

WS 2: Politische Bildung in digitalen Lebenswelten Jugendlicher

Austausch der WS-TeilnehmerInnen untereinander
„Wo begegnen wir Jugendlichen? In welchen Räumen?“

Praxisprojekte werden vorgestellt und diskutiert:

- 1) „How to influence“: Schulkooperationsprojekt (9. Klassen von 3 Schulen) zur Entwicklung eigener Kanäle: Themenauswahl erfolgte durch Jugendliche, Input über Projektbegleitung über Rechte, Formate, Profi-Tipps, Verantwortung; Influencer haben Workshops gegeben und Feedback gegeben. Projektrahmen: ca. 1 Jahr, aktive Projektphase
- 2) „Canvas City“: serious games
augmented Reality, Spiel, Smart City, big data, „cortex“ ist ein Netzwerk, dass alle SpielerInnen vernetzt, Teamaufgaben müssen gelöst werden, die Umgebung reagiert auf einen und man bekommt immer neue Aufgaben. Spieldauer ca. 1 Tag. Auswertung. Wie funktioniert Algorithmen? Was ist gut daran, wenn die Stadtverwaltung und Unternehmen viel über einen wissen? Die Macht der Algorithmen, Berufe entdecken nebenbei. Für Jugendliche ab 14 + Jahren, Spielt draußen, digital und ich Kopf. Macht Spaß!
- 3) Entwicklungszeit: 1,5 Jahre,
www.gocanvas.city
- 4) Bad News www.getbadnews.de
Auseinandersetzung mit dem „bösen Denken“, wie kriegt man – völlig destruktiv- was man selber will – spannend! Thema: Gefühle ansprechen, Emotionalisierung: den Mechanismus aufdecken; FollowerInnen generieren auf Teufel komm raus
Ab 12 Jahren, es gibt eine Junior-Version,
Thema: Desinformation

Formatentwicklung entlang eines Templates:

1. Gesellschaftliches Problem
2. Thema und Fragestellung
3. Bildungs- und Lernziele
4. Zielgruppe
5. (Online-)Format
6. Lernszenario/Methoden
7.

Fazit:

- Jugendlichen Raum zu geben, Nähe zur Realität und zur ihren Ideen und Wünschen
- Wir sind die professionellen Reflexions-AnschieberInnen und schaffen mit den Projekten geeignete Möglichkeiten (z.B. Anzahl Follower ist kein Kriterium bei „How to Influence“).
- Die medienpädagogischen Angebote müssen Spaß! Die Ideen für Projekte aktiver Medienarbeit müssen die Themen von den Jugendlichen sein.
- Kommunale Verwaltungen verhindern die zeitnahe Realisierung von lebensweltorientierten Projekten, da die Sprachrohre nicht erlaubt sind; Reaktionszeiträume sind zu lang; Fehlerfreundlichkeit ist nicht gegeben: Ausprobieren und sich weiterzuentwickeln wird erschwert

Was nehme ich mit?

- Es gibt schon viele gute Ideen, die Kommunikationswege sind manchmal nicht klar, Budgets sind teilweise nicht für größere Projekte vorhanden. Anregungen in Kleinen und im Großen und
- Projekte sind noch weit weg vom Alltag der Jugendarbeit, im Flow und kurz mit Dingen beschäftigen fehlen noch, für die klassische offene Jugendarbeit fehlen noch Konzepte – Schulprojekte funktionieren wie in den Beispielen gesehen gut.
- Alles was wir machen in politischer Bildung in Projekten bringt nix – es braucht Ressourcen: Arbeitsbereiche müssen zum Teil überdacht und weiterentwickelt werden. Es braucht Dauerfinanzierung und personelle Konstanz
- Wie kriegen wir das gesamte Team in Boot? Nehmen Leute mit, die da nicht so affin sind?
- Zentraler Lebensbereich von Jugendlichen
- Selbstständige Fortbildung von KollegInnen: Fortbildungen, Interesse wecken, Wissensstand angleichen
- Diskrepanz zwischen Kindern und Jugendlichen und Arbeitsweise der Verwaltung
- Alle digitalen Formate für Jugendliche müssen Spaß machen
- Nicht vordergründig Themen adressieren, über Spaß am Spiel Jugendliche gewinnen

Tipps: *bewegtbildung.net* Website zur Arbeit mit Webvideos

Tagungsdokumentation: Vortrag und Workshop-Präsentation wird über VeranstalterInnen verschickt.