

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)

**Make, Create & Play
Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel**

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)

Make, Create & Play
Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 13
Make, Create & Play
Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel
Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte

Dieser Band wurde gefördert vom

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur
in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK)

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Oberstr. 24 a
33602 Bielefeld
fon 0521/677 88
fax 0521/677 92
email gmk@medienpaed.de
homepage www.gmk-net.de

Redaktion

Dr. Friederike von Gross
Renate Röllecke
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2018

Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-408-9
eISBN 978-3-86736-697-7

Dr. Katarina Barley, Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend
(Juni 2017 – März 2018)

***Grußwort anlässlich der Verleihung des Dieter Baacke Preises
am 17. November in Frankfurt am Main*** **9**

Friederike von Gross / Renate Röllecke

Make, Create & Play **11**

Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel

Teil 1: Beiträge aus Forschung und Praxis

Judith Ackermann

Urban Gaming: Von der Kunst, die Stadt zum Spiel zu machen **19**

Künstlerisches Spiel mit und in der Stadt

Martin Geisler

Entfaltung und Wirksamkeit **25**

Brücken zwischen Spieltheorie, kultureller Bildung und digitalem Spiel

Horst Pohlmann

Mobile Spielformen im Kontext von Spiel- und Medienpädagogik **31**

Eine interdisziplinäre Betrachtung im Sinne einer kulturellen (Medien-) Bildung

Caroline Baetge / Sonja Ganguin

Games in der Schule: Potentiale und Herausforderungen **39**

Sonja Di Vetta / Björn Friedrich / Sabrina Reith

Phones, Games & Education **47**

Mobile Spiel- und Kreativ-Angebote für Kinder, Jugendliche und Geflüchtete

Jürgen Slegers / Daniel Zils

Digitale Spielewelten – Computerspiele(n) im Unterricht **53**

Torben Kohring / Markus Sindermann	
Digitale Spiele weitergedacht	59
Der kreative Einsatz von Games in der Kinder- und Jugendarbeit	
Andreas Hedrich / Vera Marie Rodewald / Christiane Schwinge	
Creative Gaming in Raum und Code	65
Schwerpunkte in der medienpädagogischen Arbeit	
Friederike Siller	
Internet of Toys und das vernetzte Kinderzimmer	69
Kristin Narr	
„Ich mach mir die Welt, worldwide wie sie mir gefällt“	75
Making-Projekte mit Kindern	

Teil 2: Prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises

Pädiko e.V. – Kita Colorito, Kiel	
Das Pädiko Medienatelier – digitale Medien als eine von 100 Sprachen	83
(Kategorie A – Projekte von und mit Kindern)	
zukunftswerkstatt dresden gemeinnützige GmbH in Kooperation mit OUTLAW gGmbH und dem Hort der 26. Grundschule im Stadtteil Dresden-Pieschen	
medienlaboratorium – eine medienpädagogische Spielwiese für Hortkinder	89
(Kategorie A – Projekte von und mit Kindern)	
SAEK Leipzig	
Die Zeit läuft – Das Abenteuer-Rätsel-Projekt	97
(Kategorie B – Projekte von und mit Jugendlichen)	
Offener TV-Kanal Bielefeld e.V. / Kanal 21	
Fernsehmagazine „Begin Your Integration“ und „Young Refugees TV“	107
(Kategorie C – Interkulturelle und internationale Projekte)	
EigenSinn e.V., Bielefeld	
Durchblick im Netz	115
(Kategorie D – Intergenerative und integrative Projekte)	

Johannes-Gutenberg-Universität Mainz, Institut für Erziehungswissenschaft,
Arbeitsgruppe Medienpädagogik, in Kooperation mit Kriminalpräventive
Sicherheitspartnerschaft Ingelheim mit Unterstützung der Schulsozialarbeit
der Grundschule

Ingelheimer Medientage und Mini-Medientage **125**
(Kategorie E – Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter)

Bremische Landesmedienanstalt und ServiceBureau Jugendinformation
in Kooperation mit der Oberschule Findorff und dem Lidice Haus

Smarte Regeln statt Verbote – „Smart“Phone-Projekt **135**
(Kategorie E – Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter)

JFF – Institut Jugend Film Fernsehen Berlin-Brandenburg e.V.
in Kooperation mit Aktive Naturschule Prenzlau, gefördert von der Medien-
anstalt Berlin-Brandenburg (mabb) und dem Deutschen Kinderhilfswerk (DKHW)

TRUMP IT! Medienwahlkampf macht Schule **141**
(Sonderpreis 2017 – Thema „Medienkritik“)

Teil 3: Zum Dieter Baacke Preis

Dieter Baacke (1999)

Was ist Medienkompetenz? **153**

Einfach bewerben

**Dieter Baacke Preis – die bundesweite Auszeichnung
für medienpädagogische Projekte** **155**

Fragen und Antworten zum Dieter Baacke Preis **157**

Abbildungsnachweis **159**

**Dr. Katarina Barley, Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend
(Juni 2017 – März 2018)**

Grußwort anlässlich der Verleihung des Dieter Baacke Preises am 17. November 2017 in Frankfurt am Main

Sehr geehrte Vertreterinnen und Vertreter
der Gesellschaft für Medienpädagogik und
Kommunikationskultur,
sehr geehrte Mitglieder der Jury des Dieter
Baacke Preises,
liebe Preisträgerinnen und Preisträger,
liebe Gäste,

das Jahr 2017 ist ein bewegtes Jahr. Auseinandersetzungen über Meinungsfreiheit, Fake News und Hate Speech im In- und Ausland haben das Verhältnis von Medien, Demokratie und Gesellschaft in den Fokus der Öffentlichkeit gerückt. Dadurch haben Themen wie der Umgang mit der Privatsphäre und die Medienbildung von Kindern und Jugendlichen in ihren Familien, an Kitas und Schulen eine ganz neue Qualität erhalten. Zurecht, denn sie betreffen Grundfragen der digitalen Gesellschaft.

Der digitale Wandel beschränkt sich nicht auf technische Innovationen. Er verändert unseren Alltag und unser Leben. Er ist ein sozialer Wandel und muss sich auch daran messen lassen, welchen Stellenwert er den Interessen, Bedürfnissen und Rechten von Kindern und Jugendlichen einräumt. Die Kinderrechtskonvention der Vereinten Nationen und das Grundgesetz geben den Weg vor: Schutz, Förderung und Teilhabe sind die Eckpunkte für ein gutes Aufwachsen mit Medien. Daher spielt die Medienpädagogik in der Digitalisierung eine wichtige Rolle.

Der Dieter Baacke Preis liefert uns eine Standortbestimmung, mit welchen Methoden der digitale Wandel vor Ort erfolgreich medienpädagogisch gestaltet werden kann. Er zeigt auf, welche Impulse die Medienpädagogik in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen setzen kann, aber auch welche Erfahrungen,



Fragestellungen und Kompetenzen Kinder und Jugendliche selbst in Medienprojekte einbringen.

Und der Preis geht mit der Zeit. Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) und das Bundesjugendministerium haben ihn um den Sonderpreis „Medienkritik – Filterblase, Hate Speech und Fake News“ erweitert und wir sind alle gespannt auf die Preisträger in dieser Kategorie.

Für die Mitglieder der Jury und die GMK war es keine leichte Aufgabe, sich zwischen den 158 Projekten für die Preisträgerinnen und Preisträger zu entscheiden. Denn in jedem Projekt stecken viel Arbeit, Begeisterung, Engagement und Ideenreichtum. Ich danke der Jury für ihre unermüdliche Arbeit. Und ich bedanke mich bei allen, die mit ihren Projekten am diesjährigen Dieter Baacke Preis teilgenommen haben.

Allen Preisträgerinnen und Preisträgern gratuliere ich herzlich zum Dieter Baacke Preis 2017!

Dr. Katarina Barley
Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Juni 2017 – März 2018)
Mitglied des Deutschen Bundestages

Friederike von Gross / Renate Röllecke

Make, Create & Play

Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel

Die Handbuchreihe stellt aktuelle medienpädagogische Themen in den Mittelpunkt. Die Beiträge des ersten Teils geben Anregungen zur theoretischen Reflexion und praktischen Umsetzung des Schwerpunktthemas in den Bereichen Medienbildung und Medienpädagogik. Der zweite Teil des Handbuches präsentiert die Modelle der Dieter Baacke Preisträger*innen. Die Macher*innen geben in Interviews Auskunft zu Erfahrungen ihrer medienpädagogischen Projektarbeit.

Seit mehr als zehn Jahren sind Computerspiele in Deutschland offizielles Kulturgut. Literatur, Theater, Film, Computerspiele – fällt dabei etwas auf? Was ist seitdem passiert in Schule, Bildung, Curricula? Weitgehend „wasteland“ könnte man meinen, vor allem was die praktische Umsetzung sowie die Entwicklung und Verankerung von Konzepten im Großteil der Schulen betrifft. Anders ist die Lage in der außerschulischen Pädagogik: In Jugendzentren und Jugendbildungsstätten werden Computerspiele seit geraumer Zeit kultiviert und aktive, kreative sowie gemeinschaftsfördernde Methoden entwickelt, wie der vorliegende Band zeigt.

Der Medienpädagogik geht es dabei neben Jugendmedienschutz und Förderung von Kritikfähigkeit immer auch um Befähigung, kreative Nutzung und das pädagogische Anknüpfen an die kulturelle Praxis von Kindern und Jugendlichen. Oder um subversive Strategien, etwa die Verwendung von Spielumgebungen zur Teilhabe. Zu erleben sind solche Ansätze bspw. auf dem NRW-Jugendforum der gamescom, an dem auch die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) jährlich mit einem Stand beteiligt ist. Hier können Kinder, Jugendliche und Pädagog*innen medienpädagogische Methoden kennenlernen und ausprobieren.

Und auch Lehrer*innen werden aufgeschlossen, was die Potentiale der Compu-

terspiele für Bildungszwecke betrifft. So ist es z.B. der GMK 2017 gelungen, mitten in den Sommerferien Lehrer*innen zu einem Bildungsangebot zum Thema Games in der Schule auf den gamescom congress zu holen – trotz einiger Skepsis aufseiten der Veranstalter des Kongresses, deren vergangene Versuche, diese Zielgruppe einzubinden, nicht viel fruchteten. Das Fortbildungsangebot war schnell ausgebucht und soll wiederholt werden.

350.000 Besucher*innen verzeichnete die gamescom 2017. Zum Vergleich: 286.000 Besucher*innen hatte die Frankfurter Buchmesse 2017, 197.000 die Leipziger Buchmesse. Im Gegensatz zur gamescom sind dort Bildungsangebote, Angebote für Studierende, Schüler*innen und Lehrer*innen wichtiger Bestandteil. Kultur – das gilt u.a. für Museen, Theater, Literatur und Film – benötigt Vermittlung und zwar auch im klassischen Bildungskontext Schule. Filmfeste, seien es die Berlinale oder das Frauenfilmfestival, sind ohne pädagogische Vermittlung und Anbindung an Schulen, aber auch außerschulische Einrichtungen heute kaum mehr denkbar. Sowohl vonseiten der Computerspiel-Messe als auch unabhängig davon seitens Bildung und Politik ist zweifellos noch viel Luft nach oben, was die Vermittlung des Kulturgutes Computerspiel betrifft.

Doch gibt es, wie dieser Band aufzeigt, hierbei Lichtblicke und Spannendes zu erfahren: Diverse Professuren widmen sich der

pädagogischen Nutzung von Computerspielen, etliche medien- und kulturpädagogische Institutionen aus dem gesamten Bundesgebiet sind seit langer Zeit aktiv, verfeinern und bauen ihr Angebot stetig aus. Ebenso tragen freiberufliche Medienpädagog*innen zur Entwicklung und Innovation bei. Denn das Feld muss sich den stetigen inhaltlichen und technischen Entwicklungen anpassen. Seit 2007 sind Spiele mobiler geworden, seit einigen Jahren erobern zudem Augmented und Virtual Reality den Markt. Für diese und zukünftige Entwicklungen galt und gilt es, Anknüpfungspunkte für die pädagogische Arbeit herzustellen, sowohl den Jugendschutz als auch (Medien-) Aneignung und Teilhabe betreffend. Zusätzlich eröffnet Urban Gaming neue, kreative Spielräume und ist mitten in der Pädagogik und der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen angekommen. Und auch spielerisches Programmieren und Experimentieren gehören dazu. Zu Recht finden Making und Coding, die Kombination von Basteln, Kreieren, elektronischem Tüfteln und Programmieren, ihren Weg in die Pädagogik, von der Kita bis in die Erwachsenenbildung

Spielen ist heute oft auch digitales Spielen, sei es drinnen oder draußen, zusammen oder allein, sitzend oder in Bewegung. Dass digitales Spielen aus der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen kaum mehr wegzudenken ist, verdeutlicht die JIM-Studie 2017: Nur 10 Prozent der 12- bis 19- Jährigen spielen nie, 62 Prozent spielen hingegen täglich oder mehrmals die Woche digitale Spiele (vgl. mpfs 2017: 48). Die mediale Alltagspraxis, die Alltagskulturen von Kindern und Jugendlichen in pädagogische Prozesse einzubeziehen und für Bildung zu erschließen, ist ein wesentlicher Aspekt von Medienpädagogik.

Spielen ist pädagogisch wirksam. Auch digitales Spielen ermöglicht es Kindern und Jugendlichen, Sacherfahrungen, Sozialerfahrungen und Selbsterfahrungen zu machen, Selbstwirksamkeit zu erleben. Wie die Beiträge in diesem Band erkennen lassen, eröffnen sich hierbei in Schulen sowie in der Jugend- und

Kulturarbeit vielfältige Bildungschancen und Erfahrungsräume.

Der Dieter Baacke Preis zeichnet in diesem Umfeld seit fast zwei Jahrzehnten bundesweit herausragende Modelle aus und hat damit viele Folgeprojekte und Adaptionen angestoßen, auch im Kontext Games. Auf der Seite www.dieter-baacke-preis.de sind viele Informationen über diese ausgezeichneten Projekte zu finden. Die Interviews mit den Preisträger*innen geben Auskunft über die pädagogische Methodik und Wirksamkeit der Projekte.

Medienpädagogik umfasst weit mehr als die Vermittlung von Technikwissen oder Medien- und Nutzungskompetenzen: Insgesamt zeigt sich, dass die vielfältigen pädagogischen Chancen und auch Herausforderungen, die Gaming und Making bieten, nur dann umfassend bearbeitet werden können, wenn sie mit einer Medienbildung verbunden sind, die soziale, politische und kulturelle Aspekte umfasst. Mit den zehn Artikeln dieses Bandes bieten wir vor diesem Hintergrund einen theoretischen Einstieg und viele praktische Ansätze, denen wir wesentlich mehr Verbreitung, Adaption, und Umsetzung wünschen.

Judith Ackermann geht in ihrem Beitrag dem Phänomen des „Urban Gaming“ nach und betrachtet dessen Besonderheiten für die Medienpädagogik und für die Soziale Arbeit. Durch die zeitweise Umnutzung des städtischen Raumes für soziale und kulturelle Projekte wird die städtische Umgebung in ihrer alltäglichen Nutzung und Routine verändert. Urban Games tragen Spiele an Orte, die zunächst nicht damit in Verbindung gebracht werden und auch nicht dafür vorgesehen sind. Das Spielen wird somit aus seinen fixen Grenzen gelöst und in Bezug auf seine räumliche, zeitliche und soziale Dimension erweitert. Die Stadt wird zum Spielfeld für Aktionen und zur Akteurin in den entsprechenden Spielen. Für Ackermann stellt Urban Gaming ein geeignetes Mittel dar, um Kindern und Jugendlichen Freiräume für kreative Entfaltung und spielerisches Experimentieren zu erschließen.

Martin Geisler baut eine Brücke zwischen den Bereichen der Spieltheorie, der kulturellen Bildung und dem digitalen Spiel und erörtert dazu die heutigen Bedingungen, Kenntnisse und Fragen für Medienpädagog*innen. Dabei beschäftigt er sich mit der kulturellen Bildung und welche Entfaltungsmöglichkeiten sie im Spiel und in der Kultur aufweist. Außerdem wird das Wesen des Spiels als subversive Gesellschaftskritik betrachtet.

Der Frage nach mobilen Spielformen im Kontext der Spiel- und Medienpädagogik und einer ganzheitlichen kulturellen Bildung geht **Horst Pohlmann** in seinem Beitrag nach. Er geht auf die Alltäglichkeit mobiler Spiele und die exklusive Nutzung durch allgemeine sowie spezielle Stadtführer- und Rallye-Apps über das Smartphone ein und welche pädagogisch relevanten Zielgruppen durch angepasste pädagogische Konzepte davon profitieren können. Als konkrete Beispiele werden der Einsatz eines Autorensystems für mobile Spiel-Projekte und die Umsetzungen von Computerspielen im Realraum (analog/digital unterstützt) thematisiert und erläutert.

Caroline Baetge und **Sonja Ganguin** setzen sich mit den Potentialen und Herausforderungen von Games in der Schule auseinander. Dabei wird die medienpädagogische Relevanz von Digitalen Spielen für Heranwachsende diskutiert (vor dem Hintergrund von Kompetenzerwerb durch Digitale Spiele) und deren konkreter Einsatz im schulischen Kontext skizziert. Anhand von Beispielen wird aufgezeigt, welches Potential Digitale Spiele für Lern- und Bildungsprozesse haben können und worin Herausforderungen bei der Integration in den Unterricht liegen.

Im Artikel von **Sonja Di Vetta**, **Björn Friedrich** und **Sabrina Reith** werden die allgemeinen Einsatzmöglichkeiten und Angebote (über technische Tools) von Mobile Games aufgezeigt und anhand von vier durchgeführten und aktiv laufenden Projekten aus deren Arbeit im SIN – Studio im Netz vorgestellt. Neben Kin-

dern und Jugendlichen werden dabei auch junge Geflüchtete durch ein eigenes Projekt mit einbezogen. Der Beitrag geht darüber hinaus auf Erfolge und Hoffnungen ein, die mit der Erweiterung der räumlichen Möglichkeiten verbunden sind, aus der sich wiederum neue konzeptionelle und methodische Freiheiten für die medienpädagogische Arbeit ergeben.

Mit Digitalen Spielewelten, Computerspielen und dem Spielen im Unterricht befassen sich **Jürgen Slegers** und **Daniel Zils** in ihrem Artikel und zeigen dabei Anwendungsbeispiele aus der Praxis auf. Die Auswahl umfasst Best-Practice-Beispiele für verschiedene Jahrgänge, Schulformen und Unterrichtsfächer. Dabei wird betont, dass sich das Thema „Games“ vielseitig und oft unkompliziert und thematisch passend in den Unterricht einbinden lässt. Der wichtigste und erste Schritt sei, Games als Thema mit all seinen vielfältigen Anknüpfungspunkten wahrzunehmen. Games schaffen Kommunikationsbrücken, welche die Alltagswelt der Schüler*innen mit der Institution Schule verbinden.

Torben Kohring und **Markus Sindermann** beschreiben, wie Digitale Spiele kreativ in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit eingesetzt und weiterentwickelt werden können. Dabei gehen sie nicht nur auf Let's Play-Videos ein, auch Entwicklungsideen werden aufgeworfen, um Kinder und Jugendliche auf dem Weg vom Konsumenten zum Produzenten von Digitalen Spielen zu unterstützen. Die Autoren verdeutlichen in ihrem Beitrag, wie solche Einstiege spielerisch gestaltet werden können. Sie erläutern dabei nicht nur vorhandene Spiele mit ihren kreativen Funktionen, sondern weisen auf spezielle Online-Tools zum Entwickeln von Games hin. Der Beitrag regt zusätzlich dazu an, Location-based Games zum Entwickeln und Erzählen eigener Geschichten zu nutzen.

Games anders nutzen, als sie ursprünglich gemeint sind, darum geht es in der Initiative Creative Gaming, die an der Schnittstelle Medienpädagogik und Medienkunst agiert. Seit Jahren

entwickelt, erprobt und verbreitet die Initiative dazu an Schulen und in außerschulischen Kontexten medienpädagogische Methoden. **Andreas Hedrich, Vera Marie Rodewald** und **Christiane Schwinge** informieren über die Bandbreite der Aktivitäten und gehen dabei besonders auf Making, Coding und Game Design ein. Demnach bieten Location-based Games, das Entwickeln von Textadventures oder das Bauen eigener Gamecontroller attraktive pädagogische Möglichkeiten.

Nicht nur neueste alltägliche Gegenstände im Haushalt werden von den Herstellern und Anbietern mit dem Internet vernetzt, diese Möglichkeiten finden sich auch in den neuen Spielzeugen der Kinder wieder. Dem „Internet der Dinge“ im vernetzten Kinderzimmer geht **Friederike Siller** nach und beleuchtet dabei die einzelnen Aspekte der verdeckten smarten Technik. Eine erwartete Verdreifachung dieses smarten Spielzeugmarktes innerhalb der nächsten fünf Jahre verdeutlicht die schnelle Entwicklung und Bedeutung der Digitalisierung im Kinderzimmer und die Herausforderungen für die Familien, sich mit den neuesten Trends auseinanderzusetzen und zu lernen, Chancen und Risiken von App-unterstütztem Spielzeug einzuschätzen.

Vom Digitalen Spielen ist der Schritt nicht weit zum (digitalen) Basteln: **Kristin Narr** zeigt Einsatzmöglichkeiten von Making-Projekten mit Kindern in der Bildung auf. Dabei werden Erfahrungen aus der Praxis hinzugezogen und medienpädagogisch eingeordnet. Making bezeichnet eine kulturelle Technik, die kreatives Gestalten und einen kreativen Umgang mit Produkten mit digitalen Funktionen kombiniert. Dabei werden Making-Aktivitäten als soziale Aktivitäten angesehen, die oftmals auch in Kombination von Upcycling und Repair-Cafés ökologische und gesellschaftliche Aspekte einbeziehen können.

Im zweiten Teil des Buches werden die mit dem Dieter Baacke Preis 2017 prämierten Projekte vorgestellt. Diese stehen nur teilweise im Kontext des inhaltlichen Schwerpunktes dieses Bandes. Die Preisträger*innen berichten in Interviews über ihre medienpädagogische Arbeit und geben Tipps für die Praxis.

Die GMK setzt sich als bundesweiter Fachverband der Medienpädagogik und Medienbildung im Sinne eines breit gefassten Inklusionsverständnisses für eine gleichberechtigte Teilhabe und Ansprache aller Menschen ein. Teilhabe beginnt damit, Menschen nicht nur zu meinen, sondern auch zu benennen. Zu einem wertschätzenden Miteinander gehört unseres Erachtens auch ein gendersensibler Sprachgebrauch. Deshalb bemühen wir uns in dieser Publikation um gendergerechte und diskriminierungsfreie Sprache. Wir nutzen das „Gender-Sternchen“ (*), um alle Menschen einzuschließen und zu nennen, auch jene, die sich weder dem weiblichen noch dem männlichen Geschlecht zuordnen möchten oder können.

Autorinnen

Dr. Friederike von Gross: seit 2016 Geschäftsführerin der GMK; hat zuvor an der Universität Bielefeld zum Thema „Informelles Lernen in Jugendszenen. Zum Erwerb berufsrelevanter Kompetenzen in Jugendszenen am Beispiel der Visual Kei-Szene“ promoviert und im Bereich Medienpädagogik gearbeitet; ihre Forschungsschwerpunkte waren u.a.: Medienerziehung von Eltern im Kontext von Computerspielen, Nutzung von Social Media durch Kinder und Jugendliche.

Renate Röllecke: Referentin für Medienpädagogik und Medienbildung in der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK).

Literatur

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.) (2017): JIM-Studie 2017. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. Abrufbar unter: http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM2017/JIM_2017.pdf [Stand: 15.03.2018].



Vorschau

Forum Kommunikationskultur 2018

Medienbildung für alle – Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt.

Das 35. Forum Kommunikationskultur der GMK findet vom 16. bis 18. November 2018 in Bremen statt. Informationen finden Sie auf www.gmk-net.de.

