

## Vernetzt? Verstrickt? Verloren?

### Meinungsbildung Jugendlicher und digitale Medien



## JuRe-Fachtag digital

Bundesarbeitskreis ARBEIT UND LEBEN DGB/VHS e.V.

„Jugend und Religion (JuRe).

Politische Jugendbildung an Berufsschulen“

25. und 26. November 2020

## Vernetzt? Verstrickt? Verloren?

### Meinungsbildung Jugendlicher und digitale Medien

Dass digitale Medien fester Bestandteil jugendlicher Lebenswelten sind, ist mittlerweile ein Allgemeinplatz. Ihre Bedeutung hat durch die Corona-Pandemie und die damit einhergehende Digitalisierung weiterer Alltagsbereiche noch zugenommen. Mit und in ihnen wird kommuniziert und interagiert, werden Informationen, Meinungen und Emotionen ausgetauscht, Kontakte geknüpft und private wie öffentliche Aktionen organisiert. Somit sind digitale Medien vielfältig an Meinungsbildungsprozessen bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen beteiligt, so auch an der Entwicklung politischer, religiöser und weltanschaulicher Meinungen, Überzeugungen und Haltungen.

Im Mittelpunkt des Fachtags steht die Frage, wie digitale Medien politische und religiös-weltanschauliche Meinungsbildung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen beeinflussen. Damit wollen wir nicht nur auf die entsprechenden Inhalte, sondern auch auf die maßgeblichen Kanäle und Formate, die Nutzungsarten und die Rezeptionsweisen blicken.

Auch dieser Fachtag wird Corona bedingt als digitales Format durchgeführt. Wir sind bei der ursprünglichen Struktur des Fachtags geblieben und bieten Ihnen am ersten Tag Fachvorträge zum Thema an.

Dr.in Helle BECKER wird inhaltlich in den Fachtag einführen und ihre These darlegen, dass Jugendliche eine medien- und digitalkompetente politische Bildung erwarten dürfen.



Es folgt eine erste Session mit den Vorträgen von Dr. Georg MATERNA und Stefan SCHÖNWETTER. Ergebnisse aus Medienforschungsprojekten mit Jugendlichen und aktuellen Jugendstudien sowie Digitalisierungsprojekten im Schulbereich werden hier vorgestellt.

Nach der Mittagspause folgt die zweite Session mit Beiträgen von Oliver BAUMANN-GIBBON und Dr. Raphael SMARZOCH. Dabei stehen die Themen „digitale Formate in der Bildungsarbeit“ und „politisch-ideologische Inhalte in Videospiele“ zur Auswahl.

Am zweiten Tag gibt es drei Workshops zur Auswahl, in denen Digitales und Mediales für die pädagogische Arbeit mit Schüler\*innen vorgestellt werden: Apps (Dr.in Daniela KALLINICH), Tools & Methoden (JuRe-Arbeitsgruppe) und Comedy / Satire (Dr. Jesko FRIEDRICH).

## Programm

**IMPULS-TAG: Mittwoch, 25. November 2020**

9:30 **Check in** / Meet & Great

10:00 **Begrüßung und Eröffnung des Fachtags**

Barbara MENKE, Klaus GERHARDS (Bundesarbeitskreis ARBEIT UND LEBEN)

10:15 **Eröffnungsvortrag**

**Dr.in Helle BECKER** (Transfer für Bildung e.V., Essen)

**Wissen, wo die „digitale Musik spielt“**

**Warum Jugendliche eine politische Medienpädagogik erwarten (dürfen)**

11:00 Pause & **JuRe-Börse**

11:30 SESSION 1

**Stefan SCHÖNWETTER** (Deutsche Kinder- und Jugendstiftung dkjs, Berlin)

**Politik – (k)ein Thema für Digital Natives?**

**Aktuelle Jugendstudien und das Projekt bildung.digital**

**Dr. Georg MATERNA** (JFF—Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, München)

**Die sind ja eh anonym dort und werden sich nicht auf andere Meinungen einlassen**

**Digitale Öffentlichkeiten und politische Meinungsbildung bei Jugendlichen**

12:30 **Forum:** Diskurs- & Ergebnisaustausch (Moderation JuRe-Team)

13:00 Mittagspause

14:00 Begrüßung und kurzer Rückblick (Moderation JuRe-Team)

14:15 SESSION 2

**Dr. Raphael SMARZOCH** (Deutschlandfunk, Köln)

**„Games & Politik“**

**Weltbilder und Gesellschaftsthemen in aktuellen Computerspielen**

**Oliver BAUMANN-GIBBON** (Kooperative Berlin)

**RETHINK Politik, Vielfalt & Zusammenleben**

**Digitale Formate zur Meinungsbildung Jugendlicher**

15:15: Pause

15:30 **Forum:** Diskurs- & Ergebnisaustausch (Moderation JuRe-Team)

16:00 **Ende** des IMPULS-TAGES

## Programm

**PRAXIS-TAG: Donnerstag, 26. November 2020**

9:30 **Check in** & JuRe-Börse

10:00 **Begrüßung & Tagesübersicht** (Moderation JuRe-Team)

10:15 PRAXIS-Session:

**Dr.in Daniela KALLINICH** (LPB Niedersachsen)

**Politik mobil**

**Apps für die mobile Bildung: Spot on & KonterBunt / WS 1**

**Dr. Jesko FRIEDRICH** (NDR extra3)

**Politik, die Spaß macht**

**Comedy und Satire als Bildungsformate / WS 2**

**Sonja LÜDDECKE, Gülay OLCAY, Nora SCHRIMPF** (JuRe-Arbeitsgruppe)

**Einfach digital!?? - Quiz, 'Ein Schritt vor', Schere-Stein-Papier, ... alles möglich?**

**Politische Bildung mit digitalen Tools / WS 3**

12:15 Pause

12:30 **Essenz 2** (Moderation Klaus GERHARDS, JuRe-Gesamtkoordination)

**Ergebnisse und Erkenntnisse aus den Workshops**

**Feedbacks zum Fachtag**

13:00 **ENDE des Fachtags**





© jakoblund / iStock

## Online-Anmeldung:

Klicken Sie hier, um zur [Online-Anmeldung](#) zu gelangen oder nutzen Sie den folgenden QR-Code:



## Wir freuen uns sehr auf Ihre Teilnahme!

### Hinweise:

Die Veranstaltung ist kostenfrei.

Die Teilnehmer\*innenplätze sind sowohl für die Gesamtveranstaltung wie für die Inputs und die Workshops limitiert.

Der Fachtag findet als Videokonferenz über BigBlueButton statt. Weitere Informationen erhalten Sie mit der Anmeldebestätigung bzw. kurz vor der Veranstaltung. Teilnehmende erhalten nach dem Fachtag eine Dokumentation.

Besuchen Sie gerne auch unsere Projekt-Website: [www.jugend-und-religion.de](http://www.jugend-und-religion.de)

### Kontakt:

Bundesarbeitskreis ARBEIT UND LEBEN DGB/VHS e.V.  
Klaus Gerhards (JuRe– Gesamtkoordination)  
Robertstr. 5.a

## Zu den Inputs

### Impuls

Dr.in Helle BECKER (Transfer für Bildung e.V., Essen)

**Wissen, wo die „digitale Musik spielt“**

**Warum Jugendliche eine politische Medienpädagogik erwarten (dürfen)**

Die „Digital Natives“ haben alles auf dem Schirm. Sie informieren sich, kommunizieren, spielen und beteiligen sich „im Netz“. Das ist weltumspannend, entgrenzt den Seminarraum ebenso wie das Dorf und die Köpfe. Politische (Meinungs)bildung passiert in neuen Agorai: auf YouTube, WhatsApp, Instagram, in Foren und Tutorials. Das ist normal, und nicht per se gefährlich. Träger politischer Bildung sollten allerdings nicht nur wissen, was sich da tut, sie sollten Teil der neuen Öffentlichkeit werden. Und sie sollten sich als Akteure einer politischen Medienpädagogik begreifen.

### Session 1

Stefan SCHÖNWETTER (Deutsche Kinder- und Jugendstiftung dkjs, Berlin)

**Politik – (k)ein Thema für Digital Natives?**

**Aktuelle Jugendstudien und das Projekt bildung.digital**

Anhand aktueller Jugendstudien wird das Engagement junger Menschen der „Generation Z“ eingeordnet. Entlang der Frage „Wie eine zeitgemäße Begleitung gestaltet werden kann?“ werden Handlungsansätze aus dem Handlungsfeld *21st Century skills & Digitale Kompetenzen* vorgestellt und beschrieben, wie diese Ansätze junge Menschen in ihrem Engagement stärken.

Dr. Georg MATERNA (JFF—Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, München)

**Die sind ja eh anonym dort und werden sich nicht auf andere Meinungen einlassen**

**Digitale Öffentlichkeiten und politische Meinungsbildung bei Jugendlichen**

Online-Medien und soziale Netzwerke haben Einfluss auf die politische Meinungsbildung. Sie bieten Jugendlichen die Chance, Engagement zu zeigen und sich zu positionieren, werden aber gleichzeitig von unterschiedlichen Gruppierungen zur Verbreitung von teilweise problematischen Inhalten genutzt. Über die Auswirkungen dieser Entwicklungen auf Jugendliche wird gegenwärtig breit diskutiert. Der Beitrag wirft Schlaglichter auf Debatten in diesem Themenfeld. Behandelt werden: der Einfluss der Digitalisierung auf politische Öffentlichkeiten, der Umgang Jugendlicher mit problematischen Inhalten in sozialen Medien sowie die Herausforderungen, die daraus für die Präventionsarbeit bzw. Demokratieförderung entstehen.

Gefördert vom:



Gefördert vom:



## Zu den Inputs

### Session 2

**Dr. Raphael SMARZOCH** (Deutschlandradio / Aktuelle Kultur, Redaktion Corso, Köln)  
**„Games & Politik“**

#### **Weltbilder und Gesellschaftsthemen in aktuellen Computerspielen**

Während des Corona-Lockdowns gehörte die Computerspielbranche zu den Gewinnern in der Krise. Im Auftrag der DAK führte das forsa-Institut 2018 eine repräsentative Studie unter 12- bis 17-Jährigen zu ihrem Computerspielverhalten durch. Demnach spielten 78% der Altersgruppe überhaupt, im Schnitt an 3,2 Tagen und sie verbrachten damit durchschnittlich 137,3 Minuten in der Woche. Diese Zeiten verdoppelten sich z.T. während des Lockdowns, wie ebenfalls eine Untersuchung im Auftrag der DAK herausfand.

Der Vortrag befasst sich aber nicht mit dem Spielverhalten, sondern mit den Spielen selbst und ihrer politischen Bedeutung. Denn auch in Computerspielen spiegeln sich gesellschaftliche Werte und politische Ideen wider, die mit zahlreichen Beispielen illustriert werden. Spielen können vor diesem Hintergrund nicht nur als Bildungswerkzeuge begriffen werden, sondern auch als soziale Experimentierflächen, in denen neue Gesellschaftsentwürfe und Formen des Zusammenlebens erprobt werden.



**Oliver BAUMANN-GIBBON** (Kooperative Berlin)

#### **RETHINK Politik, Vielfalt & Zusammenleben**

#### **Digitale Formate zur Meinungsbildung Jugendlicher**

Wer sind denn eigentlich die Jugendlichen? Müssten wir nicht Medienangebote ganz anders denken, also wirklich vielfältiger? Das hieße aber auch, dass die Angebote und die damit verbundenen Möglichkeiten zur Meinungsbildung viel kleinteiliger werden. Digitale Formate als wirklich zielgruppenspezifische Angebote, die für und mit den Zielgruppen gemacht werden und dennoch einen gesellschaftlichen Anspruch haben? Wie geht das denn? Der Versuch einer Annäherung anhand von einigen Beispielen, die sich auch als Anregungen für die pädagogische Praxis verstehen.

#### **JuRe-Börse**

Vorgestellt werden Materialien und Online-Angebote der politischen Jugendbildung von ARBEIT UND LEBEN in 10-minütigen Breakout-Rooms z.B. zu Klassismus und Rassismus, zum JuRe-Konzept „STÄRKEN“ und mehr.

## Zu den Workshops:

**Dr. Jesko FRIEDRICH** (Autor, Regisseur und Schauspieler—NDR „extra 3“)

#### **Politik, die Spaß macht**

#### **Comedy und Satire als Bildungsformate**

*Kann Comedy—ein beliebtes Format gerade bei Jüngeren— auch Politik und Satire? Darf Satire „Alles“ (Kurt Tucholsky)?*

Diese und andere Fragen wird Jesko FRIEDRICH in seinem Workshop aufgreifen und sie mit Anschauungsmaterial aus dem „extra 3“-Fundus und der Satirewerkstatt des Redaktionsteams beantworten.

Wie man mit Schüler\*innen in der politischen Jugendbildung und als Respekt Coach\*in Comedy und Satire machen könnte, ist die eigentliche Werkstatt-Frage, über die Jesko FRIEDRICH mit den Teilnehmer\*innen nachdenken wird.

**Dr.in Daniela Kallinich** (Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung)

#### **Politik mobil**

#### **Apps für die mobile Bildung: Spot on & KonterBunt**

Der Einsatz von Apps und Games in der politischen Bildung spielt eine immer wichtigere Rolle. Apps können dazu dienen, schwierige Themen jugendgerecht und niedrigschwellig einzuleiten oder zu bearbeiten. Gleichzeitig bieten sie die Möglichkeit, Jugendliche zu aktivieren, neue Perspektiven einzunehmen und aus dem klassischen Workshop-Rahmen „auszubrechen“.

Im Workshop werden beispielhaft zwei Apps der politischen Bildung praxisorientiert vorgestellt:

**Spot on** ist eine App, mit der in ganz Niedersachsen interaktive Schnitzeljagden zum Thema Demokratie erstellt und erkundet werden können.

**KonterBUNT** erlaubt es, sich spielerisch mit dem Thema gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit, Stammtischparolen und möglichen Gegenstrategien auseinanderzusetzen. Im Workshop probieren wir die Apps aus, sprechen über verschiedene Einsatzmöglichkeiten und diskutieren über den Einsatz digitaler Tools in der politischen Bildungsarbeit mit Jugendlichen.

**Bitte halten Sie für die Teilnahme an diesem Workshop zusätzlich ein Smartphone oder Tablet bereit, auf dem Sie die Apps installieren und ausprobieren können!**

**Sonja LÜDDECKE, Gülay OLCA, Nora SCHRIMPF** (JuRe-Arbeitsgruppe)

#### **Einfach digital!?? – Quiz, ‘Ein Schritt vor’, Schere-Stein-Papier, ... alles möglich?**

#### **Politische Bildung mit digitalen Tools**

Der Workshop gibt einen Überblick über Methoden und digitale Tools für die Bildungsarbeit mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen. In einer JuRe-Arbeitsgruppe wurden diese für den digitalen Einsatz zu den Themen „Fake News“, „Identitäten“ und „Weltanschauungen“ bearbeitet. Der Workshop beschreibt zudem pädagogische Rahmenbedingungen für den digitalen Einsatz und lädt interaktiv zum Ausprobieren ein.