

# SMMA



Ausgabe 1 | 2020

# BR

# RE

## DIGITAL BEGRENZT?

Medienpädagogik und Digitalisierung in der Jugendarbeit

### Neues aus den Verbänden

Veranstaltungen, Projekte und Aktionen

# Liebe Leserinnen und Leser,

Wieder mal ein Heft zum Thema Digitalisierung...? So oder ähnlich wird wohl der eine oder die andere gedacht haben als er oder sie das vorliegende Prisma zur Hand genommen hat.

Sicher, zu dem Thema wird häufig sehr viel gesagt. Ich kann aber versprechen, dass es in der vorliegenden Ausgabe des Prismas nicht darum geht, ob Digitalisierung gut oder schlecht ist, ob sie stattfindet (hat sie bereits) oder wie wir Kinder und Jugendliche vor den schlimmen Folgen bewahren können.

In der Folge der Beschränkungen durch die Covid 19 Pandemie waren auch der BDKJ und seine Jugendverbände gezwungen, ihre Arbeitsweise grundsätzlich umzustellen. Digitale Medien wurden schon vorher genutzt, nun aber in deutlich größerem Umfang und auch in neuen Kontexten. Wer hätte sich vorher gedacht, es könnte möglich ein, Zeltlager rein digital anzubieten oder Versammlungen mit über 100 Teilnehmenden per Videokonferenz durchzuführen?

Bereits bekannte aber auch gänzlich neue Tools und Methoden wurden dazu eingesetzt, etwas Neues zu schaffen, das es in dieser Form bisher nicht gab.

Und genau deshalb ist dieses Heft notwendig. Der kreative, verantwortungsbewusste Umgang mit digitalen Methoden und Inhalten hat bedingt durch die äußeren Umstände, einen enormen Schub erfahren und ich bin mir sicher, dass diese Erfahrungen und der damit verbundene Erkenntnisgewinn auch über die Zeit der Kontaktbeschränkungen hinaus wirksam sein werden.

Darin wird zugleich eine Stärke der verbandlichen Jugendarbeit deutlich. Schnell und adäquat konnte sie auf Umstände reagieren, die auf den ersten Blick alles unmöglich machten, was sonst als essentiell betrachtet wird. Dieses Heft bietet ein Überblick über Aktionen und Veranstaltungen die trotz – oder vielleicht auch wegen – der Corona-Pandemie möglich wurden. Ich hoffe sehr, dass es gelingt, die Erfahrungen und neuen Methoden auch in die hoffentlich bald wieder mögliche reguläre Jugendverbandsarbeit zu integrieren und danke allen, die in den vergangenen Monaten gezeigt haben, dass Jugendarbeit und verbandliche Strukturen gerade im Krisenmodus effektiv arbeiten und nachhaltig wirksam sind.



Julia Spanier und



Norbert Harner  
BDKJ Diözesanvorsitzender

**Herausgeber:** Diözesanverband im Bund der Deutschen Katholischen Jugend (BDKJ) in der Diözese Augsburg, vertreten Norbert Harner (verantwortlich im Diözesanvorstand)

**Redaktion:** Julia Spanier, Teresa Jetschina, Norbert Harner

**Redaktionsanschrift:** Kitzenmarkt 20, D-86150 Augsburg, Fon: 0821/31 66 - 34 51, Fax: - 3459

**Layout:** FRIENDS Menschen Marken Medien  
Zeuggasse 7, D-86150 Augsburg, [www.fmga.de](http://www.fmga.de)

**Auflage:** 2000 Stück

**Nachdruck:** Für alle Mitgliedsverbände (sowie deren Gliederungen) und die Gliederungen des BDKJ in Deutschland frei. Belegexemplar erbeten.

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.



Klimaneutral gedruckt auf Umweltschutzpapier bei der deVega Medien GmbH

Anwaltinger Straße 10  
D-86165 Augsburg  
[www.deVega.de](http://www.deVega.de)

- 2** **Vorwort**
- 4** **Medienpädagogik und Jugendarbeit**  
Ein Kommentar
- 7** **„Es funktioniert besser als gedacht.“**  
Reicht nicht aus!
- 8** **Glaube digital**  
Ein status quo
- 10** **Digitale Jugendarbeit beim CVJM**
- 12** **Medienkritik auf YouTube**  
Über Rezos „Zerstörung der Presse“-Video
- 14** **Baue deine Kirche**  
Kirchenbau-Wettbewerb im Computerspiel Minecraft der kath. Jugendstelle Kaufbeuren
- 16** **Medienpädagogik in der DPSG Augsburg**
- 18** **Aus den Verbänden**
- 18** **CAJ**  
■ Lernen macht ja doch Spaß
- 20** **DPSG**  
■ ALL-DAK-Tag und Diözesantag  
■ Digitale Jugendarbeit
- 22** **KSJ**  
■ Jugendarbeit mal ganz anders: Online
- 24** **KLJB**  
■ /soʊʃəl ˈmi:diə/ – So-cial Me-dia
- 26** **Kolpingjugend**  
■ Digital durch Corona
- 28** **PSG**  
■ Kann ein Lager online funktionieren?
- 30** **BDKJ Kreisverband Weilheim-Schongau**  
■ BDKJ Nachhaltigkeitswochenende
- 32** **Café Schülertreff**  
■ Offene Jugendarbeit während der Corona-Zeit
- 34** **BDKJ Stiftung in der Diözese Augsburg**  
Orgelkonzert
- 
- 
- 

# Medienpädagogik und Jugendarbeit

## Ein Kommentar

Die vergangenen Monate die hervorgerufen durch die Corona-Pandemie Kontaktbeschränkungen mit sich brachten, veränderten die Art und Weise, wie Jugendverbandsarbeit stattfinden kann in großen Teilen fundamental. Bisher selbstverständliche Aktionsformen wie Jugendgruppenstunden, Fahrten und Zeltlager waren plötzlich nicht mehr oder nur sehr eingeschränkt möglich. Und dann waren sie plötzlich da: digitale Methoden und Beteiligungsformen die man vorher zwar kannte, aber meist nur selten nutzte. Konferenzen, Zeltlager und Gruppenstunden wurden – aus der Not heraus – in das Digitale verschoben und fanden virtuell im Internet statt. Selbstverständlich lief im Rahmen dieser Umstellung nicht alles reibungslos und sofort perfekt, aber die Verbandsarbeit zeigte sich von ihrer kreativen Seite und war, auch aufgrund ihrer Struktur, die Netzwerke bildet, schnell wieder handlungsfähig. Diese neugeschaffenen Angebote laufen teils noch und die Auswertung der Ergebnisse ist noch nicht abgeschlossen. Einige wichtige Punkte können aber bereits festgehalten werden. So entstand ein zwar kreativer, aber sehr uneinheitlicher Arbeitsraum. Ähnliches gilt für die eingesetzten digitalen Tools, nicht alles, was ausprobiert wurde, ist auch tauglich. Sicher könnte das als normaler Arbeits- und Erfahrungsprozess gewertet werden. Unter den Bedingungen der Kontaktbeschränkungen war es mühsam, da nicht auf ein erprobtes Portfolio zurückgegriffen werden konnte. Es geht hierbei nicht darum, Vorwürfe zu erheben, das Ergebnis war am Ende überzeugend und hat in der Jugendarbeit zumindest

zeitweise einen Digitalisierungsschub ausgelöst. Wirft man aber einen Blick auf die Forderungen und Beschlusspapiere, die sich innerhalb der Verbändelandschaft zum Thema Digitalisierung finden, stellt man fest, dass die verbandliche Jugendarbeit selbst nicht sonderlich gut vorbereitet war.

Es stellt sich nun die Frage, woran das liegt: inhaltlich war man, den Beschlüssen zu urteilen, gut aufgestellt, das Thema Digitalisierung wurde und wird bearbeitet und z. B. auch Forderungen erhoben, wie in Jugendhäusern digitales Arbeiten ermöglicht werden soll. Auch herrscht innerhalb der Verbände seit langem ein Grundkonsens darüber, dass die Digitalisierung nicht irgendwann stattfindet, sondern bereits seit Jahren am Laufen ist.

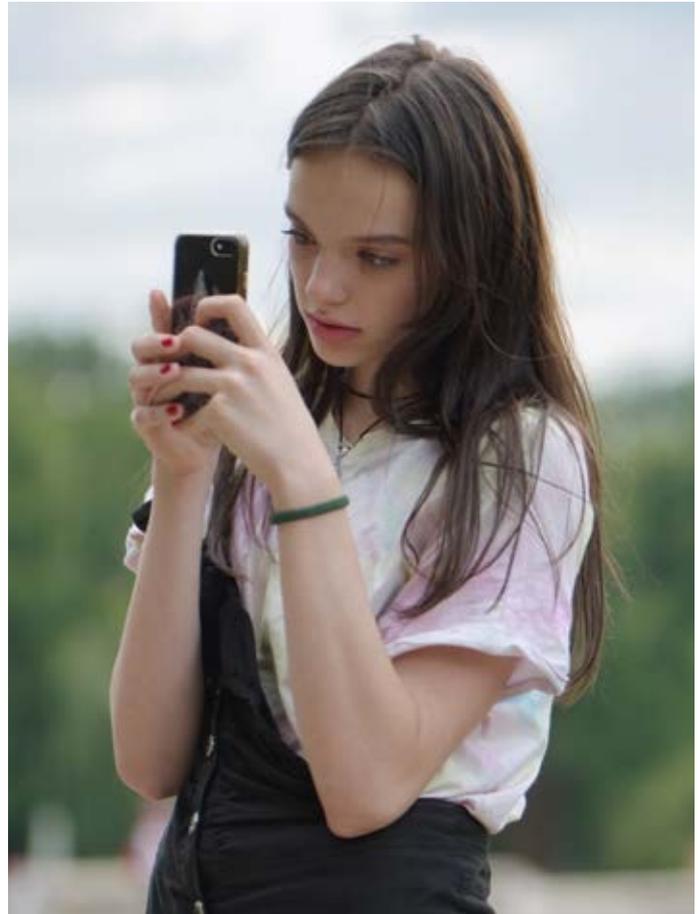
Daher liegt die Vermutung nahe, dass diese Überlegungen, Erkenntnisse und Gewissheiten zwar auf einer übergeordneten Metaebene klar sind, in der Praxis – und damit meine ich quer durch die Struktur bis hin zur Ortsebene nicht zufriedenstellen bearbeitet wurden. Es ist nicht genug, digitale Gerechtigkeit, niederschweligen Zugang und jugendgerechte Beteiligungsformen zu verlangen, selbst aber nicht in mindestens gleichem Umfang voranzuschreiten. Genau hier liegt vielleicht das Problem. In der Gewissheit, „Jugendverband“ zu sein – jung, politisch, aktiv – „digital native“ sowieso, wurde vergessen, dass auch Kompetenzen gefördert und entwickelt werden müssen, die man in der evtl. falschen Annahme, sie bestünden bereits, voraussetzt. Medienpädagogische Konzepte, Inhalte und Methoden, verstanden als Auseinandersetzung und kreativ-gestalterischer Umgang mit diversen Medien sowie die kritische Auseinandersetzung hinsichtlich Information, Ge- und Missbrauch und Manipulation sind als grundlegende Themen der Bildungsarbeit wohl wichtiger denn je.

Die verbandliche Jugendarbeit hat einen hohen Anspruch an das eigene Bildungsangebot und bildet so unter anderem hochqualifizierte Jugendleiter\*innen für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen vor Ort aus. Die Ausbildung ist an der Lebenswelt der Zielgruppe orientiert, so heißt es. Aber kommen darin auch medienpädagogische Inhalte vor bzw. wird auf die digitale Lebenswelt, die für Kinder und Jugendliche zu ihrem Alltag gehört, Bezug genommen? Falls dies passiert, so oft-

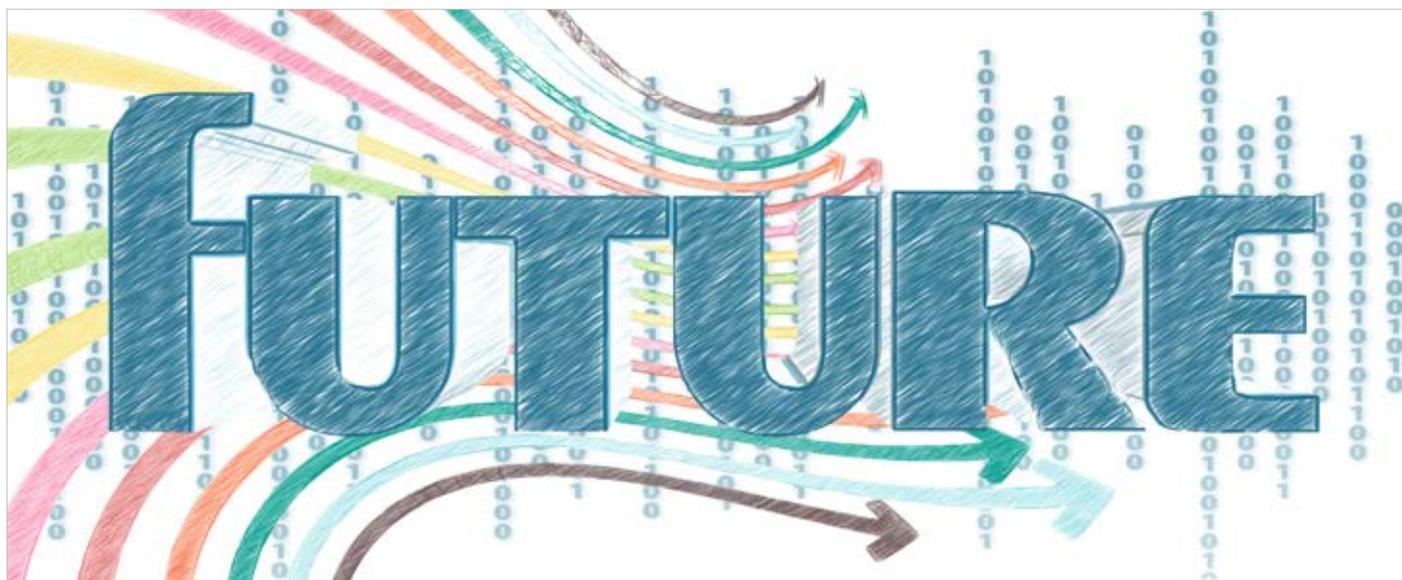


mals in der Form, dass ihnen durch das Programm der Jugendverbände ein Gegenentwurf in der „richtigen“ Welt geboten werden soll. Überspitzt betrachtet wird hier also ein immanenter Teil der tatsächlichen Lebenswelt der Zielgruppe ausgeblendet – vielleicht in der Annahme, der digitale Bereich würde schon an anderer Stelle abgedeckt. Es wäre durchaus sinnvoll, digitale, medienpädagogische Elemente in die Ausbildung von Teamer\*innen, Gruppenleitungen etc. zu integrieren. Nicht nur, weil es gelänge, die Kinder und Jugendlichen „dort abzuholen, wo sie stehen“ (wie immer behauptet wird) sondern auch, weil dieses Lernfeld mit den Methoden, der Art zu lernen, der Jugendarbeit gut bedient werden kann und diese Kompetenzen zum Standard gehören müssen. Die Gründe dafür sind eigentlich offensichtlich. Sich in der vielgestaltigen (online) Medienwelt auszukennen, Inhalte bewerten zu lernen und richtige von falschen Informationen unterscheiden zu können, ist eine Kernkompetenz. Ohne diese ist ein reflektierter und sicherer Umgang mit digitalen Inhalten nicht möglich und können zum Beispiel „Fake News“ nicht von verlässlichen Nachrichten unterschieden werden. Kinder und Jugendliche besitzen eine hohe Bedienkompetenz bei digitalen Endgeräten oder sind daran interessiert, diese zu erwerben. Das kreative, gestalterische Potential bleibt oft ungenutzt und das grundsätzliche Verstehen, wie etwas funktioniert auf der Strecke. Will man demnach dem umfassenden Bildungsanspruch der Jugendverbandsarbeit weiterhin (oder wieder) gerecht werden, ist eine Implementierung medienpädagogischer Inhalte innerhalb der Schulungsarbeit der Verbände dringend geboten. Es wäre fatal, würde dieser Themenbereich auf Funktionärssebene hängen bleiben und nicht dort ankommen, wo die eigentliche Zielgruppe der Verbandsarbeit aktiv ist. Dabei geht es nicht darum, hip zu sein oder einem Zeitgeist hinterher zu laufen – es wird dabei ein Mehrwert generiert, der Bildung heißt.

Um dieses Ziel zu erreichen sind mehrere Dinge notwendig und verschiedene Akteure gefordert. Die Jugendverbände müssen ihr Bildungsangebot überprüfen und Medienpädagogik als Querschnittsthema begreifen. Eine denkbare Möglichkeit wäre hierbei auch eine übergreifende Zusammenarbeit um Synergieeffekte nutzen zu können. Selbstverständlich muss bedacht werden, dass das schulende Personal



auch eine entsprechende Methodenkompetenz vorweist und digitale (End-)Geräte in ausreichender Zahl zur Verfügung stehen. Die Anschaffung der notwendigen Geräteparks kann auf Diözesanebene erfolgen, die Nutzung erfolgt entsprechend anteilig. Bei entsprechender Planung müssen Geräte, die nur punktuell zum Einsatz kommen, nicht mehrfach vorgehalten werden. Im gleichen Maßstab reduzieren sich dadurch die Anschaffungskosten. Zugleich würde man dadurch der Tatsache Rechnung tragen, dass nicht erwartet werden darf, alle Teilnehmenden wären gleichermaßen gut mit entsprechenden Geräten ausgestattet. Diese Annahme könnte neuerliche Ausschlusskriterien generieren falls ein\*e Teilnehmer\*in zum Beispiel finanziell schlechter gestellt ist als andere und daher z. B. kein entsprechendes Smartphone besitzt. Somit stellt ein allgemein verfügbarer Gerätepark gleiche Voraussetzungen für alle sicher.



Ein Ausbau der medienpädagogischen Arbeit birgt auch die Chance, neue Zielgruppen zu erschließen. Die Mitglieder der Jugendverbände sind in ihrer Gesamtheit recht homogen: gut gebildet, meist aus intakten weißen Familien und mit genügend Geld ausgestattet, das Engagement möglich macht. Der Anspruch, bunt, divers und vielfältiger zu werden wird an vielen Stellen erhoben. Aber hat die verbandliche Jugendarbeit schon einmal überprüft, wie es bezüglich dieses Anspruchs bei/in ihr selbst aussieht? Digitale Medien, gerade auch (Online-)Spiele können die Chance bieten, Menschen zu erreichen, die bisher von Angeboten der katholischen Jugendarbeit nicht erreicht werden. Notwendigerweise muss die Bereitschaft gegeben sein, sich auf diese, für die Verbandsarbeit unbekannte, "Welt" mit ihren eigenen Regeln einzulassen. Genau hier liegt mutmaßlich einiges an Konfliktpotential verborgen. Sprach- und Umgangsformen in Onlineformaten folgen teils anderen Gepflogenheiten als man es vielleicht als Mitarbeiter\*in eines Jugendverbandes gewohnt ist. Abwehrreaktionen und der Drang, bisher geltende Regeln unreflektiert auch hier durchsetzen zu wollen können die Folge sein – mit der Konsequenz, den elementaren Grundsatz des "gegenseitigen Zuhörens und voneinander Lernens" über Bord zu werfen.

Um die genannten Ziele erreichbar werden zu lassen braucht es darüber hinaus qualifiziertes Personal und interdisziplinäre Zusammenarbeit. Innerhalb der Jugendverbandsstrukturen gibt es leider immer wieder die Tendenz, teils aus der Not heraus, weil nicht anders möglich, alles selbst machen zu wollen/müssen. Verschärft wird dieses Problem noch durch Abgrenzungsbestrebungen der einzelnen Verbände. Das Ziel, professionelle, qualitativ hochwertige und der Lebenswelt der Zielgruppe entsprechende Angebote und Inhalte zu generieren kann so schwerer erreicht werden.

Medienpädagogische Inhalte und Methoden sind mit ein bedeutender Dreh- und Angelpunkt bei der Konzeption eines umfassenden Bildungskonzeptes. Ohne ist eine kritische, tagtäglich stattfindende, Prozesse hinterfragende Bildungsarbeit nicht möglich. In einer bunten, vielfältigen und von (digitalen) Medien geprägten Welt ist diese aber eine unverzichtbare Kernkompetenz und muss selbstverständlich sein wie das Erlernen von Lesen und Schreiben. Nur so kann Mündigkeit entstehen.

Norbert Harner  
(BDKJ Diözesanvorsitzender)

„Es funktioniert besser als gedacht.“  
Reicht nicht aus!



Wie gut kann katholische Jugend(verbands)arbeit digital? Meine Antwort lautet: geht, aber wir sind nicht da, wo wir sein könnten und erst recht nicht da wo wir sein sollten.

Die Anzahl an Meetings, Besprechungen und Versammlungen, die ich in den letzten 4 Monaten geführt habe, kann ich nur schätzen. Es sind viele. Häufig hat man mit kleineren technischen Startschwierigkeiten zu tun, aber irgendwann fällt er dann, der Satz: „Es funktioniert besser als gedacht.“ – wenn ich jedes Mal einen Euro bekäme, wenn ich diesen Satz höre, hätte ich mir schon längst ein teures Gamingheadset gekauft, mit dem ich sicher keine Mikroprobleme habe.

Auch ich habe diesen Satz schon einig Male gesagt. Traurig daran ist, dass er zeigt, wie unsere Haltung zum digitalen Arbeiten ist: Die Technik wird unterschätzt, wenig zugetraut und vor allem nicht gekannt. Die Erwartung an digitale Räume ist (noch) gering. Schließlich hat man kein Vertrauen in die Technik, weiß, dass die Bandbreite nicht ausreicht, kennt sich mit der Software nicht so richtig aus und hat eh ein „Verbot“ vom Datenschützer für das Tool bekommen. Das alles sind keine guten Voraussetzungen für digitale Jugendarbeit.

Es ist der Initiative vieler engagierter – oft ehrenamtlicher – Mitarbeiter\*innen in der Jugendarbeit zu verdanken, dass sich in den letzten Monaten trotzdem digitale Angebote aufgetan haben, die man zuvor nicht für möglich gehalten hatte, wie z.B. einfallreiche Gruppenstunden, stimmungsvolle Livestreams von Jugendandachten, kreative Kirchenbauwettbewerbe in Minecraft oder digitale Verbandsversammlungen. Wir wissen, dass jedwede digitale Jugendarbeit eine offline Bewegung nicht ersetzen kann. Während Corona-Lockdown-Phase musste das zwar so sein, aber der Idealfall ist eigentlich: Beides ergänzt sich. Und im digitalen Raum bedeutet es vor allem: Geht mit derselben Haltung ran wie sonst auch! Soll heißen: Es sind Erfahrungsräume und Orte wo Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene sich ausprobieren, Neues und sich selbst entdecken, lernen, Spaß haben, ernsthaft sind und auch mal Unfug treiben. Aufgabe der Jugend(verbands)arbeit bleibt es, all diese Prozesse zu begleiten und zu unterstützen.

Daniel Köberle  
(BDKJ Landesvorsitzender)



### **Deswegen braucht es**

**Infrastruktur.** Staatliche Verwaltungen sind gefordert für den entsprechenden Breitbandausbau zu sorgen, genauso wie es selbstverständlich sein muss, dass die WLAN-Versorgung in einem Jugendbildungshaus zum Standard gehört.

**Teilhabegerechtigkeit.** Digitale Mediennutzung ist weitgehend selbstverständlich – aber nach Kanälen und Zugangsarten immer auch deutlich vom Geldbeutel der Eltern abhängig. Fast 100 Prozent Netzzugang darf nicht darüber hinwegtäuschen, dass Fragen der Teilhabegerechtigkeit immer noch wichtig sind.

**Geschulte und authentische Jugendarbeiter\*innen:** Wir müssen da präsent sein, wo auch unsere Mitglieder und Zielgruppen selbstverständlich sind. Peinliche Auftritte können sehr abschreckend sein für junge Menschen. Daher unbedingt firm machen mit den digitalen Lebenswelten, Tools und Plattformen!

**Differenzierte Datenschutzbeauftragte.** Datenschutz darf nicht pauschalisieren, sondern muss auch die Lebensrealitäten junger Menschen anerkennen, auf technische Fortschritte eingehen und vor allem sehen, dass Kirche zum Menschen kommen muss und dafür die Rahmenbedingungen schaffen.

# Glaube digital

## Ein status quo



Dass Kirche in diesem Internet mal was machen müsse, damit lockt man 2020 niemanden mehr hinter dem Ofen hervor. Die Omnipräsenz digitaler Technologien und Medien ist für sich genommen ein hervorragendes, weil unbestechbares Argument, um ein zu priorisierendes Engagement der Kirche in den digitalen Kulturräumen zu fordern. Will man Kirche auf der digitalen Bühne aber relevant und performant denken, reicht es nicht aus, bloß neue zeitgemäße Kommunikationsformen zu etablieren. Nicht falsch verstehen, selbstverständlich braucht Kirche dringend neue und vor allem plural gedachte Kommunikationsformen. Wer allerdings eine digital präsente Kirche denken und gestalten will, die sowohl den Eigenwert von technischer Digitalisierung, sozialer Digitalität als auch ihren eigenen Stiftungsauftrag rezipiert, der muss sich in erster Linie eine unangenehme Plausibilitätsfrage stellen: Was will und vor allem was hat Kirche digital überhaupt zu sagen? Theologisch gewendet drängt eine solche Herangehensweise eine Überprüfung und Vergegenwärtigung dessen auf, was überhaupt unter dem Begriff der Verkündigung zu verstehen ist. Erfreulicherweise muss über das Grundsätzliche, nämlich ob Verkündigung überhaupt in digitalen Räumen funktionieren kann, nicht generalstabsmäßig debattiert werden. Zu beobachten ist nämlich, dass digitale Räume genuin auf der Selbstmitteilung einzelner Individuen in einem fluiden Geflecht von interpersonalen Beziehungen aufbauen und diese forcieren. Eine personal und sozial gedachte Verkündigung, wie sie das christliche Zeugnis darstellt, fußt seit jeher auf eben diesen Fundamenten. So stellt sich die Frage, wie geht beides zusammen?

### Über das Projekt

@faithpwr ist ein Projekt des Zentrums für angewandte Pastoralforschung mit Sitz an der Ruhr-Universität in Bochum und versteht sich als Laboratorium für digitale Glaubenskommunikation. Es setzt genau an dem skizzierten status quo an und stellt sich konkret die Frage, wie in eben diesen digitalen Kulturwelten religiöse Erfahrungen bereits mit anderen geteilt werden und wie dies besonders gut gelingen kann. Das wesentliche Charakteristikum des Projekts ist ein neu gegründeter und vom ZAP betriebener Instagramkanal (@faithpwr).

### Wie funktioniert @faithpwr?

Der Instagramkanal richtet sich an junge Christ\*innen und religiös Interessierte, die mutig, authentisch und digital ihren Glauben ausdrücken wollen. Der Kanal wird von einem festen Redaktionsteam betreut und ist durch monatlich wechselnde religiöse Themen und sich wöchentlich wiederholende redaktionelle Formate strukturiert. Die Themen müssen dabei gleichermaßen plattformrelevant und religiös intendiert sein; bspw. Körperbild, Beziehung, Mentale Gesundheit oder Familie. Jeder Themenmonat wird abwechselnd von einem Redaktionsmitglied und der Community gestaltet, wobei es insgesamt vier feste redaktionelle Formate zu den immer gleichen vier Wochentagen (So, Mo, Mi, Fr) gibt. Während es am Sonntag und am Montag um einen

persönlichen Impuls oder einen motivierenden Gedanken zum Wochenstart geht, greift der Mittwoch interessante Fakten zum Monatsthema auf. Am Freitag gibt es wechselnde Gastbeiträge von thematisch relevanten Projekten oder Personen auf Instagram, die von der Community eingereicht und zusammen mit der faithpwr Redaktion erarbeitet werden.

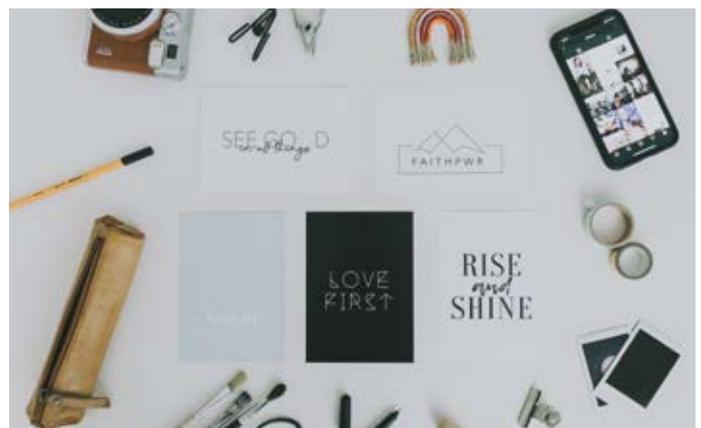
### Erfahrungen und Zwischenbilanz zum Projekt

Das Projekt versteht Glaubenskommunikation als Beziehungsgeschehen, welches stark an biographischen Erfahrungen ausgerichtet ist und sich in alltäglichen Situationen realisiert. Insofern bereitet die Redaktion nicht nur Fakten oder religiöse Erfahrungen Dritter auf, sondern kommuniziert inzwischen auch mehrheitlich vom eigenen Glauben, erzählt vom Christsein im Alltag. Die damit langfristig aufgebaute Glaubwürdigkeit und Authentizität ist dabei nicht nur ein Erfolgsgarant für Social Media im Allgemeinen, sondern darüber hinaus für jede Form von Verkündigung, insbesondere, wenn diese digital gedacht wird.

Nach gut einem Jahr Kanalgeschichte konnte der Account organisch (ohne social Ads) eine Reichweite von 2.200 Abonnenten mit wöchentlich über 30.000 Beitragssichtungen in der Kernzielgruppe junge Erwachsene generieren. Innerhalb des Jahres wurden dabei Erfahrungen mit unterschiedlichen Kooperationsformen von Gastbeiträgen bis zum Kanal-Take-Over sowie unterschiedlichen Themen gemacht. Qualitativ betrachtet haben vor allem die inhaltliche Tiefe der Kommentare und die Anfragen via Privatnachrichten die Erwartungen der Projektgruppe bei weitem übertroffen und dazu geführt, dass ein intensives Netzwerk aufgebaut werden konnte.

Jan Kuhn

(Wissenschaftlicher Mitarbeiter und Doktorand am Zentrum für angewandte Pastoralforschung, Ruhr-Universität Bochum)



# Digitale Jugendarbeit beim CVJM

**Prisma:** Ruben, du arbeitest beim CVJM Deutschland als Referent für die Junge Generation. Dorthin gehört unter anderem auch der große Bereich der digitalen Jugendarbeit. Was ist eigentlich Digitale Jugendarbeit?

**Ruben Ullrich:** Auf der Seite [digitalyouthwork.eu](http://digitalyouthwork.eu) findet sich hierzu ein wunderbares Paper, welches in ein paar Worten zusammenfasst, wie eine digitale Jugendarbeit aussieht.

Hier steht: „Digitale Jugendarbeit bedeutet die proaktive Nutzung und/oder Auseinandersetzung mit digitalen Medien und Technologien in der Jugendarbeit als Werkzeug, Aktivität und/oder Inhalt.“

**Prisma:** Hat die vergangene Zeit etwas für deinen Arbeitsbereich verändert?

**Ruben Ullrich:** Die Corona-Krise hat diese proaktive Nutzung sehr abrupt nach vorne gebracht und geholfen, in den digitalen Medien einen Mehrwert für die eigene (Jugend)arbeit zu sehen. Auf den verschiedensten Internetseiten ist zu lesen, wie vielfältig die Angebote geworden sind, die durch Corona beflügelt wurden: Da wurden Discordserver für gemeinsame Andachten erstellt, online Zocken als ein Angebot des örtlichen CVJM etabliert, es gab eine QR-Schatzsuchen, (Jugend)-Gottesdienste wurden durch hohen technischen Einsatz in die Wohnzimmer der Gemeinden gebracht etc.

**Prisma:** Ist der CVJM schon vor den Einschränkungen durch den Ausbruch des Corona-Virus Schritte einer digitalen Jugendarbeit gegangen?

**Ruben Ullrich:** Ja. Eine Besonderheit liegt in der Kooperation zwischen MainQuest und dem CVJM Deutschland. MainQuest ist ein Verein, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, Brücken zwischen dem christlichen Glauben und der Nerd Culture zu bauen. MainQuest tut dies, indem sie Projekte ermöglicht, durch die Nerds von Jesus hören und die Nerd Culture positiv verändert wird. Und da der CVJM schon seit jeher gern Brücken baut, lag hier eine Kooperation auf der Hand.<sup>1</sup>

**Prisma:** Wie darf man sich diese Kooperation vorstellen?

**Ruben Ullrich:** In gemeinsamen Treffen haben wir die Zusammenarbeit konkretisiert. Eine Idee war dabei schnell gefunden und ist in die Umsetzung gelangt: Mit LevelUp wurde die Idee geboren, eine Konferenz zu veranstalten, bei der Christen aus Deutschland zusammenkommen, um speziell in diesem Bereich des Brückenbauens geschult zu werden.<sup>2</sup>

**Prisma:** LevelUp? Beschreibe diese Konferenz genauer.

**Ruben Ullrich:** Diese Konferenz richtet sich an eine bestimmte Personengruppe. Wenn dir schon allein die Gedanken an Themen wie Gaming, Anime, Science-Fiction oder Cosplay ein Lächeln ins Gesicht zaubern und du dich mit der Frage beschäftigst, wie du deine Begeisterung als Nerd mit deiner Leidenschaft für Gott verbinden kannst, dann bist du hier genau richtig. Ein besonderes Anliegen ist es uns, Gelegenheit zum Netzwerken zu geben. Die perfekte Chance also, um mit anderen nerdigen Christen gemeinsam Zukunft zu gestalten und Spaß zu haben!<sup>3</sup>

*„Es ist einfach so genial, gemeinsam mit anderen Christen über die Hobbys zu sprechen, die sonst in unseren Gemeinden nie vorkommen.“<sup>4</sup>*

<sup>1</sup> <https://www.cvim-blog.de/2019/05/09/levelup-kooperation-mainquest-und-cvim/>  
<sup>2</sup> <https://www.cvim-blog.de/2019/05/09/levelup-kooperation-mainquest-und-cvim/>  
<sup>3</sup> <https://www.cvim-blog.de/2019/10/02/levelup-nerds-glaube-vision/>

*„Zu hören, dass andere Nerd-Christen ähnliche Erfahrungen gemacht haben wie ich selbst. Kontakt mit Gleichgesinnten, die ganz selbstverständlich Glauben und Nerdsein zusammenbringen. Zu sehen, was alles möglich sein kann, wenn diese beiden Lebensbereiche zusammen kommen.“<sup>6</sup>*

**Prisma:** Ok, somit wäre die Zielgruppe genauer definiert. Und was geschieht auf dieser Konferenz?

**Ruben Ullrich:** Bei der Konferenz gibt es neben inhaltlichen Beiträgen, Podiumsdiskussionen, geistliche Impulse und der Chance zum Vernetzen natürlich auch die Möglichkeit zu Zocken. Es geht um Gaming und Glaube.

**Prisma:** In diesem Feld ist die Corona-Pandemie ja nicht wirklich eine Einschränkung gewesen, oder?

**Ruben Ullrich:** Genauso wie viele andere Veranstaltungen konnte auch die zweite LevelUp-Konferenz nicht als Präsenzveranstaltung durchgeführt werden.

Die LevelUp Konferenz, wurde zu einem online Event umgestaltet und hat dadurch einen enormen Boom an Teilnehmerzahlen und Reichweite erhalten. Hat LevelUp mit 40 Personen bei einer „offline“ Veranstaltung gerechnet, waren es bei der Online Veranstaltung über 100.

*„Es ist einfach so genial, gemeinsam mit anderen Christen über die Hobbys zu sprechen, die sonst in unseren Gemeinden nie vorkommen.“<sup>5</sup>*

**Prisma:** Was möchtest du uns gerne noch mit auf den Weg geben?

**Ruben Ullrich:** Die Digitalisierung ist nicht aufzuhalten und die Corona-Krise hat leider geholfen, die Digitalisierung in Kirchen, Gemeinden und CVJMs weiter auf den Weg zu bringen. Lasst und diesen Weg weiter mutig gehen! Es lohnt sich! LevelUp '20 hat gezeigt: christliche Nerds fühlen sich oft nicht wahrgenommen, und das, obwohl Computerspiele auch für viele Christen ganz normal zum Alltag gehören. Dieser Personengruppe sollten sich Gemeinden zukünftig mehr zuwenden.



**LevelUp QR-Code:**

<https://www.cvjm-blog.de/2020/05/14/neun-stunden-pures-gamerglueck/>

4 <https://www.cvjm-blog.de/2020/05/14/neun-stunden-pures-gamerglueck/>  
5 <https://www.cvjm-blog.de/2020/05/14/neun-stunden-pures-gamerglueck/>  
6 <https://www.cvjm-blog.de/2020/05/14/neun-stunden-pures-gamerglueck/>

# Medienkritik auf YouTube

## Über Rezos „Zerstörung der Presse“-Video

### Rezo, YouTube und die Medienpädagogik

Mehr als drei Millionen Aufrufe und 60.000 Kommentare – so viel Aufmerksamkeit hat der YouTuber „Rezo“<sup>1</sup> im Mai für sein Video „Die Zerstörung der Presse“ bekommen. Auf unterhaltsame Weise diskutiert er darin, wie Fake News, Verschwörungs-Geschichten und zweifelhafter Journalismus die Stimmung in unserer Gesellschaft beeinflussen.

Ein Thema, das bereits seit einigen Jahren von Medien-Wissenschaftler\*innen und -pädagog\*innen bearbeitet wird – selten jedoch mit einer derart großen Reichweite. Was macht Rezo anders? Und wie kann sein Beitrag in der pädagogischen Praxis aufgegriffen werden?

Das Schlagwort „Fake News“ gehört mittlerweile fest zum Programm von medienpädagogischen Angeboten, die an Schulen, Medienzentren oder auch durch die Medienfachberatung Schwaben durchgeführt werden. Besonders die Entstehung von extremistischen Echokammern und Filterblasen im Internet bereitet Wissenschaftler\*innen, aber auch Eltern und Pädagog\*innen Sorgen. Wenn die Meinungsbildung von Kindern und Jugendlichen weitgehend unbegleitet im Internet geschieht, besteht die Gefahr, dass Informationen nur noch aus einseitigen und unseriösen Quellen bezogen werden.

Im schlimmsten Fall begründen sich darauf persönliche und politische Einstellungen, die sich immer weiter von der Realität unserer Gesellschaft entfernen und zu radikalen Denkweisen und Handlungen führen. Oder um es mit Rezos Worten zu sagen: „Solche Bullshit-Verschwörungs-Stories sind eben nicht nur einfach lustig, sondern können sackgefährlich sein“.

<sup>1</sup> Allgemein bekannt geworden war Rezo im Jahr 2019 mit seiner „Zerstörung der CDU“. Das damalige Video hat bis heute sogar 17 Millionen Klicks generiert und wurde von zahlreichen Medien und Politiker\*innen aufgegriffen und kommentiert. Wer seinen YouTube-Kanal genauer ansieht, entdeckt dort aber auch weniger ernste Titel wie „Die dümmsten und lustigsten Anmachsprüche“ oder „Der größte Burger der Welt“.

### „Yo, Leute ...“

Seine Ausdrucksweise im Video ist einer der größten Unterschiede zu den klassischen Medien, die Rezo kritisiert. Lässig sitzt er da mit seinem Hoodie und den blauen Haaren und spricht über den problematischen Vertrauensverlust gegenüber der Medienbranche in Teilen unserer Gesellschaft. Er präsentiert seine Gedanken im typischen schnellen YouTube-Tempo und setzt zwischendurch immer wieder freche Sprüche und Seitenhiebe. Dadurch schlägt er gekonnt eine Brücke von Entertainment-Formaten, mit denen seine Fans vertraut sind, hin zur deutlich komplexeren Theorie und Recherche seiner Medienkritik.

Rezo verwendet Jugend-Slang, baut aber auch komplexere Formulierungen ein: „Wenn eine Instanz keine moralische Integrität besitzt, dann ist ein gewisses Maß von Verachtung deren Verhalten gegenüber absolut konstruktiv“.

Er meint damit Anbieter wie die BILD-Zeitung oder private Nachrichtens-Blogs an, die seiner Meinung nach nicht klar genug von anderen, seriöseren Quellen abgegrenzt werden. Wie seriös und vertrauenswürdig ist dagegen aber Rezos Beitrag selbst einzuschätzen? Welchen Wert hat ein privat produziertes YouTube-Video, das die Arbeit von etablierten Zeitungen kritisiert? Mit welchen (journalistischen) Methoden arbeitet Rezo selbst und welche Medien-Tricks verwendet er, um glaubwürdig zu erscheinen?



# Medienkritik auf YouTube

## Über Rezos „Zerstörung der Presse“-Video

### Komplexität aushalten

Genau solche Fragen können ein guter Anlass sein, um mit Jugendlichen über die Unterschiede zwischen On- und Offline-Medien zu sprechen, über den Wert von kritischem Journalismus und über die eigene Einstellung gegenüber verschiedenen Informations-Quellen. Nicht auf jede Frage gibt es dabei eine einfache Antwort – teilweise herrscht nach einer Diskussion sogar mehr Verwirrung als davor.

Auch in Rezos Video lassen sich einige Widersprüchlichkeiten entdecken, wenn man genauer hinsieht: So kritisiert er beispielsweise die Verwendung von reißerischen Überschriften – nennt sein eigenes Video aber „Die Zerstörung der Presse“. Das macht seinen Beitrag nicht unglaubwürdig, gleichzeitig aber auch nicht unbedingt seriöser. Für Kinder und Jugendliche sowie Pädagog\*innen sollte es deshalb darum gehen, genau diese Widersprüchlichkeiten aufzugreifen und gemeinsam zu einer differenzierten Meinung zu gelangen.

Nicht nur für junge Menschen bedeuten die Beschleunigung und Informations-Flut unserer Zeit eine Herausforderung – sondern für alle beteiligten Medien-Akteur\*innen. Im Internet stehen journalistische Inhalte heute auf einer Ebene mit lustigen Katzen-Videos, populären Influencer\*innen oder privaten Verschwörungs-Blogs. Wie kann unter diesen Bedingungen das Vertrauen in seriöse Journalist\*innen erhalten bleiben? Welche Rolle spielen kommerzielle Anbieter, aber auch die öffentlich-rechtlichen Medien in diesem Zusammenhang? Rezos Video bietet eine Gelegenheit, auch mit jungen Menschen über all diese Fragen zu diskutieren und einen kompetenten Umgang mit den verschiedenen Informations-Quellen zu fördern.

Kommentar von Paul Wollny & Katharina Gmeinwieser,  
Medienfachberatung Schwaben

### Original-Video

„Die Zerstörung der Presse“ (60 Minuten) auf YouTube:  
<https://www.youtube.com/watch?v=hkncijUZGKA>

### Hintergründe zu Fake News & Co.

Für Hintergrund-Infos zu Rezos Video empfehlen wir den Beitrag „Medienkompetenz: Journalismus in der Pflicht | ZAPP | NDR“ (18 Minuten) der ebenfalls auf YouTube zu finden ist:  
<https://www.youtube.com/watch?v=GbvKxvXgR5I>



## Kirchenbau-Wettbewerb im Computerspiel Minecraft der kath. Jugendstelle Kaufbeuren

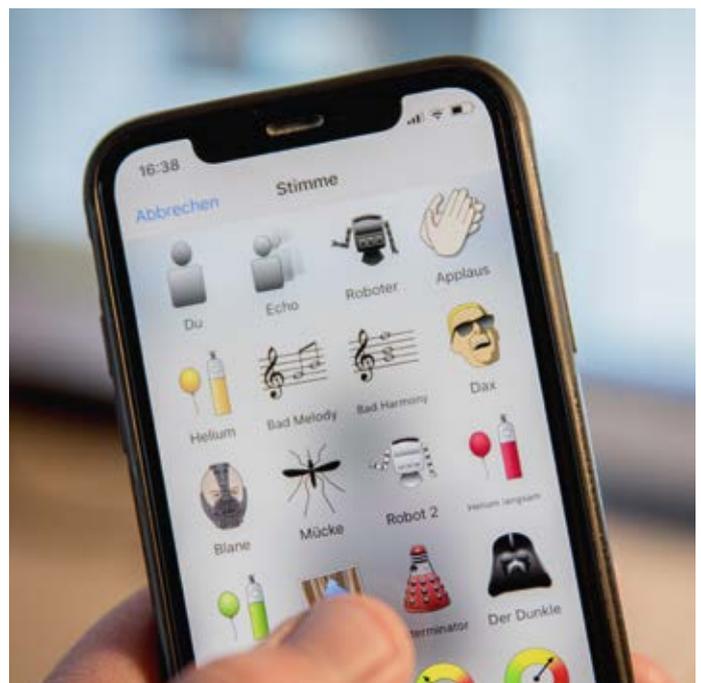
Ein völlig neues Projekt veranstaltete die kath. Jugendstelle Kaufbeuren, gemeinsam mit dem BDKJ KV Ostallgäu. Jugendliche und junge Erwachsene von 9-26 Jahren wurden eingeladen, Kirche online zu bauen, und zwar im Computerspiel Minecraft. Unterstützung bekamen die Initiatoren von Bischof Bertram Meier, der als Schirmherr fungierte. „Schon Jesus hatte den Beruf des Zimmermanns und in jedem von uns steckt ein Architekt, ein Baumeister“, schrieb er den Jugendlichen in seinem Grußwort. Er wertete es als „großes Hoffnungszeichen“, dass die Jugendlichen gemeinsam an der Kirche ihrer Träume bauen. Im Computerspiel bauen die Jugendlichen mit zumeist würfelförmigen Blöcken in einer 3-D-Welt, können so ihre Vorstellungen verwirklichen und setzen sich damit auseinander, was Kirche für sie bedeutet und was für sie beim Thema Kirche wichtig ist. Dabei wurden sie vom Team begleitet, sowohl inhaltlich, als auch pädagogisch.

„Wir wissen um die Gefahren des Spiels“, stellt Jugendreferent Christian Lieb klar, „deswegen haben wir ein sehr durchdachtes Schutzkonzept erarbeitet, das den Jugendlichen präventiv Verhaltensweisen an die Hand gibt, dass sie sich schützen können.“

Der Wettbewerb wurde in zwei Kategorien gestaltet: In der Kategorie „Erfahren“ können die Jugendlichen eine Kirche nachbauen, die ihnen gut gefällt, z.B. die eigene Pfarrkirche. Neue Kirchenbauten schaffen können die Teilnehmenden in der Kategorie „Entwerfen“. In beiden Kategorien mussten sie zusätzlich einen Text einreichen, mit dem sie die unabhängige Jury von ihrer Kirche überzeugen wollten. Darin war z.B. bei den Neubauten auch ein Nutzungskonzept für die Kirche ge-

fordert. Die gemischt zusammengesetzte Jury (Theologe, Vertreterin der Jugendlichen, Minecraft-Spieler und Architekt) hat die Arbeiten nach architektonischem Gesamtkonzept, Nutzbarkeit für Kirche bzw. Gottesdienst, Kreativität und der Umsetzung in Minecraft gesichtet und die Preisträger ausgewählt. Gewinnen konnten die Jugendlichen Geldpreise. Die Gewinnsumme wurde aber jeweils verdoppelt und für ein reales soziales oder kirchliches Projekt gespendet, das die Jugendlichen auswählen konnten. Damit haben die Jugendlichen durch ihren online-Kirchenbau auch zum Aufbau der Kirche „offline“ beigetragen.

Von den knapp 150 Jugendlichen, die sich für das Pilot-Projekt angemeldet haben, sind letztlich 49 Kirchen für den Wettbewerb eingereicht worden. Viele Jugendlichen haben auf dem eigens gemieteten und betreuten Server gemeinsam gebaut und sich auch gegenseitig Tipps gegeben und Anregungen geholt.



Für die Preisverleihung nahm sich Schirmherr Bischof Bertram Meier Zeit: „Es ist für mich klar, dass ich heute mit dabei bin. Es ist für mich heute keine Pflicht, sondern echt eine Freude“, begrüßte er die Jugendlichen und Erwachsenen, die sich die Preisverleihung im Livestream anschauen konnten. Um den Zuschauer\*innen einen umfassenden Einblick zu geben, was bei diesem Pilot-Projekt alles entstanden ist, hat das Vorbereitungsteam in mühevoller Arbeit viele Einspieler vorbereitet. So konnten Bilder aus der Bauphase, sowie Bilder von allen eingereichten Kirchenprojekten bewundert werden. Auch Statements von Teilnehmer\*innen waren zu hören: „Wir sind zu dem Entschluss gekommen, das Haus der Begegnung in Buchloe nachzubauen, weil es für uns wie eine zweite Heimat ist“, berichteten beispielsweise Jugendliche aus dem Sachausschuss Jugend der PG Buchloe. Mit ihrem Nachbau gewannen sie den zweiten Platz in der Kategorie „Erfahren“ – also dem Nachbau von Kirchen. Von allen prämierten Kirchen wurden in weiteren Videos neben den eingereichten Fotos bzw. Videoaufnahmen vom gemeinsamen Server auch die Nutzungskonzepte der Jugendlichen vorgestellt, die auch in die Bewertung einflossen.

Bischof Bertram fiel auf: „Ihr habt euch oft für große Kirchenräume entschieden und ich finde das ein schönes Zeichen, dass ihr sagt: Wir wollen viele sein in der Kirche.“ Auch die Gedanken, die sich die Jugendlichen über die Bestattungskultur gemacht haben, und der Versuch, dass Wärme und Geborgenheit geschaffen werden sollte, und zwar für alle Generationen, beeindruckten. „In euch schlummern Talente. Wenn ihr Architekten werdet, lade ich euch gerne zu einem Vorstellungsgespräch bei mir ein“, stellte Bischof Bertram in Aussicht.



Nach der Preisverleihung schloss der Livestream und auch das große Projekt mit einer Abschlussandacht. Dabei wurde der Aufruf an den hl. Franziskus erinnert: „Baue meine Kirche auf“, aktualisiert in einer Videoproduktion in Minecraft. „Ihr seid ein Riesen-Gewinn für die Kirche“, dankte Sr. Daniela Martin von der kath. Jugendstelle den Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die viel Mühe in das Projekt und ihre Kirchenbauten gesteckt haben. Eine Jugendliche aus der KLJB zog Fazit: „Ich fand es cool, dass was nicht so kirchliches, wie ein Computerspiel, mit ´ner kirchlichen Aktion verbunden wurde und deswegen hab ich mich entschlossen, eine Kirche ganz nach meinen Vorstellungen zu bauen.“

Sr. Daniela Martin  
(Katholische Jugendstelle Kaufbeuren)

Kinder und Jugendliche wachsen heute ganz selbstverständlich mit digitalen Medien auf. Die außerschulische Jugendarbeit als wichtige Sozialisationsinstanz begleitet diese Entwicklung, hinterfragt sie kritisch und kombiniert Werkzeuge zu jugendgerechten Beteiligungsformen. Dabei orientiert sie sich an den Interessen der Jugendlichen und bietet Handlungsräume an, um Medien kreativ zu nutzen oder sie selbst zu produzieren. Denn Kern der Medienpädagogik ist es, durch praktisches Handeln, Kinder und Jugendliche in ihrer Medienkompetenz zu stärken.

Diese aktive Medienarbeit steht dabei ganz im Sinne der Philosophie der DPSG. Hier lernen Mitglieder aufrichtig und engagiert, ihr Leben und ihr Umfeld zu gestalten. Dabei machen sie immer wieder neue Erfahrungen, die ihr Leben bereichern. Wir wollen Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung zu selbstbewussten, starken und medienkompetenten Persönlichkeiten unterstützen. Dabei steht die Lebenswelt unserer Mitglieder im Vordergrund.

Wie die Integration von Medienpädagogik in der Gruppenstunde ohne großen Materialeinsatz stattfinden kann, wird im Folgenden beschrieben. Außerdem werden im Anschluss daran noch zwei digitale Tools vorgestellt, die in der Zusammenarbeit auf Leiter\*innenebene eingesetzt werden können, um Ideen zu sammeln, Projekte und Aktionen zu planen oder Feedback zu sammeln.

## Erstellung eines Stop-Motion-Filmes in der Gruppenstunde

(Bild: entnommen aus dem Stop-Motion-Tutorial der DPSG Augsburg)

Eine Möglichkeit in digitalen wie analogen Gruppenstunden selbst Medienprodukte herzustellen bietet die Smartphone-App „Stop Motion Studio“, die es sowohl für Android-Betriebssysteme als auch Apple-Produkte gibt. Die kostenlose Version bietet bereits viele Möglichkeiten, einfach und schnell einen Stop-Motion-Film zu produzieren. Allerdings sollten Leiter\*innen die In-App-Käufe mit ihren Kindern und Jugendlichen thematisieren. Der Weg vom bewegten Bild zum Film ist anhand von Stop-Motion-Filmen für Kinder gut begreifbar und die Methode ist eine tolle Verbindung der analogen und der digitalen Welt. Zu selbst ausgedachten Geschichten stellen Kinder und Jugendliche selbst die Figuren und Requisiten aus Wolle, Filz, Knete, Pfeifenputzern, Tonpapier, Konfetti uvm. her und erstellen mit dem Smartphone oder Tablet einen Film nach Art eines Daumenkinos. Dabei kann auch das Stativ aus Lego oder Klopapierrollen hergestellt werden, so dass das eigene Smartphone (bzw. das Smartphone der Leitungsperson) tatsächlich ausreicht.

Wichtig wäre, zunächst mit den Grüpplingen die Geschichte zu entwickeln, die erzählt werden soll und dafür ein Storyboard, also ein Drehbuch zu schreiben, das die einzelnen Szenen beinhaltet. Damit wird transparent, welches Material benötigt wird und wie viele Fotos gemacht werden müssen, damit die Geschichte zum Film wird. Übrigens: Pro Sekunde Stop-Motion-Film braucht es mindestens 8 Fotos, damit



die bewegten Bilder zu einem Film verschmelzen, der nicht zu ruckelig wirkt. In der App werden die Bilder dann automatisch zusammengesetzt und das Video kann exportiert werden. Wer mehr Funktionen haben möchte, wie Green Screen-Technik, mehr Vorlagen und keine InApp-Käufe, dem sei die Vollversion von Stop Motion Studio empfohlen, die aktuell einmalig weniger als fünf Euro kostet.

Ein kurzes Tutorial, das mit der Stop-Motion-App gedreht wurde, ist auf der Homepage der DPSG Augsburg zu finden, unter: <https://www.dpsg-augsburg.de/fuer-euch/downloads/>.

Digitale Tools für die Zusammenarbeit der Leiter\*innen

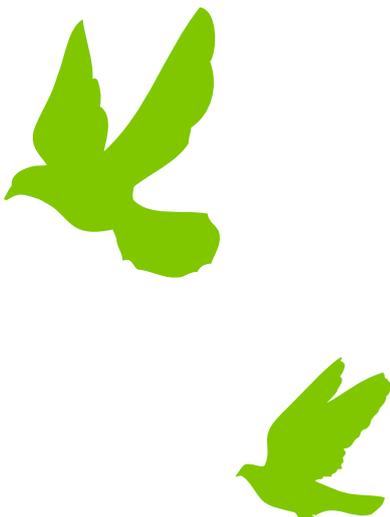
## Padlet

Für Brainstorming, Ideensammlungen und die Planung von Veranstaltungen und Aktionen ist Padlet ein gutes browserbasiertes Tool, das die Zusammenarbeit erleichtert. Dabei handelt es sich um eine digitale Pinnwand, an der alle Menschen mit Zugangslink gleichzeitig arbeiten können, am Smartphone, Tablet wie am PC. Jede Änderung kann live mitverfolgt werden, so dass der Inhalt immer auf dem neuesten Stand ist. In der kostenlosen Version können unbegrenzt viele Bearbeiter\*innen teilnehmen, allerdings können zeitgleich nur drei Padlets erstellt werden. Der Zugriff erfolgt über einen Link oder einen QR-Code. Wichtig zu wissen, Pinnwände können privat, geheim oder öffentlich geteilt werden und jedes Padlet kann mit einem Passwort geschützt werden.

## Mentimeter

Brainstorming, Feedback, Umfragen oder ein gemeinsames Spielen von einem Quiz ist mit dem Tool Mentimeter einfach und schnell umsetzbar. Notwendig ist dafür nur ein PC mit Internetzugang (bei analogen Treffen zusätzlich ein Beamer) und die Teilnehmenden benötigen dafür onlinefähige Geräte wie Smartphone oder Tablet. In der kostenlosen Version gibt es nur einen Umfang von sieben Fragen pro Präsentation, die Anzahl der Teilnehmenden ist jedoch unbegrenzt. Da nur eine Person einen Account erstellen muss, sind Posts von weiteren Bearbeiter\*innen anonym. Dies kann man jedoch umgehen, indem man die Teilnehmenden bittet, ihre Namen unter die Posts zu setzen. In den Einstellungen gibt es viele weitere Möglichkeiten, die Zugriffsrechte weiterer Mitarbeiter\*innen zu modifizieren. Was dieses Tool besonders macht, ist die einfache Bedienung und dass Links, Fotos, Audioaufnahmen uvm. dazu hochgeladen werden können. D.h. selbst die Planung des nächsten Lagersongs kann sich dadurch vereinfachen. Natürlich müssen dabei stets Persönlichkeits- und Bildrechte beachtet werden.

Daniela Ziegler  
(Fachreferentin für Medienpädagogik, DPSG Augsburg)



# „Lernen macht ja doch Spaß“ CAJ findet in der Corona-Zeit kreative Vorbereitungswege auf den Quali



„Ich hätte nicht gedacht, dass Lernen so viel Spaß machen kann“. So die überraschte Rückmeldung eines Jugendlichen aus der 9. Klasse auf ein Lernangebot der CAJ Augsburg. Wenn es auf Abschlussprüfungen wie den qualifizierenden Mittelschulabschluss zugeht, verbinden Jugendliche das eher selten mit Spaß. Anstelle Freunde zu treffen, muss man sich oft allein mit dem manchmal zähen Lernstoff auseinandersetzen. Das digitale Quali-Wochenende wollte zeigen, dass es auch anders geht.

Seit vielen Jahren begleitet die CAJ an verschiedenen Orten im Bistum Augsburg Mittelschülerinnen und Mittelschüler der Abschlussklassen. Dabei unterstützen ehrenamtliche und hauptamtliche Verbandsmitglieder die Jugendlichen bei regelmäßigen Lerntreffs. Dieses Jahr war auch ein gemeinsames Lernwochenende geplant. Wegen Corona wurde kurzfristig alles in den digitalen Raum verlegt. Von 12. bis 14. Juni fand nun auch das Lernwochenende als Videokonferenz statt. Obwohl auch die Bewerbung dieses Jahr erschwert war, nahmen zwölf Jugendliche von fünf Schulen daran teil, darunter die Franz-von Assisi-Schule in Augsburg und die Mittelschule in Marktoberdorf. Sie wurden unterstützt von sieben „Trainer\*innen“ aus der CAJ.

Bildungsreferentin Lucia Schuster berichtet: „Lediglich am Freitagabend zum Einstieg hatten wir ein paar technische Probleme. Nachdem wir uns dann aber alle mit der Technik vertraut gemacht hatten, hat diese gut geklappt.“ Die drei großen Lerneinheiten waren unterteilt in kleine Lerngruppen. Die Jugendlichen konnten sich im Vorfeld entscheiden, welche Fächer sie dabei belegen mochten. Diese intensiven Arbeitsphasen wurden umrahmt von Aufwachspielen, motivierenden Impulsen, einer kreativen Einheit und einem Spieleabend. Auch in den Lerneinheiten waren kreative Lernmethoden eingebaut. Besonders die Quiz-Aufgaben, beispielsweise zu Mathe-Formeln oder Grammatikübungen, kamen bei den Jugendlichen gut an. Sogar in mancher Pause wurden die Mathe-Arbeitsblätter noch fleißig fertig bearbeitet. Die Jugendlichen dachten aber auch über ihre Motivationen nach, sich für den Abschluss anzustrengen. Sie entdeckten dabei eigenes Geld verdienen, etwas erreichen, die eigene Zukunft aufbauen als erstrebenswerte Ziele – und natürlich auch, „endlich fertig sein mit der Schule“.



# „Lernen macht ja doch Spaß“ CAJ findet in der Corona-Zeit kreative Vorbereitungswege auf den Quali

## Was ist deine Motivation?



## Deine Meinung zum Wochenende



Die Mischung scheint dem Team um Lucia Schuster und Jasmin Klein gut gelungen, nachdem viele Teilnehmer\*innen die gemeinsamen Einheiten im Rückblick sowohl als „cool“ wie auch als hilfreich bewerteten. Und selbst während am Samstagabend der FC Bayern um die Meisterschaft spielte, nahmen die Schüler, manche im Bayern-Trikot, an der gemeinsamen Einheit teil.

Obwohl sich manche noch nie persönlich gesehen hatten, kam am Ende sogar so etwas wie Abschiedsschmerz auf. Auch diese Art von Gemeinschaft tat gut. So wurde angemerkt: „Es war richtig schön, in der großen Runde den vollen Bildschirm mit vielen Gesichtern zu sehen“. Für Lucia Schuster ist wichtig, dass die Jugendlichen auch in diesem besonderen Jahr nicht alleine gelassen wurden und es freut sie, dass das Angebot so positiv aufgenommen wurde: „Alle waren motiviert und haben super mitgemacht. Die CAJ wird den Jugendlichen weiterhin mit regelmäßigen Lerneinheiten und als Ansprechpersonen zur Verfügung stehen.“

Lucia Schuster und Christoph Hausladen  
(CAJ Augsburg)



## Gemeinsamer Tag aller Diözesanarbeitskreise der DPSG Augsburg:

Was muss ich bei einer Bergwanderung mit einer Jugendgruppe alles beachten? Darum drehte es sich am 20.06.2020 beim All-DAK-Tag der DPSG Augsburg, unter Einhaltung aller Abstands- u. Hygieneregeln. All-DAK steht für alle Diözesanarbeitskreise, wozu neben den Arbeitskreisen der Altersstufen Wölflinge, Jungpfadfinder, Pfadfinder und Rover auch die Arbeitsgruppe Ausbildung und der Arbeitskreis Internationale Gerechtigkeit gehören.

Tanja, eine Trainerin für Bergwandern (ehemals PSG) machte zunächst auf die unterschiedlichen Voraussetzungen, wie Kondition, Schuhwerk und Orientierung aufmerksam. Wie dann am Berg mit einer Gruppe gewandert werden kann, wurde gleich ausprobiert, indem die Aiplspitz erklommen wurde. Oben angekommen, bekam ein neues Mitglied des Diözesanarbeitskreises der Wölflinge, Benjamin Skoda, feierlich von unseren Vorständen Viola Kohlberger und Alexander Lechner die Berufungsurkunde überreicht und dann ging es mit guter Laune im strömenden Regen bergab.

Daniela Ziegler

(Fachreferentin für Medienpädagogik, DPSG Augsburg)



Foto: Erklommung der Aiplspitz, DPSG Augsburg

## Diözesantag 2019

Mehr als 200 Pfadfinder\*innen der Deutschen Pfadfinderschaft Sankt Georg (DPSG) im Alter von 7 – 29 Jahren haben sich am 06.07.2019 in Augsburg für ein gemeinsames, großes Stadtspiel zu den Themen Wasser, Müll und gesunde Lebensweise eingefunden. Veranstaltet wurde der Tag von allen Arbeitskreisen der DPSG auf Diözesanebene. Durch die Zusammenkunft aller Stämme aus dem gesamten Gebiet der Diözese sollte die Kooperation und das Teambuilding zwischen den Stämmen gefördert und gestärkt werden.

Treffpunkt und Start des Stadtspiels war der Moritzplatz vor der Moritzkirche, die zu der Zeit ihr 1000-jähriges Gründungsjubiläum feierte. Zur ideellen Unterstützung der Augsburger Bewerbung beim Unesco-Welterbekomitee war der Umgang mit der Ressource „Wasser“ ein Hauptthema des Stadtspiels, das mit der Actionbound App durchgeführt wurde. Dabei gab es viele Aufgaben zu lösen, die Kinder und Jugendliche an geschichtsträchtige und besondere Orte in Augsburg führten. Bei manchen Aufgaben verschmolz die analoge und digitale Lebenswirklichkeit der Teilnehmenden, da sie die Schnitzeljagd mit ihrem Smartphone durchführten und viele Medienprodukte wie Fotos, kurze Filme oder Audioaufnahmen dafür erstellten.

Das Thema Müll wurde unter anderem mit einer Müllsammelaktion durch Augsburg bearbeitet. Weitere Aufgaben des Stadtspiels beschäftigten sich damit, wie man nachhaltig und gesund leben kann. Dies war auch zentraler Inhalt der Jahresaktion „vollKOSTbar“ der DPSG. Viola Kohlberger und Alexander Lechner, die ehrenamtlichen Vorsitzenden der DPSG Augsburg, meinten dazu in ihrer Abschlussrede: „Über 50 Millionen Pfadfinderinnen und Pfadfinder weltweit übernehmen Verantwortung, und zwar nicht allein für sich selbst, sondern auch für andere. Sie achten auf sich und wissen, was sie brauchen. Sie bleiben fit, so gut es geht – körperlich und geistig. Sie schauen nach ihren Nächsten, setzen sich für starke Gemeinschaften ein und helfen da, wo es nötig ist, indem sie mit offenen Augen durch die Welt gehen. Und Pfadfinderinnen und Pfadfinder achten auf die Schöpfung, sie sorgen schon heute dafür, dass spätere Pfadfindende in einer Welt leben können, in der man auch gesund bleiben kann.“ Das Stadtspiel führte die einzelnen

Gruppen zu Fuß und mit geliehenen Fahrrädern quer durch ganz Augsburg, wo sie viel über die Stadt und die Augsburger Wasserwirtschaft erfuhren. rutaNatur, der verpackungsfreie Bioladen, weitere Biomärkte und natürlich auch der Augsburger Stadtmarkt waren einige Stationen des Spiels. Besonderen Spaß hatten die Pfadfinder\*innen beim Nachstellen von Augsburger Skulpturen oder dem Fotografieren historischer Stätten durch die „Wasserlupe“. Eugen Schirm, Diakon in Dillingen und geistlicher Begleiter der Pfadfinder\*innen im Bezirk Donau-Ries, feierte zum Abschluss einen Gottesdienst auf der Bühne vor der Moritzkirche, der mit dem gemeinsamen Pfadfinderlied „Flinke Hände, flinke Füße“ sein Ende fand. Im Anschluss baten die Vorsitzenden zum traditionellen Abschlusskreis der Pfadfinder.

Daniela Ziegler  
(Fachreferentin für Medienpädagogik, DPSG Augsburg)



Gottesdienst mit Eugen Schirm



Wasserlupe, DPSG Augsburg



Alexander Lechner und Viola Kohlberger, die Vorsitzenden der DPSG Augsburg



Eine Aufgabe zur Jahresaktion 2019 „vollKOSTbar“

Das Virus Covid 19 hat uns alle zunächst in unserer gewohnten Jugendarbeit zum Stillstand gezwungen. Allerdings war die Pandemie auch ausschlaggebend dafür, nach neuen Methoden zu suchen, die Gruppenarbeit beziehungsweise die Schulung von Jugendleiter\*innen digital ermöglichen:

## Digitale Stufenkonferenzen



Logo Stufenkonferenzen, DPSG Augsburg

So fanden am 9. Mai die Stufenkonferenzen des Diözesanverbandes der DPSG Augsburg in Form einer interaktiven Videokonferenz statt. Nachdem die Konferenzen aufgrund der Pandemie nicht wie geplant auf dem Bärenbachzeltplatz in Langenneufnach stattfinden konnten, wurde kurzentschlossen auf das Videokonferenztool „Zoom“ umgestellt. Neben der Vorstellung von altersgerechtem Einsatz von digitalen Medien in der Gruppenarbeit gab es in den Stufen viel Austausch über die Stufenpädagogik, zum Beispiel durch das Umfragetool mentimeter. Außerdem ging es unter anderem um aktuelle Studienergebnisse der Shell-Studie sowie digitale Spiele für die Gruppenarbeit. Alle Stufen waren beschlussfähig und konnten ihre Delegierten und (Ersatz-)Delegierten für die Diözesanversammlung im kommenden Herbst mithilfe des Tools xoyondo wählen. Nach dem offiziellen Ende tauschten sich noch viele Leute am digitalen Lagerfeuer aus oder spielten zusammen Snake oder Schafkopf digital.

## Digitale Schulungen

Unsere Bildungsreferentin Maria Springer hat für die Weiterbildung der Jugendleiter\*innen ein Thema ausgewählt, das auch digital gut zu bearbeiten ist: Das Verwaltungsprogramm der Mitglieder, NaMi, genannt. Damit das Thema nicht zu trocken ist, hat sie ein lustiges Erklärvideo dazu entwickelt, welches für neue Leiter\*innen den Einstieg in die

NaMi erleichtert. Vertiefend dazu wurde an zwei Abenden eine Online-Schulung zu dem Thema angeboten, an dem auch Mitglieder anderer Diözesen teilgenommen haben.



Entnommen aus der NaMi-Online-Schulung der DPSG Augsburg

Um Jugendleiter\*innen einen Einblick in die Medienpädagogik zu geben, wurde eine Blended-Learning-Einheit zum Thema Medienkompetenz entwickelt. Darin werden prägnante Ergebnisse aus den aktuellen Studien zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen vorgestellt, unter Bezug auf die Situation in den Gruppen der DPSG. Außerdem wird in einem kurzen Erklärvideo dargestellt, wie ein kompetenter, kritischer aber auch kreativer Umgang mit den Medien gefördert werden kann. Ein Actionbound zum Thema Safety Settings stellt Aufgaben, die sowohl dazu anregen, kritisch eigene Sicherheitseinstellungen in den Sozialen Kanälen zu überprüfen, als auch ein eigenes Meme zu dem Thema zu erstellen. Zu finden ist das E-Learning-Angebot auf der Homepage der DPSG Augsburg unter <https://www.dpsg-augsburg.de/fuer-euch/downloads/>.



Entnommen aus der Blended-Learning-Einheit: Digitale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen, DPSG Augsburg



KSJ Augsburg

Auch die KSJ Augsburg wurde von Corona vor eine Herausforderung gestellt. Wie kann man Veranstaltungen stattfinden lassen, ohne sie wirklich stattfinden zu lassen? Also haben sich einige Leiter\*innen zusammengesetzt und angefangen, Aktionen so zu planen, dass sie online stattfinden können und trotzdem das, was Jugendarbeit ausmacht, nicht verloren geht.

Angefangen mit dem zweiten Teil des SchülerMentorenProgramms musste schon eine der wichtigsten Veranstaltungen des Jahresprogramms in ein Online-Format umgeformt werden. Nach einer Absprache der Diözesanleitung wurde festgelegt, dass alle Inhalte, die man online durchführen kann, online stattfinden sollen. Die übrigen Einheiten werden (in hoffentlich nicht allzu ferner Zukunft) an einem Wochenende nachgeholt. Für das Wochenende wurde allen Teilnehmer\*innen ein kleines Paket mit Materialien und Snacks per Post geschickt und vom 16.04. – 18.04. war es dann soweit, alle Teilnehmer\*innen des ersten Teils wurden über Zoom willkommen geheißen. Die drei Tage waren gut strukturiert und haben den Teilnehmenden viel Spaß gemacht. Der inhaltliche Teil bestand aus der Vorstellung der Projekte, die die Teilnehmenden geplant haben und dem allgemeinen Kennenlernen der KSJ. Am Anfang gab es eine Wieder-Kennenlern-Runde und den Abschluss machte eine Reflexion, die fast ausschließlich positiv ausfiel. Zwischendrin wurden Stiftehalter gebastelt, Brownies gebacken und viele verschiedene Spiele gespielt. Beim Abendprogramm konnte man immer aus verschiedenen Spielen wählen und sich aussuchen, in welchem Breakout-Room man möchte. Codenames, Werwolf und Skribbl waren

die Favourites der Teilnehmenden. Am letzten Abend gestalteten dann einige Leiter\*innen einen Bunten Abend, bei dem die Teilnehmer\*innen in unterschiedlichen Teams gegeneinander antraten. Manchmal ging es dabei gegen einen der Leitenden, manchmal gegen die Zeit und manchmal gegen ein anderes Team.

Nachdem das SMP II super gelaufen ist, wurden noch einige andere Aktionen geplant.

Ein Harry Potter Abend sorgte für zauberhafte Stimmung bei den 16 Teilnehmer\*innen, die in ihren Hogwartshäusern gegeneinander antraten, um den Hauspokal für sich zu gewinnen. In verschiedenen Minispielen rund um das gesamte Magie-Universum von J.K. Rowling konnte Hufflepuff (zur Verwunderung aller) den Hauspokal für sich gewinnen.

Auch danach wurden noch einige Spieleabende und Projekte durchgeführt, bei denen gemeinsam gekocht, geknobelt und auch ein digitaler Escape-Room gespielt wurde.

Eva Denk  
(KSJ Diözesanvorsitzende)



KSJ Augsburg



KSJ Augsburg

*Weil die Verbandsarbeit in den letzten Monaten meist digital ab-  
lief, hat sich unser Autor, Christian Wüst, mit online-Lebenswelten  
befasst. Seine persönliche Sicht des digitalen Lebens in Sozialen  
Netzwerken, schildert er hier.*

## **Social Media?**

*Definition: Pluralwort [die Social Media].*

### **Begriff aus der EDV.**

Gesamtheit der digitalen Technologien und Medien wie Weblogs, Wikis, soziale Netzwerke u. Ä., über die Nutzerinnen und Nutzer miteinander kommunizieren und Inhalte austauschen können.

Sofort verstanden? Ich auch nicht. Das kommt, wenn man „Social Media“ in eine der vielen Suchmaschinen im Internet eintippt. Na ja, schon klar, was das Ganze im Groben ist. Und dass es unheimlich facettenreich ist, wird durch diese Definition nur unterstrichen. Bringen wir also etwas Licht ins Dunkel.

Grundsätzlich ist Social Media etwas Digitales. Ein Buch fällt nicht in diese Definition, ein E-Book aber auch nicht. Social Media ruft immer eine Art von Reaktion hervor, ein Like, ein Herzchen, einen Kommentar. Es geht um Kommunikation und Unterhaltung. So gibt es, um beim Beispiel zu bleiben, durchaus Plattformen, auf denen Geschichten, Gedichte oder Poetry-Slams veröffentlicht werden. Das zählt oft zu Social-Media, weil ein direkter Kontakt vom Schreiber zum Leser da ist. Es wird kommentiert, geteilt, geliked und das alles meist kostenlos. Jede\*r kann leicht und günstig auf Inhalte zugreifen.

### **Social Media leben von Interaktion**

Wichtig ist die Interaktion, also das Feedback der einen Seite und die Inhalte der anderen Seite. Es ist selten einseitig, die Rollen wechseln regelmäßig. Jede\*r kann teilen, wozu er\*sie gerade Lust hat. So gibt es Plattformen für Texte, die aber hauptsächlich für die Veranschaulichung des Privatlebens genutzt werden. Ein Bild vom Wandern auf Instagram, ein kurzer Snap vom guten Essen, ein kleiner Text auf Facebook über die aktuelle Stimmung. So nervig es für uns alle beim Durchschauen sein mag, so faszinierend ist es scheinbar trotzdem. Irgendwie haben wir doch das Gefühl, sonst etwas zu verpassen.

### **Toller als die Realität?**

Und sind wir ehrlich: Wer genießt es nicht ab und zu, sein Leben etwas toller und sich selbst ein bisschen aufregender hinzustellen, als man sich selbst sieht? Ich kann förmlich den Teil unter euch spüren, der sich jetzt denkt: „Das brauche ich ganz sicher nicht. Genau deshalb habe ich den ganzen Müll nicht auf dem Handy, ich lebe lieber richtig und reell.“ Die Nicht-Social-Media-Nutzerin – ja es gibt sie tatsächlich noch – Sylvia (24) sieht es so: „Falls ich tatsächlich irgendwelche teilenswerten Erkenntnisse habe, würde ich sie auch teilen. Allerdings ist es, denke ich, sehr subjektiv, was man in diese Kategorie packen würde. Für mich ist die Schwelle, was ich der restlichen Welt mitteile, vermutlich höher als die von einigen anderen. Dafür interessiere ich mich auch nicht so sehr für die neuen Schuhe einer entfernten Bekannten – um es ein bisschen überspitzt auszudrücken. Ich war ein Jahr im Ausland und habe in dieser Zeit einen Blog geschrieben, um Freunde und Familie teilhaben zu lassen. Das war für mich teilenswert und das ist etwas, was ich auch selbst lesen würde.“

### **Einfluss auf die Realität?**

Doch wie wirken sich Social Media nun auf das reale Leben aus? Steigert die Aufmerksamkeit durch Follower schlicht das eigene Selbstbewusstsein und erleichtert vielleicht sogar den Alltag? Oder führen schüchterne Menschen ein extrovertiertes digitales und ein zurückgezogenes reelles Leben? Sophia betreibt einen Instagram-Kanal mit 1.200 Followern und würde sich wohl selbst eher in die zweite Kategorie einordnen: „Ich konnte einfach posten, was ich wollte und meiner Leidenschaft freien Lauf lassen. Der Gedanke, dass mich niemand kennt, war beruhigend. Auch, wenn dieses Hobby nichts ist, wofür ich mich schäme. Anfangs habe ich einfach nur mit Bookstagram (So bezeichnen Instagrammer ihre Aktivitäten, die von Büchern posten, Anm. d. Red.) angefangen, weil ich mich über Bücher austauschen und neue Bücher entdecken wollte. An eine so „große“ Zahl habe ich nicht gedacht. Es freut mich natürlich, dass einige Gefallen an meiner Seite finden und der Austausch größer wird. Um die Zahlen sollte es dabei aber nicht gehen. Das Lesen ist und bleibt meine Leidenschaft – egal, wie viele Follower ich habe.“

## Social Media, ihr Stellenwert und Influencer

So oder so hat ein großer Teil der Menschheit Social Media für sich entdeckt. Laut Statista nutzten Anfang 2020 3,8 Milliarden Menschen Soziale Netzwerke im Internet. Kaum vorstellbar, dass der gesellschaftliche Stellenwert der Netzwerke bald wieder sinkt.

Auch Unternehmen haben das Potenzial längst für sich entdeckt. Werbung wird gerade online immer persönlicher. Damit verbunden ist auch das Berufsbild „Influencer“. Menschen, die nur durch die Darstellung ihres vermeintlichen Privatlebens so viel Aufmerksamkeit erlangen, dass Firmen sie dafür bezahlen, ihre Produkte zu platzieren. Das Besondere: Influencer schöpfen ihre Einkünfte im besten Fall komplett aus Social-Media-Auftritten. Das kann zu unvorstellbaren Erträgen führen. Weit weg von der Realität? Irrtum! Bezahlungen im fünfstelligen Bereich oder darüber hinaus erreichen zwar nicht alle Influencer. Trotzdem wird auch im Kleinen bezahlt und gefördert. Sei es durch kleinere Geldbeträge oder durch limitierte Produkte der Hersteller. Wichtig ist nur, es muss in den Feed passen – für die perfekte Bildergeschichte des Influencerlebens.

Christian Wüst, KLJB Kreis Nördlingen und Mitglied im AK BAUM (Bildungsarbeit und mehr).



Ist Sophia Influencerin? Es erweckt den Eindruck, denn Sophia betreibt den öffentlichen Instagram-Kanal [my.universe.of.books](#) mit über 1.000 Followern. „Ich kann meiner Leidenschaft hier freien Lauf lassen. Eine große Zahl zu erreichen, war nicht mein Ziel“, erklärt sie. Bildquelle: Sophia/Privat



Irgendwie sind wir immer in „Sozialen Netzwerken“ verstrickt. Bei der digitalen Version „Social Media“ gibt es aber einige Besonderheiten, schreibt Christian Wüst.



Sylvia ist bekennende Nicht-Social-Media-Nutzerin. Ihre persönliche Schwelle Dinge aus ihrem Privatleben zu teilen, sei einfach höher, so ihre Erklärung dafür. Bildquelle: Sylvia/ Privat

Seit diesem Frühjahr gibt es gewaltige Veränderungen für unsere verbandliche Jugendarbeit. Konferenzen, Fahrten, Freizeitangebote, Sitzungen und Gruppenstunden können nicht regulär stattfinden, müssen verschoben oder abgesagt werden und es gibt immer wieder Unsicherheiten, unter welchen Bedingungen etwas stattfinden darf.

Für die Arbeit der Kolpingjugend in der Diözese Augsburg also ein großer Einschnitt in das gewohnte Arbeiten. Zuerst sind da natürlich die eigenen Veranstaltungen, die auf einmal nicht mehr funktionieren und dann kommen noch die Ortsgruppen mit ihren ganz eigenen Problemen dazu.

Aber wir haben Wege gefunden, wie wir unsere Mitglieder unterstützen und bestärken können und auch für unsere eigenen Veranstaltungen haben sich Lösungen ergeben. Für unsere Diözesankonferenz Anfang Mai war eine Umplanung zu kurzfristig, aber seitdem haben wir viele neue Ideen entwickelt, wie wir unsere Inhalte trotzdem verbreiten können.

Eine unserer ersten Aktionen brachte die Arbeitsgruppe Kinderstufe ins Rollen, die normalerweise Spieleketten, Tagesveranstaltungen oder Ferienfreizeiten für Kinder zwischen 7 und 13 Jahren plant und durchführt. Unter dem Motto „Kolping-Origami“ gab es für die Gruppenleiter\*innen vor Ort ein Erklärvideo und eine bebilderte Anleitung zur Weitergabe an ihre Grüpplinge. So sollte trotz des eingeschränkten Kontakts eine Möglichkeit aufgezeigt werden, wie weiterhin eine Art von Gruppenstunde stattfinden kann. Als Anreiz wurde das ganze mit einem Fotowettbewerb und schokoladigen Gewinnen verbunden.



Zu Ostern hatte die Arbeitsgruppe Leben und Glauben einiges zu bieten. Um die Festtage herum gab es Impulse sowie Bastel- und Backtipps unter dem Motto „Glücksmomente“ auf unseren Kanälen bei Facebook und Instagram. Damit wurden unsere Follower auf das freudige Fest Ostern aufmerksam gemacht und aufgefordert sich aktiv darauf vorzubereiten, etwa beim Gestalten einer Osterkerze, beim Brotbacken für den Gründonnerstag oder durch jugendgerechtes Deuten des Evangeliums am Ostermontag.



„SINNvoll in den Abend“ ging es mit der Arbeitsgruppe Junge Erwachsene. Aus ihrer Tagesfahrt für alle zwischen 18 und 30 Jahren wurde eine Videokonferenz mit Anreizen für alle Sinne. Damit es mehr zu fühlen gab als nur Ton und Bild der Videoübertragung, mussten schon vorab ein paar Dinge wie ein Apfel oder eine Kerze bereitgestellt werden. Es entstand ein interaktiver, besinnlicher und lustiger Abend mit Freunden, ganz von zu Hause aus.

# Die Kolpingjugend in der Diözese Augsburg Digital durch Corona



Auch alle unsere anderen Arbeitsgruppen sind trotz der Beschränkungen aktiv. Sie treffen sich per Telefon- oder Videokonferenzen und seit es wieder möglich ist, mit entsprechenden Hygienemaßnahmen auch wieder im Diözesanbüro. Dabei geht es um die Anpassung von Veranstaltungen an die geltenden Regeln, Entwicklung neuer Formate und vielleicht am Wichtigsten, um das Kontakthalten zwischen den Engagierten.



Dabei hat sich auch ganz neues ergeben wie etwa das Format „Quatsch mit der DL“. Wenn man die Diözesanleitung schon nicht auf Veranstaltungen treffen kann, gibt es seit kurzem in unregelmäßigen Abständen immerhin die Möglichkeit, live bei Instagram zu fragen, zu fordern, einzubringen und zu quatschen. Dabei geht immer ein Mitglied der Diözesanleitung online und die Zuschauer können sich per Chat oder Video beteiligen.

Auf der Suche nach neuen Möglichkeiten gab es auch übergreifende Aktionen. So wurde von allen Diözesanverbänden der Kolpingjugend in Bayern eine gemeinsame Fotoaktion ins Leben gerufen. Außerdem wurde deutschlandweit auf offene Online-Angebote hingewiesen. So kam ein Austausch weit über die eigene Ortsgrenze der Jugendlichen zustande, den es normalerweise nicht gegeben hätte.

Durch die stark vermehrte Nutzung von Videokonferenztools hat sich auch in der Zusammenarbeit mit den „Erwachsenen“ des Kolpingwerks Augsburg Neues aufgetan. Als generationenübergreifender Verband konnte bei Schulungsangeboten und der Realisierung von Online-Maiandachten die Jugend dem ganzen Verband unter die Arme greifen und mit Knowhow glänzen.

Anders herum hatte eine Telefonaktion des Kolpingwerks, bei der alle Ortsgruppen kontaktiert wurden, auch für die Jugend ihre Vorteile, sodass wir uns, Jung und Alt, gemeinsam gegenseitig gestärkt haben.

Für die kommenden Monate liegt der Fokus auf der Durchführung unserer Veranstaltungen. Das diözesane Kinder-Zeltlager in der ersten Sommerferienwoche wird noch rein digital stattfinden, aber damit die Kinder nicht nur vor dem PC sitzen, gibt es auch viele analoge Aufgaben und Angebote.

Zum Ende des Jahres wird unsere dreitägige Diözesankonferenz stattfinden. Der bis dato ungewissen Lage ist es geschuldet, dass wir Präsenz- und Online-Variante gleichermaßen planen müssen, aber wir werden auf jeden Fall das Beste daraus machen, mit coolen Aktionen, großartigem Input und Möglichkeiten zu Begegnung und Austausch.

So hat es sich in den letzten Monaten gezeigt, dass wir den aktuellen Umständen zum Trotz, ein starker Verband sind, in dem wir uns gegenseitig stützen, motivieren und bereichern. Wie schon Adolph Kolping sagte: „Wer Mut zeigt, macht Mut!“ Und so gehen wir mutig durch diese schwere Zeit, mal digital, mal analog, aber nie allein.

Tobias Mairle  
(Diözesanleiter der Kolpingjugend in der Diözese Augsburg)

Bildquellen: Kolpingjugend Diözesanverband Augsburg

# Perspektiven der Digitalisierung in der PSG

## Kann ein Lager online funktionieren?

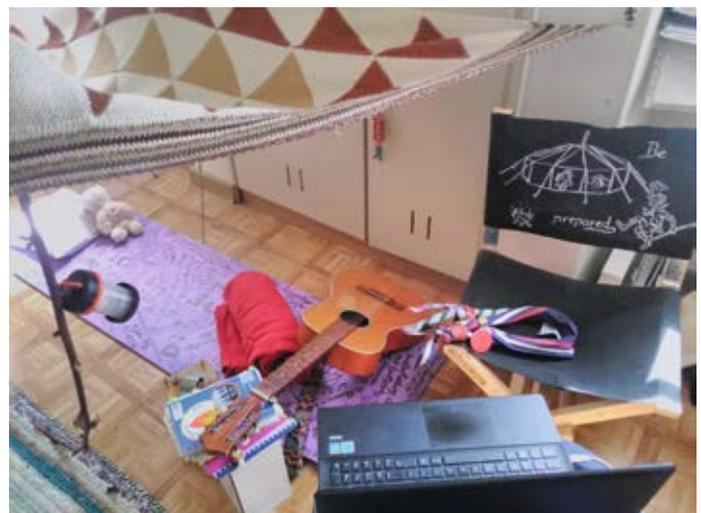
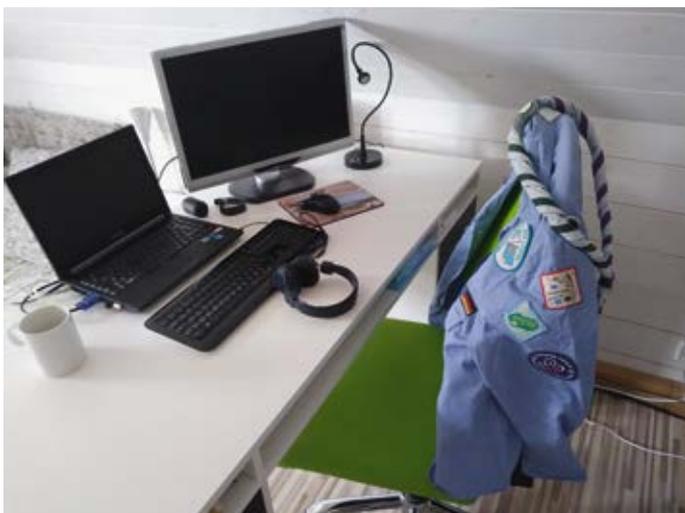


Die Planungen für unser Lager im Mai liefen an und wurden immer konkreter und dann das ... Lock-Down, Social-Distancing, Kontaktbeschränkungen: #wirbleibenzuhause. Der sozialen Verantwortung waren sich alle bewusst und die Diözesanleitung war gezwungen, das mit so viel Vorfreude erwartete Zeltlager abzusagen. Dabei waren sich alle einig: Gerade in diesen Zeiten, in denen die Mädchen sich nicht wie sonst in der Schule sehen oder sich am Nachmittag treffen können, ist die Gemeinschaft der Pfadfinderinnen wichtig. In unzähligen Telefonaten, Mails und Telefonkonferenzen wurde gemeinsam mit dem Büro-Team überlegt, wie ein digitales Zeltlager aussehen könnte. Online-Dienste wurden ausprobiert und miteinander verglichen. Diözesanweite Leiterinnenrunden wurden einberufen und spätestens nach einem kleinen Testlauf mit Online-Gruppenstunden am Ostermontag stand fest: Wenn nicht wir, wer dann?

Auf einer Art digitalem Pinnbrett, einem Padlet, wurden Ideen gesammelt. Leiterinnen aus der ganzen Diözese boten sich an, je nach ihren Fähigkeiten und technischen Erfahrungen Workshops zu organisieren. Bei all der Vorfreude blieb aber im Hinterkopf immer noch ein seltsames Gefühl: „Wird das Angebot überhaupt angenommen? Was ist, wenn gar

niemand mitmacht? Oder wenn viel zu viele da sind?“ Da es keine Anmeldung gab und die Einladungen nur über E-Mail, Messenger und das Internet verbreitet wurden, durchaus berechtigte Befürchtungen.

Die Zeit verging und es war Donnerstagabend. Statt wie sonst gemeinsam, trafen sich alle zum Lagerauftakt zuhause vor dem Computer. Schon kurz vor dem offiziellen Startschuss konnte erleichtert durchgeatmet werden: Ja, wir sind viele, wir zelten trotzdem! Dann begann alles fast wie immer, aber trotzdem etwas anders. Die Zelte wurden in der Wohnung aufgebaut oder die Isomatte unter Konstruktionen aus Decken und Tüchern ausgerollt. Zusammen tanzten alle zum Lager-song „Power in Me“. Nach einer ersten Nacht im Schlafsack starteten am Freitagvormittag die verschiedenen Workshops. Aus dem vielfältigen Angebot konnte jede aussuchen, was sie wollte. Die jüngeren Pfadfinderinnen bastelten Windlichter aus Marmeladengläsern oder Nisthilfen für Insekten aus Dosen. Die älteren Pfadfinderinnen diskutierten in Konferenzen über Themen wie Inklusion oder lernten starke Frauen aus der Geschichte und der Gegenwart kennen. Sie schwitzten beim Fitness-Workout über Livestream oder zeigten ihr Geschick beim Klopapierrollen-Stapeln. Am Abend gab es Singerrunden am virtuellen



# Perspektiven der Digitalisierung in der PSG

## Kann ein Lager online funktionieren?

Lagerfeuer, bei dem das Stockbrot nicht fehlen durfte. Das kam zwar aus dem Backofen und wurde statt um einen Stock um einen Holzlöffel gewickelt, aber das tat dem Geschmack keinen Abbruch.

An der Pinnwand im Internet erschienen immer neue Bilder von bunten Woll-Federn oder Kissen und Geldbeuteln, die beim Upcycling entstanden waren. Alle zeigten, was sie zuhause beim gemeinsamen Mai-Lager erlebten. So entstand trotz der räumlichen Distanz ein Gefühl der Gemeinschaft. Bei den Videokonferenzen traf frau immer häufiger auf bekannte Gesichter. Das alles kam zwar nicht an ein echtes Zeltlager heran, aber es war ein kleiner Ersatz, gerade in der aktuellen Situation. In den Kommentaren wurde die Dankbarkeit für die willkommene Abwechslung zu dem doch recht eintönigen Alltag aus Schule-daheim und Kontaktbeschränkungen deutlich.

Das Mai-La war ein voller Erfolg. Bei unseren fast 40 Live-Workshops nahmen rund 150 Pfadfinderinnen aus der ganzen Diözese teil. Auch die vielen Aufgaben und Challenges wurden voller Begeisterung gemeistert.

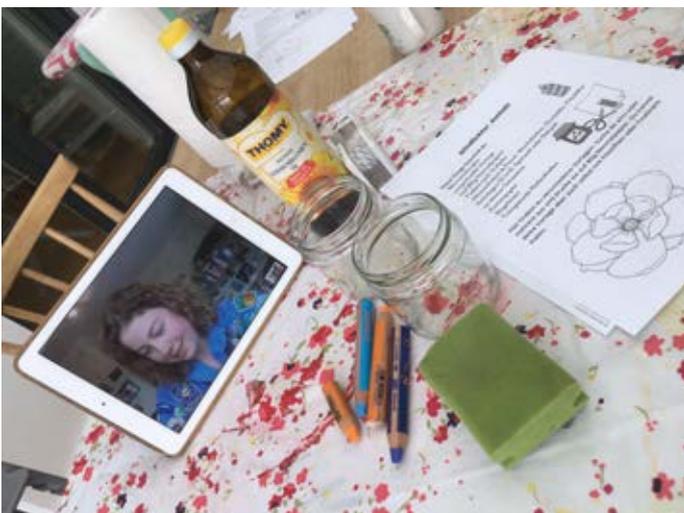
Wir wollen den Digitalisierungsschub(s) weiter effektiv nutzen. Unsere diözesanweiten Leiterinnenrunden waren gut besucht und perfekt,

um sich kurz über die neuesten Infos auszutauschen. Wir entwickelten digitale Stammtische, bei denen neben Pfadfinderatmosphäre und Zusammengehörigkeitsgefühl, ein thematischer Input und Austausch zwischen Jung und Alt stattfinden kann. Wir freuen uns sehr, dass auch die Stammtische gut besucht sind.

Durch den persönlichen Zugang zu digitalen Medien und den Umgang damit haben wir hoffentlich ein paar Mädchen längerfristig für den Umgang mit digitalen Tools begeistert. Auch in diesem Bereich gilt für uns als Pfadfinderinnen das Motto: Befähigung, Teilhabe und Ausprobieren – in den Worten unseres Gründers formuliert: "learning by doing".

Ideen rund um digitale Onlineangebote, wie Spiele, Methoden, Zeltlager, Onlinetools, Gruppenstunden auf Abstand und vieles mehr gibt es unter: <https://de.padlet.com/ds264/supermova>

Sophia Vogel  
(Bildungsreferentin der PSG/Fachstelle Mädchenpädagogik)



## BDKJ Nachhaltigkeitswochenende des KV Weilheim-Schongau vom 24.01. – 26.01.2020

Für elf Jugendliche und junge Erwachsene aus der Weilheimer Umgebung hieß es Ende Januar: Auf ins Klöster! Ein Wochenende lang wollten wir uns intensiv mit dem Thema „Nachhaltigkeit“ auseinandersetzen.

Am Freitagabend ging es gleich richtig los. Nach einer Stärkung mit gesundem und selbstgekochtem Essen – es gab Käsespätzle und Salat – testeten wir in einem Quiz unser Wissen rund um Klimawandel und Globalisierung. Tief ins Quiz versunken, vergingen die ersten Stunden wie im Flug, ehe wir den Abend bei guten Gesprächen ausklingen ließen.

Am nächsten Tag bekamen wir Besuch von Susi Keil, die uns zwei Workshops aus dem Projekt „werde WELTfairÄNDERER!“, mitbrachte. Im ersten Workshop führte uns Susi sehr eindrucksvoll vor, wie viel Wasser wir in unserem Alltag verbrauchen. Wir waren sehr erstaunt für was wir alles Wasser verbrauchen und was hier über den Tag für Mengen zusammenkommen. Nach einer kurzen Pause durften wir dann einen Blick auf unseren Fleischkonsum werfen. Damit verbunden haben wir uns auch mit den Auswirkungen unseren Konsums auf die Umwelt be-

schäftigt. Die Thematiken aus den Workshops beschäftigten uns alle so sehr, dass der Vormittag, dank hitziger und guter Diskussionen, schnell vorbeiging und wir uns ein leckeres vegetarisches Mittagessen mehr als verdient hatten.

Der Nachmittag stand, nach einer großzügigen Mittagspause, ganz unter der Devise „Selber machen, statt kaufen“. Von Badesalz über Lippenbalsam bis hin zu selbstgemachtem Eis war für alle etwas dabei. Die Inhaltsstoffe unsere selbstgemachten Produkte haben wir im Anschluss mit denen konventionell hergestellter Produkte verglichen. Das Fazit unserer Workshops war eindeutig: Wenn wir Produkte, die wir im Alltag verwenden selbst herstellen, wissen wir was drin ist, können auf natürliche Inhaltsstoffe zurückgreifen und das Beste: Wir haben neben dem Verbrauch auch noch jede Menge Spaß bei der Herstellung

Nach den Workshops ging es an die Vorbereitung für unser faires und nachhaltiges 3-Gänge-Menü. Unsere Zutaten haben wir im Vorfeld im Biomarkt nach Möglichkeit saisonal und regional eingekauft. Auf un-



serem Menüplan stand als Vorspeise eine Selleriesuppe mit würzigen Croutons. Zum Hauptgang gab es in der vegetarischen Variante gratinierte Rote Bete auf zweierlei Kartoffelpüree mit geschmortem Fenchel und Brokkoli. Für die, die etwas Fleisch wollten, stand Schweinefilet anstatt der gratinierten Roten Beete auf dem Plan. Zu unserem abendlichen Menü stante uns auch unser BDKJ Kreisverbandspräsident Florian Stadlmayr einen Besuch ab, mit dem wir zwischen Haupt- und Nachspeise einen schön gestalteten Late-Night-Gottesdienst gefeiert haben. Auf diesen waren wir besonders gespannt, da uns am Morgen zuvor noch eine „Sprachnachricht“ von Florian erreichte, er bräuchte jede Menge Müll für seinen Gottesdienst. Viel hatten wir nicht, da wir sehr darauf geachtet haben verpackungsarm einzukaufen, doch es war genug. Und noch nie war eine Predigt mit so viel Müll, gleichzeitig so tief sinnig. Es war schon nach Mitternacht als es schließlich zum krönenden Abschluss dieses Abends Fächerbratpfel mit knusprigen Haferstreuseln und unserem selbstgemachten Vanilleeis gab.

Am Sonntag hieß es dann schon wieder Abschied nehmen. Nach gemütlichem Brunch, dem großen Hausputz, einer intensiven Reflexionsrunde und dem Gruppenfoto ging es auch schon wieder nach Hause. Natürlich mit guten Vorsätzen für ein nachhaltiges Leben und vielen neuen Ideen zum selber machen. Was sich nun bei den Teilnehmer\*in wirklich verändert hat, sei einmal dahingestellt, aber wir hoffen natürlich so einiges. Was wir aber mit Sicherheit sagen können ist, dass es Spaß gemacht hat: Wir haben gemeinsam diskutiert, viel gelacht und tolle neue Bekanntschaften gemacht. Alles in allem ein großer Erfolg der nach Wiederholung schreit. Ja, und nachhaltig war es auch, erreichte das Vorbereitungsteam doch Ende Juni nach den vorrangegangenen Abschlussprüfungen folgende Nachricht: „Das BDKJ Nachhaltigkeitswochenende hat mir doch glatt mein Abitur gerettet.“

Wer jetzt wissen möchte wie das Nachhaltigkeitswochenende das Abitur retten kann, darf gerne auf unser Nächstes mitfahren, da erzählen wir dann die ganze Geschichte ;-)

Dominikus Zöpf  
(Kreisverband Weilheim-Schongau)



# Offene Jugendarbeit während der Corona-Zeit



Das Café Schülertreff ist eine offene Jugendeinrichtung in der Innenstadt von Augsburg. Täglich halten sich hier viele Jugendliche auf, es wird gemeinsam gekocht, gespielt, geplaudert... es herrscht immer ein offenes, buntes und wuseliges Miteinander. Jugendliche können hier Freunde treffen, vor der Schule frühstücken, Hausaufgaben machen und treffen auf Pädagog\*innen, die zuhören und unterstützen.

Um eine Ausbreitung des Corona Virus zu verlangsamen, mussten Mitte März die Schulen in Bayern schließen. Auch das Café Schülertreff hat seine offenen Türen für einige Wochen schließen müssen.

In Zeiten, in denen die Welt von jetzt auf gleich auf den Kopf gestellt wird und vieles Vertrautes im Alltag wegbricht, finden wir, ist es umso wichtiger, bekannte Anlaufstellen und Beziehungen aufrecht zu erhalten. Deshalb hieß es bei uns, wie vielerorts anders auch: Kontaktlos? Klar, aber dennoch war allerhand Kontakt los...

Die Mitarbeiter\*innen des Café Schülertreff haben sich in der, auch für sie neuen Homeoffice Situation, viel ausgetauscht und kreativ die aufgetretene Frage „Wie kann Freizeit/Beratung/Hilfe für junge Menschen ohne Begegnung aussehen?“ bearbeitet.

Viele der Jugendliche, die uns besuchen, sind auf Instagram. Die Plattform haben wir genutzt, um ansprechbar und im Austausch zu bleiben, Informationen zu teilen und Unterstützung anzubieten.

Weil die Jugendlichen nicht in das Café Schülertreff kommen konnten, kam das Café über ein neu eingerichtetes virtuelles Café Schülertreff zu ihnen nach Hause. Das hat mit der Plattform „Discord“ gut funktioniert, bei der es möglich ist über Text- und Sprachkanäle mit Jugendlichen zu kommunizieren, so wie auch gemeinsam Spiele zu spielen.

Über Zoom haben wir gemeinsame Videokonferenzen mit den Jugendlichen entwickelt, in denen Raum war, um sich auch untereinander offen auszutauschen wie es den Einzelnen in dieser herausfordernden Zeit geht.

Was ist uns in der Corona Zeit aufgefallen? Viele Probleme des Aufwachsens wurden durch die Corona-Krise wie in einem Brennglas vergrößert, das betrifft besonders die Lebenslagen und Bildungschancen von benachteiligten Kindern und Jugendlichen.

# Offene Jugendarbeit während der Corona-Zeit

Die gerade publizierte Studie von Andresen et al. (Mai 2020) mit dem Titel: „Erfahrungen und Perspektiven von jungen Menschen während Corona-Maßnahmen“ zeigt deutlich: Kinder und Jugendliche wollen nicht auf ihre Rolle als Schüler\*innen reduziert werden, sie suchen auch weiterhin Freiräume und Chancen der Selbstbildung in anderen Settings (wie zum Beispiel der offenen Jugendarbeit); sie wollen öffentlich gehört werden, gerade in Berücksichtigung der Unterschiede ihrer Lebensverhältnisse; Einsamkeit, Sorgen und Verunsicherung drängen nach pädagogischer Unterstützung.

Was nehmen wir aus der Corona Zeit mit für unsere pädagogische Arbeit? Es wurde davon ausgegangen, dass in kürzester Zeit alle möglichen Lebens-, Ausbildungs- und Freizeitbereiche digitalisiert werden können: Das persönliche Leben, Freundschaften und Familienbeziehungen ebenso wie Arbeit, Ausbildung, Schulen. Nicht nur die Organisationen und Bildungskonzepte konnten sich nicht so schnell umstellen, auch die technische Ausstattung ist für die meisten jungen Menschen nicht gegeben. So besitzen die meisten zwar ein Smartphone, aber nicht unbedingt einen Rechner oder die Haushalte verfügen über keine entsprechenden Internetverbindungen und ausreichend Datenvolumen.

Das Thema Homeschooling wird uns in unserer Arbeit auch noch in Zukunft beschäftigen, in dem wir die Jugendlichen dabei begleiten sowie Lernräume und Laptops bereitstellen.

Letztlich stellen wir fest, dass Jugendarbeit von der digitalen Arbeit profitieren kann, der Ort und die analoge Beziehungsarbeit aber nicht ersetzt werden kann. Durch die Corona Schließungen wurde den Jugendlichen einer ihrer „Wohlfühlorte“ und ein offener Ort für ein echtes Miteinander weggenommen. Jugendliche brauchen diese Räume für ihre Entwicklung, besonders dann, wenn Themen wie Armut, beengte Lebensverhältnisse und häusliche Gewalt präsent sind.

Franziska Seefried  
(Pädagogische Mitarbeiterin im Café Schülertreff)



**Wir sind für euch bei Instagram.**  
Ihr habt Fragen? Langeweile? Lust mit jemandem zu reden?  
Braucht Hilfe bei den Hausaufgaben oder habt Probleme?  
Wir helfen euch!

Dienstag	11.00 – 14.00 Uhr
Mittwoch	11.00 -14.00 Uhr
Donnerstag	11.00 -14.00 Uhr



**Lass mal zusammen Tee trinken!**  
am 27.05.2020  
18.00-19.00 Uhr  
Wegen Corona online über Zoom  
Schreib uns, dann schicken wir dir den Einladungslink.  
Wir freuen uns auf dich!  
Christoph, Kathi, Lucia und Miguel

### **Orgelkonzert zu Gunsten der BDJ – Stiftung – ein wirklich besonderer Abend!**

„Heiliger Bischof Simpert, hör unser Lied!“ In seiner Improvisation über das Schlusslied der „Simpert-Vesper“ von Pater Norbert Becker entfaltete Organist Peter Bader die volle Klangbreite der Marien- und der Hauptorgel der Basilika St. Ulrich und Afra. Mit einem abwechslungsreichen Streifzug durch die Musikepochen, von Augsburger Tänzen der Renaissance über J. S. Bach, einer Mozartsonate in zeitgenössischen Jazz-Harmonien bis hin zur Toccata aus der Suite Gothique von Boellmann zog der meisterhafte und sympathische Künstler die Zuhörenden in seinen Bann. Für ein besonderes Erlebnis sorgte zudem das Format des „Emporenkonzertes“, das den Besucher\*innen seltene Einblicke in die Kunstfertigkeit des Organisten und in den weiten Raum der Basilika bot. Rund um das Konzert ergaben sich informative Gespräche über die Arbeit und Unterstützungsmöglichkeiten unserer BDJ Stiftung, die mit rund 540 Euro Spenden ihr Stiftungskapital aufstocken konnte. Zusammen mit Verbändereferent Domkapitular Dr. Hacker spendeten die Besucher\*innen begeistert Beifall und brachten zum Ausdruck, dass sie mit dem Orgelkonzert zu Gunsten der BDJ-Stiftung einen wirklich besonderen Abend erleben durften. Allen Spender\*innen und ganz besonders dem Organisten Peter Bader sagen wir ein herzliches „Vergelt’s Gott“!





BDKJ-Stiftung in der  
Diözese Augsburg

## Ein kleiner Funke für ein großes Feuer

**Ihre Zustiftung für die katholische Jugendarbeit**

IBAN: DE34 3606 0295 0018 0160 10

BIC: GENODED1BBE

**BDKJ-Stiftung in der Diözese Augsburg e.V.**

Kitzenmarkt 20

86150 Augsburg

[www.bdkj-augsburg.de/bdkj-stiftung](http://www.bdkj-augsburg.de/bdkj-stiftung)

0821 . 3166-3451



