

# 4. Medienpädagogik online – Was tun, wenn mensch sich nur online sieht?

- Medienpädagogik online – Was tun, wenn mensch sich nur online sieht? (Fabian Hellmuth)

# Medienpädagogik online – Was tun, wenn mensch sich nur online sieht? (Fabian Hellmuth)

**Wenn pädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen online stattfindet, passiert das in der Regel mittels Video-Konferenzen. Diese Video-Telefonie kann verschiedene visuelle, zwei- oder dreidimensionale oder gar spielbare Formen annehmen. Die Grundbedingungen sind jedoch weitestgehend die gleichen: Es stehen uns zwei Sinne zur Kommunikation zur Verfügung (Hören und Sehen), die Beteiligten befinden sich meist an unterschiedlichen Orten und es werden bestimmte Geräte, Applikationen und eine Internet-Verbindung zur Teilnahme vorausgesetzt.**

Aus diesen Voraussetzungen ergeben sich in der Praxis mehrere Bedingungen. Sie bringen Vor- und Nachteile für die medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen mit sich, von denen in diesem Text einige aufgegriffen werden sollen. Letztlich stellen sich die Fragen: Wozu sollten wir als Fach- und Lehrkräfte Medienpädagogik online nutzen? Was sollten wir dabei beachten? Und zu welchen Zwecken sollten wir lieber offline arbeiten?

## **Beziehungsarbeit**

Beziehungsarbeit ist ein notwendiger Teil jeglicher pädagogischen Arbeit. In der Praxis lässt sich beobachten, dass bereits bestehende pädagogische Beziehungen zu Kindern und Jugendlichen online für eine gewisse Zeit aufrechterhalten werden können. Neue Beziehungen aufzubauen gestaltet sich hingegen schwierig. Doch selbst bei bereits bestehenden Beziehungen zwischen Fach oder Lehrkräften und Teilnehmenden nimmt die Teilnahme mit der Zeit ab, was durch längere Unterbrechungen noch verstärkt wird (z.B. Ferien). Hier müssen immer wieder beziehungserhaltende und Interesse anregende Impulse gesetzt werden - und das geht am besten offline.

## **Aktivierung**

In Online-Treffen ist es besonders wichtig, Kinder und Jugendliche zu aktivieren, sie ins Reden, Schreiben und miteinander Tun zu bringen. Denn die Hürde dazu ist bei den meisten Menschen online wesentlich höher. Diese Aktivierung kann durch fest eingeplante Aufwärm-Spiele und

Blitzlichter geschehen. Dabei bekommt jede\*r Teilnehmer\*in die Möglichkeit, etwas zu einer Frage zu sagen o.ä. Wichtig ist hier das ehrliche Interesse an jeder einzelnen Stimme. Bereits in der Konzeption sollten Strategien vorgesehen sein, die allen Teilnehmenden die aktive Teilnahme möglichst einfach machen.

## **Anonymität & Distanz**

In der Regel erhöhen Online-Angebote die Schwelle zur Beteiligung (auf beiden Ebenen: Teilnahme an sich und aktive Teilnahme). Bei bestimmten Teilnehmenden und bestimmten Aktivitäten können sie die Hürde zur Teilnahme aber auch senken. Nämlich dann, wenn die Anonymität oder Distanz, die das OnlineFormat mit sich bringt, die Beteiligung erleichtert. Zum Beispiel bei Feedback: Mit Tools, die digital ausgefüllt werden, kann Anonymität oft einfacher und besser gewährleistet werden. Außerdem gibt es Teilnehmende, denen es schwerfällt, bei Präsenzveranstaltungen in Person zu erscheinen. Für sie ist der Zugang online oft leichter, denn hier kann die Kontrolle über die Situation größer sein und sie können sich einfacher wieder ausklinken.

## **Pausen**

Ebenso wichtig wie Aktivierung sind Pausen. Um den Teilnehmenden die Möglichkeit zu geben, konzentriert mitzumachen, erfordert ein vierstündiges Online-Angebot mehr Aktivierung und/oder Pausen als ein vierstündiges Präsenzangebot. Solche Pausen sollten auch Bewegung oder Zeit ohne Bildschirm beinhalten. Auch das kann fest eingeplant werden. Im Internet finden sich inzwischen zahlreiche Tipps gegen „Zoom Fatigue“ oder „Videokonferenz-Erschöpfung“.

## **Werkzeuge**

Hinsichtlich der Werkzeuge (oder auf Englisch: Tools), die online eingesetzt werden können, befinden wir uns oft zwischen zwei Polen. Zum einen möchten wir die Applikationen benutzen, die am nächsten an der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen sind. Denn ihr Wissen über die Funktionsweisen der genutzten Applikationen verspricht mehr (aktive) Teilnahme an Angeboten. Zum anderen wollen wir aber Applikationen nutzen, die im Hinblick auf den Datenschutz unbedenklich sind, und die nicht von Marktmonopolisten betrieben werden. Dieses Spannungsfeld gilt es im Einzelfall immer wieder bewusst abzuwägen.

## **Was wir oft vergessen: soziale Ungleichheit**

Oft gehen wir davon aus, dass Kinder und vor allem Jugendliche mittlerweile ein Smartphone oder einen Laptop mit Internet-Anschluss besitzen. Diesen Punkt denken wir bei der Planung eines Angebots dann nicht ausreichend mit. Denn die Praxis zeigt: Nicht alle Jugendlichen besitzen ein Endgerät, auf das sie dauerhaft und alleine Zugriff haben. Auch funktionieren nicht alle Apps (gut) auf Smartphones. Jugendliche besitzen jedoch eher ein eigenes Smartphone als einen Laptop. Ebenso haben nicht alle Kinder und Jugendliche einen stabilen Zugang zum Internet. Für diese Zugänge müssen wir also Sorge tragen, damit alle gleichermaßen an einem Angebot teilhaben können. Nicht zuletzt steht Kindern und Jugendlichen nicht immer ein Raum zur Verfügung, in dem sie allein sind und Ruhe haben. Das ist ein weiterer Faktor, der die Beteiligung hemmen kann, denn dann schalten die Teilnehmenden ungerne Kamera oder Mikrofon ein. All diese Punkte treffen in der Regel mehr auf Kinder und Jugendliche zu, die von sozialer Ungleichheit betroffen sind, also

generell einen erschwerten Zugang zu Bildung haben. Im Sinne der Bildungsgerechtigkeit sollten wir ihre Bedürfnisse also besonders berücksichtigen.

### **Räumliche Grenzen**

Online-Räume lassen räumliche Distanzen in den Hintergrund treten: Solange der Zugang zum Online-Treffpunkt gewährleistet ist und allen Teilnehmenden die Funktionsweisen der Online-Tools klar sind, können Menschen mitmachen, die offline aus Gründen räumlicher Entfernung dem Angebot ferngeblieben wären. Das gilt sowohl für lokale Teilnehmende, die auch eine kurze Anreise nicht auf sich nehmen möchten, als auch für Gast-Redner\*innen, Workshop-Leiter\*innen sowie Teilnehmende aus der ganzen Welt. Wer über stabiles Internet und ein Endgerät verfügt, kann sich prinzipiell zuschalten.

### **Neugier & Lebensweltnähe**

In Online-Angeboten begegnen Kinder und Jugendliche aufregenden Seiten des Internets, die ihnen noch neu sind, sowie Dingen, die sie schon kennen und vielleicht täglich benutzen. Beides kann im pädagogischen Setting von Vorteil sein. Die neuen Aspekte helfen dabei, Jugendliche durch Neugier zu motivieren, die bekannten Seiten, Apps und Co., an die Lebenswelten der Jugendlichen anzuschließen. Beides kann im pädagogischen Rahmen diskutiert und moderiert und bei Bedarf aufgefangen werden.

### **Fazit: sinnvolle Kombinationen sind gefragt**

Aus den angestellten Überlegungen ergeben sich folgende Leitfragen: Was wollen wir konkret umsetzen? Welche Vorteile können wir dafür aus dem Online- und welche aus dem Offline-Format nutzen? Wie können wir Nachteile der jeweiligen Formate möglichst umschiffen? Und mit welcher Kombination aus on- und offline können wir das meiste für ein medienpädagogisches Angebot herausholen? Ob die Angebote am Ende in Reinform oder als Hybrid-Formate konzipiert werden, wird meist eine Einzelfallentscheidung sein. Als Hilfestellung haben wir eine Checkliste für Online-Angebote zusammengestellt.

