

# Medienbildung in der Begegnungsstätte Schloss Gollwitz

Die Module sollen nicht nur medienpädagogische Kompetenzen fördern, sondern auch soziale und persönliche Kompetenzen durch die Verantwortungsübernahme der Teilnehmenden für das eigene Umfeld nach dem Prinzip des Service Learning steigern. Alle Inhalte sollen mit Projekten verbunden werden, welche die Teilnehmenden für eigene vorhandene Probleme entwickeln, die sie mit den neu erlernten Kompetenzen lösen können.

Diese Module sind im Rahmen des Projektes Jumbler des [lmb](#), Bildungsstätten-übergreifend unter der Leitung von Marc Rüdiger (Jugendbildungsstätte Kurt Löwenstein) entstanden.

## Allgemeine Rahmenbedingungen

- Die Module sollen in drei oder fünftägigen Seminaren in allen Bildungsstätten umgesetzt werden können.
- Die Hauptzielgruppe sind Jugendliche zwischen 13-17 Jahren, die Module können jedoch altersspezifisch für eine jüngere wie auch ältere Zielgruppe angepasst werden.

### Modul 1: Smart Living

Die Welt und die Dinge um uns herum sind von der Digitalisierung stark beeinflusst. Nicht nur Menschen sind untereinander durch das Internet verbunden, sondern auch unsere verschiedenen technischen Geräte sind mitunter mit dem Netz verbunden und erlauben automatisierte Veränderungen.

Im Modul „Smart Living“ soll den Teilnehmenden bewusst werden, was eine Verwendung von Smart Devices für Nach- und Vorteile mit sich bringt, welche Rolle Algorithmen in unserem Alltag spielen und dabei selbst lernen, wie Programmierung und Technik kreativ eingesetzt werden kann, um eigene Probleme zu lösen.

### Modul 2: Lebensperspektive 2.0

Sowohl im Privaten als auch im Beruflichen hat sich viel verändert. Klassische FamilienArbeits und Lebensmodelle sind mit Ideen von bedingungslosem Grundeinkommen und Berufsperspektiven wie „Influencer“ aufgebrochen und stellen junge Menschen vor große Herausforderungen: Wo und wie leben und wohnen? Arbeit, Geld oder Freizeit, was ist mir wichtig? Wann und wie gründe ich eine Familie? Wie sieht die aus?

Im Modul „Lebensperspektive 2.0“ sollen die verschiedenen klassischen und modernen

Lebensperspektiven verglichen werden, sich mittels Simulationen und Szenarien über die eigene Identität und Neigung bewusst gemacht werden und diskutiert werden, was im Leben wirklich wichtig ist.

### Modul 3: Umgang miteinander in einer digitalen Wertegemeinschaft

Die digitalisierte Welt hat die Regeln des Miteinanders verändert. Neben Diskriminierungen und unhöflichem Verhalten kämpfen wir jetzt auch gegen Fake News, Hate Speech und durch die Medien verbreitete Rollenbilder, die auf die Wahrnehmung von Realität alle ihren Einfluss nehmen.

Für das positive Miteinander sollen im Modul „Umgang miteinander in einer digitalen Wertegemeinschaft“ anhand von Beispielen aus der eigenen Lebensrealität digitale Regeln erstellt und Tools für den nachhaltigen Einsatz in diesem Bereich erlernt werden, sodass die Teilnehmenden zu digitalen Konfliktlotsen werden, die ihr Wissen als Peers auch an andere weitergeben können.

### Modul 4: Gaming

Videospiele wurden vor einigen Jahren noch von vielen belächelt, sind heute aber ein großer Bestandteil des Lebens von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen gleichermaßen. Videospiele befinden sich auf Smartphones, Computern und Konsolen und variieren von kleinen Puzzlespielen für unterwegs bis zu eindrucksvollen Spielen mit filmreifer Handlung. Dabei gibt es Spiele, die eher durch Gewaltdarstellungen, Sexismus und Diskriminierung negative Vorbilder sind, während sich Spiele wie Minecraft und Assassin's Creed Origins (Educational Mode) für Bildungszwecke einsetzen lassen. I

m Modul „Gaming“ wollen wir behandeln, weshalb Spiele so wichtig sind, was bei ihrer Anwendung allerdings zu beachten ist und wie sie sich im positiven Sinne einsetzen lassen, um Kreativität und Diversität aufzuzeigen.