kreativmethoden wie Design Thinking unterstützt. In den Workshops, einer Kombination aus Online- und persönlichen Treffen, machen sich die Mädchen mit der Anwendung verschiedener digitaler Tools wie Fotografie, Video, Memes, GIFs oder auch den sozialen Netzwerken vertraut. Diese werden für die Entwicklung sinnvoller nachhaltiger Ideen genutzt. Dabei werden die Mädchen ermutigt, ihre Fähigkeiten zu entdecken, ihre Ideen in die Praxis umzusetzen und sich gegenseitig zu unterstützen.

 [mardecolores.org](https://www.mardecolores.org)



Träger
Netzwerk Zukunft e. V.

Einrichtung
Stadtvilla Global

Kontakt
Enver Melis
melisregisseur@gmail.com

Schwerpunkte Social Media, Programmieren, Film
Teilnehmerzahl 10 | **Beginn** 15.03.21 | **Ende** 15.06.21

Transmediale Welten

In diesem Projekt werden Welten und Geschichten mit verschiedenen digitalen Medien wie Onlinepublikationen, Videospielen, Animationen, interaktiven Fiktionen, Webcomics u. a. zum Leben erweckt. Spielerisch lernen Kinder und Jugendliche die Anwendung der Medien und entdecken das Potenzial des transmedialen Erzählens. Mit verschiedenen Kreativitätstechniken erschaffen sie Figuren und Geschichten, die dann mithilfe digitaler Werkzeuge gestaltet werden. Die Ergebnisse werden, unter Anwendung von HTML-Grundkenntnissen, in die Projektwebseite integriert, angereichert mit selbst erstellten GIFs und kurzen Animationen. Die so erschaffenen Welten und Charaktere werden mit einfacher Blockprogrammierung als Videospiele zum Leben erweckt. So sind die Teilnehmenden von passiven Medienkonsument zu aktiven Gestalter geworden, erfahren Wertschätzung für ihre Arbeit und haben technologisches Empowerment erfahren.

 stadtvilla-global.de



Träger
Verein für Jugendhilfe und Sozialarbeit

Einrichtung
Jugendbasis Alpha 1

Kontakt
Sebastian Redlich
s.redlich@jusev.de

Schwerpunkte Film, Video, Foto
Teilnehmerzahl 50 | **Beginn** 05.10.20 | **Ende** 27.08.21

Kinder- und Jugend-Filmfestival Fürstenwalde

Wie Kinder und Jugendliche aus Fürstenwalde am liebsten ihre Freizeit verbringen, zeigen sie in diesem Projekt der Öffentlichkeit. Sie produzieren einen Film rund um ihre Freizeitgestaltung – vom Tanztraining, dem Skaten oder auch Angeln. Alle sind in die Produktion eingebunden, sie führen Regie, bearbeiten Bilder oder vertonen die Texte. Einige agieren als Schauspieler, andere als Kamerafrauen und -männer oder auch als Cutter. Sind alle Szenen im Bild eingefangen und bearbeitet, werden die Sequenzen zu einem Film zusammengestellt. Die Präsentation ihrer Produktion erfolgt im Sommer 2021 im Rahmen des Filmfestivals Fürstenwalde. Alle Beteiligten haben gelernt, selbstständig mit Medien und digitaler Technik umzugehen. Und alle haben erfahren, dass sie selbst zum Gelingen eines Festivals beitragen können. Darauf können sie stolz sein!

 jusev.de/jugend-u-sozialarbeit/jugendbasis-alpha1



Träger
STATTwerke e. V.

Einrichtung
STATTwerke e. V., Jugendinformations- und
Medienzentrum Kyritz

Kontakt
Claudia Brüggemann
brueggemann@stattwerke.de

Schwerpunkte Social Media, Blog, Video

Teilnehmerzahl 12 | **Beginn** 01.10.20 | **Ende** 31.05.21

Klee-Blatt – die Kinderreporter

Die stetig steigende Flut an (digitalen) Informationen macht es erforderlich, sich mit dem Informationsgehalt von Medien und dem eigenen Nutzungsverhalten zu beschäftigen. Das machen Kinder und Jugendliche in diesem Projekt, indem sie selbst journalistisch tätig werden. Spielerisch und experimentell lernen sie zentrale Bausteine des Journalismus kennen: Recherche und Quellen, journalistisches Schreiben, Multi-Media-Autorenschaft, Ton-, Video- oder Fotobearbeitung, Interviewführung, Erstellung von Kommentaren und Reportagen. So gerüstet, identifizieren sie Themen aus ihrem Umfeld für die eigene journalistische Bearbeitung und werden als junge Reporter aktiv. Ihre Medienprodukte veröffentlichen sie u. a. in einem Blog. So wird das „Klee-Blatt“ zur Stimme der Jugendlichen und lässt diese demokratische Teilhabe ganz konkret erfahren.

 stattwerke.de



Träger
DRK-Kreisverband Fläming-Spreewald e. V.

Einrichtung
DRK-Jugendclub – Treffpunkt29

Kontakt
Steffen Mählis
tp29@drk-flaeming-spreewald.de

Schwerpunkte Mikrocontroller, Making

Teilnehmerzahl 15 | **Beginn** 02.11.20 | **Ende** 30.06.21

Smart-Club

Der offene Treff des Jugendclubs nimmt seinen Energieverbrauch genauer unter die Lupe. Einfach und verständlich erhalten die Besucher eine Einführung in Elektronik und Programmierung und codieren mit Raspberry Pi und Python/Java einfache Schaltungen. Dann entwickeln und installieren sie Instrumente zur Erfassung und Steuerung der energetischen Daten des Clubs. Der Strom dafür wird von der haus-eigenen Photovoltaikanlage eingespeist. Die Ergebnisse der digitalen Erfassung werden im Internet visualisiert. Alle können jetzt die Verbrauchs- und Nutzungsdaten des Jugendclubs ablesen. Das sensibilisiert für einen bewussten Umgang mit Energie und eröffnet Einblicke in Berufsfelder im technischen Bereich. Computergesteuerte Prozesse werden greifbar, Elektronik und Programmierung erfassbar. Auch können Kinder und Jugendliche zukünftig den Energieverbrauch ihrer Einrichtung bewusster gestalten.

 drk-flaeming-spreewald.de

**Träger**

Johanniter-Unfall-Hilfe e. V.

Einrichtung

Jugendclub Nennhausen

Kontakt

Johannes Wetzel

johannes.wetzel@johanniter.de

Schwerpunkte Film, Social Media**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 01.02.21 | **Ende** 31.08.21

Unser Club – unsere Welt!

Jugendliche aus Nennhausen produzieren einen Film über ihren Club. Damit möchten sie anderen zeigen, dass ein Jugendclub in einem kleinen Dorf die große Welt sein kann. Für die Vorbereitung der Produktion statten sie dem Filmtheater Babelsberg einen Besuch ab und erhalten Einblicke in die Welt des Films. In Workshops experimentieren sie mit verschiedenen Film- und Präsentationstechniken, mit Storyboarding und Bildbearbeitung, aber auch mit Fake News und Selbstinszenierung setzen sie sich auseinander. Dann werden Videoclips oder TikToks erstellt, in denen der Jugendclub aus jugendlicher Perspektive gezeigt wird. Highlight ist die Präsentation des Films in der Öffentlichkeit. Hier erfahren die jungen Künstler Wertschätzung für ihr gemeinsames Schaffen. Sie haben gezeigt, dass sie mit Medien kompetent umgehen und ihre Sicht auf ihren Jugendclub nach außen tragen können.

 johanniter.de/johanniter-unfall-hilfe/einrichtung/jugendclub-nennhausen-656

**Träger**

Die Brücke e. V.

Einrichtung

Kinder- und Jugendclub Die Brücke

Kontakt

Jana Köstel

diebruecke_ev@web.de

Schwerpunkte Programmieren, Gaming**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 19.10.20 | **Ende** 17.12.21

Minecraft-AG „ich bau mir die Welt, wie sie mir gefällt“

In dieser AG wird das beliebte Spiel Minecraft als Basis für die Vermittlung fundierten Grundwissens über Aufbau und Funktion moderner IT-Komponenten und deren Einsatzmöglichkeiten genutzt. Die Bandbreite reicht vom Smartphone bis zum selbstgebauten Wettersensor und auch nichttechnische Themen wie Datenschutz, soziale Netze und Auswirkungen der IT auf unser tägliches Leben werden bearbeitet. So erwerben die Teilnehmenden Grundlagen der Programmierung und sind in der Lage, kleine Programme selbstständig zu codieren. Zudem erkennen sie den Nutzen von IT für die Erfassung und Bewertung umweltrelevanter Aspekte. In allen Arbeitsphasen agieren die Teilnehmenden selbstständig. Auch Peers kommen zum Einsatz: Ältere Jugendliche unterstützen die jüngeren. Die Arbeitsprozesse und -ergebnisse werden gemeinsam besprochen, technische (Wissens-)Probleme oder auch (soziale) Konflikte diskutiert.

 asb-falkensee.de/einrichtungen/jugendklubs/jugendklub-die-bruecke



Träger

Social Web macht Schule

Einrichtung

Familienzentrum Radebeul

Kontakt

Mathias Abraham
mathias.abraham@familienzentrum-
radebeul.de

Schwerpunkte Social Media, Blog

Teilnehmerzahl 40 | **Beginn** 08.02.20 | **Ende** 30.08.20

Der Mobbingmops ist von der Leine

Das Internet ist unser permanenter Begleiter und hat großen Einfluss auf die Kommunikation miteinander. Viele Kinder, Jugendliche und Erwachsene wissen allerdings wenig über Urheberrechte und Datenschutz, auch ist das eigene Medienverhalten nicht immer sehr reflektiert. Hier setzt das Projekt an. Nöte, Ängste und Ungewissheiten im Umgang mit digitalen Medien werden auf Augenhöhe diskutiert, um dann einen mobilen Escape-Room zu kreieren, in dem sich die Besucher mit Neugier und Spaß den Herausforderungen stellen. Der Raum kann nur verlassen werden, wenn alle Fragen und Aufgaben rund um Cybermobbing, Datenschutz und Co. richtig gelöst sind. Der fertige Escape-Room wird öffentlichkeitswirksam eingeweiht, dann kann er immer wieder aufgebaut und genutzt werden. So können ihn viele durchlaufen, knifflige Rätsel lösen und dabei ihre Medienkompetenz erhöhen.

 familienzentrum-radebeul.de



Träger

Bürgerzentrum Neue Vahr

Einrichtung

Johannes Krauth

Kontakt

Johannes Krauth
johannes.krauth@bzvahr.de

Schwerpunkte Film, Foto, Audio

Teilnehmerzahl 15 | **Beginn** 01.10.20 | **Ende** 30.04.21

Kleine Showmaster mit großer Zukunft

Alle Kinder kennen TV-Shows wie „DSDS“ oder „The Voice Kids“, viele träumen davon, selbst ein Star zu werden. In diesem Projekt stellen Kinder in virtuellen Umgebungen oder live ihre eigene Show auf die Beine. Dazu entwickeln die jungen Künstler eigene Show-Elemente. Das können Lieder, Tänze, musikalische Darbietungen oder auch Zauberkünste sein. Diese werden eingeübt und in gemeinsamen Austauschrunden gesichtet. Die Kinder geben sich gegenseitig Feedback, bis der Auftritt stimmt. Dann wird die große Show geplant – vom genauen Ablauf bis zur Deko. Verantwortlichkeiten für Regie, Moderation, Kamera, Ton und Öffentlichkeitsarbeit werden festgelegt und am Ende wird die Live-Fernsehsendung vor Publikum präsentiert. Alle Beteiligten haben nun Medien aus der Perspektive der Produzenten kennengelernt, viele digitale Tools entdeckt und sich gegenseitig unterstützt. Sie können stolz auf sich sein!

 bzvahr.de

**Träger**

DRK, Kreisverband Bremenn e. V.

Einrichtung

Jugendfreizeitheim Alt-Aumund

KontaktNadja Lisowenko
frei-zi-alt-aumund@drk-bremen.de**Schwerpunkt Social Media**

Teilnehmerzahl 10 | Beginn 14.10.20 | Ende 25.08.21

Vegesacker Online Kids #Dabei

Fast alle Kinder und Jugendlichen besitzen ein Smartphone oder Tablet und nutzen Social Media wie Instagram und TikTok. Nicht immer schätzen sie allerdings die Möglichkeiten und Grenzen ihrer virtuellen Aktivitäten richtig ein. Dieses Projekt fördert einen sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien. Eine Gruppe wird etabliert und bei ihren medialen Aktivitäten begleitet. Sie tauschen sich über ihr persönliches Medienverhalten aus: Warum poste ich dieses Bild? Wer sieht diesen Post und welche Wirkung hat er? Gemeinsam erstellen die Kinder und Jugendlichen ein Profil bei Instagram und TikTok und werden darin aktiv. Die Reaktionen (Posts, Kommentare, Gefühle, Positives und Negatives) werden besprochen und reflektiert. So werden alle für einen bewussten Umgang mit Social Media sensibilisiert.

 [freizi-bremen.de](https://www.freizi-bremen.de)
**Träger**

bild+begegnung e. V.

Einrichtung

bild+begegnung e. V.

KontaktTanja Bächlein
info@bild-und-begegnung.de**Schwerpunkte Film, Foto, Audio**

Teilnehmerzahl 17 | Beginn 01.03.21 | Ende 15.06.21

Aussicht auf Arbeit

Dieses Projekt nähert sich der Berufswelt mit ästhetischen Mitteln. Jugendliche, die seit Kurzem in Deutschland leben, besuchen Betriebe und erforschen diese in Bild und Ton. Dazu lernen sie digitale ästhetische Ausdrucksmöglichkeiten sowie den Umgang mit Kameras, Tongeräten und Schnittprogrammen kennen. In verschiedenen Betrieben führen sie dann Gespräche mit Mitarbeitenden und machen Foto- und Audioaufnahmen von Werkzeugen sowie Arbeits- und Produktionsabläufen. So fangen sie ihre Perspektiven auf die Arbeits- und Produktionsbedingungen digital ein. Jeder Besuch wird in einem Foto-Heft bzw. Foto-Film, mit Sprache und Ton unterlegt, dokumentiert. Projektabschluss ist eine Ausstellung in der Jugendberufsagentur. Im gesamten Prozess verbessern sich die Medienkompetenzen sowie die Sprachkenntnisse aller und die Jugendlichen haben einen niedrigschwelligen Einblick in verschiedene Berufsfelder erhalten.

 [bild-und-begegnung.de](https://www.bild-und-begegnung.de)



Träger

Magistrat der Stadt Offenbach, Jugendamt

Einrichtung

Kinder-, Jugend- und Kulturzentrum (KJK)
Sandgasse

Kontakt

Bea Müller
medienetage@jugendamt-of.de

Schwerpunkte Making, Programmieren, Robotik

Teilnehmerzahl 40 | **Beginn** 01.03.21 | **Ende** 01.12.21

Making OF – Digitalwerkstatt trifft DIY-Space

Die Digitalwerkstatt bietet Kindern und Jugendlichen Möglichkeiten zu handwerklichen und digitalen Aktivitäten. Hier befindet sich vieles, an dem getüftelt, experimentiert, geforscht und gestaltet werden kann! Das geht vom Nachvollziehen beim (Nach-)Bauen über das Entwickeln von Ideen bis zur kreativen Umsetzung eigener Projekte. Die Kinder und Jugendlichen können am Computer gestaltete Grafiken mit dem Plotter zu ihren Lieblingsstickern umwandeln oder T-Shirts mit einem selbst entworfenen Druck verzieren. Oder sie bauen kleine Roboter und individualisieren diese mit Teilen aus dem 3D-Drucker, um diese dann durch Programmierung zum Leben zu erwecken. Bei allem erhalten die Kinder und Jugendlichen Einblicke in analog-digitale Gestaltungsmöglichkeiten und lernen unterschiedliche technische und handwerkliche Prozesse kennen. Das Wichtigste dabei – sie erleben sich selbst als Gestalter.

 kjkmedienetage.junetz.de



Träger

CD-Kaserne gGmbH

Einrichtung

CD-Kaserne gGmbH

Kontakt

Kai Thomsen
k.thomsen@cd-kaserne.de

Schwerpunkt Social Media

Teilnehmerzahl 20 | **Beginn** 01.10.20 | **Ende** 31.05.21

Digital Mindset

In diesem Projekt konzeptionieren Jugendliche gemeinsam mit den pädagogischen Fachkräften digitale Formate aufsuchender Jugendarbeit. Dazu setzen sie sich mit spezifischen Fragen auseinander: Wie kann Jugendarbeit auch in Krisenzeiten digital weiter funktionieren? Welche Tools sind für die Jugendarbeit geeignet? Welche Skills werden dafür bei Pädagogen und bei den Jugendlichen benötigt? Welche zusätzlichen Beratungskompetenzen brauchen die pädagogischen Fachkräfte? Die Ergebnisse werden auf einem Minisymposium diskutiert und verdichtet, um dann modellhaft mit der Umsetzung zu beginnen. Das Ganze wird evaluiert und weiterentwickelt. In diesem Prozess erlangen die beteiligten Jugendlichen ein tieferes Verständnis für aufsuchende Jugendarbeit und für demokratische Mitgestaltung. Alle lernen, auf Augenhöhe miteinander zu arbeiten. Das stärkt das Selbstwertgefühl und die Gemeinschaft.

 cd-kaserne.de

**Träger**

Jugendpflege der Gemeinde Ostercappeln

Einrichtung

Jugendpflege der Gemeinde Ostercappeln

Kontakt

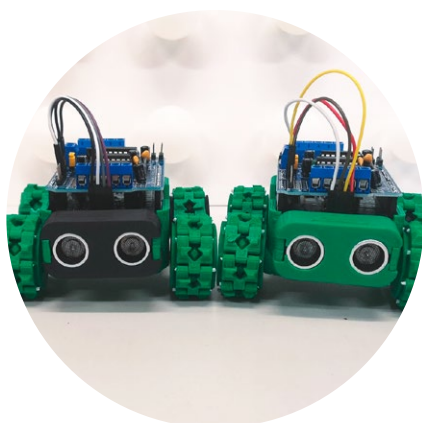
Daniela Staufer

staufer@ostercappeln.de

Schwerpunkte Gaming, Social Media, Video**Teilnehmerzahl** 18 | **Beginn** 04.12.20 | **Ende** 11.12.20

Catch me if you can

In diesem Projekt produzieren Kinder und Jugendliche ein digitales Kriminalspiel. Sie werden zu Kriminologinnen, Gamedesignern und Webexpertinnen. Die Spielhandlung bewegt sich im Kontext negativer Netzphänomene und Gefahren sozialer Netzwerke – Cybermobbing, Fake News, Hass usw. Eine digitale Schnitzeljagd führt die Ermittler auf der Suche nach Lösungen zu YouTube, Instagram, Snapchat und TikTok. Mit audiovisuellen Medien, zum Beispiel Fotos und Videos, werden fiktive Profile und Kanäle gestaltet. Beim Entwickeln der Geschichte setzen sich die Kinder und Jugendlichen kritisch mit digitalen Medien auseinander. Sie gehen der Manipulierbarkeit audiovisueller Medien, dem Datenschutz und der Preisgabe privater Daten in der Öffentlichkeit nach. Ist das Krimispiel online, können sich noch viele andere auf spannende Weise mit Medien beschäftigen und ihr eigenes Medienverhalten bewusster gestalten.

 ostercappeln.de
**Träger**

MakerSpace Bonn e.V.

Einrichtung

MakerSpace Bonn e.V.

Kontakt

Salim Deeb

salim@makerspacebonn.de

Schwerpunkte Robotik, Mikrocontroller, Gaming**Teilnehmerzahl** 20 | **Beginn** 01.07.20 | **Ende** 30.04.21

One Robot Per Child

Ein Makerspace ermöglicht Kindern und Jugendlichen einen spielerischen Einstieg in die Programmierung. Im ersten Schritt drucken die Teilnehmenden einzelne Bauteile am 3D-Drucker. Diese werden zu einem Roboter zusammengebaut, der dann mit Elektronik ausgestattet wird. Die Roboter werden von den Kindern und Jugendlichen programmiert, sodass diese in der Lage sind, einfache Aufgaben zu lösen, zum Beispiel Hindernissen auszuweichen. Die Schwierigkeitsgrade lassen sich steigern, vom Linienfolgen über Aufräumroboter bis zum autonomen Fahren, entsprechend der Fähigkeiten und Ambitionen der Teilnehmenden. Die fertigen Roboter nehmen die Kinder und Jugendlichen mit nach Hause, mit ihnen können sie über ein Portal regelmäßig an verschiedenen Challenges teilnehmen. Sie können ihre Roboter weiter adaptieren, programmieren oder auch gegeneinander antreten lassen.

 makerspacebonn.de



Träger

Kinder- und Jugendfreizeiteinrichtung
Ammerweg

Einrichtung

Kinder- und Jugendfreizeiteinrichtung
Ammerweg

Kontakt

Benedikt Hoga
benedikt.hoga@duesseldorf.de

Schwerpunkte Audio, Video

Teilnehmerzahl 12 | **Beginn** 06.10.20 | **Ende** 08.02.21

Ich kann HIPHOP

In diesem Projekt wird ein Hip-Hop-Sampler produziert und veröffentlicht. Die dazu erforderlichen Kompetenzen erwerben die Jugendlichen in verschiedenen Workshops. Sie üben sich im Schreiben von Texten, beschäftigen sich mit Musiksamples, Aufnahmetechniken und dem Erstellen von Social-Media-Beiträgen. Für die Produktion der Texte und Sounds und die Gestaltung von Flyer, Poster und Cover sind Kreativität und Ausdauer gefragt. Die Ergebnisse ihres Schaffens präsentieren die jungen Hip-Hoper beim großen Abschlussfestival mit Live-Auftritten vor Publikum, geplant und organisiert von den Jugendlichen. Eins haben in diesem Projekt alle gelernt: Die Erstellung guter Hip-Hop-Sampler braucht nicht nur gute Musiker, sondern auch Grafiker und Organisatoren. Bringen alle ihre Fähigkeiten ein, können auch alle voneinander profitieren.



Träger

Stadt Hamm, Netzwerk Jugendkultur

Einrichtung

Stadt Hamm, KUBUS Jugendkulturzentrum

Kontakt

Benjamin Bröer
kubus@jugendkultur-hamm.net

Schwerpunkte Making, Virtual Reality, Film

Teilnehmerzahl 50 | **Beginn** 21.12.20 | **Ende** 15.10.21

Cubes – digitale Welten

In diesem Projekt tauchen Kinder und Jugendliche in die Welt von Making & Coding, VR-/AR-Technologie, Video & Animation oder auch Foto & Media-Art ein und realisieren eigene Projekte. Sei es das Programmieren eines Schrittzählers, die Produktion von Animationsfilmen oder auch Holzdruck von Greenscreenfotos: Die Medien laden zum Tüfteln, Ausprobieren und Experimentieren ein und beinhalten viele Gestaltungsoptionen. Zu den selbst kreierten medialen Exponaten erstellen die Gestalter eine Anleitung mit genauer Beschreibung der Produktionsschritte. So werden auch andere motiviert, sich mit digitalen Welten zu befassen. Die Exponate und Anleitungen werden als aktivierende Mitmachangebote in einem Regal aus verschiedenen Cubes in der Einrichtung ausgestellt. Die Gestalter werden so selbst zu Experten und das Projekt trägt auch längerfristig zum Kompetenzerwerb anderer bei.

 kubus-hamm.de

**Träger**

Stadt Kreuztal, Kinder- & Jugendförderung

Einrichtung

Jugendtreff Busch-Hütte

Kontakt

Nicole Shterk

n.shterk@kreuztal.de

Schwerpunkt Film**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 26.04.21 | **Ende** 11.06.21

Multikulturelles Filmprojekt „Busch-Hütte“

Zeig uns deine Welt! Bei diesem multikulturellen Filmprojekt drehen die Besucher des Jugendtreffs Videoclips über sich, ihren Alltag und das, was ihnen wichtig ist. In Workshops erwerben sie Grundlagen für die Nutzung von Smartphone und Tablet als Aufnahmegeräte und erproben verschiedene Einstellungstechniken. Dann wird der Film geplant: Das Drehbuch wird geschrieben, Drehorte festgelegt, Grafikeinblendungen, Schnitt- und Vertonungsmöglichkeiten getestet. Mit diesem Fundament ausgerüstet, startet die Produktion eigener Videos. Die Kinder und Jugendlichen werden zu Filmexperten, die ihr Wissen zukünftig auch an andere Besucher weitergeben. Dabei erfahren sie Wertschätzung für ihre Arbeit und für ihre Person – spätestens dann, wenn sie die fertige Produktion über sich und ihren Alltag im Jugendtreff auf der großen Leinwand öffentlich präsentieren.

 kreuztal-jugend.de/treffpunkte/kinder-jugendtreff-busch-huette
**Träger**

Stadt Meerbusch, Jugendamt

Einrichtung

Abenteuerspielplatz der Stadt Meerbusch

Kontakt

Arne Klar

Arne.Klar@meerbusch.de

Schwerpunkte Making, Programmieren**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 01.10.20 | **Ende** 30.09.21

Abenteuerspielplatz goes 3D

In diesem Projekt lernen Kinder und Jugendliche die Herstellung von 3D-Objekten. Dieser einerseits sehr technische Vorgang, in dem hauchdünne Schichten Kunststoff sehr gezielt übereinander gelegt und verschmolzen werden, erfordert das grundsätzliche Verstehen aller Prozessschritte. Die Herstellung eines gelungenen Drucks ist Ergebnis des Ineinandergreifens von Kreativität und Technik. Behutsam werden die Nutzer in die Feinheiten der Handhabung eingeführt – Erklärung des 3D-Druckers, Einführung in die Programme, kleine Materialkunde, Erstellung von Probedrucken. Entsprechend des didaktischen Prinzips Idee – Planung – Umsetzung erstellen die jungen Tüftler dann eigene Exponate. Dabei werden sie im gesamten Prozess begleitet und unterstützt – vom Auspacken und Aufbauen der Technik über die Programmierung bis zum Druck.

 meerbusch.de/wir-in-meerbusch/kinder-jugend-und-familie/abenteuerspielplatz.html



Träger

AWO Mülheim an der Ruhr e. V.

Einrichtung

Kinder- und Jugendtreff Altes Wachhaus

Kontakt

Silke Eichelbaum
s.eichelbaum@awo-mh.de

Schwerpunkte Making, Foto, Virtual Reality

Teilnehmerzahl 30 | **Beginn** 02.11.20 | **Ende** 31.10.21

Make it – Do it – My World – My reality

Im Alten Wachhaus wird ein Makerspace etabliert, in dem Kinder und Jugendliche digitale Welten begreifen und erkunden können. Es ist ein Raum für Ideenentwicklung, Wissenserwerb und Gemeinschaftserfahrungen. An drei Stationen beschäftigen sich die Besucher handlungsorientiert und kreativ mit folgenden Themen: „Wie sehe ich mich und die Welt?“, „Entwickeln und bauen“ und „Gemeinsam ist es schöner“. Sie experimentieren mit Fotografie, erschaffen mit dem 3D-Drucker Technik zum Anfassen und entdecken die Welt durch VR-Brillen im Rahmen gemeinschaftlicher Spiele. Bei der Projekt-Abschlussfeier werden ihre Ergebnisse öffentlich präsentiert. Das Projekt ermöglicht so digitale Teilhabe und die Kinder und Jugendlichen lernen einen bewussten und verantwortungsvollen Umgang mit Medien – ein großer Erfolg in der offenen Kinder- und Jugendarbeit.

 awo-mh.de



Träger

Bürgerinitiative offene Kinder- und Jugendarbeit Ludwigshafen e. V.

Einrichtung

BIL Oppau, Ernst-Kern-Haus

Kontakt

Sebastian Hindelang
sebastian-hindelang@web.de

Schwerpunkte Social Media, Film

Teilnehmerzahl 15 | **Beginn** 01.10.20 | **Ende** 31.12.21

AusDruck – Vom Virtuellen ins Physische

Die Idee zu diesem Making-Projekt entstand auf Wunsch vieler Jugendlicher nach Angeboten im Bereich von 3D-Druck und Design. Die Beschäftigung mit diesen Technologien ist ein Brückenschlag vom Virtuellen ins Physische. Bei kreativen Aktivitäten erlernen die jungen Tüftler den Umgang mit der Software und die Herstellung von Druckerzeugnissen. Kreativität, Konstruktion und vor allem Spaß sind wesentliche Elemente. Der Schaffensprozess fördert zugleich die Planungskompetenzen, die Arbeit mit dem Drucker umfasst mehrere Arbeitsschritte und erfordert Abstraktion und räumliches Vorstellungsvermögen. Auch sind Geduld und Kreativität gefragt. Projektabschluss ist die Präsentation der Exponate vor Freunden im Rahmen einer Kinder- und Jugendgala. Mit diesem neuen Angebot hat sich auch die Attraktivität der Einrichtung als Lebensmittelpunkt vieler Kinder und Jugendlicher im Stadtteil erhöht.

 bil-oppau.de

**Träger**

DRK Landesverband RLP e. V.

Einrichtung

JuLi Jugendpflege VG Linz

KontaktSarah Görden
s.goerden@lv-rlp.drk.de**Schwerpunkte** Augmented Reality, Virtual Reality**Teilnehmerzahl** 42 | **Beginn** 15.03.21 | **Ende** 31.12.21

Welt-Schnittchen: Spieglein, Spieglein

In diesem Projekt erforschen junge Menschen virtuelle und reale Welten, um sich in und zwischen diesen verorten zu können. Sie reflektieren ihr persönliches (mediales) Verhalten, experimentieren mit Bildbearbeitungsprogrammen und Videotools und entdecken, wie sie eigene Bilder produzieren und gestalten können. Auch erzeugen sie eigene virtuelle Welten, 3D-Bilder und Anaglyphen in Panoramakästen. So entdecken die jungen Medienschaffenden ganz bewusst die vielen Gestaltungsmöglichkeiten virtueller Umgebungen. Immer ist das von der Frage begleitet, wie sich Menschen zukünftig bewegen werden und ob es vorstellbar ist, dass Menschen in Zukunft ganz in virtuelle Welten eintauchen. In diesem Prozess lernen die Kinder und Jugendlichen, zwischen Person, Gerät, Fiktion und Realität zu unterscheiden und sich verantwortungsvoll in beiden Welten zu bewegen.

 kijufa.drk-rlp.de
**Träger**Internationaler Bund Südwest gGmbH,
Soziale Arbeit Saarland**Einrichtung**

Jugendzentrum 2nd HOME

KontaktSchamil Fuchs
schamil.fuchs@ib.de**Schwerpunkte** Film, Video, Audio**Teilnehmerzahl** 10 | **Beginn** 15.06.20 | **Ende** 31.10.20

Short Cut

Jugendliche haben etwas zu sagen! In diesem Projekt erhalten ihre Botschaften eine Stimme in der Öffentlichkeit. Filmisch oder fotografisch erzählen sie ihre Geschichten – als Dokumentation, Biografie oder auch Fiktion. Über die medialen Ausdrucksformen entscheiden sie selbst. Dabei tauchen sie in die Welt des Films und der Fotografie ein, machen sich mit der Kamera, Kameraeinstellungen und Belichtung vertraut und lernen den Umgang mit PCs und Schnittprogrammen. Steht das Drehbuch für ihren Film – Drehplan, Motive, Orte, Kameraeinstellungen, Belichtung usw. – geht's an die Produktion. Das fertige Material wird bearbeitet, vertont und musikalisch untermauert. In diesem Prozess wächst das Team zusammen. Es werden gemeinsame Entscheidungen getroffen, Aufgaben koordiniert und Verantwortung übernommen. Das stärkt alle!

 internationaler-bund.de/standort/204345



Träger

Treibhaus e. V.

Einrichtung

Treibhaus e. V.

Kontakt

Almut Voigt
almutvoigt@googlemail.com

Schwerpunkte Video, Making, Robotik

Teilnehmerzahl 13 | **Beginn** 06.04.21 | **Ende** 19.10.21

Futuras – Theater aus einer anderen Welt

Bei Futuras trifft Theater auf Robotik. Mädchen mit Fluchterfahrung erarbeiten ein Bühnenwerk, in dem Roboter zu Avataren der Teilnehmerinnen werden. Als Erstes bauen die Mädchen Roboter und hauchen diesen eine Persönlichkeit ein. Dann erarbeiten sie eine Drehbuchskizze mit Schauplätzen und Hauptfiguren aus der alltäglichen Welt als Grundlage für das Theaterstück. In verschiedenen Expertinnengruppen zu Musik/Choreografie, Licht/Animation und Raum/Bühnenbild vertiefen die jungen Frauen ihr technisches Know-how und entwickeln Ideen zum jeweiligen Bestandteil des Stücks. Die produzierten Videos werden zu einem Bühnenwerk zusammengeführt. Bei allem setzen sich die Teilnehmerinnen mit Sprache, Körperausdruck und Raum auseinander. Dabei sind sie in ständiger Korrespondenz mit digitalen Technologien und finden einen lebensweltnahen Zugang zu Kunst und Theater.

 treibhaus-doebeln.de



Träger

HALLE 5 e. V., Kinder- und Jugendzentrum

Einrichtung

HALLE 5 e. V., Kinder- und Jugendzentrum

Kontakt

Ines Lufsky
verein@halle5.de

Schwerpunkte Film, Audio, Blog

Teilnehmerzahl 100 | **Beginn** 01.01.21 | **Ende** 31.12.21

LIKE me – ich bin mehr wert als ein Klick

In diesem Präventionsprojekt setzen sich Kinder und Jugendliche mit Wirkungen medial vermittelter Schönheits- und Rollenbilder und den Gefahren unreflektierter Kommunikation in Social Media auseinander. Fragen, die sie bearbeiten, sind u. a.: Wer bin ich und was kann ich? Wie präsentiere ich mich im Netz? Was posten andere über mich? Was macht das mit mir? In handlungsorientierten Workshops wechseln die Teilnehmenden von der Konsumenten- in die Produzentenperspektive. Sie gestalten Video- und Audiobeiträge oder auch Songs und Sounds. Der gesamte Prozess wird in einem projektbegleitenden Blog dokumentiert. Im Anschluss an das Projekt ist die Etablierung einer wöchentlichen AG als offenes Angebot geplant. Damit wird die reflektierte Nutzung digitaler Medien ein fester Bestandteil im Angebot der Einrichtung.

 halle5.de

**Träger**

Sydslesvigs danske Ungdomsforeninger e. V.

Einrichtung

Nystadens Børne- og Ungdomshus

KontaktLea Zaetschky
leaz@sdu.de**Schwerpunkte** Robotik, Programmieren, Making**Teilnehmerzahl** 12 | **Beginn** 10.08.20 | **Ende** 09.08.21

RoboKidz

In diesem Projekt werden spielerische und gestalterische Elemente zusammengebracht. Mithilfe konstruierbarer Roboter werden Lern- und Erlebniswelten geschaffen, die dazu beitragen, digitale und soziale Kompetenzen zu entwickeln und auszubauen. Es sollen insbesondere auch die Kinder und Jugendlichen eine Chance bekommen, Teil dieser Erfahrungswelt zu sein, die ansonsten davon ausgeschlossen sind. Das gemeinsame Konstruieren, Programmieren und Erproben von Robotern fördert Inklusion und motiviert zum Lernen. Der Auf- und Ausbau digitaler Kompetenzen erfolgt systematisch. Nach einem spielerischen Einstieg, dem Playful Learning, werden im Based Learning Grundlagen der Konstruktion und Programmierung vermittelt, Basis für selbstständiges Realisieren eigener Ideen. Im Makerspace werden designbasiert eigene Ideen umgesetzt und die erlernten Fähigkeiten selbstständig und in Zusammenarbeit angewendet.

 nystadens-bou.de
**Träger**

mediaKult Altenburg gemeinnützige UG

Einrichtung

mediaKult Altenburg und altenburg.tv

KontaktJessica Paeschke
roehre@altenburg.tv**Schwerpunkte** Film, Social Media, Blog**Teilnehmerzahl** 30 | **Beginn** 01.01.21 | **Ende** 31.12.21

Jugendsendung „Keine Angst vor ...“

„Keine Angst vor ...“ ist eine Jugendsendung von Jugendlichen für Jugendliche. In dieser beschäftigen sie sich mit Themen rund um ihre Alltagswelt. So stehen ihnen zum Beispiel Politiker zu aktuellen Anlässen Rede und Antwort, Polizisten werden zu ihrer Arbeit befragt oder Verantwortliche erläutern den Lehrkräftemangel. Die Jugendlichen sind in den gesamten Produktionsprozess eingebunden – von der Auswahl der Themen über die Vorbereitung der Studioaufnahmen, die Aufzeichnung der Sendung bis hin zur Ausstrahlung im regionalen Fernsehsender altenburg.tv. In diesem Prozess entwickeln sie ein Verständnis für politische, kulturelle und soziale Themen aus ihrem Umfeld und lernen gleichzeitig die Arbeitsweise medialer Kommunikation kennen. Zudem erhalten sie über die öffentliche Ausstrahlung ihrer Sendung Wertschätzung für ihre Arbeit. Das stärkt das Selbstvertrauen aller!

**Träger**

Pixel Sozialwerk gUG

Einrichtung

Pixel Sozialwerk gUG

Kontakt

Anna Reppel

anna.reppel@pixel-sozialwerk.de

Schwerpunkte Programmieren, Gaming, Making

Teilnehmerzahl 6 | **Beginn** 04.01.21 | **Ende** 31.12.21

Spiele nicht nur in anderen Welten, kreierte sie selbst!

Kinder spielen gerne digital. Dieses Projekt unterstützt sie dabei, virtuelle Welten zu verstehen und zu gestalten. Mit Pixel, Kodu und MakeCode erhalten sie einen altersgerechten, einfachen und mit schnellen Erfolgserlebnissen verbundenen Einstieg. Die jungen Tüftler erlernen Grundlagen des Programmierens und die Logik eines Computerspiels, bevor sie selbst spannende Spielgeschichten entwickeln und umsetzen. Je nach Interesse und Fortschritt werden auch Gameboy-Äquivalente wie ODRÖID-GO Mobile genutzt. So lernen alle einen reflektierten und verantwortungsvollen Umgang mit Medien und sind in der Lage, eigene Spiele zu kreieren. Das schafft Erfolgserlebnisse! Die Kinder und Jugendlichen erkennen, dass sie Herausforderungen meistern und erfolgreich lernen und gestalten können. Das zeigen sie auch anderen – auf der Abschlussveranstaltung, auf der sie ihre Kreationen präsentieren.

 pixel-sozialwerk.de

**Träger**

Jugendamt Gera

Einrichtung

Kinder-, Jugend- und Freizeitzentrum CM

KontaktSylvia Buchert
cm-gera@gmx.de**Schwerpunkte** Making, Social Media**Teilnehmerzahl** 40 | **Beginn** 01.10.20 | **Ende** 31.12.21

Smartlounge

Medien eröffnen viele neue Möglichkeitsräume und erleichtern den Alltag in vielen Dingen. Um diese Potenziale zu erkennen, braucht es ein Verständnis für Funktionsweise und Anwendung dieser Technologien. Hier setzt dieses Projekt an. Es wird eine Smartlounge etabliert, ein Raum, in dem Kinder und Jugendliche digitale Medien erkunden können. Die Lounge kann auch von anderen Zielgruppen genutzt werden, zum Beispiel ist sie vormittags für Senioren geöffnet. Kinder und Jugendliche lernen in verschiedenen Kreativangeboten die Anwendung von Social Media. In Infostunden beschäftigen sie sich mit Tücken und Risiken neuer Medien wie zum Beispiel Cybermobbing oder Kostenfallen. Ansonsten können die Besucher in der Smartlounge selbstständig agieren – chatten, Filme anschauen oder auch gemeinsam spielen. Diejenigen, die regelmäßig an den Angeboten teilnehmen, erhalten am Ende einen Medienpass.

 gera.de



FÖRDERKATEGORIE B

ÜBERGREIFENDE VERÄNDERUNG IN EINER EINRICHTUNG

In Einrichtungen der offenen Kinder- und Jugendarbeit fehlt es oft an den Rahmenbedingungen für eine gelingende medienpädagogische Arbeit. Um nachhaltig Einrichtungen in ihrer Arbeit zu unterstützen, stellt die Deutsche Telekom Stiftung Fördermittel für die Schaffung dieser Rahmenbedingungen bereit. Dies betrifft sowohl die technische Grundausstattung als auch finanzielle Unterstützung bei der Befähigung des hauptamtlichen Personals. Hier können zum Beispiel Makerspaces für die offene Arbeit eingerichtet, kreative Fortbildungskonzepte für das hauptamtliche Personal umgesetzt oder mit professioneller Begleitung ein umfassendes Medienkonzept erarbeitet werden.



Träger

Internationaler Bund e. V.

Einrichtung

Jugendhaus Durmersheim

Kontakt

Jasmin Konrad

jasmin.konrad@web.de

Umsetzungszeitraum ab 2020, fortlaufend

Media Lab

Die Angebotsvielfalt im Media Lab wird ausgebaut, sodass Kinder und Jugendliche neue Möglichkeiten erhalten, sich eigenständig und kreativ im Umgang mit verschiedensten Medien zu erproben und deren Gestaltungsmöglichkeiten kennenzulernen. Mit PC, Tablet oder auch Smartphone ausgestattet, produzieren sie eigene Videos, schreiben Hörspiel-Drehbücher und nehmen diese auf oder kreieren digitale Illustrationen. Neben dem Erwerb technischer Kompetenzen setzen sich die jungen Mediengestalter auch mit der aktuellen Medienlandschaft und ihrem persönlichen Nutzungsverhalten auseinander. Zudem erhalten sie Einblicke in die Mechanismen und den Aufwand, der hinter erfolgreichen Influencer-Plattformen steht. So werden die Medienkompetenzen aller erhöht und das eigene Kommunikationsverhalten in sozialen Medien kritisch reflektiert.

 internationaler-bund.de/standort/202315



Träger

Internationaler Bund e. V.

Einrichtung

Jugendtreff Kirchheim

Kontakt

Tom Kohler

Jugendarbeit-Heidelberg@ib.de

Umsetzungszeitraum 10.2020 – 12.2021

Media2You

Der Jugendclub erweitert seine medienpädagogischen Angebote und wird zur Anlaufstelle für medieninteressierte Kinder und Jugendliche. Diese werden zu einem kompetenten und verantwortungsvollen Umgang mit Medien befähigt. Die Ausweitung der Medienausstattung ermöglicht eine spielerische, experimentelle und jugendgerechte Annäherung an ganz unterschiedliche mediale Tools. Das zuvor erarbeitete Medienkonzept enthält Orientierungspunkte: Ziele, methodisches Vorgehen, inhaltliche Schwerpunkte sowie Instrumente zur Evaluation. Haben die Mitarbeitenden die erforderlichen Kenntnisse in der Foto- und Filmerstellung, der Programmierung von Spielen, in Robotik und der Analyse von Medieninhalten erworben, unterbreiten sie offene Angebote, in denen Kinder und Jugendliche befähigt werden, Medien kompetent, aktiv und reflektiert zu nutzen. Die Arbeit wird kontinuierlich ausgewertet und das Medienkonzept systematisch weiterentwickelt.

 jugendtreff-kirchheim.de

**Träger**

Trägerverein Gemeinschaftszentrum
Jungbusch e. V.

Einrichtung

Trägerverein Gemeinschaftszentrum
Jungbusch e. V.

Kontakt

Michael Scheuermann
mscheuermann@jungbuschzentrum.de

Umsetzungszeitraum 01.10.2020 – 31.12.2021

Unser „Busch“ 2.0

Verschiedene Initiativen und Vereine haben sich vernetzt, um jungen Menschen aus schwierigen sozialen Umfeldern eine gleichberechtigte Teilhabe an der digitalen Medienwelt zu ermöglichen. Sie statten einen Medienraum aus und qualifizieren die Mitarbeitenden. Dann können sich die Kinder und Jugendlichen in verschiedenen Angebotsformaten mit unterschiedlichen medialen Techniken beschäftigen. Sie produzieren Songs, führen Foto-Exkursionen durch, erstellen Trickfilme, kreieren digitale Erzählteppiche oder unternehmen virtuelle Schnitzeljagden zur Erkundung ihres Lebensumfeldes. Auch das Betreiben eigener Social-Media-Kanäle durch die Kinder und Jugendlichen ist geplant. Der Prozess wird kontinuierlich begleitet und reflektiert, die Ergebnisse sowie die im Prozess gemachten Erfahrungen werden der Öffentlichkeit und Fachkreisen präsentiert.

 jungbuschzentrum.de

**Träger**

Stadt Schongau

Einrichtung

Jugendzentrum Stadt Schongau

Kontakt

Sebastian Kosler
juze-schongau@gmx.de

Umsetzungszeitraum 01.11.2020 – 31.10.2021

Media-Room

Das Jugendzentrum, das sich zurzeit im Wandel befindet, möchte die große Nachfrage nach medienpädagogischen Angeboten aufgreifen und einen Medienraum etablieren. Die Anschaffung einer medialen Grundausstattung, die medienpädagogische Qualifizierung der Mitarbeitenden sowie ein neues medienpädagogisches Konzept, das den Ansprüchen einer zeitgemäßen medialen Arbeit gerecht wird, bilden die Grundpfeiler. Orientiert an den Interessen der Jugendlichen, werden diesen niedrigschwellige Zugänge zu moderner multimedialer Technik eröffnet. Sie können experimentieren, entdecken und gestalten und dabei Kompetenzen im Bereich der Film- und Fotoerstellung erlangen. In die Entwicklung und Gestaltung des Medienzentrums sind die Jugendlichen aktiv mit einbezogen. Kreative Ideen für die Ausgestaltung der Medienarbeit werden in einer Zukunftswerkstatt gemeinsam entwickelt.

 [schongau.de/de/Unser-Rathaus/Was-erledige-ich-wo/
Dienstleistung?view=publish&item=service&id=2011](https://schongau.de/de/Unser-Rathaus/Was-erledige-ich-wo/Dienstleistung?view=publish&item=service&id=2011)



Träger
Stadtbücherei Würzburg

Einrichtung
Stadtbücherei Würzburg

Kontakt
Lambert Zumbrägel
lambert.zumbraegel@stadt.wuerzburg.de

Umsetzungszeitraum 10.2020 – 12.2021

Offenes Studio

In der Stadtbücherei Würzburg gibt es bereits digitale Bildungsangebote (Webinare, Podcasts, Lehrvideos, Kritiken usw.). Nun soll auch noch ein offenes Studio als realer Raum etabliert werden, in dem Kinder und Jugendliche ihre Medienkompetenzen ausbauen können. Die Nutzung durch die jungen Besucher ist nach dem Erwerb eines Studiopasses selbstständig möglich. Bevor die Arbeit starten kann, werden zunächst die räumlichen Bedingungen für das Studio geschaffen (Foto, Ton, Musik, Video, Multimedia). Zudem werden die Mitarbeiter qualifiziert, neue Angebotskonzepte für die Arbeit im offenen Studio zu erstellen. Die Stadtbücherei beschreitet damit neue Wege der Bildungsarbeit und setzt als Teil der lokalen Bildungslandschaft Zeichen. Neben ihrem Kerngeschäft, dem Verleih von Büchern, schafft sie darüber hinausgehende Bildungsangebote für Kinder und Jugendliche.

 stadtbuecherei-wuerzburg.de



Träger
Spandauer Jugend e. V.

Einrichtung
Jugendarbeit Neustadt

Kontakt
Svenja Marten
s.marten@spandauerjugend.de

Umsetzungszeitraum Herbst 2020

„we know how to digital“

In Neustadt werden Kinder, Jugendliche sowie die pädagogischen Mitarbeiter der Jugendarbeit systematisch zu Experten im medialen Bereich qualifiziert. Die Pädagogen erwerben die Fähigkeiten, anderen alltagsnahe Kompetenzen zu vermitteln – Kindern und Jugendlichen ebenso wie ehrenamtlichen Mitarbeitenden. Dazu werden die neu angeschafften Endgeräte wie Laptops, Tablets, Mikrofone genutzt und auch die 3D-Druck AG wird aktiviert. Dann können die Besucher mit den digitalen Tools experimentieren, sie erlernen den Umgang damit und setzen kreative Projekte um. Bei allem ist ein hohes Maß an Verantwortung gefragt und die Kinder und Jugendlichen lernen einen umsichtigen Umgang mit Materialien, Geräten und Ausstattung. Dieses ihnen entgegengebrachte Vertrauen fördert das Selbstwertgefühl, unterstützt die Eigenaktivität und ermöglicht positive Erfahrungen.

 spandauerjugend.de/jugendarbeit



Träger
Humanistischer Verband Deutschland

Einrichtung
Jugendfreizeiteinrichtung BlueBox

Kontakt
Marie Gabaud
m.gabaud@hvd-bb.de

Umsetzungszeitraum 01.10.2020 – 30.09.2021

Es rappelt in der Kiste

Breakdance, Graffiti-Kunst und (Straßen-)Fußball gehören in der BlueBox schon lange zur Lebenswelt der Jugendlichen – YouTube, Whatsapp, Instagram und TikTok aber auch! Online- und Offlinewelten lassen sich nicht mehr voneinander trennen. Um dieser Realität gerecht zu werden, wird ein neues Medienkonzept erstellt, in dem Erlebnis- und Medienpädagogik zusammenfließen. Themen und Praxisformate für die medienpädagogische Arbeit entstehen in Barcamps. Das können Parkour-Dokus, Rap-Musikvideos, Actionbound-Aktivitäten, Blended-Sports-Tournaments oder auch die WLAN-Nutzungsregeln der Einrichtung sein. Einige Angebotsformate werden in Design-Thinking-Sessions entwickelt. Die medienpädagogische Arbeit wird regelmäßig reflektiert, Erkenntnisse werden daraus in das sich entwickelnde Medienkonzept eingearbeitet.

 jfe-bluebox.de



Träger
meredo e. V.

Einrichtung
meredo e. V.

Kontakt
Benjamin Kubel
benjamin.kubel@meredo.de

Umsetzungszeitraum 05.10.2020 – 31.12.2021

Technisches Equipment für Medienprojekte

Um Angebote für Kinder und Jugendliche im Bereich der kreativen Medienarbeit auszubauen, werden mobile Medien-Sets angeschafft. Ein Set ermöglicht es, Fotos oder Videos mit Greenscreen-Technik zu erstellen. Mit dem Film-Set werden Filme und Videos aufgezeichnet und geschnitten und dann mit dem Licht-Set in Szene gesetzt. Das Ton-Set ermöglicht die Erstellung von Tonaufnahmen, zum Beispiel die Produktion von Hörspielen. Alle Sets stehen zum Verleih zur Verfügung, Mitarbeitende der Einrichtung sind Ansprechpartner bei Rückfragen während des Verleihs. Mit dieser Ausstattung ist eine ortsunabhängige Arbeit mit Medien möglich und viele Kinder und Jugendliche werden mit attraktiven medienpädagogischen Angeboten erreicht. Diese können sich in der neu gegründeten digitalen „meredo Akademie“ auch selbstständig mit Medien beschäftigen und eigene Projekte auf den Weg bringen.

 meredo.de



Träger
Stiftung SPI

Einrichtung
Bildungs- und Bürgerzentrum OFFi

Kontakt
Robert Leepin
robert@offi.eu

Umsetzungszeitraum 10.2020 – 12.2021

JugendMedienClub

Das Jugend-, Kultur-, Bildungs- und Bürgerzentrum OFFi stärkt seine Jugendarbeit. Der offene Jugendbereich wird um einen JugendMedienClub erweitert, wo niedrigschwellige Angebote durchgeführt werden sollen. Zuvor wird der Clubraum umgestaltet und mit neuer Technik und Software ausgestattet. Dabei sind die Kinder und Jugendlichen aktiv mit einbezogen. Parallel dazu werden die Mitarbeitenden in der Anwendung der neuen Instrumente qualifiziert und entwickeln medienpädagogische Angebotsformate. In digitalen Projekten und Workshops können Kinder und Jugendliche nach Eröffnung des Clubs mit medialen Tools experimentieren und ein technisches Verständnis sowie einen verantwortungsvollen Umgang damit erlangen. Die technische Ausstattung des Clubs kann von Kooperationspartnern genutzt werden, geplant ist auch eine Fachtagung zu den Themen digitale Jugendarbeit und Jugendbeteiligung.

 spi-mol.de



Träger
Sozialpädagogisches Institut Berlin Walter May

Einrichtung
Jugend-Team Beeskow

Kontakt
Manuela Barz
manuela.barz@stiftung-spi.de

Umsetzungszeitraum 01.11.2020 – 31.12.2021

Internetbus

Mit der Anschaffung und Ausstattung eines Internetbusses wird die Jugendarbeit im ländlichen Raum mobil und ermöglicht den digitalen Kompetenzerwerb vieler junger Menschen. Angebote und Beratungen im digitalen Bereich sind damit auch für die Kinder und Jugendlichen zugänglich, in deren Umfeld sich keine Jugendeinrichtung befindet. Ausgestattet mit einem autarken, standortunabhängigen Internetzugang, Endgeräten und digitalen Werkzeugen, werden mit dem Internetbus vielfältige Projekte, Workshops und Aktivitäten realisiert. Kinder und Jugendliche erlernen mediales Grundlagenwissen ebenso wie die Nutzung spezifischer medialer Tools wie zum Beispiel Serious Gaming. Darüber hinaus werden Beteiligungsmöglichkeiten für alle Kinder und Jugendlichen der Region eröffnet, beispielsweise die Teilnahme an U18-Wahlen oder an Umfragen zur Stadtgestaltung.

 stiftung-spi.de/projekte/jt-beeskow

**Träger**

Kulturjurten Werbig e. V.

Einrichtung

Kulturjurten Werbig e. V.

KontaktDelisha Garmon
delishagarmon@gmx.de**Umsetzungszeitraum** 15.05.2020 – 31.12.2020

Bunte Medienwerkstatt

Mit der Ausstattung eines Medienstudios mit verschiedenen Medienplätzen können Kinder und Jugendliche zukünftig Musik-, Kunst- und Medienproduktionen realisieren. Im Tonstudio werden Musikaufnahmen erstellt, gemischt und bearbeitet. Die Foto- und Videoausstattung ermöglicht die Produktion von Foto- und Filmprojekten – ob Hip-Hop, rappige Hörgeschichten, Songs, Fotoshootings oder auch Ferienkrimis – vieles ist möglich. Die inhaltliche Schwerpunktsetzung orientiert sich an den Interessen der Kinder und Jugendlichen; Dozierende aus dem Kulturbereich unterstützen diese dabei. So erlernen alle einen professionellen Umgang mit den digitalen Werkzeugen und können die vielfältigen Ausdrucksformen für die Umsetzung eigener kreativer Projekte bewusst nutzen. Das stärkt das Selbstbewusstsein der jungen Menschen, fördert das Gemeinschaftsgefühl und bereichert die Jugendkultur in der gesamten Region.

 kulturjurtenwerbig.wixsite.com/website
**Träger**

BfM Büro für Medienbildung gGmbH

Einrichtung

Bildungshaus Dietzenbach

KontaktIrini Chilas
chilas@dietzenbach.de**Umsetzungszeitraum** 11.2020 – 10.2021

Medienqualifizierung im Bildungshaus Dietzenbach

Mitarbeitende und Besucher aus dem Bildungshaus Dietzenbach haben großes Interesse an kreativem, medienpraktischem Arbeiten. Jetzt wird ein entsprechendes Medienkonzept erstellt und der medienpädagogische Schwerpunkt systematisch aufgebaut. In Kooperation mit dem Büro für Medienbildung werden innerhalb eines Jahres Mitarbeitende, Honorarkräfte sowie einige Jugendliche als Multiplikatoren qualifiziert. Sie erlernen die Anwendung verschiedener medialer Tools, u. a. im Bereich Video, Hörspiel, Comics und interaktive Bilder. Und sie konzipieren Praxisprojekte, die dann im Bildungshaus realisiert werden. Eine medienpädagogische Fachkraft steht beratend zur Seite. Kontinuierlich wird die pädagogische Arbeit ausgewertet, Erfahrungen und Erkenntnisse werden zusammengetragen, Verbesserungspotenziale identifiziert und nächste Schritte für Medienprojekte im Bildungshaus konzipiert.

 bfm-medienbildung.de



Träger
Gallus Zentrum

Einrichtung
Gallus Zentrum

Kontakt
Sabine Hoffmann
galluszentrum@web.de

Umsetzungszeitraum 10.2020 – 12.2021

AnimationFutureLab

In der Medienwerkstatt wird ein AnimationFutureLab etabliert, um die Förderung der Medienkompetenzen aller Besucher zu intensivieren. Diese erhalten Einblicke in berufliche Handlungsfelder, insbesondere im Bereich der Animation. Diese wird von Unternehmen zunehmend gerne für die Gestaltung von Web-/App-Designs und digitale Marketingkampagnen genutzt. Das pädagogische Konzept orientiert sich an den Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen und ist partizipativ ausgerichtet. Die jungen Menschen haben einen hohen Grad an Gestaltungsfreiheit bei Themenwahl, Ausdrucksform und Arbeitsweise. Die Balance zwischen Prozess- und Produktorientierung garantiert das Ineinandergreifen von fachlichem, sozialem, emotionalem und erfahrungsorientiertem Lernen. Die Besucher lernen dabei auch, Bilder, die ihnen medial begegnen, kritisch zu betrachten und dadurch besser zu verstehen.

 galluszentrum.de



Träger
Evangelischer Verein für Jugendsozialarbeit

Einrichtung
Jugendclub Griesheim

Kontakt
Jan Reiter
jan.reiter@frankfurt-evangelisch.de

Umsetzungszeitraum 06.2020 – einschließlich 12.2021

Offener Medienclub Griesheim

Digitale Medien sind im Lebensalltag junger Menschen selbstverständlich, heute greifen analoge und digitale Welten nahtlos ineinander. Das hat Auswirkungen auf soziale Beziehungen, die Informationsbeschaffung, den Wissenserwerb sowie auf Kommunikation und Freizeitgestaltung. Um Kinder und Jugendliche zu unterstützen, sich in dieser medial geprägten Welt verantwortungsbewusst bewegen zu können, wird die Jugendeinrichtung zu einem Medienclub mit einem zeitgemäßen medienpädagogischen Konzept ausgebaut. Eine Makerarea sowie ein Foto-/Video- und Streaming-Labor erweitern das bisherige Angebot. Mit einem Medienaktionstag mit verschiedenen medienpädagogischen Aktivitäten und Livestream wird der Club eröffnet. Ab dann können die jungen Menschen aus dem Stadtteil ganz verschiedene mediale Tools erproben, ihre Medienkompetenzen ausbauen und gemeinsam verschiedene kreative Medienprojekte umsetzen.

 jugendsozialarbeit-evangelisch.de

**Träger**

Kinder im Zentrum Gallus e. V.

Einrichtung

Kinder im Zentrum Gallus e. V.

Kontakt

Miriam Kiel
okja@kiz-gallus.de

Umsetzungszeitraum 15.05.2020 – 31.12.2020

Digitale OKJA

Im gesamten Mehrgenerationenhaus mit seinen verschiedenen Bereichen wird mit digitalen Medien gearbeitet. In der offenen Kinder- und Jugendarbeit sind diese besonders bedeutsam, denn Medien nehmen in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen einen hohen Stellenwert ein. Von daher ist dieser Arbeitsbereich ein Knotenpunkt von Medienkompetenz und Technik für das gesamte Haus. Deshalb wird hier ein Medienkonzept für alle entwickelt. Die Mitarbeitenden lernen, die technische Ausstattung des Hauses kompetent zu nutzen, die Pädagogen entwickeln und realisieren niedrigschwellige, kreative sowie kulturell bildende medienpädagogische Angebote. Diese folgen einem gemeinsamen medienpädagogischen Verständnis, orientiert an den Bedürfnissen und Ressourcen der jeweiligen Zielgruppe. Das Konzept wird kontinuierlich reflektiert und, ausgehend von Erfahrungen und Erkenntnissen, modifiziert.

 **kiz-gallus.de**
**Träger**

Kinder- und Jugendbüro ev. Kirchengemeinde Griesheim

Einrichtung

Kinder- und Jugendbüro ev. Kirchengemeinde Griesheim

Kontakt

Marc Szpuner
marcszpuner@kinder-und-jugendbuero.de

Umsetzungszeitraum 2020

Plastikrecycling durch erneuerbare Energien & Co.

Gesellschaftliche, künstlerische, alltagsrelevante und technische Komponenten werden hier miteinander verknüpft. Das Kinder- und Jugendbüro eröffnet eine stadtteilbezogene Sammelstelle für Plastikmüll. In dieser wird Plastik gesammelt und geschreddert, die Plastikflocken werden zu Filament weiterverarbeitet, daraus entstehen im 3D-Druck Exponate – Sportgeräte, Spielzeug oder auch Musikinstrumente. Die Modellierung der 3D-Modelle erfolgt mit Open-Source-Software, die Energie für das Schreddergerät kommt von Solarzellen auf dem Dach, nicht mehr benötigte Drucke gelangen als Plastikmüll zurück in den Kreislauf. In alle Aktivitäten sind die Kinder und Jugendlichen einbezogen. Sie erkennen, dass der Open-Source-Gedanke, die Nutzung erneuerbarer Energien, Klimawandel und Plastikmüll sinnvoll zusammengebracht werden können. Und sie erleben, dass sie selbst zum Umwelt- und Klimaschutz beitragen können.

 **kijugriesheim.net**



Träger

Sozial- und Jugendzentrum
Hinterste Mühle gGmbH

Einrichtung

Sozial- und Jugendzentrum
Hinterste Mühle gGmbH

Kontakt

Silke Pfühler
silke.pfuehler@hinterste-muehle.de

Umsetzungszeitraum 01.01.2021 – 31.12.2021

Make it – Probier dich aus

Für junge Menschen aus der Stadt wird eine neue Medienwerkstatt eingerichtet, orientiert an deren Interessen. Die Besucher erlernen den Umgang mit Foto- und Videotechnik sowie die digitale Bearbeitung der Aufnahmen. Die feierliche Eröffnung der Werkstatt wird öffentlichkeitswirksam kommuniziert, um mediale Aufmerksamkeit für den neuen Medienort zu schaffen und viele junge Menschen aus der Umgebung für mediale Aktivitäten zu interessieren. Diese können Foto- und Filmprojekte planen und eigenständig umsetzen. So werden sie mit Digitalkameras vertraut und erlernen, die Aufnahmen digital in Szene zu setzen. Immer beschäftigen sie sich dabei auch mit den Gefahren und Grenzen moderner Technik. Die Kinder und Jugendlichen werden so zu verantwortungsvollen Nutzern und Gestaltern von Medien.

 hinterste-muehle.de



Umsetzungszeitraum 01.10.2020 – 01.10.2021

IN VIA #digital_auf_dem_Weg

IN VIA Rostock e. V. macht sich fit für digitale Kinder- und Jugendmedienarbeit. Die Mitarbeiter werden für eine zeitgemäße medienpädagogische Arbeit qualifiziert und entwickeln attraktive Angebotsformate. Zudem wird der Treff mit neuer Technik und WLAN ausgestattet. Ist also die Basis für die medienpädagogische Arbeit gelegt, können die Besucher sich in vielfältiger und kreativer Weise mit den medialen Werkzeugen beschäftigen. Sie erhalten einen niedrighschwelligen Zugang zu neuen Medien, lernen deren Nutzungsmöglichkeiten kennen und setzen sich auch kritisch mit der medialen Welt auseinander. Die neu erworbenen Kompetenzen sind für ihren Alltag ebenso hilfreich wie für die Schule und spätere berufliche Tätigkeiten. Mit der Verankerung digitaler Medienarbeit im Angebotspektrum der Einrichtung erhöht sich zugleich die Attraktivität des Treffs insgesamt.

 invia-rostock.de

Träger

IN VIA Rostock e. V.

Einrichtung

IN VIA Rostock e. V.

Kontakt

Kati Volgmann
volgmann@invia-rostock.de

**Träger**

Caritasverband für das Erzbistum Hamburg

Einrichtung

Stadtteiltreff Krebsförden

Kontakt

Eva Aytas

carikrebs@caritas-im-norden.de

Umsetzungszeitraum 10.2020 – 12.2021 mit eventuellem Anschlussprojekt

Stadtteiltreff Krebsförden

Im offenen Kinder- und Jugendbereich des Stadtteiltreffs werden Rahmenbedingungen für eine zeitgemäße medienpädagogische Arbeit geschaffen. Die pädagogischen Mitarbeiter werden im sicheren Umgang mit Medien qualifiziert, sodass sie damit ein breites Spektrum sozialer und digitaler Medienprojekte mit Kindern und Jugendlichen realisieren können. In diesen werden die Fähigkeiten junger Menschen im Umgang mit technischen Tools auf- und ausgebaut. Diese experimentieren, kreieren und reflektieren ihr eigenes Medienverhalten. Der Treff ist auch Anlaufstelle für arbeits- und ausbildungssuchende Jugendliche. Diese werden bei Recherchen und im Bewerbungsprozess unterstützt. Die veränderte medienpädagogische Arbeit wird kontinuierlich ausgewertet, davon ausgehend werden neue Ideen für Anschlussprojekte entwickelt. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

 caritas-mecklenburg.de/caritas-vor-ort/region-schwerin/kinder-jugend-familie/stadtteiltreff

**Träger**

Samtgemeinde Boffzen

Einrichtung

Jugendtreff Boffzen

Kontakt

Jennifer Fröhlich

jennifer.froehlich@web.de

Umsetzungszeitraum 01.2021 – 04.2021 & anschließende Nutzung

Kunst digital und analog erleben

Ein Lagerraum wird zum Atelier für kunst- und kulturpädagogisches Schaffen. Innovation und Tradition werden so miteinander verbunden. In diesen Veränderungsprozess sind Kinder und Jugendliche aktiv mit einbezogen. Sie erstellen das Raumkonzept und statten das Atelier aus. In diesem wird mit herkömmlichen Materialien zum Zeichnen und Gestalten (Farben, Leinwände usw.) ebenso wie mit Tools für digitales Gestalten (Tablets, Laptops, Kameras und Zubehör für Fotoprojekte) gearbeitet. Das ermöglicht den Kindern und Jugendlichen, ihre persönlichen, sozialen und digitalen Kompetenzen auszubauen und von Konsumenten digitaler Tools in die Rolle kritischer Nutzer und Gestalter zu wechseln. Auch die regionale Jugendarbeit erhält neue Impulse. Treffpartnerschaften mit umliegenden Einrichtungen werden u. a. dazu genutzt, gemeinsame Angebote zu entwickeln und Aktionen auf den Weg zu bringen.

 boffzen.de



Träger

Kolping Bildungswerk DV Osnabrück e. V.

Einrichtung

Kolping Bildungswerk DV Osnabrück e. V.

Kontakt

Teresa Brinker
brinker@kolping-web.de

Umsetzungszeitraum 01.10.2020 – 30.09.2021

Medienkonzept für den Jugendtreff Tectum

Die digitale Medienarbeit im Jugendtreff wird ausgebaut. So können alle Kinder und Jugendlichen einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien erlangen und die Einrichtung der offenen Kinder- und Jugendarbeit digital mitgestalten. Erster Schritt ist die Qualifizierung der Mitarbeitenden. Mit der Anschaffung von Technik und Programmen sind auch die technischen Voraussetzungen für die medienpädagogische Arbeit geschaffen. Die Angebote orientieren sich an den Bedarfen und Interessen der Kinder und Jugendlichen. Schrittweise und spielerisch werden diese an die digitalen Werkzeuge herangeführt, bevor größere Medienprojekte realisiert werden. So ist die Erstellung einer interaktiven Webseite mit kreativen Ideen und Inhalten für andere Besucher geplant. Bei jedem Schritt sind die Kinder und Jugendlichen aktiv beteiligt.

 kolping-web.de



Träger

Bürgerhaus Wardenburg

Einrichtung

Bürgerhaus Wardenburg

Kontakt

Silke Gherbi-Opel
silke.gherbi-opel@wardenburg.de

Umsetzungszeitraum 01.10.2020 – 31.12.2021

Bürgerhaus geht digital!

Die Corona-Krise hat die Relevanz digitaler Medien sichtbar gemacht, ebenso aber auch die schlechte mediale Ausstattung des Bürgerhauses. Der Kontakt zu Kindern und Jugendlichen war während des Lockdowns nur schwer zu halten. Um das zu ändern, wird die medienpädagogische Arbeit im offenen Bereich konzeptionell ausgebaut. Die pädagogischen Mitarbeiter werden dafür qualifiziert und entwickeln mediale Angebote. In Workshops beschäftigen sich die Besucher mit dem Internet und seinen Herausforderungen – mit Social Media, Datenschutz und Fake News. In medienpraktischen Angeboten entstehen Podcasts und Erklärvideos zu aktuellen Themen wie zum Beispiel dem Klimawandel. So lernen alle, die digitalen Instrumente verantwortungsvoll zu nutzen und auch Kindern und Jugendlichen aus bildungsfernen Milieus ist gesellschaftliche Teilhabe an digitalen Medien möglich.

 wardenburg.de/einrichtungen/buergerhaus

**Träger**

Jugendausschuss Gemeinde Aachen

Einrichtung

Offene Tür Gut Kullen

KontaktAxel Büker
axel.bueker@ekir.de

Umsetzungszeitraum 01.08.2020 – 31.12.2021

Digitale Offene Tür Gut Kullen

Gut Kullen wird ein Ort der außerschulischen digitalen Bildung im Raum Aachen. Hier werden Konzepte, Projekte und Formate für die digitale Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen entwickelt und erprobt. So erhält der Bildungsort im Stadtteil eine neue Bedeutung. Die kreativen medienpädagogischen Angebote eröffnen vielen Menschen Zugänge zu den Nutzungs- und Gestaltungsmöglichkeiten neuer Medien. Pädagogische und technische Fachkräfte gewährleisten eine professionelle Begleitung und Unterstützung der Kinder und Jugendlichen. In den medienpädagogischen inklusiven Angeboten im Bereich von Robotik, Programmierung, 3D-Druck und Virtualität können Kinder, Jugendliche und Familien persönliche Fähigkeiten und Interessen entdecken und ausbauen. Zudem wird die Bildungslandschaft um einen wichtigen Standort bereichert.

 otkullen.de
**Träger**Katholische Kirchengemeinde St. Johannes
Baptist**Einrichtung**

HOT Schildesche

KontaktIngo Radmer
hot-schildesche@t-online.de

Umsetzungszeitraum 10.2020 – 12.2021

Makerspace im HOT Schildesche

Im Makerspace des HOT Schildesche können Kinder und Jugendliche zukünftig kreativ mit unterschiedlichen Materialien und (digitalen) Werkzeugen experimentieren. Mit dem Ausbau des Medienraums erweitert sich das Angebotsspektrum der Einrichtung. Die Besucher erhalten freien und unkommerziellen Zugang zu neuen Medien. In Workshops lernen sie die Anwendung medialer Tools kennen, entdecken deren Gestaltungsmöglichkeiten, entwickeln kreative Projektideen und finden gemeinsam Lösungen für (selbst)gestellte Herausforderungen. Dabei lernen sie zugleich einen verantwortungsvollen Umgang mit Materialien und medialen Tools. Das stärkt das Vertrauen in die persönlichen Fähigkeiten, ermöglicht Selbstwirksamkeitserfahrungen und erhöht die Teilhabechancen in der digitalen Welt. Von dem Makerspace profitieren noch viele andere, denn dieser kann auch von anderen Einrichtungen in Bielefeld genutzt werden.

 hot-schildesche.de



Träger

CREW – Erlebnis & Freizeit e. V.

Einrichtung

CREW – Erlebnis & Freizeit e. V.

Kontakt

Alexander Quirl

alexander.quir1@crew-leichlingen.de

Umsetzungszeitraum 10.2020/7.2021

Jugend-TV-Studio

In dem neu eingerichteten Makerspace produzieren junge Reporter wöchentlich eine TV-Show. Ausgestattet mit Laptops, Kameras und Videoschnittpult erstellen sie Beiträge über Themen aus ihrem Lebensalltag und produzieren News zu aktuellen Ereignissen. Die Filmsequenzen werden bearbeitet, zusammengestellt und die fertige Sendung auf dem YouTube-Kanal des Vereins ausgestrahlt. So erhält die Jugend eine Stimme in der Öffentlichkeit. Unterstützt werden die Kinder und Jugendlichen bei technischen Herausforderungen und/oder Konflikten in der Gruppe von pädagogischen Fachkräften. Über Inhalte und Gestaltung der Formate entscheiden die jungen Reporter eigenständig. Dabei werden die Medienkompetenzen, die rhetorischen Fähigkeiten sowie die Teamfähigkeit gestärkt und Selbstwirksamkeitserfahrungen möglich. Das stärkt das Selbstbewusstsein!

 crew-leichlingen.de



Träger

Stadt Löhne Jugendamt

Einrichtung

Kinder- und Jugendarbeit Stadt Löhne/
Internationale Kindergruppen

Kontakt

Kathrin Schade

k.schade@loehne.de

Umsetzungszeitraum 10.2020 – 12.2021

CLICK ON

Die Löhner Kinder- und Jugendeinrichtungen professionalisieren sich in Sachen Medien. Da ist es konsequent, bei der Qualifizierung der Mitarbeitenden anzusetzen. Sind deren digitale Kompetenzen gestärkt, sind sie auch medienkompetente Ansprechpartner für Kinder und Jugendliche. Die Arbeit fußt auf einer zeitgemäßen methodischen Umsetzung, also auf Handlungsorientierung, Lebensweltbezug und Partizipation. Für die medienpädagogische Arbeit werden mobile Medienboxen angeschafft, die mit Laptops, Tablets, Mobilescreen und mobilem Drucker ausgestattet sind. Mit diesen werden in Einrichtungen und in der stadtteilbezogenen Arbeit kreative und präventive Projekte umgesetzt. Die organisatorischen und räumlichen Hürden für Kinder und Jugendliche sind bewusst niedrig gehalten, sodass viele junge Menschen an den Angeboten teilnehmen und ihre medialen Kompetenzen erhöhen können.

 loehne.de



Träger
DIE WELLE gGmbH

Einrichtung
DIE WELLE gGmbH

Kontakt
Paulina Szupicki
paulina.szupicki@gmail.com

Umsetzungszeitraum 01.10.2020 – 31.12.2021

WELLE Makerspace

DIE WELLE wird in ein digitales Kreativlabor umgestaltet, in dem Kinder und Jugendliche zu Machern werden. Die Etablierung eines Makerspaces ermöglicht ihnen, analoge und digitale Technik miteinander zu verbinden. Mit Mikrocontrollern, Smartphones und Tablets bringen sie interaktive Plakate zum Sprechen, Kleidung zum Leuchten oder Stifte zum Klingen. Immer werden Making, Coding, Robotik und andere neue Medien mit künstlerischen Gestaltungselementen kombiniert. Bevor es soweit ist, wird der Raum umgebaut und mit Technik ausgestattet und die Mitarbeitenden erwerben das Know-how, um zeitgemäße Angebotsformate zu entwickeln. In das kreative Schaffen im Makerspace wird systematisch eingeführt. Zunächst haben die Angebote einen anleitenden Charakter. Sind die Besucher mit den Tools vertrauter, starten offene Werkstattphasen. Unterstützt werden die jungen Tüftler* u. a. von jugendlichen Peers.

 **diewelle.net**



Träger
Nachbarschaftsheim Wuppertal e. V. –
Offene Tür

Einrichtung
Nachbarschaftsheim Wuppertal e. V. –
Offene Tür

Kontakt
Fabian Krainske
krainske@nachbarschaftsheim-wuppertal.de

Umsetzungszeitraum 01.10.2020 – 31.12.2021

Aufwertung digitaler Infrastruktur

Das Nachbarschaftsheim ist am Puls der Zeit. Hier werden die hauptamtlichen Mitarbeitenden medienpädagogisch qualifiziert und lernen, Inhalte und Methoden altersgerecht und lebensweltbezogen anzuwenden. Auch beschäftigen sie sich mit Urheber- und Medienrechten und mit dem Daten- und Jugendmedienschutz. So werden die Kompetenzen im eigenen Haus gestärkt und fließen in die medienpädagogische Arbeit ein. Das hat den Vorteil, dass auch die langjährig aufgebauten Beziehungen zwischen Mitarbeitenden und Besuchern, ein wesentliches Element pädagogischer Arbeit, zum Tragen kommen. Mit der Anschaffung einer zeitgemäßen digitalen Technik werden den Kindern und Jugendlichen dann Zugänge zu Internet und digitalen Medien eröffnet. Diese können mit Apps, Tools, Spielen und Lernprogrammen experimentieren, Video- und Fotoprojekte realisieren oder auch einen eigenen YouTube-Kanal oder Blog erstellen.

 **nachbarschaftsheim-wuppertal.de**



Träger
TABALiNGO

Einrichtung
TABALiNGO

Kontakt
Ursula Espeter
ursula@tabalingo.de

Umsetzungszeitraum 01.10.2020 – 31.12.2021

Ausbau der Digitalisierungsinfrastruktur

Dieser Jugendclub baut seine digitale Infrastruktur aus und verankert damit die Nutzung neuer Medien fest in seinem Angebotsspektrum. Zunächst werden dazu die Pädagogen fit gemacht. Sie lernen Funktionsweisen und Anwendungsmöglichkeiten verschiedener medialer Tools kennen und entwickeln zielgruppengerechte, niedrigschwellige und attraktive medienpädagogische Angebotsformate für die Kinder und Jugendlichen. So können diese mit verschiedenen medialen Techniken experimentieren und gemeinsame Projekte realisieren. Dabei lernen sie, die Medien kompetent, kreativ und verantwortungsvoll zu nutzen. Mit der Installation eines kostenlosen WLAN-Zugangs und einem Nutzungskodex haben alle Besucher zudem Zugang ins weltweite Netz.

 [tabalingo.de](https://www.tabalingo.de)



Träger
Juz United – Verband saarländischer Jugendzentren e.V.

Einrichtung
Juz United – Verband saarländischer Jugendzentren e.V.

Kontakt
Alexandra Groß
alex.gross@juz-united.de

Umsetzungszeitraum 10.2020 – 12.2021

Hands On Media Lab

Der Verband saarländischer Jugendzentren macht sich fit für die Zukunft der digitalen Jugendarbeit. Interne Qualifizierungen hauptamtlicher Mitarbeiter bringen neue medienpädagogische Angebote für Kinder und Jugendliche in rund 130 selbst organisierten Jugendtreffs und -clubs auf den Weg. Das erweitert die medialen Aktivitäten in den Jugendhäusern im sozial schwachen Raum des Regionalverbandes und ermöglicht die Förderung der Kinder und Jugendlichen im Umgang mit Social Media und der Anwendung digitaler Tools. Zudem wird das Service-Angebot für ehrenamtliche Teamer in den Clubs digital erweitert. In einem YouTube-Kanal können sich diese mit der Organisation eines Jugendclubs, der Gründung eines Trägervereins, buchhalterischen und rechtlichen Grundlagen, Projektmanagement und anderen Themen befassen.

 [juz-united.de](https://www.juz-united.de)

**Träger**

Kinder- und Jugendhaus Substanz

Einrichtung

Kinder- und Jugendhaus Substanz

KontaktKerstin Hofmann
substanz@swfev.de

Umsetzungszeitraum ab 2021

MedienSubstanz – digitale Beteiligung ist das Mindeste

Ein Jugendhaus wird digital und alle können sich an der Umgestaltung beteiligen, auch wenn sie nicht die Möglichkeit haben, in die Einrichtung zu kommen. Abstimmungen erfolgen über ein Padlet, das geht auch virtuell von zu Hause aus. So wird demokratisches Miteinander zur Normalität und die Kinder und Jugendlichen erleben, dass der Cluballtag mit digitalen Medien gestaltet werden kann. Das erhöht zugleich die Medienkompetenzen aller. Bevor die neue Technik angeschafft und kostenfreies WLAN im Haus installiert wird, werden die Mitarbeitenden für die medienpädagogische Arbeit qualifiziert. Dann erlernen die Besucher die Funktionsweisen des Padlets und die demokratischen Prozesse können starten. Zudem werden kreative digitale Projekte umgesetzt – vom Aufnehmen eines Hörbuchs, über den Dreh eines Films, bis zur Auseinandersetzung mit Möglichkeiten und Gefahren von Social Media.

 swf-substanz.de/startseite.html
**Träger**

KINDERVEREINIGUNG Leipzig e. V.

Einrichtung

Freizeitzentrum Paradise

KontaktUte Hegemann
fzz-loessnig@kv-leipzig.de

Umsetzungszeitraum 11.2020 – 11.2021

Paradise 2.0 – Das große Update

Das Freizeitzentrum Paradise stellt sich mit der Einrichtung eines multifunktional nutzbaren Computerraums konzeptionell neu auf. Dieser geht weit über den klassischen Club-PC hinaus. Dabei hat das frei nutzbare WLAN eine besondere Bedeutung, denn damit erhalten auch Kinder und Jugendliche Zugang zur digitalen Lebenswelt, die ansonsten davon ausgeschlossen sind. Das trägt zum Abbau digitaler Benachteiligung junger Menschen bei. In dem neuen Medienraum können Kinder und Jugendliche in ganz unterschiedlichen Angebotsformaten Grundlagen und spezielle Kompetenzen im Umgang mit verschiedenen medialen Tools erlangen. Das Angebotsspektrum reicht vom Bereich des Gaming über Social Media und Content-Creation bis hin zu technisch orientierten Workshops. Immer geht es um den bewussten Konsum, die kreative Gestaltung sowie eine kritische Betrachtung von Medien und des eigenen Medienverhaltens.

 kv-leipzig.de



Träger

Jugendclub Mölkau e. V.

Einrichtung

Jugendclub Mölkau e. V.

Kontakt

Anke Przygoda
jc-moelkau@gmx.de

Umsetzungszeitraum 01.11.2020 – 31.12.2021

Mölkauer Medienlabor

Das Mölkauer Medienlabor wird als offener Treff mit medienpädagogischem Schwerpunkt im Stadtteil etabliert. Das Konzept des Jugendclubs wird weiterentwickelt, inhaltliche Schwerpunkte gesetzt und attraktive medienpädagogische Angebote konzipiert. In dem Medienlabor können Kinder und Jugendliche mit verschiedenen digitalen Instrumenten experimentieren und mediale Beiträge produzieren. Im Audio- und Videobereich erstellen sie Hörspiele, Radiobeiträge, Stop-Motion-Filme oder Fotostories, im Bereich des Coding erhalten sie Einblicke ins Programmieren. Das Labor ist Ort für Austausch und aktive mediale Auseinandersetzung mit wichtigen (medialen) jugendlichen Lebensbereichen und Themen wie Fake News, Hatespeech und Cybermobbing. Alle (medialen) Ergebnisse werden in den sozialen Netzwerken und dem YouTube-Kanal veröffentlicht und das Feedback dazu gemeinsam ausgewertet.

 jugendclub-moelkau.de



Träger

Wabee e. V.

Einrichtung

Offener Jugendtreff Kanal 28

Kontakt

Maik Sticha
m.sticha@wabe-leipzig.de

Umsetzungszeitraum 10.2020 – 12.2021

Das Kanallabor – Medienwerkstatt

Im offenen Jugendtreff entsteht eine Medienwerkstatt, in der junge Menschen digitale künstlerische Formen des Ausdrucks und der Kommunikation entdecken können. Dazu setzen sich zunächst die Mitarbeitenden mit zeitgemäßen medienpädagogischen Konzepten auseinander und entwickeln verschiedene Angebotsformate für die digitale Experimentierwerkstatt. Das Spektrum reicht vom Songwriting und der Gestaltung von Fotoreihen, über die Produktion von Filmen, bis zum Datenschutz und Fake News. Da die Digitalisierung in allen gesellschaftlichen Handlungsfeldern voranschreitet, werden die jungen Tüftler in der Medienwerkstatt implizit und niedrigschwellig auch auf die Arbeitswelt vorbereitet. Zudem erfahren sie mehr über ihre persönlichen Stärken, Schwächen und Interessen, entdecken neue Talente und erkennen, mit welchem hohem Aufwand YouTuber, Instagramer oder Influencer arbeiten.

 wabe-leipzig.de

**Träger**

Verein Jugendclub '83 e.V.

Einrichtung

Jugendclub '83

KontaktStephan Meurer
meurer.stephan@jugendclub83.org

Umsetzungszeitraum 01.2021 – 31.12 2021

Zwei Clubs? Ein Konzept? Kein Ding!

Jugendclubs im ländlichen Raum zu attraktiven und lebendigen Mitmach-Orten zu gestalten, ist angesichts der Verfügbarkeit digitaler Medien eine Herausforderung. Eine Fokussierung auf digitale Inhalte macht den Club als Ort überflüssig, das Verharren bei Kicker, Billard und dem Freibadausflug ignoriert die Bedürfnisse junger Menschen. Der Trägerverein zweier Einrichtungen stellt sich in diesem Spannungsfeld neu auf. Positive Erfahrungen aus Coding- und Making-Projekten fließen in ein neues Konzept ein, das so aufbereitet wird, dass es von pädagogischen Mitarbeitern, Eltern, Schulsozialarbeitern und teilweise auch von Kindern und Jugendlichen selbstständig genutzt werden kann. Diese sind begleitende Entdecker für Kinder und Jugendliche, zentral ist die Förderung ihrer Selbstermächtigung in technischer, sozialer und emotionaler Hinsicht.

 jugendclub83.org
**Träger**

Rückenwind e.V. Schönebeck

Einrichtung

FZ Future

KontaktDanny Forker
danny.forker@rueckenwind-schoenebeck.de

Umsetzungszeitraum 01.10.2020 – 12.2021

Let it get real – Virtuelle Realitäten, reale Inklusion

Das FZ Future erweitert sein mediales Angebot um die Bereiche Film/Video und 3D-Druck. Mit der neuen Ausstattung im Bereich Film und Video, u. a. eine 360°-Kamera, soll ein Präventionsfilm entstehen, in dem der Protagonist in die Rolle eines Mobbingopfers schlüpft. So erleben die Zuschauenden diese Gewaltform aus der Betroffenenperspektive heraus. Zudem werden filmische Onlinetouren zu Orten erstellt, zu denen Menschen mit Beeinträchtigungen ansonsten keinen Zugang haben. Das ermöglicht ihnen kulturelle Teilhabe. Der Einsatz von VR-Technologie erhöht den Erlebnisharakter der Filme, die Inhalte regen zur Reflexion an, lassen einen Perspektivwechsel zu und sensibilisieren für die Situation anderer. Mit der Anschaffung eines 3D-Druckers und den dazugehörigen Bausätzen soll bei den Besucher Interesse für diese Technik geweckt werden.

 rueckenwind-schoenebeck.de



Träger

Deutscher Kinderschutzbund

Einrichtung

Kinderhaus Blauer Elefant

Kontakt

Jennifer Lippok
jennifer.lippok@kinderschutzbund-kiel.de

Umsetzungszeitraum 01.01.2021 – 31.12.2021

Mission: Making!

Wie kann man (fast) alles herstellen? Mit dieser Frage gründete Professor Gershenfeld die sogenannte Making-Bewegung. Diese Frage hat nach wie vor Aktualität! Wie cool wäre es, tatsächlich alles irgendwie herstellen zu können, was man sich vorstellt oder irgendwo gesehen hat. Um das zu ermöglichen, wird ein Makerspace etabliert. Dieser schafft den Rahmen für das, was beim Lernen zentral ist: problemlösend denken und dabei Spaß haben! Bisher bekannte Gestaltungswerkzeuge wie Stift und Schere werden durch digitale Geräte wie 3D-Drucker oder Schneideplotter ergänzt. Jugendliche können selbstständig Ideen entwickeln und gemeinsam an Projekten arbeiten. Zusätzlich machen sie sich in thematischen Workshops mit verschiedenen medialen Instrumenten vertraut und erhalten neue Impulse für Projekte. Ihre Ergebnisse werden im Rahmen einer Ausstellung der Öffentlichkeit präsentiert.

 blauer-elefant-kiel.de



Träger

Aktion Jugendzentrum e.V.

Einrichtung

Aktion Jugendzentrum e.V.

Kontakt

Sebastian Würtz
info@ajz-neumuenster.de

Umsetzungszeitraum 15.09.2020 – 31.12.2020

Internetcafe für alle

Die Ausstattung eines Internetcafés mit Computern und Tablets ermöglicht Kindern und Jugendlichen zukünftig u. a. das Surfen im Netz, das Bearbeiten von Mails, das Schreiben von Bewerbungen und die Nutzung sozialer Netzwerke. Pädagogisch und fachlich begleitet, können die Kompetenzen im verantwortungsvollen Umgang mit Onlinetools und Social Media auf- und ausgebaut werden. Bevor das Café an den Start gehen kann, erarbeitet das pädagogische Team ein medienpädagogisches Konzept für die künftige Arbeit. Das beinhaltet die Qualifizierung pädagogischer Mitarbeitender ebenso wie die Integration des Internetcafés in den Alltag der Einrichtung. Eine gute Begleitung der Kinder und Jugendlichen ist ebenso gewährleistet wie die Daten- und Internetsicherheit. In die Gestaltung des Raums, Beschaffung und Einbau der Geräte und Installation der Programme sind die Kinder und Jugendlichen einbezogen.

 ajz-neumuenster.de

**Träger**

Jugendförderverein Saalfeld-Rudolstadt e. V.

Einrichtung

Jugendförderverein Saalfeld-Rudolstadt e. V.

Kontakt

Pascal Wurzbach

pascal.wurzbach@jufoe.net

Umsetzungszeitraum ab 01.2020

Spiel- und Medienpädagogik im Jufö

Die positiven Erfahrungen im Projekt „Let's Play“ gaben den Impuls, den Bereich der Spiel- und Medienpädagogik auszubauen und das Angebotsspektrum zu erweitern. So soll der zunehmenden Mediatisierung des Alltags und den damit einhergehenden Herausforderungen für Kinder und Jugendliche begegnet werden. Mit Unterstützung des Bürgerradios SRB und in Abstimmung mit dem Jugendamt wird ein zeitgemäßes medienpädagogisches Konzept erstellt, das auf einem lebensweltbezogenen sowie handlungs- und erlebnisorientierten Vorgehen basiert. Um das Konzept umzusetzen, werden die Mitarbeitenden qualifiziert und eine moderne technische Ausstattung angeschafft. Dann können Kinder und Jugendliche mit Smartphones, PCs, Laptops oder Playstation-Konsolen experimentieren und eigene Projekte gestalten. Dabei setzen sie sich immer auch kritisch mit den digitalen Welten und ihrem eigenen Medienverhalten auseinander.

 **jufoe.net**

Impressum

Herausgeber

Deutsche Telekom Stiftung
53262 Bonn
Tel. 0228 181-92001
Fax 0228 181-92005
www.telekom-stiftung.de

Verantwortlich

Dr. Ekkehard Winter

Projektleitung

Esther Dolas

Grafik und Layout

SeitenPlan GmbH, Dortmund

Bildnachweis

Monkey Business Images/Shutterstock (S. 24),
Syda Productions/Shutterstock (S. 37)

Druck

Staudt Lithographie GmbH

Stand

Dezember 2020

Copyright Deutsche Telekom Stiftung



Mehr erfahren

Auf der Webseite der Telekom-Stiftung finden
Sie ausführliche Informationen zum Projekt Ich kann was!
sowie zur Kinder- und Jugendarbeit in Deutschland.

 telekom-stiftung.de/ikw

Kontakt

Deutsche Telekom Stiftung
53262 Bonn

Telefon: +49 (0)228 181-92001
Telefax: +49 (0)228 181-92005
kontakt@telekom-stiftung.de

www.telekom-stiftung.de



Deutsche Telekom **Stiftung**