



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 62, Nr. 2, 2024
doi: 10.21243/mi-02-24-21
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Demokratie braucht Medienbildung. Das Barcamp von Medienbildung JETZT!

Christian Swertz, Robin Althoff, Christoph Kaindel, Anu Pöyskö, Magdalena Mangl, Rick Reuther, Helmut Peissl, Hannes Heller, Kemal Dorakovic, Alena Suschnig, Andrea Grman. Matthias Steinböck, Christoph Gravogl, Thomas Rott und Michael Mijlailovic

Das Barcamp der Initiative Medienbildung JETZT! ist seit 13 Jahren der Treffpunkt für Medienbildner:innen in Österreich. Heuer fand das Barcamp mit dem Titel „Demokratie braucht Medienbildung“ im Medienzentrum von wienXtra statt. In elf spannenden Sessions rund um Demokratie und Medienbildung wurden alle medienpädagogischen Facetten dieser wichtigen Aufgabe für die professionelle Arbeit anhand konkreter Projekte aus der Praxis betrachtet.

The Barcamp of the initiative Media Education NOW! has been the meeting place for media educators from Austria for 13 years. This year, the barcamp entitled "Democracy Needs Media Education" took place in the media center of wienXtra. In eleven exciting sessions on democracy and media education, all media educational facets of this important task for the professional work were discussed on the basis of concrete projects from practice.

1. Das Barcamp

Am 10. und 11. Juni 2024 fand zum 13. Mal das Barcamp der Initiative Medienbildung JETZT! statt. Treffpunkt was diesmal das Medienzentrum von wienXtra. Teilgenommen haben knapp 40 Medienpädagog:innen aus Praxis, Forschung und Politik, die an den beiden Tagen viele interessante Projekte vorgestellt und kennengelernt haben.

Im Mittelpunkt stand die Demokratie. Für Kenner:innen der Materie ist klar, dass sowohl der Bildungsbegriff als auch der Demokratiebegriff grundlegend mit dem Öffentlichkeitsbegriff verbunden werden, und daher Medienbildung für alle Menschen, die am liebsten als gebildete Menschen in demokratisch organisierten Staaten leben, ein unverzichtbares und insofern allgemeines Moment der Bildung des Menschen ist.

Medienbildung als Moment der allgemeinen Bildung zu vermitteln ist vor allem in Kulturen eine Herausforderung, in denen Demokratie in Frage gestellt wird und ein schleichender Übergang

zu autokratischen Strukturen zu beobachten ist – eine Entwicklung, die auch in Österreich viele Anhänger:innen findet.

Aus medienpädagogischer Sicht ist es daher eine wichtige Aufgabe, demokratisches Denken und Handeln zu leben und zu vermitteln. In diesem Sinne ist Medienkompetenz, die traditionell zwischen Emanzipation von den bestehenden Verhältnissen und der kreativen Gestaltung der zukünftigen Verhältnisse verortet wird, eng mit politischer Bildung verknüpft.

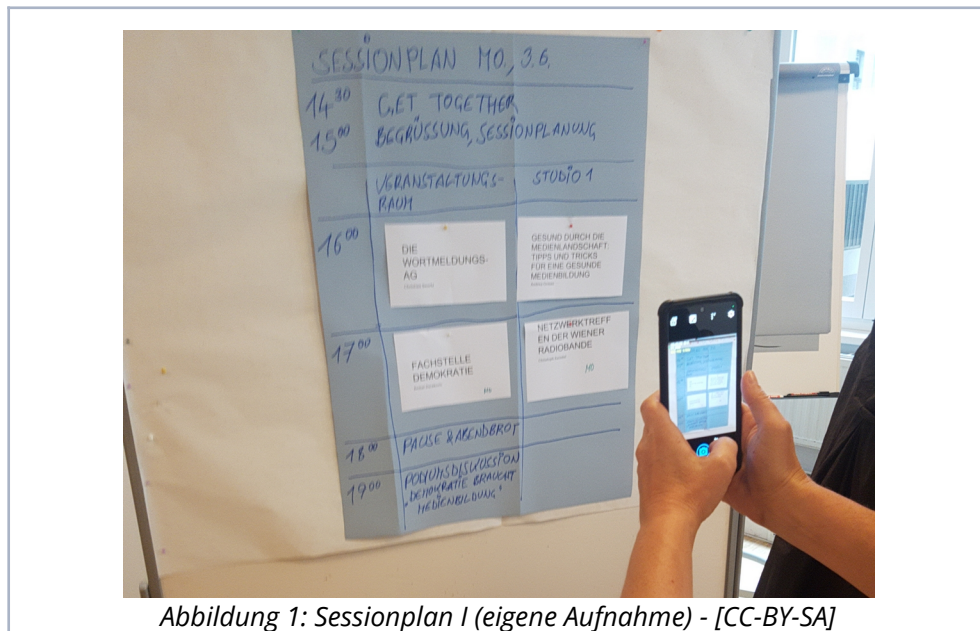


Abbildung 1: Sessionplan I (eigene Aufnahme) - [CC-BY-SA]

Entsprechende Methoden zur Arbeit an der Medienbildung wurden im Rahmen des Barcamps vorgestellt, diskutiert und erarbeitet. Im Mittelpunkt stand dabei wie immer der informelle Austausch in den Pausen, über den hier nichts zu berichten ist. Dafür gibt es umso mehr über die elf spannenden Sessions zu erzählen.

2. Die Sessions

2.1 Was jetzt, Schule?

In dieser Session wurde das Projekt *Was jetzt, Schule?* (<https://wasjetzt.schule/>) vorgestellt und diskutiert. *Was jetzt, Schule?* ist eine Plattform der Kurier Zeitungsverlag und Druckerei



Abbildung 2: Sessionplan II (eigene Aufnahme) - [CC-BY-SA]

GmbH. Ziel ist es, lebensaktuelles Lernen und angewandte Medienbildung zu unterstützen. Im Mittelpunkt steht die Vermittlung der Fähigkeit zur richtigen Auswahl von Nachrichten und zum genauen Hinschauen. In der Schule bleibt oft zu wenig Zeit dafür, Lerninhalte mit dem Leben zu verbinden, Nachrichten abzubremesen und kritisch unter die Lupe zu nehmen.

Um genau das zu ermöglichen, werden aktuelle Medienbeiträge aus hochwertigen Medien fit für's Klassenzimmer gemacht, mit

Werkzeugen verbunden, mit denen sie genau unter die Lupe genommen werden können und so aufbereitet und zugänglich gemacht. Mit den spannenden Unterrichtsideen sollen aktuelle Lernerlebnisse angeregt werden. Die Materialien sind passend für viele Fächer von der Mittelstufe bis zur Matura.

2.2 Mobile Reporting

Eine wichtige Säule der Demokratie ist der Journalismus. Mobile Reporting (Berichterstattung mit dem Smartphone) stellt eine bedeutende Facette des Journalismus dar, die es ermöglicht, Perspektiven zu wechseln und Neugier zu wecken. In der Session wurde Workshopkonzept vorgestellt und diskutiert, mit dem Jugendliche in ihrer digitalen Lebenswelt angesprochen werden, indem es ihnen ermöglicht wird, Einblicke in die Welt des Journalismus zu gewinnen und aktiv journalistische Beiträge mitzugestalten. In der Session wurden verschiedene Anwendungs- und Entwicklungsmöglichkeiten diskutiert.

2.3 Konflikte in Whatsappgruppen

In der medienpädagogischen Praxis kommt es immer wieder zu Konflikten in Whatsappgruppen. Darum wurde in der Session diskutiert, wie solche Konflikte mit möglichst wenig Ressourcen gelöst werden können, also so gelöst werden können, dass der Input von Erwachsenen minimiert wird.

Vorgeschlagen wurden emanzipatorische systemische kurze Inputs in demokratischer Absicht, mit denen darauf gesetzt wird, dass Kinder, die zum Teil schon vor der Altersgrenze WhatsApp

nutzen, wissen, wie Konflikte gelöst werden können, oder sich mit Unterstützung aneignen können, wie Konflikte gelöst werden können. Befürchtet wurde aber, dass die Idee daran scheitert, dass nicht leicht festgelegt werden kann, wann ein Thema fertig besprochen ist und welches Endergebnis dann von der Gruppe akzeptiert werden soll. Erschwert wird die Idee auch dadurch, dass Erwachsene nicht offen in den WhatsApp Gruppen kommunizieren können.

Eine weitere Idee, die in der Session entwickelt und diskutiert wurde, war die Vereinbarung von Red Flags. Das sind maximal 3 Emojis, die wie eine Ampel als klare Signalgeber für Stopp, Vorsicht und Weiter stehen. Diese Idee wurde für praktikabler gehalten.

2.4 Wie wurde ich ein homo politicus?

Ausgangspunkt der Session war die Überlegung, dass die Mediensozialisation der heutigen Heranwachsenden unter wesentlich schwierigeren Bedingungen stattfindet als die Mediensozialisation der heutigen Erwachsenen. Dafür wurde der Blick auf die Medienbiografien der Teilnehmer:innen gerichtet.

Denn im Laufe der Mediensozialisation haben auch Medienpädagog:innen gelernt, wie Erwachsene mit Informationen umgehen. In der Session wurde dieser Teilbereich der eigenen Medienbiografien in den Blick genommen, um diese Methode aus der medienpädagogischen Praxis erfahrbar zu machen. Dabei standen die Frage im Mittelpunkt, in welcher Medien- und Informationsumge-

bung die Teilnehmer:innen aufgewachsen sind und was sie geprägt hat.

2.5 Partizipation in der Online Jugendarbeit

Teilhabe und Mitbestimmung von jungen Menschen ist in der offenen Jugendarbeit ein Querschnittsthema. In Sozialen Netzwerken (z. B. TikTok, Instagram, usw.) ist Partizipation niederschwellig und vielfältig einsetzbar. In der Session wurden Methoden und Aktivitäten vorgestellt, die Jugendlichen Teilhabe ermöglichen. Eigene Erfahrungen, Beispiele, Fragen und Anregungen der Teilnehmer:innen haben die präsentierten Methoden ergänzt, so dass eine vielfältige Sammlung an Methoden entstanden ist.



Abbildung 3: Foto vom Barcamp (eigene Aufnahme) - [CC-BY-SA]

2.6 Kritische Medienkompetenz als politische Bildung

Kritische Medienkompetenz betont die politische Dimension des Medienhandelns. Interessenlagen, Machtstrukturen, ökonomische Verhältnisse und soziale Dynamiken gilt es zu verstehen, um den bewussten Umgang mit Medien zu ermöglichen. Das erfordert die Auseinandersetzung mit Themen wie Medienökonomie, Mediatisierung der Gesellschaft, Filterblasen und Echoräume, Desinformation, Hasssprache oder Big Data. In der Session wurde ein Workshopkonzept der Österreichischen Gesellschaft für politische Bildung vorgestellt und gemeinsam weitergedacht.

2.7 Künstliche Intelligenz in der Jugendarbeit

Durch die Einführung von ChatGPT gegen Ende 2022 wurde die Thematik der generativen Künstlichen Intelligenz einem breiten Publikum zugänglich gemacht. Inzwischen existiert eine Vielzahl neuer Anwendungen, die auf Knopfdruck Texte, Fotos, Audio- und Videodateien in einer bisher unerreichten Qualität generieren können.

Was benötigen Jugendliche, um mit diesen neuen Möglichkeiten gut umgehen zu können? Welche Auswirkungen hat diese Entwicklung auf Demokratie und Medienbildung?

Mit diesen Fragen haben Robin Althoff und Hannes Heller die Session eröffnet und anschließend einen Workshop für Jugendliche zum Thema künstliche Intelligenz präsentiert sowie erste Erfahrungen sowie Ergebnisse geteilt. Das Konzept wurde konstruktiv diskutiert und weiterentwickelt.

2.8 Fachstelle Demokratie

Was ist die seit Februar 2024 bestehende Fachstelle Demokratie? An wen richtet sie sich und was sind ihre Aufgabenbereiche? Eine Vorstellung mit anschließendem Austausch über Herausforderungen in der demokratiefördernden außerschulischen Jugendarbeit und die Wechselwirkungen von Medien waren die Inhalte dieser Session.

2.9 Die Digiboxen - ein partizipatives Projekt des Wiener Bildungsservers

Die Session zur Digibox wurde geleitet von Lisa Pollak, Alena Suschnig und Tanja Rupp.

Damit Kinder und Jugendliche selbstbestimmt in unserer Mediengesellschaft agieren können, ist es wichtig, ihnen schon früh digitale Kompetenzen zu vermitteln. Doch oft erschweren fehlende technische Ausstattung, knappe finanzielle Mittel oder mangelnde Hilfestellungen für Pädagog:innen diese Aufgabe. Daher bietet der Wiener Bildungsserver in Kooperation mit dem Bibliothekspädagogischen Zentrum (BPZ) der Büchereien Wien Digiboxen an. Mit den darin enthaltenen Geräten und Materialien können Kinder und Jugendliche zum Beispiel die Stadt Wien digital erkunden oder sich kreativ mit Tönen, Geräuschen und Audioaufnahmen bis hin zu Radio- und Podcastproduktionen beschäftigen.

In der Session „Digiboxen - ein partizipatives Projekt des Wiener Bildungsservers“ haben Mitarbeiter:innen des Wiener Bildungsservers die Digiboxen „Wien erleben“ und „Audio gestalten“ vor-

gestellt. Dabei lag der Schwerpunkt auf einer praktischen Auseinandersetzung. Die Teilnehmenden konnten die Materialien aus den Digiboxen ausprobieren und sich kritisch mit den Inhalten auseinandersetzen. In einem gemeinsamen Austausch wurden zudem verschiedene Aspekte der medienpädagogischen Bildungsarbeit diskutiert und der Mehrwert der Digiboxen hervorgehoben..

2.10 Gesund durch die Medienlandschaft: Tipps und Tricks für eine gesunde Medienbildung

Eröffnet wurde die Session mit einer Vorstellung des Vereins Stabil im Kopf (<https://stabilimkopf.com/>), der psychologische Bildung in einfacher Sprache anbietet. Diskutiert wurde anschlie-



Abbildung 4: Foto vom Barcamp (eigene Aufnahme) - [CC-BY-SA]

ßend der gesunde Umgang Jugendlicher mit Medien. Dabei wurden Impulse gesammelt, wie der Fokus auf Mental Health im Rahmen der Medienbildung aussehen kann und soll.

Viele der Teilnehmenden brachten persönliche und fachliche Erfahrung aus der medienpädagogischen Praxis in der offenen Kinder- und Jugendarbeit und in Schulen mit. Dadurch ist eine spannende Diskussion entstanden, bei der gegen Ende vor allem die Frage aufkam, inwiefern sich Erwachsene in den Medienkonsum der Jugendlichen einmischen sollten. Während der Diskussion wurden nicht nur ungesundes Verhalten und dessen Folgen, sondern auch mögliche Gedankenspiralen und Blasen, in welche man durch soziale Medien schnell hineingezogen wird, als Probleme genannt. Dem wurden die selbstbestimmte Mediennutzung sowie Peer Learning, also gegenseitiges Lernen von gleichaltrigen Vorbildern, gegenübergestellt. Für besonders viel Zustimmung sorgte der Vorschlag, man solle Jugendliche in der Entwicklung von Mediennutzer:innen hin zu Medienproduzierenden unterstützen. So können sie hinter die Kulissen blicken, Algorithmen verstehen lernen und ins Tun kommen.

2.11 Digital Game Based Learning mit Nintendo Switch und Steam Deck

Digitale Spiele sind in den letzten Jahren zum Massenphänomen geworden und Teil des Alltags nicht nur von Jugendlichen, sondern zunehmend auch von Erwachsenen. Mit ihnen kann immersives Verhalten ausprobiert werden, sie geben Spielenden die Möglichkeit zu handeln (= Agency) und führen so zu handlungs- und erfahrungsbasiertem Lernen.

Das GameLab der Universität Wien lädt zum Ausprobieren und Erleben von spielbasiertem Unterricht ein. Mit 20 Nintendo

Switch Konsolen und 20 Steam Deck Konsolen stellt es dafür die Infrastruktur zur Verfügung. Vor Ort können verschiedene Spiele ausprobiert und mit mir für didaktische und pädagogische Zwecke besprochen werden.

In der Session wurde das Angebot des GameLab vorgestellt und diskutiert.

2.12 InspireNet - Ein Wiki für demokratiefreundliche Medien

Gemeinsam sind wir stark und gemeinsam können wir Großes erreichen. Durch die gebündelte Energie von Menschen, die in der Medienpädagogik tätig sind soll ein digitales Nachschlagewerk entstehen. Ob Videos, Apps, Games, Bücher, Workshops oder Serien, viele wertvolle digitale und auch analoge Inhalte begegnen uns täglich und können für andere von unschätzbarem Wert sein.

InspireNet steht für eine positive Haltung gegenüber unserer Demokratie und soll diese fördern. Es geht um Spiele, Apps und Medien, die verbinden statt polarisieren, um Artikel, die empathisch statt hetzerisch sind, und um Filme sowie Videos, die verantwortungsvoll mit Emotionen umgehen, anstatt sie für mehr Likes und Views zu missbrauchen. Das alles gesammelt auf einer Plattform, leicht zugänglich mit der Möglichkeit selbst aktiv beizutragen.

In Rahmen der Session wurde diskutiert, wie der Aufbau des Netzwerks in kooperativer Arbeit gelingen kann.

2.13 Netzwerktreffen der Wiener Radiobande

Die Session wurde moderiert von Christoph Kaindel.

Das Netzwerktreffen der Wiener Radiobande hat diesmal als offene Session im Rahmen des Barcamps stattgefunden. Dadurch ergab sich eine interessante Diskussion zwischen in der Radiobande aktiven Lehrpersonen, Radiomacher:innen und Teilnehmer:innen aus anderen Bereichen wie Sozialarbeit und außerschulische Jugendarbeit.

Die Wiener Radiobande ist 1995 als medienpädagogisches Projekt von einer Gruppe engagierter Lehrer:innen ins Leben gerufen worden. Seit 1998 sendet die Radiobande auf Radio Orange 94.0, sie ist damit eines der ältesten Schüler:innen-Radioprojekte in Österreich. Audioproduktionen aller Art, die an Wiener Schulen entstanden sind, werden in der Sendung ausgestrahlt – Berichte, Geschichten, Hörspiele, Interviews, Reportagen, Kritiken oder Tonexperimente.

In der Session wurde die Bedeutung des Radiomachens als zugängliche und einfache Form der Mediengestaltung diskutiert. Eine Anknüpfung zum Barcampthema politische Bildung ergab sich durch die Rolle der Radiobande - wie auch der Freien Medien - als Gegenöffentlichkeit, in der von Themen berichtet wird, die in Mainstream-Medien keinen Platz haben, und eben auch Kinder und Jugendliche selbst zu Wort kommen. Ein weiteres Thema war der Schulradiotag. An diesem Tag, diesmal dem 29. November, senden alle Freien Radios ausschließlich Programm, das von Schüler:innen gestaltet wird. Schließlich wurde von der jährlichen

Tagung "Freie Medien in der Digitalen Grundbildung" berichtet, die eine Woche zuvor stattgefunden hatte. Dieses Barcamp führt Pädagog:innen, Medienmacher:innen und Wissenschaftler:innen in einem stets sehr fruchtbaren Austausch zusammen.

2.14 Die Wortmeldungs-AG

Seine Meinung äußern kann jeder Mensch, andere überzeugen und sich mit ihnen solidarisieren aber nur wenige. Das sollten in Demokratien aber viele Menschen können – und dafür auch Medien benutzen können. In der Session wurden dazu Ziele erarbeitet und Methoden gesammelt. Als wichtige Ziele wurden die Fähigkeit zuzuhören und die Bereitschaft, andere Positionen zu bedenken, bestimmt. Ebenfalls erwähnt wurde die Ambiguitätstoleranz. Inhaltlich sollte die Unterscheidung zwischen Medienrealität, politischer Realität und Lebensrealität erfahrbar gemacht werden und der Umgang mit verschiedenen Wahrheitsbegriffen (z. B. zwischen wissenschaftlicher, wirtschaftlicher und politischer Wahrheit) vermittelt werden.

Als Methoden wurden das systematische Konsensieren, Debatierclubs, Simulationsspiele und Rollenspiele besprochen. Gut bewährte Methoden für die Jugend- oder Schularbeit, die auf diesen oder ähnlichen Methoden basieren, scheinen allerdings zu fehlen, und Rhetoriktrainings wurden als wenig geeignet angesehen. Ansätze für Methoden sind sind zwar bei der Demokratiewerkstatt des Nationalrates zu finden. Insgesamt wurde aber deutlicher Entwicklungsbedarf gesehen.

Praktische Beteiligungsmöglichkeiten, auf die Methoden ausgerichtet werden könnten, bestehen in Form von Schüler:innenparlamenten, Jugendparlamenten und Schulgemeinschaftsausschüssen. Allerdings bietet keine dieser Beteiligungsmöglichkeiten Entscheidungsmacht. Zu erwähnen ist auch die Bürger:innenbeteiligung an vorparlamentarischen und parlamentarischen Begutachtungsverfahren im Nationalrat, die allerdings erst ab 15 Jahren zulässig ist.

3. Fazit

Die bei den Barcamps von Medienbildung JETZT! versammelte Vielfalt der medienpädagogischen Praxis, die in unterschiedlichsten Institutionen mit verschiedensten Methoden etabliert ist, zu erleben, ist immer wieder eindrucksvoll. Alleine dafür lohnt sich der Besuch der Barcamps. Lohnend ist es auch, die eindrucksvolle Einigkeit und den weitgehenden Konsens der teilnehmenden Medienpädagog:innen zu erfahren. Der hat sich während des Barcamps als gute Grundlage erwiesen, um die Idee demokratischer Medienbildung im Blick auf die praktische Arbeit und theoretische Reflexion zu leben und weiterzutragen.

Die abwechslungsreichen Methoden und Werkzeuge, die vorgestellt und erarbeitet wurden, bieten jedenfalls viele Möglichkeiten, die Arbeit an den verschiedenen Orten der medienpädagogischen Praxis konstruktiv und kooperativ zu gestalten und so einen Beitrag zu demokratischer Medienbildung zu leisten.