



## **Vorbemerkung**

Die Landesarbeitsgemeinschaft Multimedia Brandenburg versteht sich als der medienpädagogische Fachverband in der Jugendarbeit. Als Fachverband koordinieren wir das medienpädagogische Netzwerk der Jugendinformations- und Medienzentren im Land – kurz JIM –, das sind derzeit 12 Jugendfreizeiteinrichtungen mit medienpädagogischem Profil. Unser erklärtes Ziel ist es, dass es in jedem Landkreis und jeder kreisfreien Stadt im Land Brandenburg eine Schnittstelle gibt, die das medienpädagogische Handlungsfeld aus Perspektive der außerschulischen Jugendbildung implementiert und die verschiedenen Bildungsakteure untereinander vernetzt; hierfür wirbt die LAG Multimedia seit 2007 mit ihrer Kampagne [www.18plus1.de](http://www.18plus1.de). Die LAG Multimedia qualifiziert darüber hinaus Fachkräfte der außerschulischen Jugendbildung und betreibt eine medienpädagogisch motivierte Jugendinformationsplattform, den Jugendserver Brandenburg. Unser Fachverband unterstützt im Rahmen seiner JIM-Koordination außerdem Kooperationsformate mit Schulen im Ganztags und im Rahmen von IOS – der Initiative Oberschule. Unser gemeinnütziger Verein finanziert seine Arbeit zu großen Anteilen aus Projektförderung des MBS.

## **Zum Stellenwert von Medienkompetenzförderung**

Unsere aktuelle gesellschaftliche Situation ist geprägt von der Auflösung traditionaler Strukturen, Globalisierung, Entgrenzung, der Notwendigkeit, sich lebenslang ändernden Anforderungen in der Arbeitswelt zu stellen (Wissensgesellschaft) und einem epochalen Wandel der Kommunikationsformen. Der digitalisierte Lebensraum (Internet) lässt sich aktuell als der Bereich definieren, der am stärksten auf unser Gesellschaftssystem wirkt, da es sich nicht nur um einen Raum für Informations- und Warentausch sowie Datentransfer handelt, sondern zugleich ein Raum ist für Identitätsbildung, für kulturelle Bildung, für politische Meinungsbildung und Beziehungsmanagement, der zugleich die Vorstellungen vor allem von Jugendlichen von Wirklichkeit und Weltwahrnehmung prägt. Es besteht die Herausforderung, infrastrukturelle Bedingungen zu schaffen, dass Jugendliche ausgehend von ihren im Lebensalltag erworbenen Kompetenzen in der Lage sind, die Potentiale einer flexiblen, virtuellen Gesellschaft zu nutzen, um nicht den vorhandenen Risiken schutzlos ausgeliefert zu sein. Dies erfordert nicht nur strukturelle Ausgangsvoraussetzungen, sondern auch die Akzeptanz neuer Kommunikationsformen, einen dialogischen Austausch zwischen den Generationen, neue Lehr- und Lernformen (z.B. selbstgesteuertes und individualisiertes Lernen), die Verhinderung einer digitalen Spaltung (zwischen und innerhalb von Generationen) und die Aktualisierung eines ressourcenorientierten Ansatzes (z.B. zur Verfügung stellen von virtuellen Lernräumen).

### *Persönlichkeitsbildung und Sozialkompetenz als Grundlagen umfassender Bildung*

Nur wenn junge Menschen ausreichend Möglichkeiten haben zur Entfaltung ihrer Persönlichkeit, können sie sich auch verantwortungsvoll, sozialkompetent und demokratisch in digitalen Medien bewegen. Nur starke junge Menschen sind auch starke Persönlichkeiten im Netz. Selbstbewusste und reflektierende Jugendliche nutzen das Internet (z.B. Profile erstellen) zur Identitäts- und Beziehungsarbeit. Dabei spielt in der heutigen Lebenswelt junger Menschen die Differenz zwischen online und offline kaum mehr eine Rolle: Die Interaktionsbereiche sind tief miteinander verwoben. Von Datenmissbrauch und Cybermobbing sind vor allem Jugendliche gefährdet, die über keine Medienkompetenz verfügen. Mobbing, Happy Slapping und andere Phänomene verweisen auf grundlegende Beziehungs- und Kommunikationsstörungen, die in den medialen Räumen nur eine besondere Sichtbarkeit erlangen. Medienkompetenzförderung muss daher auf eine ganzheitliche Medienbildung abzielen: Sie betrifft alle Bereiche der Bildung. Die lebensweltliche Orientierung der Medienpädagogik bietet weitreichende Erfahrungsfelder, die auch für die Schule und die Eltern Potentiale eröffnen für ein erweitertes Verständnis der Kompetenzen von Jugendlichen.

### *Reichweite und Bedeutung der Medienkompetenz*

Demgegenüber wird der Begriff der Medienkompetenz in den öffentlichen und politischen Debatten häufig verkürzt verwendet. Vor dem Hintergrund der skizzierten Sachlage muss klargestellt werden, dass Medienkompetenz als Vielfalt an medienbezogenen, lebensweltlichen Kompetenzen begriffen werden muss. Bei der Medienkompetenz geht es um Orientierung und die aktive und kreative Gestaltung des eigenen Lebens sowie um die Fähigkeit, selbst- und verantwortungsbewusst in einer mediatisierten Welt zu agieren und dabei Werte auszuhandeln. Entsprechend lässt sich Medienkompetenz nicht auf rein technische Aspekte, curriculare Medienkenntnisse oder Maßnahmen des Medienschutzes reduzieren. Dabei setzt Medienkompetenzförderung für Jugendliche auch medienpädagogisch kompetente Eltern, Lehrer und außerschulische pädagogische Fachkräfte voraus und fordert die Verfügbarkeit und Zugänglichkeit von Ressourcen. Medienkompetenzförderung für Jugendliche darf daher nicht der jungen Generation die gesamte Innovationslast aufbürden; zu fordern ist die gezielte, nachhaltige Förderung der Medienbildung bei Lehrern, weiteren pädagogischen Fachkräften und auch Eltern. Fähiges, fruchtbares und verantwortliches mediales Handeln entsteht nicht allein in der Peergroup-Kultur. Vielmehr entsteht es wesentlich auch in familialen, schulischen und außerschulischen Medienkulturen. Insbesondere dort liegt die Verantwortung, die Potenziale von Medien nicht nur zur Ausbildung, sondern in ihrer gesellschaftlichen Bedeutung und Tragweite zu erfassen und gezielt zu fördern.

### *Gesellschaftliche Partizipationsfähigkeit als Ziel digitaler Jugendbildung*

Digitale Jugendbildung hat aus diesem Grund die zentrale Aufgabe, die Partizipationskompetenz junger Menschen zu stärken und damit eine Grundlage für alle Jugendlichen zur gesellschaftlichen Teilnahme und zu einer entsprechenden demokratischen Bildung zu schaffen. Es gilt, Kinder und Jugendlichen die Kompetenzen zu vermitteln, das Internet produktiv und für die Durchsetzung ihrer Interessen nutzen zu können. Dazu müssen zum einen Informationen für Kinder und Jugendliche transparent und verständlich aufbereitet und visualisiert werden. Zum anderen braucht es eine pädagogische inhaltliche Begleitung, um Interessen

erkennen, formulieren und verbreiten zu können. Jegliche pädagogisch begleiteten Bildungsprozesse, die auf gesellschaftliche und politische Bereiche zielen, müssen gemäß der medialen Durchdringung jugendlicher Lebenswelten sich der Medien als Werkzeuge und als öffentlich vernetzten Raum bedienen. Digitale Jugendbildung muss letztendlich darauf abzielen, junge Menschen darin zu stärken, an meinungsbildenden und politischen Prozessen sowie an Auseinandersetzungen teilzunehmen. Dazu müssen mediale Partizipationsräume geschaffen und gestaltet werden, die es Kindern und Jugendlichen ermöglichen, ihre Interessen zu artikulieren und innerhalb von Entscheidungsfindungsprozessen zu implementieren. Dies setzt voraus, dass Entscheidungsstrukturen in Politik, Schule und Organisationen zielgruppengerecht resonanzfähig gemacht werden, wofür kollaborative und vernetzte Governancestrukturen geschaffen werden müssen.

### *Folgerungen und Forderungen*

Aus dem Vorgenannten ziehen wir drei wesentliche Schlussfolgerungen und Kernforderungen:

- Der gesellschaftliche und politische Mediendiskurs darf nicht länger allein an Problemen, Risiken und Defiziten orientiert sein. Auch das positive Potential muss erkannt und anerkannt werden. Die digitale Jugendkultur bedarf der Akzeptanz und Wertschätzung auf breiter gesellschaftlicher Basis. Nur über den Weg der Anerkennung der Jugendkulturen auch in ihren kreativen Potenzialen kann eine anschlussfähige Jugendmedienpolitik geschaffen werden. Hierzu gehört auch, der zunehmenden digitalen Ungleichheit zwischen Jugendlichen und ihren digitalen Jugendkulturen im Interesse von Chancengleichheit und Bildungsgerechtigkeit aktiv und dezidiert entgegenzutreten. Dies sind grundlegende Voraussetzungen, dem derzeitigen epochalen Leitmedienwandel in angemessener Weise zu begegnen.
- Des weiteren geht es darum, Medienbildung in der Ausbildung von Pädagoginnen und Pädagogen der Jugendarbeit zu verankern und nachhaltige Strukturen digitaler Jugendbildung zu fördern: Existierende Ansätze digitaler Jugendarbeit sind systematisch, etwa durch entsprechende Forschungsförderungen und Projektmaßnahmen, auszubauen. Wesentlich ist der Aufbau einer nachhaltigen (nicht nur auf eine Vielzahl begrenzter Einzelprojekte beschränkten) und systematischen digitalen Jugendbildung. Um dies erreichen zu können, muss das pädagogische Personal entsprechend ausgebildet sein. Medienbildung muss zumindest zu einem standardmäßig fakultativen Bestandteil pädagogischer und sozialpädagogischer Studiengänge werden.
- Und nicht zuletzt sollten Politik und Experten verstärkt zusammenarbeiten. Die begonnenen Dialoge zwischen Politik und medienpädagogischen ExpertenInnen sollten fortgesetzt werden. Experten können, insbesondere in Zeiten radikaler Umbrüche, wesentliche, schwer einsehbare Perspektiven vermitteln und anschlussfähig machen. Die Inhalte solcher Dialoge sollten in verstärktem Maße Berücksichtigung in politischen Expertisen finden.

## Was heißt das nun für Brandenburg (Zielgruppen und konkrete Erfordernisse)?

ERSTENS: Aus unserer Perspektive kommt es jetzt darauf an, zuerst Fachkräfte in allen Bildungszusammenhängen systematisch medienpädagogisch aus- bzw. fortzubilden. Das ist ein langer Weg, aber jeder Weg beginnt mit einem ersten Schritt.

Ein Beispiel, wie auch mit einem von hinten aufgeäumten Pferd ein großer Schritt nach vorne gemacht werden kann, ist Baden Württemberg. Dort hat im März diesen Jahres das Kultusministerium einen Anhörungsentwurf vorgelegt, der in der Lehramtsausbildung in den mündlichen Abschlussprüfungen aller Fächer die verbindliche Behandlung medienpädagogischer Fragen vorsieht. Das hätte zur Folge, dass entsprechend verbindliche Lehrangebote entwickelt und unterbreitet werden müssten und letztlich Lehramtsabsolventen mit einer medienpädagogischen Grundbesohlung ins Arbeitsleben treten würden.

Für unser Arbeitsfeld der außerschulischen Jugendbildung heißt das, die Qualifikation von sozialpädagogischen Fachkräften noch stärker voran zu treiben als wir es bislang ressourcenbedingt vermögen. Derzeit können wir per anno ca 10 Fachkräfte im Rahmen einer komplexen Zusatzqualifikation zu Medienpädagogen weiterbilden. Der Bedarf aber ist aktuell deutlich größer. Unsere Zusatzqualifikation ist allein in Brandenburg überfragt und zählte überdies viele Bewerbungen und Anfragen aus Berlin und der ganzen Republik. Von einer systematischen Qualifizierungsoffensive sind wir also hierzulande und in der Republik noch weit entfernt.

ZWEITENS: Wir müssen wegkommen vom Ressort-Denken hin zu systematischen Austausch- und Kooperationsformen zwischen Forschung, Lehre und medienpädagogischer Praxis. Hierfür müssen Strukturen geschaffen werden, die über politisch motivierte und fotogene Runde Tische hinausgehen.

DRITTENS: Die Institution Schule verändert sich nicht von jetzt auf sofort. Um dennoch schnellst möglich eine praxisrelevante Breitenwirksamkeit in der Förderung digitaler Jugendbildung zu erreichen, sind nachhaltige und systematisch angelegte Projekte im Rahmen von Kooperationen von Schule und außerschulischen Bildungspartnern wie beispielsweise den JIM-Strukturen naheliegend. Hierfür muss allerdings der außerschulische Bereich logistisch erheblich gestärkt werden, um mit hinreichend qualifiziertem Personal die aktuellen Bedarfe an Schulen auffangen zu können, und zwar so lange, bis innerschulisch durch Fachkräfteaus- und Weiterbildung sowie ein verändertes Denken im Zuge der curricularen Vermittlung von Lehrplänen ein Transformationsprozess eingesetzt hat.

Die LAG Multimedia steht im Rahmen der Entwicklung einer Medienkompetenzstrategie für das Land Brandenburg als Partner zur Verfügung.

**Lizenz:** Dieser Beitrag basiert auf Arbeitsergebnissen der „AG Digitale Jugendbildung“ im Rahmen des Kongresses „Keine Bildung ohne Medien“, der im März 2011 in Berlin stattfand. Der Beitrag steht unter einer CC-Lizenz und kann unter bestimmten Bedingungen frei verwendet werden:  
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>