

# Themencluster „Medien- und Demokratiebildung“



Im folgenden Dokument werden relevante Themenfelder der Medien- und Demokratiebildung für das Bildungsprogramm **j umblR<sup>JIM</sup>** des [Imb - Landesfachverband Medienbildung Brandenburg e.V.](http://www.imb-brandenburg.de) strukturiert und nach sieben Kategorien für die pädagogische Praxis eingeordnet. Das Dokument wurde als kollaborative Arbeitsgrundlage für den medienpädagogischen Alltag mit Heranwachsenden erarbeitet. Es wurde durch das [Büro Berlin des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis](http://www.jff-berlin.de) entwickelt und soll regelmäßig ergänzt werden. Sie haben Fragen, Ergänzungen, Kritik oder Impulse? Schreiben Sie an [j\\_umblR@medienbildung-brandenburg.de](mailto:j_umblR@medienbildung-brandenburg.de) !

Themenfeld	Themen	Pädagogische Leitfragen	Methoden	Ansätze und Tools	Best-Practices der Medienbildung
<b>Sozial- &amp; Lebensraum</b>	Lokale Geschichte Lokalpolitik Regionalentwicklung Stadtplanung Gerechtigkeit & Chancengleichheit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wie können Jugendliche ihren Sozialraum mithilfe von digitalen Medien erkunden?</li> <li>Wie setzen sich Jugendliche aktiv mit lokaler Geschichte und Politik auseinander?</li> <li>Wie können Jugendliche zur Veränderung ihres Sozial- und Lebensraums beitragen? Welche Medien können diesen Prozess unterstützen?</li> </ul>	Geocaching Foto-Safari Interviews/Vox-Pops Interaktive Karte Dokumentarische Ansätze Virtuelle Raumgestaltung Kinder- und Jugendredaktion	<a href="#">Digitale Schnitzeljagd mit Actionbound</a> <a href="#">PLACEm</a> <a href="#">Stadtentwicklung mit Minecraft</a> <a href="#">Espoto Mobile Serious Games</a> <a href="#">Minetest</a>	<a href="#">RaumPioniere-Zukunft</a> <a href="#">KingCode</a> <a href="#">Meine, deine, unsere Stadt</a> <a href="#">#Stadtsache</a> <a href="#">OderDojo</a> <a href="#">SnapDeinFürWa</a>
<b>Umwelt &amp; Nachhaltigkeit</b>	Klimawandel Upcycling Mobilität Landwirtschaft Smart Living Aktivismus (FFF)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wie arbeiten Jugendliche kreativ an Strategien zum Umweltschutz und zur Lösung der Klimakrise?</li> <li>Wie setzen sich Jugendliche aktiv mit Re- und Upcycling auseinander?</li> <li>Wie kann das Thema Mobilität mit digitalen Technologien bearbeitet werden?</li> </ul>	MakeyMakey Robotik Expert*innen-Interviews Medienkampagnen 3D-Druck Ausstellung	<a href="#">Zukunftsszenarien</a> <a href="#">Minecraft Umwelt Challenge</a>	<a href="#">FutureMonsterLabs</a> <a href="#">Keep Cool mobil</a> <a href="#">Umweltredaktion</a>
<b>Datensouveränität</b>	Algorithmen Persönlichkeitsrechte Copyright Datenschutz Big Data Künstliche Intelligenz Sprachassistenten Wearables	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wie können Jugendliche nachvollziehen wo sie welche Datenspuren hinterlassen?</li> <li>Wie wird das direkte Umfeld der Jugendlichen im Zusammenhang mit Datenschutzfragen eingebunden?</li> <li>Welche Vor- und Nachteile ergeben sich durch Big Data und K.I? In welchen Bereichen können sie sinnvoll eingesetzt werden?</li> <li>Wie können Folgen der globalen Überwachung und Informationsasymmetrien des Datenkapitalismus transparent und erfahrbar gemacht werden?</li> <li>Wie lässt sich das Dilemma zwischen einem vorhandenen Bewusstsein für Datenverarbeitung und dem eigenen Handeln bearbeiten?</li> </ul>	Coding Calliope Crypto-Party Escape-Rooms Moderierte Datenabfrage Datenstrom-Visualisierung Rollenspiel App-Entwicklung	<a href="#">Erklärvideos</a> <a href="#">Data Dealer Online-Spiel</a> <a href="#">Big Data Methodensammlung</a> <a href="#">Spuren im Netz</a>	<a href="#">DataRun</a> <a href="#">FutureInfluencer</a> <a href="#">Self-Tracking</a> <a href="#">General Solutions</a> <a href="#">DataDancing</a>

Redaktionsstand: 11. Dezember 2020

Kontakt für Ergänzungen und Updates:  
[www.j\\_umblR.de](http://www.j_umblR.de) /// [j\\_umblR@medienbildung-brandenburg.de](mailto:j_umblR@medienbildung-brandenburg.de)



Ein Projekt des:



Gefördert von:



Themenfeld	Themen	Pädagogische Leitfragen	Methoden	Ansätze und Tools	Best-Practices der Medienbildung
<b>Toleranz &amp; Extremismus</b>	Hate Speech Gender/Sexismus Rassismus Rechtsextremismus Islamismus Religion & Werte Fake News	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wie werden Auswirkungen von Hate Speech und Cybermobbing für Jugendliche greifbar?</li> <li>Wie lernen Jugendliche mit Rekrutierungsversuchen von Extremisten auf Sozialen Netzwerken umzugehen?</li> <li>Wie können Jugendliche ermutigt werden, Stellung zu beziehen?</li> <li>Was macht ein gutes Leben in einer "digitalen" Gemeinschaft aus?</li> </ul>	Rollenspiel Serious Games (KL) Memes Quiz Hip-Hop/Musikvideo Debattieren	<a href="#">Planspiel-Datenbank</a> <a href="#">Quiz mit Kahoot!</a> <a href="#">Debattenregeln</a> <a href="#">Stille Speed-Diskussion</a> <a href="#">Rechtsextremismus Online-Spiel</a> , - <a href="#">Materialien</a> <a href="#">Hate-Speech-Labyrinth</a> <a href="#">Meme-Generator</a>	<a href="#">BildMachen</a> <a href="#">Ich bin anders als Du</a> <a href="#">Rise</a> <a href="#">PlayYourRole</a> <a href="#">Aktiv gegen Vorurteile</a> <a href="#">Was ist dir eigentlich wichtig?</a> <a href="#">#NichtEgal</a>
<b>Meinungsbildung</b>	Fake News Vorurteile Populismus Verschwörungstheorien Filterblasen SocialBots	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wie können Jugendliche lernen souverän mit Online-Quellen und Informationen umzugehen?</li> <li>Wie lernen Jugendliche einen reflektierten Umgang mit Schleichwerbung und Product Placement auf YouTube, Instagram &amp; Co?</li> <li>Wie kann medial verbreiteter Populismus pädagogisch aufbereitet werden?</li> </ul>	Online-Recherche Medienkampagne Medienwahlkampf Instagram-Stories Fake News Quiz Rollenspiel Positionierungsübung	<a href="#">Mediale Kampagnen</a> <a href="#">Offenes Parlament als Recherchetool</a> <a href="#">Barometer-Methode</a> <a href="#">Verschwörungsgenerator</a> <a href="#">Fake News Generator</a> , - <a href="#">Datenbank</a> , - <a href="#">Online-Spiel</a>	<a href="#">Parlamensch</a> <a href="#">Kampagnenstark</a> <a href="#">Trumpit!</a> <a href="#">How2Influence</a> <a href="#">Lass ma' über Brandenburg reden</a> <a href="#">Aktiv gegen Vorurteile</a> <a href="#">Meinungsmauern</a> <a href="#">Digitale Lauffeuer</a> <a href="#">Internet-Ritter</a>
<b>Sondermodul: Jugendclub Digital</b>	Aktive Medienarbeit Erreichbarkeit Beziehungsarbeit Pädagogische Moderation Alltagsstrukturierung Sichtbarkeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wie können Beziehungen zu den Jugendlichen online aufgebaut, bzw. aufrechterhalten werden?</li> <li>Wie können Jugendliche online aktiviert und gefördert werden?</li> <li>Welche digitalen Räume eignen sich für die Jugendarbeit?</li> <li>Wie können digitale Räume pädagogisch moderiert werden?</li> </ul>	Online-Gaming-Raum Digital Storytelling Wettbewerb/Challenge Smartphone-Workshops Online-Hausparty	<a href="#">Online-Warmups</a> <a href="#">Minetest</a> <a href="#">Discord-Server</a>	<a href="#">Jugendzentrum Digital</a> <a href="#">Tincon</a> <a href="#">#Corona allein zu Haus</a> <a href="#">Phone Lab</a>
<b>Sondermodul: Digitale Partizipation</b>	Inklusion Mediale Handlungsräume Mitbestimmung & Mitgestaltung Außenkommunikation (Selbst-)Wirksamkeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wie finden möglichst viele Jugendliche Anschluss an Entscheidungsstrukturen?</li> <li>Wie können Jugendliche an Entscheidungsprozessen wirksam beteiligt werden?</li> <li>Welche Räume (on- und offline) fördern die aktive Partizipation von Jugendlichen?</li> <li>Wie können Jugendliche Projektideen und -anliegen wirksam nach außen kommunizieren?</li> <li>Wie können Projekte die politische Handlungsmotivation von Jugendlichen fördern?</li> </ul>	Online-Barcamp Mitbestimmungsplattform Abstimmungsmethoden Anschlussdiskussion	<a href="#">Barcamp online</a> organisieren mit <a href="#">Camper</a> <a href="#">Brainstorming-Sessions</a> <a href="#">Design-Thinking-Ansatz</a> Kollaboratives Arbeiten mit <a href="#">Padlet</a> oder <a href="#">Etherpad</a> Live Abstimmungen mit <a href="#">Tricider</a> oder <a href="#">Mentimeter</a> <a href="#">Partizipative Projekte</a> <a href="#">Checkliste</a>	<a href="#">Jugend.Beteiligen.Jetzt</a> <a href="#">Barcamp Bildung Digital 2020</a> <a href="#">Tincon-Jugendbeirat</a> <a href="#">Aula</a> <a href="#">OPIN</a>

Redaktionsstand: 11. Dezember 2020

Kontakt für Ergänzungen und Updates:  
[www.jumbl.de](http://www.jumbl.de) /// [jumbl@medienbildung-brandenburg.de](mailto:jumbl@medienbildung-brandenburg.de)



Ein Projekt des:



Gefördert von:

