

4 Zielgruppen & Identifikation

Starke Held*innen, starke Kinder: Extremismusprävention und Demokratiebildung

Laura Hinzen und Jessica Hackenbroch von
KryptoKids und der Fachstelle für
Jugendmedienkultur NRW (Köln)

Ein Gespräch mit Christine Kolbe im Auftrag der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)

Christine Kolbe: *Willkommen zu unserer Gesprächsreihe mit dem Titel „5 Kriterien für gute Bildungsangebote GEGEN HASS IM NETZ“. Heute begrüßen wir im Studio Laura Hinzen und Jessica Hackenbroch von der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. In Köln sitzt ihr, glaube ich. Genau, stellt euch doch mal ganz kurz vor, wer sind die KryptoKids? Nein, wie, was ist das Projekt? Wer seid ihr? Was tut ihr in dem Projekt? Jessica, vielleicht magst du anfangen.*

Jessica Hackenbroch: Ja, gerne. Erstmal danke, dass wir hier sein dürfen und über die *KryptoKids* erzählen dürfen. Wir freuen uns sehr. Genau, wie du schon gesagt hast, ich bin Jessica Hackenbroch, arbeite bei der *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW* in den Fachbereichen Kreative Medien und Digitale Spiele. Und bin seit Anfang des Jahres Teil des *KryptoKids*-Projektteams zusammen mit Laura. Und ja, es ist ein sehr schönes Projekt und ich freue mich, dass wir da jetzt gleich ein bisschen mehr zu erzählen können.

Christine: Laura, magst du dich auch kurz vorstellen?

Laura Hinzen: Ja, sehr gerne. Genau, ihr habt es ja schon gesagt, mein Name ist Laura Hinzen, ich arbeite ebenfalls bei der *Fachstelle für Jugendmedien Kultur NRW* und bin im Fachbereich *Kreative Medien*, aber auch im Fachbereich *Beratung* unterwegs und mache *KryptoKids* schon seit dem letzten Jahr, also mache jetzt die zwei Jahre voll.

Christine: *Ja, danke dir. Mit KryptoKids habt ihr in der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW ein Angebot entwickelt, das so abstrakte und komplexe Themen wie Extremismusprävention oder Fake News bereits für Kinder ab zehn Jahren erfahrbar macht. Deswegen haben wir euer Projekt auch ausgewählt, um uns im Rahmen des **Kompass für gelingende politische Medienbil-***

Gesprächsreihe - 5 Kriterien für gute Bildungsangebote GEGEN HASS IM NETZ [Transkription zum Audio-Beitrag]

dung GEGEN HASS IM NETZ über Zielgruppenorientierung zu unterhalten, weil wir das superspannend finden. Vielleicht erzählt ihr uns einmal, wie das digitale Abenteuerspiel KryptoKids überhaupt funktioniert und für wen oder welches Setting es genau konzipiert wurde.

Jessica: Ja, gerne. Also mit *KryptoKids* und *das geheime Netzwerk* haben wir einen zweiten Teil von *KryptoKids* gemacht und das ist eine Web-App. Also es ist browserbasiert, man kann es im Browser spielen, auf quasi allen Geräten: Laptops, iPads, nur nicht auf dem Smartphone (der Bildschirm ist da ein bisschen zu klein, das hätte dann nicht so gut in der Umsetzung funktioniert). Analoge Elemente sind auch mit dabei, zusätzlich zu dem digitalen Spiel - ich denke mal dazu erzählen wir vielleicht nachher noch ein bisschen mehr. Und genau, es funktioniert so, dass wir von einem Setting immer ausgehen, in dem eine Lehrkraft, eine pädagogische Fachkraft oder eine erwachsene, interessierte Person eine Gruppe von Kindern und Jugendlichen anleitet und durch das Spiel führt in Eigenregie.

Wir bieten alles kostenfrei über unsere Webseite an, also auch ganz unabhängig von uns kann gespielt werden. Die Materialien können sich zusätzlich kostenlos gedownloadet und ausgedruckt werden. Wir empfehlen es ab zehn Jahren, ungefähr zehn bis 14 Jahre, unsere Hauptzielgruppe kann man natürlich immer ein bisschen anpassen, je nachdem, was für eine Gruppe man hat.

Wir sagen immer, dass wir ungefähr zehn Kinder empfehlen, aber auch in einem Klassenraumsetting ist das ganze denkbar und durchführbar. Also es ist ein sehr flexibles Angebot oder wir haben versucht es so flexibel wie möglich zu gestalten.

Christine: *Und methodisch nochmal vielleicht ein bisschen tiefer reingeschaut: Es geht um ein geleitetes Abenteuerspiel mit festen Charakteren, also sowohl Kinder oder Jugendliche, die da agieren, die ihr auch vorstellt auf der KryptoKids Seite, fand ich auch sehr schön, mit so kleinen Steckbriefen. Und es wird gechattet, aber es gibt auch Filme, habe ich gesehen. Vielleicht könnt ihr das auch nochmal kurz ein bisschen für unsere Hörer*innen beschreiben, ein bisschen erzählen, wie so ein Abenteurer da aussieht bei den KryptoKids.*

Jessica: Ja, gerne. Genau, also wir haben unsere *KryptoKids*, die vier Kids, die auch schon im ersten Teil der *KryptoKids* dabei waren, die sich jetzt ein bisschen weiterentwickelt haben, auch älter geworden sind. Das ist so unsere feste Gruppe. Zusätzlich haben wir noch ein paar neue Charaktere entwickelt. Die Demokratie-AG ist das in dem Fall.

Genau, das sind die festen Charaktere, die wir haben. Die Kinder können sich ja aber auch dann selbst den eigenen Charakter erstellen, im eigenen Profilbild, mit eigenen Namen und so quasi zusammen mit den *KryptoKids* das Abenteuer erleben, den *KryptoKids* helfen den Fall zu lösen.

Das Spiel ist aufgebaut wie eine Art Chat, ein Klassenchat und wie du gerade schon meinst: wir haben da Videos, die erklären, wir haben Texte, die auch gehört werden können, die durch die Geschichte führen, Minispiele, die wir dann gemeinsam spielen. Laura, wenn du mich noch irgendwie ergänzen

Gesprächsreihe - 5 Kriterien für gute Bildungsangebote GEGEN HASS IM NETZ [Transkription zum Audio-Beitrag]

möchtest, ich könnte jetzt noch viel mehr erzählen, aber ich will auch nichts vorwegnehmen.

Christine: *Ja, spannend. Und es funktioniert auch analog und digital, habe ich gesehen.*

Jessica: Genau, also es wird quasi ein digitaler Raum in der App eröffnet durch die Spielleitung, die auch eine eigene Ansicht hat, mit der sie durch das Spiel führen kann. Es wird also digital durch das Spiel die Geschichte erzählt. Wir haben aber dabei analoge Methoden, die die Inhalte noch mal ergänzen, vertiefen oder zum Beispiel im ersten Kapitel über Demokratie und Wahlen haben wir dann im digitalen Spiel die Erklärungen: wie funktioniert eine Wahl, warum ist das wichtig, dass alle wählen können? Im analogen Klassenraum-Setting wird aber dann die Wahl selbst vorbereitet, durchgeführt, Plakate aufgehängt, Wahlzettel verteilt, die Wahl mit den Kindern gemeinsam, durchgeführt, die Stimmen gezählt. Das ist dann quasi das Hand-in-Hand-Greifen von digital und analog.

Christine: *Ja, wow, das klingt sehr spielerisch und kindgerecht, auch wirklich aus dem Spiel zu agieren und Dinge zu tun, auch im physischen Raum. Ja, danke dir schon mal dafür. In unserem Kompass gegen Hass im Netz, also für Orientierung, für gelingende politische Medienbildung, für Projekte, die sich... mit Hass und Hetze im Netz befassen und da politische Bildung dagegensetzen wollen, heben wir unter anderem das Kriterium Zielgruppenorientierung besonders hervor und dass es besonders wichtig ist, die Zielgruppe gut zu kennen, also bereits bei Entwicklung und Konzeption von Projekten. Wie habt ihr das bei KryptoKids realisieren können? Also gab es da besondere Expertise „Medienbildung mit Kindern, jungen Jugendlichen“, oder auch direkte Einbindungen von Kindern und potenziellen Teilnehmer*innen oder Testläufe, Befragungen? Das fände ich total spannend zu hören.*

Jessica: Ja, also tatsächlich alles ein bisschen, was du gerade schon vorgeschlagen hattest. Also zunächst von unserer Seite, von der *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW*: Wir sind natürlich auch ein sehr interdisziplinäres Team aus Medienpädagog*innen, Medienwissenschaftler*innen, Erziehungswissenschaftler*innen. Wir haben da natürlich unsere eigenen Erfahrungswerte reinbringen können, von unserer Arbeit einfach, die wir mit Kindern und Jugendlichen, aber auch Fachkräften schon durchgeführt haben.

Man muss ja dazu sagen, unsere Hauptzielgruppe sind natürlich die Kinder und Jugendlichen, aber unsere, ich sag mal, sekundäre Zielgruppe sind ja auch die Fachkräfte, die wir mit dem Spiel ja auch an die Hand nehmen wollen. Denen wir Material an die Hand geben wollen, mit dem diese, wie du gerade schon meinstest, komplexeren Themen dann auch kindgerecht vermittelt werden können.

Und tatsächlich war es auch so, dass wir im Prozess mit den Kindern Testings durchgeführt haben. Wir haben ja drei Kapitel im Spiel, haben die dann auch nach und nach mit Kindern und Jugendlichen einmal durchgetestet: Verständ-

Gesprächsreihe - 5 Kriterien für gute Bildungsangebote GEGEN HASS IM NETZ [Transkription zum Audio-Beitrag]

lichkeit, thematisch, technisch natürlich auch. Das technische Testing ist natürlich auch eine große Sache gewesen – wir konnten da noch Anpassungen vornehmen, sei es inhaltlich oder ich habe ja gerade eben den Chat erwähnt, in dem das Spiel stattfindet: da konnten die Kinder und Jugendlichen sich auch miteinbringen, welche Antworten sie da zum Beispiel geben können (wir haben vorgefertigte Antworten, in denen sie dann auch im Spiel reagieren können). Und da haben wir auf jeden Fall auch noch einige Einflüsse von den Kindern und Jugendlichen direkt mit reinarbeiten können im Prozess. Das war auf jeden Fall super. Und auch von Fachkräfteseite: wir führen ja einige Fortbildungen durch in ganz Deutschland und sammeln da auch nochmal das Feedback von den Fachkräften zur Durchführung und zu den Inhalten ein. Wir hoffen natürlich so sehr wie möglich, auch das Feedback reinbringen zu können von unseren Zielgruppen.

Christine: *Das klingt sehr fundiert und sorgfältig im Entwicklungsprozess. Und das, finde ich, sieht man den Materialien auch an. Das war so mein Eindruck. Total spannend. In unserer Orientierungshilfe, dem Kompass, haben wir auch über Identifikation der Zielgruppe mit dem Lernsetting nachgedacht. Also das Methodendesign, das „Look-and-Feel“ von Materialien und Bildungsangeboten. Und wir haben auch das Gefühl, dass bei KryptoKids da super viel drüber nachgedacht wurde und auch neue Impulse reingebracht wurden, über Diversität nachzudenken. Also z.B. wie sind die Herkünfte der Charaktere oder ihre Pronomen.*

Vielleicht gewährt ihr uns noch mal einen Blick hinter die Kulissen, wie ist dieser Prozess gelaufen, die Charaktere der KryptoKids zu entwickeln? Das stelle ich mir im Grunde fast am Schwersten vor, weil es ja auch so viele Möglichkeiten gibt und man kann Diversität so unterschiedlich zeigen kann. Aber genau, haben da auch Kinder vielleicht mit dran gearbeitet oder Jugendliche? Das wäre, glaube ich, spannend zu hören.

Laura: Das fing tatsächlich schon ein bisschen vor den Charakteren an, als wir die entwickelt haben. Und zwar schon generell beim Spielsetting. Und zwar ist Demokratiebildung und Extremismusprävention ein wahnsinnig komplexes Thema. Und damit wollten wir natürlich die Kinder und Jugendlichen nicht direkt überfallen. Dann haben wir überlegt, wie können wir das Thema in ihre Welt holen? Und dann haben wir uns überhaupt erst für so ein Schulsetting, in dem das erste Kapitel beginnt, entschieden – das war der Startpunkt, wo wir gesagt haben, okay, wir holen dieses ganze komplexe Thema einmal in die Schule der Kinder und Jugendlichen. Und zur Schule gehören natürlich auch die Mitschüler*innen. Und daraus ist dann die Wahl entstanden, die Demokratie-AG mit den verschiedenen Charakteren. Und das sind eben die drei neuen Charaktere plus ein Kind von den KryptoKids, die dann eben auch jeweils eine Partei vertreten in der Wahl. Und bei denen war es uns hauptsächlich wichtig, dass die zwar zeigen, wir haben unterschiedliche Werte oder uns sind verschiedene Dinge wichtig, wir sind aber trotzdem alle auf einem Nenner, wenn es um demokratische Werte geht. Das war so für diese Charaktere das Hauptaugenmerk. Und natürlich haben wir dann auch darauf geachtet, Diversität reinzubringen, indem wir zum Beispiel einen Charakter mit Coch-

Gesprächsreihe - 5 Kriterien für gute Bildungsangebote

GEGEN HASS IM NETZ [Transkription zum Audio-Beitrag]

leaimplantat haben. Das wird tatsächlich später im Spiel auch nochmal aufgegriffen, weil sie dadurch Superkräfte hat, sagen wir immer. Also kleiner Spoiler: sie kann verkabelt werden und das ist deshalb unsere Spionin im Spiel, weil bei ihr natürlich die Kabel nicht auffallen.

Genau, also das haben wir mit reingebracht, aber wir haben auch noch eine Influencerin mit reingebracht. Das ist *Nicky Njus*, die zum Beispiel mit ihrem Aussehen ein bisschen Diversität reinbringt. Ja, und generell haben wir einfach darauf geachtet, eine gute Bandbreite darzustellen, damit Kinder und Jugendliche sich eben auch mit verschiedenen Figuren identifizieren können. Und wir aber auch einfach die Vielfalt darstellen wollen, weil das natürlich auch ein demokratischer Wert ist, dass eben alle mitentscheiden und alle mit dazu gehören.

Christine: *Ja, superspannend. Also auch eine illustrative Bildsprache zu entwickeln, um Identifikation, aber auch natürlich so das Spielgefühl wahrscheinlich – also die emotionale Anbindung/Einbindung in so ein Spiel – dann auch zu haben mit ganz konkreten Illustrationen, die man ja auch auf der Webseite sehen kann. Total gut! Also das klingt wirklich so, dass ihr da richtig viel darüber nachgedacht habt, wie ihr diese Personas entwickelt. Es ist mir sogar aufgefallen, das Cochleaimplantat! Das fand ich ganz spannend. Neben so einer direkten Zielgruppenorientierung ist ja auch Identifikation ganz wichtig und dafür im Spielverlauf, in der Methodik auch Partizipation – das hattet ihr eben schon mit den Wahlen zum Beispiel angesprochen – inwieweit können eigene Interessen und Perspektiven da noch eingebracht werden der Teilnehmenden? Also ich kann mir vorstellen, dass diese Charaktere, die ja mitspielen und immer mitlaufen, auch sehr stark sind. Wo ist da die Balance oder mit welchem Methoden-Mix begegnet ihr dieser Herausforderung?*

Jessica: Ja, das ist echt eine gute Frage. Danke erstmal noch für die lieben Worte. Genau, ich meine Laura hat das ja auch gerade schon angesprochen. Zum einen werden die Kinder und Jugendlichen ja Teil der Geschichte. Oder ich hatte das auch schon erwähnt. Man entstellt sich ein eigenes Profil. Man bringt sich selbst in die Geschichte ein durch Teilnahme an den Klassenchats. Wir haben zwar vorgegebene Antworten, aber wie ich ja eben schon erwähnt habe, haben wir die auch mit den Jugendlichen entwickelt. Also sie können jederzeit ihre Meinung zum Ausdruck bringen. Zum Beispiel: „das macht mir grad Spaß“, „das ist grad cool“, „das hab ich verstanden“. Aber auch: „boah, das ist grad voll langweilig“, „versteh ich nicht“. Oder was wir auch immer gerne erwähnen, dass wir auch den „Kackhaufen-Emoji“ eingebaut haben. Das ist also das ganz direkte Feedback, wie sie sich in die Geschichte einbringen können. Natürlich können sie sich so in den digitalen Raum, sag ich mal, mit einbringen, aber dadurch, dass wir auch analog im selben Raum sitzen, können sie sich ja auch jederzeit, in der realen Welt nochmal einbringen. Es gibt Platz für Diskussionen, Reflexionsfragen. Wir haben ja drei Kapitel aufgeteilt, haben nach jedem Kapitel auch in unserer Handreichung Reflexionsfragen für die Fachkräfte eingebaut, sodass man auch wirklich Raum hat, in der analogen Welt dann noch einmal Meinung zu äußern, zu diskutieren, zu hinterfragen, zu vertiefen auch.

Gesprächsreihe - 5 Kriterien für gute Bildungsangebote GEGEN HASS IM NETZ [Transkription zum Audio-Beitrag]

Christine: *Also Raum aufmachen für Emotionen, aber auch für Reflektionen! Was ich nochmal spannend finde mit dem Fragebogen: Wird da zum Beispiel auch das Pronomen abgefragt? Das ist ja doch bei vielen Erwachsenen noch nicht gängige Praxis, also dass man das gendersensible Denken auch ein Stück weit trainiert und sich selber einordnet. Kann man das so jung schon machen? Das wäre auch nochmal eine andere Frage.*

Jessica: Wir leiten auf jeden Fall auch an das Thema heran im Spiel. Also wir erklären zum Beispiel, was das Gendersternchen ist durch ein Video in kindgerechter Sprache. Wir haben auch ein Wiki, ein integriertes Lexikon quasi für schwere Wörter im Spiel. Aber gerade, was auch jetzt die Genderfrage betrifft, da hoffen wir, dass wir das auch im Spiel, erklären können, warum das wichtig ist. Warum wir damit alle meinen, warum alle angesprochen werden sollen. Ich weiß nicht, ob du mich noch ergänzt mit Laura. Wir geben da auf jeden Fall unser Bestes, damit wirklich jeder seinen Platz finden kann.

Laura: Ja, genau. Also in der Eingabemaske für das eigene Profil kann man jetzt nicht die eigenen Pronomen angeben. Das ist tatsächlich nur, dass man den Namen angeben kann und aus verschiedenen Bildchen und Farben sich ein kleines Fuchs-Icon gestalten kann. Ob man zum Beispiel der Fuchs mit Blume sein möchte und heller oder dunkler grüner Hintergrund oder so. Das heißt, das ist recht reduziert, weil wir da auch datensensibel sein wollten. Aber wie Jessica schon sagte, wir greifen das Thema bewusst am Anfang auf. Bei uns wird gegendert. Das ist auch von der *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW* aus einfach bei uns ein Grundsatz, dass wir das machen. Und auch nur, weil das jetzt ein Spiel für Kinder ist, nicht rauslassen, sondern lieber erklären. Wir haben eine nicht-binäre Person im Spiel. Das gehört für uns einfach zur Vielfalt dazu. Und deshalb ist es auch im Spiel.

Christine: *Ja, total hilfreich, solche Ausführungen. Und auch gerade, wenn man mit Kindern oder sehr jungen Teilnehmer*innen bietet sich ja eben so eine Avatar-Lösung vielleicht auch an. Oder Kinderbücher sind ja auch oft mit Tieren, um nochmal eine Ebene vielleicht auch rauszunehmen von direkter Zuschreibung, die uns ja auch in der Welt immer so begegnet. Ich fände nochmal spannend, wie reagieren denn Kinder auf die Anti-Helden, Held*innen, die Täter*innen im Spiel? Also ihr habt ja ein Kapitel auch zu Rechtsradikalismus oder Rechtsradikalismusprävention, wenn ich das richtig erinnere. Kinder gehen da ja nochmal vielleicht ganz anders mit und wie läuft da die Identifikation ab? Ist es dann gleich schwarz-weiß oder gibt es da auch Graubereiche? Wie läuft das ab bei den KryptoKids?*

Laura: Ja, also das Überthema ist Extremismusprävention. Und wir haben uns jetzt bewusst nicht für eine extremistische Gruppierung entschieden. Ich glaube, das wär jetzt eine sehr lange Ausführung, aber wir haben uns grundsätzlich dafür entschieden, dass wir mit unseren Charakteren (den Antagonist*innen) das vereinen wollen, was extremistische Gruppierungen gemein haben - Vulne: sie sind antidemokratisch, sie sind gewaltbereit, sie haben diese In-

Gesprächsreihe - 5 Kriterien für gute Bildungsangebote GEGEN HASS IM NETZ [Transkription zum Audio-Beitrag]

Group-/ Out-Group-Prozesse, also um das alles auch ein bisschen zu vereinfachen, ohne jetzt noch eine Ideologie oder so erklären zu müssen. Natürlich sind die gruselig. Das ist ja auch ein Abenteuerspiel. Da gilt es auf jeden Fall als Spielleitung zu schauen, wie geht es den Kindern und Jugendlichen, vor allen Dingen bei jüngeren Kindern, zwischendurch zu checken: Wie kommen sie damit zurecht?

Es ist aber dennoch auf jeden Fall kindgerecht gemacht. Das sind Menschen, die haben so eine kleine Wolfsmaske über den Augen, um eben die Zugehörigkeit zu dieser Gruppierung zu zeigen. Und ja, genau. Also es ist durchaus ein bisschen gruselig. Wir haben ganz klar positioniert, dass das die Antagonisten sind im Spiel, weil es das auch einfach erleichtert für Kinder.

Ja, wir haben aber auch ein Fokus darauf gelegt zu zeigen, was können wir denn in unserer Demokratie tun, damit Menschen sich nicht extremistischen Gruppierungen hingezogen fühlen. Also was gibt es für Werte, was gibt es für Verhalten, was wir fördern möchten, in unserer Demokratie, in unserer Klasse vielleicht auch.

Christine: *Also, dass hinter der Maske – der Wolfsmaske auch ein Mensch mit einer Geschichte steht?*

Laura: Ja, genau. Also die Vulnerabilitätsfaktoren haben wir aufgegriffen (steht natürlich nicht so im Spiel)Fortb. Aber es gibt zum Beispiel ein Spiel, wo Kinder lernen können, dass es wichtig ist, Gespräche zu führen, zu schauen, dass niemand alleine ist. Soziale Eingebundenheit, genau, das familiäre Klima, dass das eine Rolle spielt. Solche Dinge eben haben wir gegenübergestellt. Was kann dazu führen, dass Menschen extrem werden? Und was können wir in unserer Gesellschaft dafür tun, um diese Menschen vielleicht aufzufangen, bevor es in diese Richtung geht?

Christine: *Ja, danke. Abschließend vielleicht noch eine Frage. Im Grunde sind ja Fachkräfte immer auch Lernende, gerade wenn es um solche gesellschaftlichen Phänomene wie Hass und Hetze im Netz geht. Gibt es bei eurem Bildungsangebot, bei den KryptoKids, gibt es da Begleitmaterialien oder Fortbildungen auch noch für die Multiplikator*innen, dass man dann eben gut sich auf die Zielgruppe einstellen kann?*

Laura: Einiges tatsächlich. Also es fängt an damit, dass die *KryptoKids*-Spiele mit einer Handreichung begleitet sind. Da steht sowohl einmal komplett ausgeschrieben, was passiert in dem Spiel, also nicht nur: wie läuft das die Geschichte ab, sondern auch: wie läuft das technisch ab. Da ist erklärt, wie gehe ich damit um, wenn zum Beispiel ein Kind Verschwörungsnarrative äußert oder so, weil das natürlich durch das Spiel hochkommen könnte. Da ist ein FAQ drin, was passiert, wenn das iPad nicht mehr funktioniert und so weiter. Also da ist wirklich ein ganzes Heft nur mit Infos, die man natürlich nicht alle direkt braucht, um das Spiel durchzuführen, aber quasi ein Was-wäre-wenn, für jeden Fall ist da was mit drin.

Dann haben wir, wie Jessie, glaube ich, eben schon gesagt hat, eine Spielleitungsansicht und eine Kinderansicht. Und durch die Spielleitungsansicht kann man selbst nicht nur steuern, wie weit die Kinder im Spiel sind und sich zum

Gesprächsreihe - 5 Kriterien für gute Bildungsangebote GEGEN HASS IM NETZ [Transkription zum Audio-Beitrag]

Beispiel eine Vorschau anzeigen lassen, sondern da sind auch immer kleine Hinweise, so was wie: „gib den Teilnehmenden an dieser Stelle Zeit zu antworten“ oder „an dieser Stelle empfehlen wir eine Reflexionsfrage“ oder „schau, wie es den Teilnehmenden geht an dieser Stelle“. Oder das Spiel funktioniert gerade so oder so, weil man natürlich nicht das Heft immer an der passenden Stelle aufgeschlagen haben kann. So kriegt man dann immer kurze Inputs, was zu tun ist.

Und zusätzlich haben wir auch dieses Jahr schon Fortbildungen durchgeführt und werden auch noch nächstes Jahr Fortbildungen durchführen, wo wir jeweils zehn Fachkräfte einmal komplett durch das KryptoKids-Universum führen und denen da eben zeigen, wie machen wir das, wenn wir Workshops mit KryptoKids geben? Was braucht ihr für Materialien? Was könnten für Situationen entstehen, die ihr auffangen müsst?

Aber grundsätzlich ist natürlich KryptoKids vollkommen kostenfrei, ortsungebunden durchfügbar. Und man kann sich einfach alles downloaden, inklusive dieser Handreichung und kann dann einfach loslegen. Genau, einen Quickstart Guide haben wir auch noch. Also wenn man dann nicht die ganzen Seiten lesen möchte, kann man einfach die zwei DIN A4 Seiten, sind es glaube ich, sich nehmen und damit losstarten. Und wir hoffen, dass jede Person sich damit gewappnet fühlt, die KryptoKids durchzuführen.

Christine: *Ja wow, also sich gut und sicher fühlen als Fachkraft mit der Zielgruppe. Ich glaube, das ist auch superwichtig, gerade natürlich bei dieser Thematik. Und ich kann mir auch vorstellen, dass es da viel Unsicherheit auch gibt von Seiten von Fachkräften, also sowohl in der außerschulischen als auch in der schulischen Bildung. Habt ihr noch Ergänzungen? Wir kommen zum Ende unseres Gesprächs - möchtet ihr noch gerne irgendetwas loswerden?*

Laura: Also ja, grundlegend nichts Inhaltliches, aber wo du das gerade sagt, ist das natürlich auf jeden Fall ein sehr großes Thema, wo man sich erst mal trauen muss, dazu einen Workshop oder so durchzuführen. Aber ich finde, es lohnt sich auf jeden Fall und es müsste noch viel mehr Materialien dazu geben. Und wenn man dazu eine Frage hat, kann man sich natürlich auch an uns oder die *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW* wenden. Und wir helfen gerne, falls noch irgendwo eine Verständnisfrage ist.

Christine: *Ja, super, das ist doch ein gutes Angebot und glaube ich empowernd und genau der Appell an alle politischen Medienbildner*innen da draußen. Wir brauchen mehr Materialien, auch für junge Zielgruppen. Ich glaube, ja, das ist ein ganz, ganz wichtiges Vorhaben. Danke euch beiden für den Blick hinter die Kulissen. Ich glaube, das war sehr hilfreich. Vielen Dank für das Gespräch.*

Jessica: Vielen Dank, dass wir hier sein durften.

Gesprächsreihe - 5 Kriterien für gute Bildungsangebote
GEGEN HASS IM NETZ [Transkription zum Audio-Beitrag]

Lizenzhinweis



Als Modul von *GEGEN HASS IM NETZ - Kompass für gelingende politische Medienbildung-Eine Orientierungshilfe für pädagogische Fachkräfte* ist dieser Text lizenziert unter [CC BY-SA 4.0 Deed Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) by Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK) – Jessica Hackenbroch, Laura Hinzen, Christine Kolbe. D.h. das Werk darf unter derselben Lizenz sowohl für nicht-kommerzielle als auch für kommerzielle Zwecke verbreitet und verändert werden, sofern die Urheber*innen des Originals wie oben beschrieben genannt werden.