



E-PARTIZIPATION IN DER KULTURELLEN BILDUNG

CLAUDIA ENGELMANN

Diskurse um Partizipation bestimmen in den letzten Jahren vermehrt die bundesweite Förderlandschaft im Jugendbereich. Mehr Beteiligung von jungen Menschen wird gefordert und gefördert. Deutschlandweit werden immer wieder spannende, innovative, zeitlich begrenzte Projekte auf den Weg gebracht. Eine Verstetigung jedoch gelingt selten. Und oft sind es die gleichen Jugendlichen, die erreicht werden. Wie können wir neue Zielgruppen erreichen und den Zugang zu unseren Angeboten gerechter gestalten? Müssen wir etwa Social Media sehr viel stärker nutzen? Während wir uns mit der Frage quälen, ob wir das wirklich müssen, belegen etwa die JIM-Studien die steigende Mediennutzung von Jugendlichen. Vor diesem Hintergrund hat die Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Berlin ein Projekt mit dem zunächst sperrigen Titel „KombiSchulung ePartizipation in der Jugendkulturarbeit / Kulturellen Bildung“ auf den Weg gebracht. Dank einer Förderung durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend werden in dem Projekt Erfahrungen gesammelt, wie die Möglichkeiten des Web 2.0 im Feld der Kulturellen Bildung eingesetzt werden können.

Was bedeutet ePartizipation?

„e“ steht für elektronisch, und der Begriff bezeichnet Beteiligung mittels unterschiedlichster digitaler Plattformen und Tools. Während digitale Instrumente vor allem im Bereich der eGovernance eingesetzt werden, beispielsweise zur Koordination von digitalen Abstimmungsprozessen, ist dieses Feld für Akteure der Kulturellen Bildung weitestgehend unerschlossen und unbekannt. Die Berührungspunkte sind groß. Junge Menschen hingegen – als Adressat/innen unserer Angebote – wachsen mit diesen digitalen Möglichkeiten auf.

„Also bringen wir die beiden Gruppen doch mal zum transgenerativen Von- und Miteinanderlernen zusammen“ – so die Idee des Projekts. Anhand der Barcamp-Methode versucht es, mithilfe der KombiSchulung Jugendliche und Fachkräfte gemeinsam in Theorie und Praxis zu schulen, selbstständig ein Barcamp durchzuführen.

Was ist ein Barcamp?

Ein Barcamp ist eine Konferenzmethode, quasi eine „Unkonferenz“. Wer an einem Barcamp teilnimmt, wird schnell an eine Tagung erinnert, die sich der Open-Space-Methode bedient. Das stimmt soweit auch. Das Besondere daran aber ist, dass digitale Tools wie beispielsweise ein Etherpad (ein Onlinedokument, welches kollaboratives Arbeiten ermöglicht) für die Dokumentation zum Einsatz kommen. Bei einem Barcamp wird zu einem Oberthema eingeladen, z. B. „POP | ASIA – Dein Barcamp zur asiatischen Popkultur“, welches in Berlin am 31. Januar 2015 von 17 jungen Menschen organisiert wurde. Als Organisator/innen eines Barcamps stellen sie den Teilnehmenden Räume, Essen, Technik, W-LAN und ausreichend Zeit zur Verfügung, sich zu ihrem Thema auf möglichst vielfältige Weise auszutauschen. So kamen an diesem Tag über 50 junge Menschen zusammen, die sich für das Thema POP | ASIA interessieren. Bei einem Barcamp gibt es keinen vorher festgelegten Tagungsplan, sondern dieser wird am Beginn des Tages von allen Teilnehmenden gemeinsam entwickelt. So werden die Anwesenden als Expert/innen verstanden und bekommen Zeit und Raum, um ihr Thema im Rahmen einer Barcamp-Session (45 min) zu bearbeiten, beispielsweise „Wie zeichne ich Mangas?“.



Und was beinhaltet die KombiSchulung?

Die dreitägige Schulung richtet sich an Fachkräfte und Jugendliche bzw. junge Erwachsene. Am ersten Tag treffen sich Fachkräfte und widmen sich dem Thema ePartizipation. Nach einer theoretischen Einführung lernen sie praktische Projekte und Tools kennen. Am zweiten Tag treffen sie sich mit den jugendlichen Schulungsteilnehmer/innen. Mit Unterstützung von Teamer/innen führen sie ein Mini-Barcamp durch. Während die Fachkräfte also im Vorfeld in die Theorie eingeführt wurden, beginnen die Jugendlichen an ihrem ersten Schultag direkt mit dem praktischen Erproben, dem Erleben und Mitgestalten eines Barcamps. Am Abend werden die Erfahrungen bei einem kulturellen Event ausgetauscht, was von allen bisherigen Teilnehmenden besonders geschätzt wurde. Während die Fachkräfte am dritten Tag nicht dabei sind, kommen die Jugendlichen zusammen, um ihre Erfahrungen nachzubereiten und zu verstehen, was am Vortag alles zur Organisation und Durchführung dazu gehörte. So lernen sie je nach Interesse in kleinen Workshops alles was sie brauchen, um ein Barcamp zu planen: vom Einwerben von Fördermitteln über die Gestaltung der Öffentlichkeitsarbeit bis zur konkreten Maßnahmenplanung.

Das soll funktionieren?

Muss nicht, aber kann... wie die Jugendlichen, die das POP | ASIA-Barcamp veranstalteten, uns gezeigt haben. Sie waren so erfolgreich, dass ihr Barcamp im Sommer 2015 ein zweites Mal stattfinden wird.

Ein Lernerfolg für uns Akteur/innen und die jungen Menschen selbst ist: Das Organisationsteam ist dank der Peer-to-peer Werbung neu durchmischt und auf 22 junge Menschen angewachsen. Auf diese Weise können sukzessive auch jüngere Jugendliche oder Jugendliche mit so genannten sozialen Benachteiligungen einbezogen und zum Mitmachen angeregt werden.

Ein weiterer Achtungserfolg ist: Aufgrund der digitalen Ausrichtung eines Barcamps (jederzeit ist alles online auf vielfältige Weise dokumentiert) konnten Jugendliche mit Handicaps erreicht werden, die sonst aufgrund von physischen Barrieren (fehlender Aufzug etc.) ausgeschlossen gewesen wären.

Claudia Engelmann ist derzeit als Projektleitung bei der LKJ Berlin tätig. Ihr Arbeitsschwerpunkt ist die Professionalisierung lokaler Akteure der Kulturellen Bildung/Jugendkulturarbeit im Einsatz digitaler Medien

WEITERFÜHRENDE WEBLINKS
www.lkj-berlin.de
www.jugend-bewegt-kultur.de

IMPRESSUM

Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) e. V.
Küppelstein 34, 42857 Remscheid, Fon 02191.79 43 90, Fax 02191.79 43 89
info@bkj.de, <http://bkj.de>

Greifswalder Straße 4, 10405 Berlin,
Fon 030.48 48 60-0, Fax 030.48 48 60-70, berlin@bkj.de

V.i.S.d.P.: Prof. Dr. Gerd Taube

Redaktion: Kirsten Witt, Luna Ali, Inga Biel, Ronja Bornemann, Nadine Hampel, Julia Honer, Anne Theresa Kliche, Milan Lugerth, Janina Martens, Lisa Modrakowski, Jakob Molkentini, Julian Paul

Lektorat: Dr. Marion Steinbach

Autorinnen und Autoren dieser Ausgabe: Luna Ali, Sabine Bankauf, Josephin Behrens, Maria Bliklen, Ronja Bornemann, Janine Burger, Christoph Deeg, Michael Dietrich, Claudia Engelmann, Mechthild Eickhoff, Sigrid Fahrer, Björn Friedrich, Michael Geidel, Max Gramm, Nadine Hampel, Andreas Hedrich, Julia Honer, Johanna Lambertz, Milan Lugerth, Malte Mackenrodt, Carolin Müller-Bretl, Rolf Nobel, Jenny Klein, Gerhard Knecht, Klaus Küchmeister, Torsten Meyer, Christiane Raabe, Sebastian Ring, Michael Ritter, Vera Marie Rodewald, Julia Schabos, Hendrik Schwedt, Prof. Dr. Gerd Taube, Kathrin Walter, Annkathrin Wetzell, Ilona Wuschig

Fotografie: Titel photocase.de (springmo), S. 2 Maya Hässig, S. 7 Aram Bartholl, S. 8 photocase.de (Sinais), S. 9 Maya Hässig, photocase.de (mi.la und Rike.), Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 11 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 13 UZWEI, S. 14 Etta Gerdes, S. 15 Kevin Munkel Fotografie, S. 16 photocase.de (Christophe Papke), S. 17 dbv/Katrin Neuhauser, photocase.de (Dschrones), Volker Beushausen, photocase.de (nailiaschwarz), CreActing.net – Verein zur Förderung der Kreativität e. V./Wolfgang Schramm, S. 19 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 21/22 Michael Pape, S. 24 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 25 photocase.de (seelenlos), S. 26/27 Maria Bliklen, Diana Tobias, S. 28 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 29 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S.30 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 31 PA/SPIELkultur e. V., jff.de/games, Maya Hässig, S. 32 PA/SPIELkultur e. V., jff.de/games, S. 34 photocase.de (seelenlos), S. 35 photocase.de (akim!), S. 37/38 miriquidi Film, S. 40 dbv/Katrin Neuhauser, shutterstock.com (robert_s), Maya Hässig, S. 42 Internationale Jugendbibliothek München, S. 43/44 PA/SPIELkultur e. V., München, S. 45/46/47 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, Seite 49 photocase.de (seelenlos), S. 50 123comics, S. 62 Maya Hässig, shutterstock.com (Pavels Hotulevs), S. 52 PietSmiet UG, Gronkh, S. 53 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 55 Fewjar, S. 56 Zeichnung von Nevis, Fewjar, S. 58/59/60 MobileMovie Hamburg, Klaus Küchmeister, jaf- Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg, S. 62 Maya Hässig, shutterstock.com (Pavels Hotulevs), S. 64, 65, 67 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 69 dbv/Katrin Neuhauser, S. 71 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 72 Herzog August Bibliothek Wolfenbüttel, S. 73 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, Seite 74 Maya Hässig, S. 75 Initiative Creative Gaming/Bente Stachowske, S. 77 Maya Hässig

Gestaltung: Maya Hässig, Köln **Druck:** Druckhaus Süd, Köln

Bankverbindung: Bankverbindung: Sparkasse Remscheid, Konto-Nr.: 30 46, BLZ: 340 500 00

ISSN: 1866-8178

9. Jg., Heft 13-2015

Copyright 2015 für alle gestalteten Beiträge und Entwürfe sowie der gesamten grafischen Gestaltung liegt bei der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e. V. (BKJ). Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, Aufnahme in Online-Dienste und Internet, Vervielfältigung auf Datenträger wie CD-ROM etc., auch auszugsweise, nur nach vorheriger schriftlicher Zustimmung der Herausgeberin. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Die Redaktion behält sich Kürzungen eingereicherter Beiträge vor. Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Gerichtsstand ist Remscheid.

gefördert vom:



Bundesvereinigung
Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e. V.



Wir danken der Initiative Creative Gaming e. V. aus Hamburg, die für dieses Heft eine Fotostrecke zur Verfügung gestellt hat. Die Arbeit von Creative Gaming setzt da an, wo die Spiele als Produkt aufhören: mit Workshops, Diskussionen und Laboren. Denn Spielen gehört zum Menschen wie Essen und Trinken. Einen Großteil unserer motorischen und kognitiven Fähigkeiten erlernen wir spielerisch. Dazu gehört inzwischen auch das Spielen am und um den Computer. Daraus hat sich eine bunte Szene etabliert, die Computerspieler eher als digitalen Sandkasten, denn als Spiel mit festen Regeln begreift. Creative Gaming ist Comedy in Ballerspielen, Theater in Onlinewelten, Geschichtsunterricht mit Strategiespielen – und die Kunst, etwas Bestehendes in etwas Eigenes zu verwandeln. Das fördert die Initiative Creative Gaming. Denn ein kritischer Umgang mit den Spielen ist genauso wichtig wie ein unverkrampfter. Dies alles ist zu erleben beim jährlich stattfindenden PLAY – Festival für kreatives Computerspielen, das Spieler/innen, Künstler/innen und Interessierte zusammenführt. Das nächste Mal vom 15. bis 19. September 2015 in Hamburg. Spielen Sie mit! www.creative-gaming.eu. Fotos: Bente Stachowske, www.bentestachowske.de