

## 5) Praxisideen & Projekte

### Open Space beim Gautinger Internettreffen 2026

Allgemeines zu Projekten:

- Gezielt Gruppen ansprechen und einladen (Vereine, Klassen...)
- Regeln gemeinsam festlegen und anpassen
- Ausleihe von Material an örtlichen Medienzentren
- Online-Formate für mehr Zugänglichkeit
- OE in die Steuerungsebene aufnehmen

Durchgeführte Projekte:

- Gezielt Gruppen einladen (Vereine usw.)
- Lan-Party (Problematik mit unter 18 Jährigen, Spiele nach FSK wählen, Einverständnis von Eltern...)
- Digitale Podiumsdiskussion zu Corona-Zeiten als Alternative zum persönlichen Workshop
- Tech-Riesen einschränken (Digital Independence Day)

### Reflektionsbezogene Methoden/Spiele/Projekte

#### zum Umgang mit Digitalen Medien, Social Media, um mit JuG ins Gespräch zu kommen

- JFF Methoden (z.B. Emotionswürfel)
- Act on Material: Kollegiale Fallbesprechung über Analysekarten
- Suchttrichter: Auf Boden kleben, unten Sucht, Kinder ordnen sich selbst zu
- Tiefe von OE fehlt
- Lovestorm: Spielen mit Reflexion von Emotionen. Kostenpflichtig,
- Luk & Coco ist die kostenlose Alternative zu Lovestorm.
- Podcast produzieren und dann reflektieren
- Preise ausloben, über Medienzentren kann eine Strategie sein: Kritik: extrinsische Motivation, aber ggf legitim als Lockvogel
- Fotos mit Ki verändern (Gesprächsanlässe schaffen)

- Medienscouts beraten Senior:innen zu Digitaler Bildung. Das bringt JuG auch zum Nachdenken/Reflektieren
  - Finanzierungen bspw. über "Zusammen Digital"
  - Projekt: "Alt und Jung": Jug helfen Senior:innen bei der Einrichtung ihrer Handys.
- **Nebeneffekte durch Generationsübergreifende Projekte**
  - Berührungspunkte
  - Reflexion über eigene Nutzung
  - Gesamtgesellschaftliche Verantwortungsgemeinschaft
  - Lebenslanges Lernen, nicht nur KuJ lernen, auch Erwachsene: Fachkräfte, Senior:innen...
- Netzpiloten: Multiplikator:innenausbildung
- Digitale Helden: Peer-to-Peer-Ausbildung auch als Multiplikator:innen unterwegs
- Polizei München: "Sei gescheit", Medienprojekttag für Schulklassen, Fokus auf Straftatbestände und Gesundheit im Netz, <https://www.polizei.bayern.de/schuetzen-und-voebeugen/kriminalitaet/computerkriminalitaet/005504/index.html>
- Quararo, <https://quararo.de>
  - Demokratielernspiel, Kraro ist arabisch und heißt sprich mit, rede mit. Planspiel mit Abstimmungsformen etc.
  - Verschiedene Welten/Themen: Social Media-Modul, Umwelt, etc.
  - Spielleiterfortbildung nötig und vom Bayrischen Jugendring angeboten. Geht gut in Jugendparlamenten, -räten, etc. Allerdings teuer in der Anschaffung: 200€. Viele JUgendringe leihen aus. Man kann es auch selbst nachbauen. Ein Schulvormittag, 5 Schulstunden nötig.
- Spiel Bad News, [www.GetBadNews.com/de/](http://www.GetBadNews.com/de/)
  - 6 level, um bestmöglicher Verbreiter zu werden
  - als Game entwickelt
- Idee: Kopfstandmethode
- "Pädagogischer Medienpreis" von SIN, [www.paedagogischer-medienpreis.de](http://www.paedagogischer-medienpreis.de)
- Spieleratgeber NRW, [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)
- Fortbildungen für Fachkräfte, z.B. im Institut Gauting oder PI-ZKB München
- MakerLab-Projekte in München auch für Schulen

## Dikussion über Grenzen von Reflexion in Projekte mit schwer zugänglichen Zielgruppen

- Einschränkende Beispiele: Nicht mit allen Kids möglich (stationäre Einrichtungen, Wohngruppen)
- Wie Partizipation evozieren, intrinsisch? Kids aus der Rolle umdrehen, wir bringen Euch was bei
- Medienscoutausbildung als Beispiel für Ownership
- Jug in Expert:innenrolle hieven
- ==> **WICHTIG: Reflektion immer in Kombi mit eigenen Hands-on-Projekten**