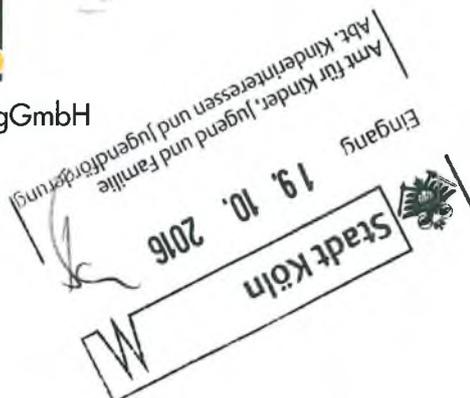




Jugendzentren Köln gGmbH

Jugendzentren Köln gGmbH · Christianstr. 82 · 50825 Köln

An das
Amt für Kinder, Jugend und Familie
Abt. Kinderinteressen und Jugendförderung
Aachener Straße 220
50931 Köln



Köln 19.10.2016
Marianne Bischoff
Tel.: 0221-54 600 380
Fax.: 0221-54 600 345
E-Mail.: m.bischoff@jugz.de
Homepage www.jugz.de

Antrag auf Übernahme der Trägerschaft der Jugendmedieneinrichtung

Sehr geehrte Frau Baars,

wir freuen uns sehr, dass die Idee, auf dem Clouth-Gelände eine Jugendmedieneinrichtung zu betreiben, von der Jugendverwaltung und den Mitgliedern/innen des JHA aufgenommen wurde und freuen uns vor allem darüber, dass nicht nur ein Jugendprojekt, sondern nun eine Jugendeinrichtung entstehen darf.

Hiermit bewirbt sich die Jugendzentren Köln gGmbH um die Trägerschaft dieser Jugendmedieneinrichtung und würde sie gerne in enger Kooperation bzw. Partnerschaft mit dem ComputerProjekt Köln e.V. betreiben.

Für diese Bewerbung wurde auf der Grundlage der ursprünglichen Idee eines Jugendmedien-Cafés, „Open Source“ genannt, gemeinsam mit dem ComputerProjekt Köln ein detaillierteres Konzept weiterentwickelt.

Wir sind fest davon überzeugt, dass die Offene Jugendarbeit in Köln ein Jugendmedienzentrum, das allen Jugendlichen offen steht und ihnen den Zu- und Umgang mit allen Formen der medialen Welt ermöglicht, dringend geboten ist.

Dem Konzept sind ein „Letter of Intent“ und eine kurze Darstellung der Arbeit des ComputerProjekts Köln e.V. beigefügt.

Wir hoffen, dass das Konzept auf großes Interesse stößt und stehen für Rückfragen sehr gerne zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen



Jugendzentren
Köln gGmbH

Konzept

für die Jugendmedieneinrichtung „**Open Source**“

Erstellt in Zusammenarbeit mit dem ComputerProjekt Köln e.V.

Konzept für die Jugendmedieneinrichtung „Open Source“

Erstellt von der JUGZ gGmbH und dem ComputerProjekt Köln e.V.

Inhalt

1 Träger- und Partnerschaft	2
2 Gesellschaftliche Ausgangslage – Grundlage für die Konzeption.....	2
3 Medienkonvergenzen nutzen – Nichts steht mehr alleine	3
Soziale Medien	3
Gaming	4
Coding und Design	4
Making	4
Musik	5
Video und Film.....	5
Fotografie	5
4 Prinzipien der Arbeit des „Open Source“	5
4.1 Partizipation und Peer-To-Peer- Ansatz	5
4.2 Jugendrat als Sprachrohr der Jugendlichen	7
4.3 Interdisziplinäre Verknüpfung/Cross-Over	7
4.4 Mobile Ausrichtung – Nicht nur an einem Ort	7
4.5 Gender – Medienarbeit mit Jungen und Mädchen	8
4.6 Integration und Inklusion als pädagogische Grundhaltung.....	8
5 Öffentlichkeitsarbeit und Wirkung für den öffentlichen Raum	9
6 Fortbildungen und Multiplikatorenschulungen	9
7 Elternarbeit – Neue Wege gehen	10
8 Umsetzung und Ressourcen.....	10
8.1 Offenheit am Beispiel „Open Source Café“	11
9 Ein Mehrwert für die Internetstadt Köln	12
10 Grundlage der Arbeit: Gute Vernetzung und Kooperation	12
10.1 Mögliche Kooperationspartner	13

1 Träger- und Partnerschaft

Mit der Zielsetzung, eine offene Jugendeinrichtung mit dem Schwerpunkt Medien in Köln aufzubauen, bewirbt sich die JUGZ gGmbH um die Trägerschaft der Jugendmedieneinrichtung auf dem Clouth-Gelände.

Zur Verwirklichung eines fachlich überzeugenden und zukunftstauglichen Konzeptes mit der Spezialisierung auf Medien braucht es einen dauerhaften, festen und kompetenten Partner, den wir im Computerprojekt Köln e.V. gefunden haben. Eine Trägerbeschreibung findet sich im Anhang.

Dieses hier vorliegende Konzept wurde gemeinsam erarbeitet und bildet bereits den Anfang einer vertrauensvollen und sinnvollen Partnerschaft ab.

Während die JUGZ Inhalte und Prinzipien der Offenen Jugendarbeit vertritt, bringt das Computerprojekt Köln als offizielle Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW einen hohen fachlichen Standard und Erfahrung im medialen Bereich ein. Somit ist neben vielen Synergien auch die konzeptionelle und innovative (Weiter-) Entwicklung gesichert.

Die folgenden Seiten beschreiben das, was eine Jugendmedieneinrichtung leisten und bieten kann, wenn sie sich etabliert hat, Strukturen sich gefestigt haben und ein Netzwerk rund um die Einrichtung aufgebaut und tragfähig geworden ist.

2 Gesellschaftliche Ausgangslage – Grundlage für die Konzeption

Die Digitalisierung verändert unsere Gesellschaft, wie nur wenige Entwicklungen vor ihr. Innerhalb von nur zehn Jahren haben Smartphones und mobile Geräte den Zugang zu Informationen und Wissen so verändert wie vielleicht vormals nur der Buchdruck.

Auch der Unterhaltungssektor hat sich weg von einer eingeschränkten zeitlichen und räumlichen Nutzung hin zu einer Verfügbarkeit immer und überall gewandelt. Der gesellschaftliche Diskurs ist gerade in Deutschland bestimmt von negativen Meldungen und bewahrpädagogischen Diskussionen, welche die Risiken in den Vordergrund stellen. Doch dieser Diskurs wandelt sich zunehmend und nimmt die Chancen und Möglichkeiten neben den Risiken in den Blick.

Schule nimmt bisher den Auftrag, Kinder und Jugendliche auf ein Leben in einer durch und durch digitalisierten Gesellschaft vorzubereiten, nur unzureichend wahr und verengt diesen oftmals auf den schulischen Wissensvermittlungsansatz. Doch Medien durchdringen unseren Alltag mittlerweile sehr tief und werden unser Leben in der Zukunft in allen Lebensbereichen tangieren, so dass Kinder und Jugendliche auf dem Weg in diese mediale Zukunft begleitet werden wollen und müssen.

Dadurch hat sich selbstverständlich in den letzten Jahren auch der Bedarf in der Angebotsstruktur der offenen Jugendarbeit verändert: In der Lebenswelt der Jugendlichen sind die (digitalen) Medien und sozialen Netzwerke zu zentralen Inhalten im (Einrichtungs-)Alltag geworden bzw. prägen diesen. Die Nachfrage seitens der Jugendlichen nach multimedialen Angeboten wie Musik-, Foto- und Videoproduktion sowie Mediengestaltung wächst kontinuierlich. Dies gilt sowohl für die täglichen Angebote in den Einrichtungen als auch für vernetzte Projekte, wie z.B. jugendkulturell orientierte Projekte und Camps (z.B. Hip Hop Netzwerk Nippes, Beats vom Hof, Easter Culture Camp, Cyber JUGZ ...). Viele Einrichtungen haben temporäre oder sogar fest installierte medienpädagogische Projekte in ihrem Programm, wünschen sich aber mehr Unterstützung. Die Jugendlichen selber nehmen die Angebote im Bereich Medien mit großer Motivation und intrinsischem Engagement wahr.

Besonders der Bereich Musik- und Videoproduktion ist für Jugendliche, auch durch die Möglichkeiten der kostengünstigen Nutzung der Technik innerhalb der Einrichtung, höchst attraktiv. Lange Wartezeiten, die in Kauf genommen werden, und große Verbindlichkeit seitens der Besucher_innen bestätigen dies. Die kontinuierliche Auseinandersetzung mit den Themen Medienkultur, Mediennutzung und die Weiterentwicklung der angemessenen, ausgewogenen Nutzung der verschiedenen Medien im Freizeitbereich - ebenso wie das enthaltene Bildungspotential - nehmen mittlerweile einen großen Raum im pädagogischen Alltag von Jugendeinrichtungen ein.

Die Medienpädagogik setzt sich natürlich mit der Wirkung und dem Einsatz von Medien auseinander, jedoch geht es mittlerweile immer mehr um die mediale Erarbeitung von Inhalten oder die mediale Bewerbung und Darstellung von Projekten. Eine Jugendmedieneinrichtung muss heute mehr sein als ein Medienzentrum, es muss offen sein für andere pädagogische Disziplinen, muss diese medial präsentieren und erlebbar machen und das jugendliche Selbstverständnis, dass es keine Trennung von Online und Offline mehr gibt, auch in den Angeboten der Einrichtung widerspiegeln. Eine moderne Medieneinrichtung muss heute von den Inhalten und Motiven her gedacht werden, weniger von der Technik. Zu schnell sind die technischen Entwicklungen, zu schnell überholen sich eben noch aktuelle Inhalte und Angebote.

Wichtig ist es vor allem, dass die Angebote die Sehnsüchte und Wünsche der Jugendlichen, die sich aus ihrem Medienhandeln ableiten lassen, aufgreifen und im Sinne der Prinzipien der Jugendarbeit pädagogisch begleiten.

Bildung, auch Medienbildung, muss offen für alle sein. Eine Einrichtung mit ausschließlich geschlossenen Workshop-Formaten bevorteilen übermäßig Jugendliche mit einem höheren Bildungsgrad und einem hohen Maß an (digitaler) Selbstorganisation. Das Konzept einer offenen Einrichtung mit einer Spezialisierung für Medien bietet den Vorteil, allen Jugendlichen den niederschweligen Einstieg zu bieten und damit allen über den Weg der persönlichen Einladung und Ansprache, die Möglichkeit der Teilnahme an spezielleren (Gruppen-)angeboten zu bieten.

3 Medienkonvergenzen nutzen – Nichts steht mehr alleine

Medienarten grenzen sich heutzutage immer weniger voneinander ab. Was mit dem Musikfernsehen begann, findet seinen vorläufigen Höhepunkt in einer Plattform wie YouTube. Filme und Serien, Musik und Computerspiele, Reportagen, Einkaufstipps etc. stehen hier nebeneinander und werden von den Jugendlichen als riesiger Gemischtwarenladen der Freizeitgestaltung genutzt. Und diese Plattformen sind immer sozial, es geht um Kommentare und Diskussionen.

Soziale Medien verschiedenster Form sind aus dem Alltag der jungen Menschen nicht mehr wegzudenken. Jugendliche haben hier ihre Favoriten und nutzen diese Plattformen zur Selbstdarstellung und zum Informationsaustausch.

Im pädagogischen Kontext ist daher die informative, aber auch spielerische Bearbeitung von Fragen in diesem Zusammenhang wichtig: Wie bewege ich mich auf Instagram, facebook, Snapchat, YouTube, twitter, vimeo usw. Zu diesem Thema können wichtige Kooperationen mit Schulen, anderen Jugendeinrichtungen und Multiplikator_innen gebildet werden. Auch das große Thema: Schutz im Internet findet hier Eingang. Wichtig dabei ist aber immer, die Chancen für die Jugendlichen in den Vordergrund zu stellen: Wie kann ich YouTube und Instagram z.B. für Bewerbungen nutzen, wie kann ich meine Auftritte in sozialen Medien möglichst gut aussehen lassen. Präventiver Jugendmedienschutz klingt bei der Herangehensweise über die Chancen trotzdem mit, verdirbt den Jugendlichen aber nicht den Spaß an ihrem Tun. Die Mitarbeiter der Einrichtung werden in sozialen Netzen präsent sein und die verschiedenen, für Jugendliche relevanten Kanäle bespielen und somit auch als Vorbilder für eine ausgewogene Netzpräsenz stehen. Viele Angebote und Gespräche können hier ansetzen (z.B. Gestaltung der eigenen Channels, Einstellung von Privatsphäre etc.). Ein wichtiges Thema unter Jugendlichen stellt auch das „Live-sein“ dar. Natürlich wird dies auch von den Mitarbeiter_innen genutzt und zusammen mit den Besucher_innen der Einrichtung praktiziert.

Eine feste Gruppe Besucher_innen soll die Mitarbeiter_innen bei der Verwaltung der digitalen Aktivitäten unterstützen, die nach einiger Zeit im Konzept des **Scout-Systems** auch selber Inhalte veröffentlichen dürfen. Ein YouTube oder Video Kanal für die Einrichtung erfordert Arbeit, die Scouts könnten z.B. eingestellte Inhalte überprüfen und fehlende Angabe zu Urhebern etc. ergänzen. Diese Gruppe von Jugendlichen bestückt und kümmert sich also zusammen mit den Mitarbeiter_innen um die Öffentlichkeitsarbeit des „Open Source“.

Auch in diesem Bereich ist die Auseinandersetzung mit Zukunftsplänen und Berufsorientierung ein wichtiger Bestandteil, da zunehmend viele Jugendliche den Berufswunsch „YouTuber“ haben. Ihre Vorbilder sind die Stars in diesem Medium, an denen sie sich orientieren. Es geht auch wie in anderen Bereichen darum, nicht frühzeitig ihre Träume zu zerstören, sondern ihnen ein Umfeld zu bieten, in dem sie ihre Kompetenzen einbringen und sich weiterentwickeln können.

Gaming gewinnt weiter an Bedeutung. Das Spielen mit PC, Konsole und neuerdings Smartphones ist mittlerweile keine Nischenbetätigung mehr. Der Großteil aller Jungen gibt an, sich täglich mit Games zu beschäftigen (JIM Studie 2015). Pädagogische Angebote im Bereich Games hat das Projekt Spieleratgeber-NRW entwickelt und würde diese in das Konzept der Einrichtung einbringen. Regelmäßige Spieletestergruppen für den Spieleratgeber-NRW und die Broschüre „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt“ der Stadt Köln würden eine feste Säule in der Arbeit mit Games darstellen. Professionelle Let’s Play Video selbst aufzunehmen, würde viele jugendliche Spieler erfahrungsgemäß motivieren, Angebote der Einrichtung zu besuchen. Analog-digitale Projekte, die die Faszinationskraft von Games in analoge Erlebnisse übertragen (Escape Games, Rollenspiele, etc.) sind Teil des Arbeitskonzepts des ComputerProjekts Köln.

Darüber hinaus suchen viele Clans und Gilden, also Spielergemeinschaften, analoge Orte, an denen sie ihr digitales Tun verorten können. Diese Ansätze sind nicht neu, brauchen jedoch in Köln einen neuen Ort. Gerade Gamer wären bereit auch größere Entfernungen zu überwinden, um ihrem Hobby in einer gut ausgestatteten Einrichtung nachzugehen.

Coding und Design wird in der Zukunft immer mehr an Bedeutung gewinnen. Jeder kann heute mit Baukästen eigene Homepages und Apps erstellen. Jugendliche müssen für die Zukunft verstehen, was Coding und Design bedeutet; denn im Gegensatz zum technischen (schulischen) Programmieren steht hinter Coding eine Denkweise, die unsere Gesellschaft maßgeblich beeinflusst. Daher soll es in der Einrichtung sowohl Angebote für Einsteiger geben, die erste Schritte in diesem Bereich machen, wie z.B. CoderDojos, als auch für Expert_innen, die bereits über Kenntnisse verfügen und diese mit Gleichgesinnten anwenden wollen. Das ComputerProjekt Köln veranstaltet seit zwei Jahren „Jugend hackt“ in Köln. Varianten hiervon sollen in reduziertem Maßstab auch in der Einrichtung stattfinden. Besonders Ehrenamtler_innen lassen sich gut für diesen Bereich gewinnen, die, pädagogisch gerahmt, mit den Jugendlichen auf Augenhöhe arbeiten können.

Insbesondere auf den Bereich der Berufsberatung und Berufsorientierung bezogen, können mit einfachen Programmen Einblicke in unterschiedliche Tätigkeitsbereiche erfolgen. Im Unterschied zum schulischen Kontext und dem Fach Informatik können auch in offenen (Gruppen-)Angeboten lebensweltbezogene Projekte durchgeführt werden, von der Gameprogrammierung über eine App für den Sportverein bis hin zur Pflege der Einrichtungshomepage und des Internetauftrittes.

Making spielt auch im „Open Source“ eine große Rolle. Jugendliche haben heute einfach Lust darauf, gemeinsam Technik kennenzulernen und damit kreativ zu werden. Mit verschiedenen Werkzeugen im Sinn einer auf Technik bezogenen Werkpädagogik zu arbeiten, zu löten, sägen, lasern, fräsen machen Spaß, wenn gemeinsam auf ein Ziel hin gearbeitet wird. Ein regelmäßiges Repaircafé zeigt Jugendlichen, dass Technik nicht einfach kaputt ist, sondern dass viele Geräte mit einfachen Mitteln repariert werden können.

Hardwarehacks und Lifehacks setzen sich mit alltäglichen Dingen und Geräten auseinander und zweckentfremden sie für einen ursprünglich nicht vorgesehenen Einsatz. Dieser kann sinnvoll oder auch vollkommen sinnbefreit sein. Im Making Bereich werden auch mit simplen Mitteln Roboter gebaut. 3D-Drucker haben bisher noch nicht das gehalten, was sie versprechen, aber in Verbindung mit einem Repaircafé kann so ein Drucker eine ganz neue Welt der Produktion eröffnen, wenn sich ein Jugendlicher ein eigentlich teures Ersatzteil selbst hergestellt hat. Für die Anschaffung teurer Spezialgeräte wie einem 3D-Drucker oder einem Lasercutter werden Sponsoren aus der Wirtschaft angesprochen.

Durch eine hochwertige Ausstattung und gute fachliche Begleitung können Jugendliche ihre kreativen Talente entdecken und entwickeln. Die mögliche Teilnahme Einzelner oder Gruppen an Wettbewerben aller Art (z.B. Deutscher Jugendfotopreis, Deutscher Jugendfilmpreis) für Jugendliche ist nur ein Beispiel. Hier können professionelle Mentor_innen gewonnen werden, die die Jugendlichen begleiten und bei der Produkterstellung unterstützen. Die Nähe zu den Ausbildungsinstitutionen, die die Medienstadt Köln zu bieten hat, kann für Jugendliche auch Türen öffnen, z.B. soll eine Praktikumsbörse initiiert werden, in dem Schüler_innen an begehrte Praktikumsplätze im Medienbereich kommen können.

Musik steht auch weiterhin bei den Interessen von Jugendlichen ganz oben. Sie ist für das Lebensgefühl von Jugendlichen heute genauso wichtig, wie für die Generationen vor ihnen. Jedoch sind sie in der Regel nicht mehr auf ein Genre festgelegt, sondern wesentlich experimentierfreudiger und breiter in ihrem Geschmack. Für den **Bereich Musik** stehen in der Einrichtung daher Studios und Seminarräume zur Verfügung, in denen Workshops für Einsteiger_innen stattfinden, offene Gruppenangebote, in denen Jugendliche sich zu einem Thema treffen bzw. an einem Thema gemeinsam arbeiten. Es werden Workshop-Formate als offene Angebote entwickelt: z.B. Beat-Producing, Vocalbearbeitung, Videovertonung. Modernes Equipment ermöglicht niederschwellige Zugänge und schafft auch für Besuchergruppen ohne musischen Hintergrund einfache Zugänge zu künstlerischen Produktionsprozessen.

Video und Film ist neben dem Bereich Musik schon heute nicht mehr aus der Alltagswelt von Jugendlichen wegzudenken. Vor allem der Bereich **Webvideo**, also Formate, die speziell für das Internet produziert werden, findet großen Anklang bei den Jugendlichen, wie die Videodays in Köln von Jahr zu Jahr eindrucksvoll mit hohen Besucherzahlen beweisen. Auch die Verknüpfung dieser Bereiche ist schon selbstverständlich, vor allem in Ferienworkshops und Projekten. Diese kreative Medienarbeit erfährt eine qualitative Verbesserung durch die günstigen Bedingungen in einer Medieneinrichtung. Jugendliche drehen selber, sind aber offen für Ideen und Anregungen, wie sie ihre Produkte verbessern können. In offenen Workshops oder Kursen werden Themen wie Dreh, Schnitt, Umgang mit Kameraequipment, Dramaturgie, Filmmusik, Filmstile, Bild- und Musikrechte, Hochladen der eigenen Produktionen, Computerprogramme, Herstellung von Trickfilm, Stop-Motion, Sportfilm, Kurzfilme usw. angeboten. Gemeinsam mit dem Netzwerk „bewegt.bildung.net“ lassen sich hier Projekte und Angebote schaffen, die der Begeisterung der Jugendlichen nicht nur auf einer technischen, sondern auch auf einer inhaltlichen Ebene begegnen. Köln bietet eine hohe Dichte an bekannten Webvideostars, die in die Arbeit mit eingebunden werden können und nebenbei als Zugpferde einer Öffentlichkeitsarbeit dienen können.

Fotografie hat durch die Digitalisierung inzwischen eine Renaissance erfahren. Sie ist eine Ausdrucksform, mit der Jugendliche z.B. ihre Identität, ihr Lebensgefühl, ihre Lebenswelten und Zukunftsträume darstellen. In Kombination mit Texten werden biographische Themen wie Heimat, Flucht, Freundschaft oder Zukunft dargestellt. Offene Workshops zum Thema rund um die Fotografie, Portraitaufnahmen, „Vermarktung“ von bzw. Öffentlichkeitsarbeit für jugendliche Angebote sind möglich, ebenso wie Gruppenangebote zu Themen wie Kunstfotografie, Dokumentation, Fotomanipulationen, Fotoanimationen, etc.

4 Prinzipien der Arbeit des „Open Source“

4.1 Partizipation und Peer-To-Peer- Ansatz

Der Peer-To-Peer-Ansatz bildet einen zentralen Bestandteil der Arbeitsweise dieser Jugendeinrichtung und basiert auf den Grundlagen des „peer counseling“ (Beratung durch

Gleichgesinnte) und dem Ansatz des „Positive Peer Culture“ (Opp,G./Unger,N.). Diese Ansätze berichten von den Erfolgen in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen, die massiven sozialen Risiken ausgesetzt sind. Sie werden bereits viele Jahre im schulischen und außerschulischen Bildungsbereich erfolgreich modifiziert und angewendet. Positive Peer Culture initiiert und fördert den kommunikativen Austausch zwischen Peers vergleichbarer Problemlagen bzw. in diesem Kontext: vergleichbarer oder ähnlicher Interessenlagen. In dem von Brendtro und Vorrath in den USA in den 1970er Jahren entwickelten Positiven-Peergruppen-Konzept geht es im Kerngedanken um „... die Vorstellung, junge Menschen anzuleiten und in der Kunst zu befähigen, ihren Peers in einer fürsorglichen und respektvollen Art zu helfen und dadurch auch sich selbst zu stärken.“ Dieser Peer-To-Peer-Ansatz kommt nicht erst zum Tragen, wenn bereits Probleme aufgetreten sind, er will vielmehr grundsätzlich eine Kultur der Kommunikation schaffen. Es beinhaltet weiter, dass „...die Professionellen (sich) im Rahmen dieses Interventionsansatzes auf eine strukturierende und begleitende Rolle beschränken können.“

Für das „Open Source“ im 21. Jahrhundert ist dieser Ansatz aktueller denn je.

Voraussetzung für das Gelingen dieses Ansatzes ist der kontinuierliche Aufbau einer Generation von „Peer-Coaches“. Um diese (in medialen Fertigkeiten und sozialen Fähigkeiten) auszubilden braucht es externe Experten und ein festes pädagogisches Personal. Die jungen Jugendlichen der ersten Besuchergeneration des Hauses werden evtl. bis zu drei Jahre eigener Entwicklung und Reife brauchen, um als Coaches für Jüngere eingesetzt zu werden und Wissen weitergeben zu können.

Bereits in der medienpädagogischen Arbeit im Kinder- und Jugendhaus Boltensternstraße hat die eigenverantwortliche Studionutzung einen hohen Stellenwert. Hier vergeben und verwalten die so genannten „Peer Coaches“ (erfahrene Jugendliche) ihre Zeiten im Studio selbst. Erlerntes wird umgehend an „Einsteiger“ weitergegeben und wird mit diesem Schritt bei sich selbst vertieft. Im Bereich „Songwriting und Texten“ greift das „Peer-To-Peer“-System, da die Coaches aufgrund ihrer eigenen Erfahrung und ihrer Nähe zu den etwas Jüngeren sehr schnell auf den Bedarf der neuen Nutzer eingehen können. Die pädagogischen Mitarbeiter_innen werden entlastet und haben für andere Aufgaben im Bereich Begleitung, Koordination, Organisation und Beratung zeitliche Ressourcen.

Die Quantität und Qualität der Produktionen steigen erfahrungsgemäß im Laufe der Zeit deutlich an. Mehr Jugendliche können durch diesen Ansatz am Angebot teilnehmen. Sowohl Honorarmittel als auch die Ressourcen der hauptamtlichen Mitarbeiter_innen werden gezielt für die Fortbildung der „Peer Coaches“ eingesetzt. Ein weiterer wichtiger Aspekt ist der kontinuierliche Austausch zwischen pädagogischen Mitarbeiter_innen, weiteren Fachkräften und „Peer Coaches“.

Dieser Peer-Ansatz wird in vielen angebotenen Sparten des „Open Source“ greifen, gleichzeitig wird ein partnerschaftliches Miteinander zwischen jugendlichen Besucher_innen und Nutzer_innen und externen Fachkräften aus den unterschiedlichen Medienbranchen initiiert und gefördert. Niemand ist der Lehrmeister_in des/der anderen, alle sind offen für Neues, der Austausch wirkt motivierend, anregend und Kreativität fördernd.

Der „Positive Peer Culture“-Ansatz geht einher mit einer partizipativer Grundhaltung. Sie ist die Bedingung für das Gelingen dieses Ansatzes. Da Mitarbeiter_innen, externe Fachleute und Jugendliche sich gegenseitig wertschätzen, einen kommunikativen Umgang pflegen und Projekte gemeinsam angehen und verwirklichen, ist Mitgestaltung, Mitsprache und Mitverantwortung die leitende Idee.

Das Computerprojekt Köln bringt Erfahrungen aus der Ausbildung von Medienscouts in NRW mit und verfügt über ein Netzwerk von Expert_innen, das in die Aus- und Weiterbildung der Scouts eingebunden wird. Die JUGZ bildet seit 18 Jahren Jugendgruppenleiter_innen aus, so dass eine Qualifizierung der Jugendlichen in Verbindung von JuLeiCard und Medienscouts realistisch und sinnvoll ist.

4.2 Jugendrat als Sprachrohr der Jugendlichen

Die Einrichtung soll aufbauend auf dem Peer-Coach System einen Jugendrat bekommen, der in den inhaltlichen Fragen der Einrichtung mitbestimmen soll. Gleichzeitig ist er das Gremium, über das die Jugendlichen demokratisch eingebunden werden und eigene Vorschläge für die technische und inhaltliche Ausgestaltung des Programms machen und im Idealfall auch selber umsetzen dürfen. Erfahrungen der JUGZ und des ComputerProjekts Köln, z.B. im Projekt „Think Big“ zeigen, dass Jugendliche diese Art der Selbstverwaltung dankbar annehmen und sich dies auf die Atmosphäre der Einrichtung positiv auswirkt.

4.3 Interdisziplinäre Verknüpfung/Cross-Over

Die Fähigkeit zur Kooperation und Zusammenarbeit sind relevante Inhalte der pädagogischen Arbeit im Mediencafé. Den Jugendlichen soll der „Blick über den Tellerrand“ durch die Beschäftigung mit den Medien leicht gemacht werden. Horizonte werden durch die Berührung mit anderen Themenfeldern erweitert, die Kommunikation untereinander und mit anderen bildet dabei ein Kernstück des gemeinsamen Tuns. Insgesamt bieten sich viele Bereiche an, über die eigenen Themen und Medien hinaus, mit anderen Trägern aus anderen Bereichen und pädagogischen Disziplinen zu kooperieren. Es gibt dabei die Möglichkeiten und den Anreiz zur ständigen Verknüpfung des eigenen Tuns und des eigenen Mediums mit dem der Anderen. Digitalisierung heißt im Alltag, ständig Querbezüge herzustellen, auf den Anderen und das Andere. Dabei ist der kommunikative Austausch der (Interessens-) Gruppen untereinander unerlässlich (s.o.). Gemeinsame Vorhaben und Projekte werden verwirklicht, dadurch eröffnen sich neue Ansichten und Perspektiven, ohne dass das Neue Angst macht, denn der experimentelle Charakter hat auch etwas Spielerisches.

Gute Beispiele für diesen Bereich sind:

- Weiterführung eines Jugendlabels bzw. eines Jugendverlages, der z.B. in der Glashütte schon von Jugendlichen gegründet wurde.
- Aufbau einer Radio/ Podcast-Gruppe, die in Zusammenarbeit mit dem WDR / Radio Köln o.ä. Beiträge für Kinder und Jugendliche produziert.
- Einbindung von Gruppen innerhalb und außerhalb des Mediencafés, in dem sie ihre „Eigenproduktionen“ aus den Redaktionsgruppen und Workshops veröffentlichen können.
- Integration von Jugendredaktionen in das Mediencafé (Presseberichte, Redaktionsgruppe/
- Jugendliche, die sich mit Fotografie und Design beschäftigen, bebildern die Webvideos, z.B. Anleitungsvideos einer anderen Gruppe
- Der einstudierte Clip, die Performance für ein Musikvideo wird von der Videogruppe begleitet, aufgearbeitet, geschnitten und fertiggestellt.

4.4 Mobile Ausrichtung – Nicht nur an einem Ort

Die medienpädagogische Arbeit des „Open Source“ soll sich nicht auf die Räume der Einrichtung beschränken. Vielmehr soll die Ausstattung so gewählt werden, dass der gesamte Sozialraum und das Stadtgebiet in die Arbeit einbezogen werden sollen. Ganz im Sinn der Interdisziplinarität sollen auch Angebote anderer Einrichtungen medienpädagogisch begleitet und unterstützt werden, Redaktionsteams in der Stadt und darüber hinaus unterwegs sein und über spannende Orte und Events für Jugendliche berichten (z.B. Gamescom, Konzerte, etc.). Zudem hat der Hype um die App „Pokémon Go“ gezeigt, dass auch Medien zunehmend nicht mehr an physische Orte gebunden sind und diese in das Erlebnis einbinden. Eigene Location Based Games, d.h. GPS Spiele, üben eine hohe Faszinationskraft auf Jugendliche aus, die das Spielen und Konsumieren mit dem Smartphone gewohnt sind.

4.5 Gender – Medienarbeit mit Jungen und Mädchen

Erfahrungen aus vielen Bereichen der Medienarbeit zeigen, dass die männlichen Jugendlichen gut vertreten sind und sich in diesem Bereich für Vieles schnell begeistern lassen.

Nach dem sich Mädchen fast die gesamte Ära des Computerspiels lang aus den damals „neuen Medien“ herausgehalten haben, meist (und wenn überhaupt) als Zuschauerinnen fungierten, waren und sind sie im Boot, wenn es um soziale Netze und Foren und um kreative Medienangebote geht. Es gilt in einer auf Medien spezialisierten Einrichtung darauf zu achten, dass es eine entsprechende Angebotsstruktur und viele weibliche Mitarbeiterinnen und Fachkräfte gibt, die auch als Vorbild fungieren können.

Auch bei der Genderthematik ist die Frage nach Beruf, Ausbildung, Studium in dieser Branche sehr relevant und die Einrichtung kann einen Raum zum Ausprobieren, Testen, Experimentieren, Kennenlernen und Erproben sein.

Neben den sozialen Medien und der Bildbearbeitung am Computer sind zukünftig vor allem auch die Verknüpfung von Live-Performance, Installationen, Musik und Tanz einerseits und digitaler Technik andererseits ein guter Anknüpfungspunkt. Wie stelle ich mich oder mein Projekt dar? Welches Licht, welcher Aufnahmewinkel, welche Einstellung will ich/wollen wir haben? Können wir das nicht auch selber machen?!

Insbesondere kann für Mädchen das Format „(Video)-Blog“ sehr spannend und motivierend sein: Was macht einen interessanten Blog aus? Welche Plattformen gibt es? Wie müssen Blogs redaktionell aussehen und gestaltet werden?

Auch im „Open Source“ wird der Grundsatz der JUGZ getragenen Jugendarbeit, dass sich beide Geschlechter wertschätzend und respektvoll begegnen, umgesetzt: online und offline.

4.6 Integration und Inklusion als pädagogische Grundhaltung

Das „Open Source“ setzt Integration um, indem nicht nach gesellschaftlichem Status, kulturellem Hintergrund oder Bildungsniveau selektiert wird. Die Angebote der Einrichtung zeigen, dass sich in unserem Angebot vor Ort gesellschaftliche und kulturelle Vielfalt widerspiegeln kann und gleichberechtigte Teilhabe für Kinder und Jugendliche sowie deren Familien mit unterschiedlichen Voraussetzungen und Bedarfen ermöglicht wird.

Unter Inklusion wird die grundlegende Akzeptanz von Heterogenität und Vielfalt verstanden. Inklusion, soweit es die Rahmenbedingungen erlauben, wird in allen Angeboten der Einrichtung umgesetzt. Inklusion ist für alle Beteiligten dabei eine pädagogische Grundhaltung, stößt jedoch immer dort an ihre Grenzen, wo die Voraussetzungen und Rahmenbedingungen nicht gegeben sind.

Inklusion ist ein gesellschaftlicher Prozess, der die unterschiedlichen Voraussetzungen, Möglichkeiten und Bedürfnisse von Menschen akzeptiert und als Ressource für die Tätigkeiten in der Einrichtung begreift.

Das ComputerProjekt Köln ist langjähriger Partner des Netzwerks NIMM! und stellt im Rahmen des Projektes einen Inklusions-Scout und bietet somit einen Experten in Fragen der inklusiven Medienpädagogik im Bereich Computerspiele. Das Netzwerk kann wertvolle und unabdingbare Hilfestellungen in der inklusiven Ausstattung der Einrichtung sowohl auf technischer als auch inhaltlicher Ebene liefern.

Für den integrativen und inklusiven Charakter der Einrichtung ist der offene Charakter mit der Spezialisierung auf Medien ein gewinnbringender Ansatz, da auch hier beide Bereiche aufeinander verweisen. Der einladende offene Bereich ermöglicht es den Mitarbeiter_innen, die Wünsche und Bedürfnisse der Besucher_innen wahrzunehmen und Angebote den Bedürfnissen entsprechend zu kreieren. Spezielle Angebote für junge Flüchtlinge oder Jugendliche mit Behinderung können andersherum auf den offenen Bereich verweisen, idealerweise müssen diese speziellen Angebote aber nicht extra geschaffen werden, da bestehende Angebote auf Dauer so angelegt sind, dass der inklusive Charakter die Mitwirkung und Partizipation aller Jugendlichen ermöglicht

5 Öffentlichkeitsarbeit und Wirkung für den öffentlichen Raum

Das „Open Source“ setzt digital nicht auf eine zentrale Homepage (diese gibt es zwar auch, ist aber nachrangig), sondern ist in den Medien, die für Jugendliche relevant sind, anzutreffen. Ähnlich wie das Programmangebot „funk“ des öffentlich rechtlichen Fernsehens werden von den Mitarbeitern und Jugendlichen verschiedene Kanäle mit Informationen und Inhalten bespielt und dadurch eine digitale Präsenz bei den Jugendlichen hergestellt, die auch keine zentrale Plattform im Netz mehr nutzen.

Darüber hinaus muss das „Open Source“ um Partnerschaften bei in Köln ansässigen Influencern werben, d.h. YouTube-Stars machen Werbung für die Einrichtung und sind im besten Fall nicht nur digitales Aushängeschild der Einrichtung, sondern auch regelmäßig vor Ort. Ähnliche Partnerschaften sind auch im Bereich des E-Sports möglich. Hier lassen sich eventuell Clans oder einzelne Spielerinnen gewinnen, die in der Einrichtung trainieren und sich mit den anderen Besucher_innen austauschen und sie an ihren Erfahrungen teilhaben lassen.

Eine digitale Öffentlichkeitsarbeit muss jedoch gerade bei einem offenen Sozialraumangebot flankiert werden von analogen Angeboten und Events, die im analogen Raum sichtbar beworben werden (Schulen, Bibliothek, Bezirksamt, Stadthaus, etc.).

Medienausstellungen und spezifische Veranstaltungen/Events sollen die Arbeit, die in den Studios und im Mediencafé geleistet wird, einer größeren, interessierten Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Unter dem Motto „Kreativität braucht Raum“ kann das Erleben von „Freiheit und Abenteuer“ auch im urbanen Umfeld viele positive Energien freisetzen. Produkte und Arbeitsergebnisse der Jugendlichen, die auf engstem Raum entstanden sind, breiten sich aus (z.B. im Veranstaltungsraum, im Café) und sind schließlich weltweit wahrzunehmen. Gleichzeitig können junge Erwachsene aus den Hochschulen, den medialen Ausbildungsberufen oder anderer Zugänge (Hobby, Freizeit) diese Ausstellungen begleiten und unterstützen. Dieser Bereich wird durchaus auch die Stadtteilgrenzen überschreiten und die Jugendmedieneinrichtung im gesamten Stadtgebiet bekannt machen und im Gespräch halten.

Die Veranstaltungen können live präsentiert werden und live zu sehen sein, gehen natürlich aber auch gleichzeitig ins Netz (analog-digital Verschränkung). Die realen Besucher_innen und die Besucher_innen im Netz bilden beide das Publikum, sind für die Produzierenden genauso bedeutsam wie Besucher in der Einrichtung.

Die jugendlichen Besucher_innen werden mit den Beiträgen, Veranstaltungen, Ausstellungen – viele davon interaktiv – angelockt und angeworben, auch um sich selbst einzubringen. Beispiele für diesen Bereich sind:

- Kurzfilmfestival mit den Ergebnissen aus den Kursen, Workshops und Gruppenangeboten aber auch stadtweit ausgeschrieben
- Events im Bereich Musik, Poetry Slam und andere Live-Performances
- Hackathons oder Gamejams, d.h. kleine zeitlich begrenzte Programmierwettbewerbe
- Fotoausstellungen und Installationen

6 Fortbildungen und Multiplikatorenschulungen

Ein weiterer Bereich wird der **Schulungsbereich** sein, in dem spezifisches medienpädagogisches Wissen, aber auch **Aufklärung und Prävention** vermittelt werden. Die Zunahme von Abhängigkeit und Machtmissbrauch (z.B. Spielsucht, Leben in Parallelwelten, Cybermobbing etc.) korreliert mit der Stellung und Verbreitung von Medien bzw. Zugängen zur Mediennutzung in der Gesellschaft. Sowohl Jugendliche als auch Eltern, Lehrer_innen und Erzieher_innen brauchen eine Möglichkeit der sachlichen Information, Aufklärung und Beratung. In Zusammenarbeit mit Beratungsstellen und Beratungsinstitutionen werden Workshops und Seminare angeboten, auch in Zusammenarbeit mit umliegenden Kitas. Die Kinder in den Kitas und Grundschulen sind bereits Menschen, die in die digitale Welt hineingeboren wurden und diesem Umstand muss der/die Erzieher_in und Grundschullehrer_in ge-

recht werden. Für bestimmte Inhalte kann auch in diesem Bereich auf die Peer-To-Peer Methode zurückgegriffen werden. Denkbar wäre es auch, dass Jugendliche (z.B. die Peer Coaches) sowohl Eltern als auch angehenden Erzieher_innen und Lehrer_innen Wissen über und Haltung zu den Medien nahe bringen.

Im Schulungs- und Seminarbereich sind sowohl Schulen ein wichtiger Kunde und zugleich Partner, als auch Bildungseinrichtungen wie die VHS, die Fachstelle für Jugendmedienkultur-NRW, BiSS, die Fachhochschule/Hochschule, die Medienstelle des Jugendamtes, das Girls Space und viele mehr.

7 Elternarbeit – Neue Wege gehen

Zusammen mit den umliegenden Schulen ist es möglich, eine praxisorientierte Elternarbeit im Bereich Medien zu verankern und diese auch im weiteren Stadtgebiet zu etablieren. Denkbar sind Vorträge zu verschiedenen Medienthemen (Smartphone, Cybermobbing, Sexting, Games etc.) und praxisorientierte Workshops wie Eltern-LANs in Kooperation mit der Bundeszentrale für politische Bildung. Neue Formen der Elternarbeit wie Eltern-Cafés oder Eltern-Talks erreichen wahrscheinlich Eltern, die sich herkömmlichen Informationsveranstaltungen verweigern. Gerade in der Zusammenarbeit mit Kitas und Schulen ist eine praxisorientierte Elternarbeit ein wichtiger Baustein einer modernen Medieneinrichtung.

8 Umsetzung und Ressourcen

Eine neu errichtete Jugendmedieneinrichtung, die für Innovation und Vielfalt stehen soll, muss bereits durch das Raumkonzept und die Ausstattung vielfältige Möglichkeiten bieten. Dabei liegt eine besondere Chance im Zusammenspiel von Offenem Treff im Café und Spezialisierung im Bereich Medien, in Verknüpfung mit Jugendkultur. Durch die Beobachtung und das Wissen über die Situation und das Angebot für Jugendliche im Stadtteil Nippes gehen wir von einem hohen Bedarf hinsichtlich dieser drei Elemente (Offenheit, Medien, Jugendkultur) aus.

Die verschiedenen Sparten werden den Jugendlichen durch entsprechende Räume zugänglich gemacht:

- Musik- und Aufnahmestudios
- Ausstattung mit entsprechender Hard- und Software
- Arbeitsplätze für Video- und Bildbearbeitung
- Besprechungs- bzw. Gruppenraum
- Seminarraum mit technischer Ausstattung
- Ein unterteilbares Studio, ein größerer Raum für Performance, Tanz, Installationen, Ausstellungen, etc.
- Café (zum Treffen aber auch für kleinere Veranstaltungen und offene Angebote nutzbar)

Die benötigten Räumlichkeiten – ausgenommen ein etwas größerer Seminarraum, ein Studio und das Café – haben überschaubare Größe und kommen mit einem begrenzten Platz aus. Die hier aufgeführten Räume gelten für das Raumangebot einer Jugendeinrichtung mit 600 qm. Für Veranstaltungen, Aktivitäten und Projekte im Bereich Cross-Over, größere Jugend- und Multiplikatorenseminare und eine vielseitige, interessante Café-Gestaltung und damit eine positive Wirkung auf den Sozialraum, braucht es diesen Platz.

Die Jugendeinrichtung muss im personalen Bereich mit mind. 2 festangestellten Fachkräften und entsprechenden Honorarmitteln ausgestattet sein. Beide Fachkräfte müssen neben einer Qualifikation im Bereich der Sozialen Arbeit und im Bereich Medien auch eine Affinität zur Jugendmedienkultur besitzen.

Für viele Angebote ist es nach Erfahrungen des ComputerProjekts Köln möglich Eltern oder Fachleute zu gewinnen, die diese betreuen können und ihr Expertenwissen kostenlos zur Verfügung stellen.

Darüber hinaus müssen Partnerorganisationen, Projektmitarbeiter und Übungsleiter aus den verschiedenen medialen Sparten gefunden werden. Viele dieser zusätzlichen Kräfte werden über Stiftungsgelder, Kooperationen und Projektgelder finanziert werden müssen.

Daran wird deutlich, dass die Jugendmedieneinrichtung „Open Source“ von Anfang an gut vernetzt sein muss und auch auf die Unterstützung und Kooperation mit vorhandenen Institutionen und Einrichtungen sowie Stiftungen und Unternehmen angewiesen ist. Wir sehen aber gerade darin auch eine große innovative Chance.

8.1 Offenheit am Beispiel „Open Source Café“

Das **Offene Café** bildet im „Open Source“ das Herzstück, dessen Öffnungs- und Angebotszeiten sich an den Zeitbudgets der Jugendlichen orientieren. Es muss abends, insbesondere freitags, sowie an den Wochenenden und Ferienzeiten attraktive Öffnungszeiten vorhalten und offen zugänglich sein. Das Café ist – ebenso wie die anderen Räume – entsprechend der medialen Spezialisierung ausgestattet: den Besuchern und Besucherinnen stehen Computer- und Internetzugänge, Drumcomputer und E-Gitarre, Tanz- und Bewegungscomputer-spiele zur Verfügung. Die Besucher_innen des Cafés werden animiert, „ganz nebenbei“ selbst tätig zu werden – oder eben auch nicht. Die Jugendlichen, die das mediale Angebot nutzen, sollen Räume vorfinden, in denen sie entspannen, Informationen und Neuigkeiten austauschen und neue Kontakte knüpfen können. Die Ausstattung sollte mit den jugendlichen Nutzern gemeinsam (weiter-)entwickelt werden.

Grundsätzlich steht das Café für: Entwicklung, Entfaltung, Ideen, Initiative, für Selbstlernen und Experimentieren, Austausch und Kooperation. Es stellt ein Offenes Forum dar, indem es für den „jugendlichen Output“ eine mediale Präsenz schafft: hier kommuniziert reale Außenwelt mit der virtuellen Welt, Jugendliche treffen aufeinander, tauschen sich aus und korrespondieren miteinander.

Im Café soll eine Atmosphäre entstehen, die ein Miteinander, einen Austausch und eine Vernetzung untereinander und zwischen den verschiedenen medialen und kulturellen Sparten befördert, um Raum für neue Ausdrucksformen und im besten Fall spannende Projekte zu schaffen.

Die Offenheit setzt sich in den Angeboten, Workshops, Studios und dem gesamten Raumangebot fort. Durch offene Türen (im wörtlichen Sinne) können alle Besucher in die Studios hineinschauen, zuschauen, über die Schulter gucken und selber Lust bekommen mitzumachen. Die meisten Workshops sind nicht für Insider, sondern sollen neue Jugendliche inspirieren, auch, in dem sie offen und transparent gestaltet sind.

Beispiele für die Angebote/die Ausstattung im Café:

- freier W-LAN Zugang, um sich mit seinem Handy oder Laptop im Netz bewegen zu können (unter Berücksichtigung der Gesetzeslage und des Jugendschutzes)
- Ausreichende Ausstattung mit Ladestationen für Endgeräte
- Eigene Playlists, Abstimmungen über das Programm
- Kostenloser Drucker (z.B. für Bewerbungsfotos)
- Drumcomputer oder ähnliches zur freien Verfügung (mit Kopfhörer im Café)
- „Frei“ zugängliche Tablets (Diebstahlsicherung)
- Ein Ausleihservice für Kreativtechnik (z.B. Minicomputer, Programmiersets, etc.)
- Bewegungs- und Party-Games
- ein Ansprechpartner im Café, der über die Angebote informieren kann. Dies können neben den Mitarbeitern auch Ehrenamtler und Kooperationspartner sein.
- Streams z.B. aus dem Webvideoangebot von funk oder E-Sportübertragungen
- Repaircafézeiten (Austausch von defekten Smartphone-Displays, etc.)

Eine leistungsstarke Internetleitung ist von Beginn an eine Grundvoraussetzung für das attraktive Einrichtungskonzept. Freies W-LAN für alle Besucher, ausreichende Bandbreiten für alle offenen und Gruppenangebote erfordern mehr Bandbreite als sie bisher bei der Ausstattung von Jugendeinrichtungen üblich war. Der gewählte Standort der Einrichtung sollte die Voraussetzungen dafür bieten.

9 Ein Mehrwert für die Internetstadt Köln

Eine offene, auf Medienarbeit spezialisierte Jugendeinrichtung gibt es in Köln bisher nicht. Hierin liegen große Chancen für die Jugendarbeit der Stadt im Allgemeinen. Im „Open Source“ ist es möglich die Bedingungen einer Jugendarbeit in der digitalisierten Gesellschaft zu erarbeiten und mit den anderen Jugendeinrichtungen in der Stadt zu teilen. Durch Pilotprojekte und die Implementierung von innovativen Ansätzen in den Einrichtungsalltag soll von der Jugendeinrichtung Strahlkraft ausgehen, die auch über das Stadtgebiet hinausreicht. Das „Open Source“ kann für die Internetstadt Köln das Aushängeschild in der außerschulischen Medienbildung sein und einen wichtigen Baustein für eine aktuelle Medienbildung entlang der Bildungskette darstellen. Durch die gute Vernetzung mit vielen anderen Trägern und Institutionen und einem mobilen Konzept wird die Wirkung von medienpädagogischer Jugendarbeit auch außerhalb des „Open Source“ zum Tragen kommen.

Das partizipative Konzept der Einrichtung entspricht den Leitlinien einer modernen und funktionierenden Jugendarbeit. Scout-Konzepte haben sich mittlerweile in der Schule etabliert und auch in der Jugendarbeit gibt es funktionierende Ansätze in bestehenden Einrichtungen. Das „Open Source“ möchte den Medien-Scouts-Ansatz auf die Jugendarbeit übertragen und sogar ausweiten. Diesen Ansatz über einen längeren Zeitraum durchzuführen, hätte einen Pilotcharakter auch für andere Einrichtungen in Köln und NRW.

Der Verbindung von analogem und digitalem Raum kommt bei moderner Jugendarbeit eine besondere Rolle zu. In zwei Tagungen wurden vorfn Jugendamt Köln und ComputerProjekt Köln Bedingungen für eine Jugendarbeit online und eine gelingende Partizipation erarbeitet, eine spezialisierte Einrichtung bringt jetzt die Möglichkeit, diese Ansätze mit Partnern umzusetzen.

Köln braucht eine gute Medienbildung aus vielerlei Gründen und das auch in der Jugendarbeit. Das „Open Source“ in der hier vorgelegten Konzeption kann ein wichtiger Baustein innerhalb der außerschulischen Medienbildung darstellen und helfen, alle relevanten Träger an einem Ort und Projekt zu beteiligen. Das Konzept bietet Raum, dass sich jeder kooperierende Träger einbringen und zum Gelingen des Vorhabens beitragen kann.

10 Grundlage der Arbeit: Gute Vernetzung und Kooperation

Ausgangspunkt der Überlegungen zu einer Jugendmedieneinrichtung, „Open Source“, ist der vorgesehene Standort im Neubaugebiet Clouth-Gelände. Viele der genannten konzeptionellen Ideen lassen sich nur mit einer finanziellen und personellen Grundlage auf der Basis einer Betriebskostenbezuschung und zusätzlicher Unterstützung durch andere Institutionen, Privatpersonen wie Förderer und Unterstützer, Schulen und Ausbildungsinstitutionen verwirklichen. Darüber hinaus braucht es die trägerübergreifende Zusammenarbeit mit anderen Jugendeinrichtungen und Bildungsträgern aus dem Kultur- und Medienbereich. Bestehende Strukturen wie z.B. der AK Medien der JUGZ u.a.m. werden bei der Entwicklung konzeptioneller Ideen mit eingebunden, auch in der Erwartung, dass diese Fachkräfte sich auch an der Umsetzung beteiligen.

Wichtiger Aspekt in Bezug auf die Kooperation und Vernetzung ist, dass die Arbeitsweisen der Offenen Arbeit federführend sind. Es wird keine Volkshochschule für Jugendliche oder eine außerschulische Schule sein, auch keine Talentschmiede für zukünftige Arbeitgeber. Es geht um den gegenseitigen Austausch, die Weiterentwicklung von Ansätzen und die Verwirklichung von Ideen und Projekten, die aus der Kreativität von Jugend entstehen.

10.1 Mögliche Kooperationspartner

Es müssen in der Entwicklungsphase und für den späteren Betrieb bereits Kooperationspartner geworben werden z.B.:

- Jugendeinrichtungen im Sozialraum und in ganz Köln
- Fachstelle für Medienpädagogik/Jugendmedienschutz der Stadt Köln
- Stadtbibliothek Köln mit den Stadtteilbibliotheken
- VHS Köln
- Schulen und Kitas in Nippes und anderen Stadtbezirken
- Ausbildungsinstitutionen (Grafikdesign, Foto und Film etc.)
 - TH Köln
 - Kunsthochschule für Medien Köln
 - IFS Internationale Filmschule Köln
 - WDR
 - Junge Presse Rheinland
- Bundeszentrale für politische Bildung (Netzwerk bewegtbildung.net, Eltern-LAN, Eltern/Pädagogen online)
- Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle NRW e.V
- LAG lokale Medienarbeit NRW – Netzwerk NIMM für inklusive Angebote
 - barrierefrei kommunizieren! (Ausleihe und Beratung zu unterstützender Technologie, Träger: Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft gGmbH)
- Junge Stadt Köln e.V.
- LOBBY FÜR MÄDCHEN e.V.
- Akademie für kulturelle Bildung (ehem. AK Remscheid)
- Drogenhilfe Köln e.V. (mit www.kidkit.de)
- Open Knowledge Foundation Deutschland (Dachträger Jugend hackt)
- medienaffine Unternehmen
 - Con Action e.V.
 - B & D Promotion (Agentur und Begründer des Vereins 1000 Tage Ferien)
 - 42dp
- Stiftungen (z.B. für den inklusiven Betrieb)

Anlage 1

Das ComputerProjekt Köln e.V.

Das ComputerProjekt Köln wurde im Jahr 2004 gegründet und fördert als gemeinnützig anerkannter Verein die Medien-, Bildungs- und Kulturarbeit für Kinder, Jugendliche, Erwachsene und Senioren in Nordrhein-Westfalen und darüber hinaus. Er verfolgt ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke und versteht sich dabei als Bindeglied zwischen den Generationen und entwickelt generations- und medienübergreifende Angebote für die unterschiedlichsten Zielgruppen.

Das ComputerProjekt Köln ist als Fachstelle für Jugendmedienkultur eine anerkannte Fachstelle des Landes Nordrhein-Westfalen. Als landesweiter Partner stellt die Fachstelle für viele Jugendämter und Institutionen der Jugend- aber auch Kulturarbeit seit Jahren einen verlässlichen Partner bei der Konzeption von Projekten und Fortbildungen dar. Das Aushängeschild des Vereins ist das Projekt Spieleratgeber-NRW, in dem seit 10 Jahren mit Kindern und Jugendlichen zum Thema digitale Spiele gearbeitet wird. In einer wegweisenden Art verbindet der Spieleratgeber Jugend-, Eltern- und Multiplikatorenarbeit und zeigt, dass diese Bereiche nicht getrennt voneinander gesehen werden sollten. Als Kompetenzzentrum Inklusion und Games im Projekt NIMM! Und beschäftigt sich der Spieleratgeber seit Jahren mit inklusiver Medienarbeit im Bereich der Games.

Mit dem Projekt Gecheckt! Wurde dieser ganzheitliche Ansatz auf andere Medienarten ausgeweitet. Jugendliche können hier vollkommen frei mit Medien experimentieren und ihr Wissen in Schulungen und Präsentationen an Eltern und Multiplikatoren weitergeben. Der Ansatz eines Makerspaces, also einer Medienwerkstatt wurde in diesem Projekt erfolgreich in die Jugendarbeit übertragen, das Projekt wird auch in 2017 fortgeführt.

Das Projekt PowerUp beschäftigt sich seit zwei Jahren mit Medienpädagogik in den Strukturen der Erziehungshilfe und erprobt, welche medienpädagogischen Ansätze und Projekte in diesem Umfeld in diesem Handlungsfeld durchführbar sind.

Aus der Arbeit des ComputerProjekts Köln e.V. sind immer wieder innovative und wegweisende Ansätze hervorgegangen. So wurde 2013 das Gamescamp als eines der ersten Jugend-Barcamps mit dem renommierten Dieter-Baacke-Preis ausgezeichnet. In der Zusammenarbeit mit der Bundeszentrale für politische Bildung wurden die Projekte Eltern-LAN und Eltern/Pädagogen ONLINE konzipiert, wobei die Fachstelle für die Durchführung der Veranstaltungen in NRW zuständig ist.

Neben eigenen Spieletestergruppen und einer intensiven Zusammenarbeit mit der Stadtbibliothek Köln, hat das ComputerProjekt Köln seine Zuverlässigkeit in der Zusammenarbeit mit dem Jugendamt Köln bei der Durchführung des Jugendforums-NRW und der Erstellung der Broschüre „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt“ seit Jahren bewiesen. Seit 2015 führt die Fachstelle zudem den von der Stadt Köln geförderten Hackathon „Jugend hackt West“ durch, der bundesweite Aufmerksamkeit generiert.



**ComputerProjekt
Köln e.V.**

Verein für Medien, Bildung und Kultur

ComputerProjektKöln e.V. · Weinsberastr. 190 · 50825 Köln

Stadt Köln
Amt für Kinder, Jugend und Familie
Kinderinteressen und Jugendförderung
Aachener Str. 220
50931 Köln

Letter of Intent

Hiermit bestätigen wir, der Vorstand des ComputerProjekt Köln e.V., dass wir als Fachstelle für Jugendmedienkultur-NRW an der Erstellung des Konzepts für die Jugendmedieneinrichtung „Open Source“ als Partner der JUGZ gGmbH gleichberechtigt mitgewirkt haben und dieses Konzept vollumfänglich unterstützen und im Betrieb mit umsetzen wollen. Gerne stehen wir Ihnen für weitere Informationen und Nachfragen zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen

Tobias Kempf, Vorstandsvorsitzender

ComputerProjekt Köln e.V.
Verein für Medien, Bildung und Kultur
Weinsbergstr. 190, 50825 Köln
Tel. 0221 / 677741920
info@computerprojekt-koeln.de

Horst Pohlmann, Stellvertreter

Köln, 18.10.2016

Geschäftsstelle:
Weinsbergstr. 190
50825 Köln

Telefon (0221) 677741920
Telefax (0221) 677741929
E-mail:
info@computerprojekt-koeln.de

Vorsitzende
Tobias Kempf / Horst Pohlmann
Amtsgericht Köln
VR 14650

Bankverbindung
Kreissparkasse Köln
IBAN: DE68370502990341555007
BIC: COKSDE33XXX