

»Es war die
ganze Zeit ein
Jonglieren.«

Chancen und Herausforderungen
von Online-Formaten in der
kulturellen Bildung

Impressum

Herausgeber

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

Anschrift

Träger: JFF – Jugend Film Fernsehen e.V.

Arnulfstraße 205

80634 München

www.jff.de

Autor*innen

Julian Erdmann, Lena Schmidt, Dr. Niels Brüggem, Achim Lauber

Mitarbeit: Camilla Gläske

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Lektorat

Ursula Thum, Text+Design Jutta Cram

Gestaltung

Axel Öland

10.09.2021

Förderhinweis: Die vorliegende Studie entstand im Projekt »Herausforderungen und Gelingensbedingungen für die erfolgreiche Realisierung von digitalen und hybriden Formaten in der Kulturellen Bildung« (Förderkennzeichen 01WQ2041), das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) gefördert wurde. Diese Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung des BMBF dar. Für inhaltliche Aussagen tragen die Autoren die Verantwortung.

»Es war die ganze Zeit ein Jonglieren.«

Chancen und Herausforderungen
von Online-Formaten in der
kulturellen Bildung

1. Einleitung und Einordnung	4
2. Aufbau der Studie	7
3. Fallauswahl und -darstellung	10
4. Ergebnisse	13
4.1 Fachliches Selbstverständnis der Fachkräfte und Ziele der kulturellen Bildungsarbeit	14
4.2 Voraussetzungen und Bedarfe der Teilnehmenden aus Sicht der Fachkräfte	16
4.3 Ressourcenmanagement und Wissensaneignung im Projektverlauf	18
4.4 Erreichen der Zielgruppe und Ansprache von Kindern und Jugendlichen	21
4.5 Pädagogische und künstlerische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in Online-Formaten	23
5. Zusammenfassung und Ausblick	30
Literaturverzeichnis	35

Einleitung und Einordnung



1. Einleitung und Einordnung

Beginnend mit dem Frühjahr 2020 und dem Ausbruch der Covid-19-Pandemie musste sowohl die schulische als auch die außerschulische Bildungsarbeit in einer neuen Weise gedacht werden. Aus Studien, die die Auswirkungen der Covid-19-Pandemie und der damit einhergehenden Einschränkungen und Kontaktverbote auf die Situation von Kindern und Jugendlichen in den Blick genommen haben, geht hervor, dass die Beschränkungen junge Menschen in besonderem Maße getroffen haben. Neben der veränderten Freizeitgestaltung und dem eingeschränkten Kontakt mit Freunden und Familie (vgl. Langmeyer et al. 2020) hatten die Maßnahmen vor allem auch entscheidende Auswirkungen auf das Bildungswesen, was im Kontext Schule (vgl. Huber et al. 2020), aber auch in der außerschulischen Bildungsarbeit (vgl. Deinet/Reutlinger 2021) untersucht wurde. Die Vermutung, dass die Pandemie einen größeren Schereffekt hervorruft und vorhandene Ungleichheiten bei Schüler*innen, aber auch zwischen den Schulformen noch verstärkt, wird dabei durch Ergebnisse aus verschiedenen Untersuchungen bestärkt (vgl. Huber et al. 2020; Hammerstein et al. 2021; Deinet/Sturzenhecker 2021).

Der Rat für Kulturelle Bildung stellt gerade in Bezug auf die Erfahrung der Covid-19-Pandemie die Bedeutung von kultureller Bildung heraus. Aus Sicht des Rates unterstreichen die Veränderungen des Alltags und die damit einhergehende Unsicherheit noch einmal die Aufgabe der kulturellen Bildung, Kinder und Jugendliche dabei zu unterstützen, mit »dem eigenen Leben und den eigenen Lebensplänen wahrnehmend und gestaltend umzugehen« (Rat für Kulturelle Bildung 2021, S. 4). Dabei stellt er auch fest: »Zur produktiven Bewältigung dieser Lebensaufgaben brauchen sie Kulturelle Bildung, die mit ihren spezifischen Angeboten zur produktiven und rezeptiven Auseinandersetzung mit den Künsten und damit zur Entwicklung von Wahrnehmungs-, Gestaltungs- und Reflexionsfähigkeiten anregt« (ebd., S. 4-5). Auch die Bundesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung sieht die Ziele der kulturellen Bildung darin, »junge Menschen [zu] stärken und ihnen Wege [zu] bieten, die Welt zu verstehen, zu gestalten und sich zu positionieren« (BKJ 2020, S. 2). Dabei spielt im Rahmen einer kulturellen Bildung, in der in und mit digitalen Medien gearbeitet wird, auch die Betrachtung mediatisierter und digitalisierter Lebenswelten eine Rolle (ebd.).

Für Kunst und Kultur bietet der digitale Wandel nicht nur vielfältige neue Gestaltungsmöglichkeiten, sondern auch neue Wege, junge Menschen für kulturelle Angebote zu begeistern. In den letzten Jahrzehnten hat sich eine digitale Kultur entwickelt, die heute etwa durch Memes, Tanzvideos auf TikTok und andere neuartige Präsentations- und Kommunikationsmöglichkeiten viele Anknüpfungspunkte für eine lebensweltorientierte kulturelle Bildung bietet. Es ist eine »voraussetzungsreiche und anspruchsvolle Aufgabe, Kulturelle Bildung so zu gestalten, dass sie an veränderte Lebensbedingungen von Kindern und Jugendlichen anknüpfen und gleichzeitig Alternativräume mit allen relevanten Qualitätskriterien der ästhetischen Bildung schaffen kann« (Rat für kulturelle Bildung 2021, S. 43). Hierbei wird jedoch auch das Potenzial von kultureller Bildung gesehen, »spartenübergreifend und flexibel auf gesellschaftliche Veränderungen einzugehen und Angebote zu unterbreiten, die vielfältig, kreativ und generationenübergreifend sind« (Bäßler et al. 2009, S. 1).

Auch wenn es vor dem Pandemieausbruch bereits Bemühungen gab, Kinder und Jugendliche in der kulturellen Bildung mit online gestützten Angeboten zu erreichen, spielten reine Online-Formate bisher im Kontext der kulturellen Bildung eine eher untergeordnete Rolle (vgl. Rat für kulturelle Bildung 2019; Jörissen et al. 2019; Timm et al. 2020). Durch die Kontaktbeschränkungen während der Pandemie stieg allerdings

die Notwendigkeit, Projekte in Online-Formaten umzusetzen. Wie pädagogische Fachkräfte in der kulturellen Bildung den Herausforderungen und Chancen begegnen, die Online-Formate der kulturellen Bildung in Pandemiezeiten, aber auch darüber hinaus, mit sich bringen können, wird im folgenden Bericht näher beleuchtet.

In der Untersuchung stehen ausgewählte, im Rahmen von *Kultur macht stark* geförderte Projekte und die Erfahrungen der Fachkräfte, die für die Umsetzung dieser Projekte verantwortlich waren, im Fokus. *Kultur macht stark*, ein Förderprogramm des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF), hat das Ziel, Kindern und Jugendlichen aus benachteiligenden Verhältnissen kulturelle Bildung zu ermöglichen. Dazu werden lokale Bündnisse aus mindestens drei Akteur*innen gefördert, die ein Projekt konzipieren, beantragen und durchführen. Akteur*innen können dabei Einrichtungen aus den Bereichen Bildung, Kultur oder Sozialarbeit sein, die mit ihrer unterschiedlichen fachlichen Expertise und ihren Ressourcen zur Umsetzung eines Projektes beitragen.

Wenngleich digitale Medien und Technologien durch die verstärkte Online-Arbeit auch als *Inhalt*, im Sinne der Auseinandersetzung mit digitalisierten Kulturpraxen, bedeutsamer wurden, so zeichnet sich die in diesem Kontext im Vordergrund stehende Veränderung insbesondere durch die gestiegene Nutzung digitaler Medien und Technologien als *Werkzeug* zur Projektumsetzung in Pandemiezeiten aus. Wir verstehen den hier zentralen Begriff *Online-Format* deshalb als Modus der Projektumsetzung, der sich einerseits auf die Funktion digitaler Medien und Technologien als Werkzeuge in der kulturellen Bildung bezieht, andererseits auf die darauf abgestimmte, online gestützte pädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Dabei kann noch einmal differenziert werden zwischen *reinen Online-Formaten*, in denen die Arbeit fast ausschließlich online stattfindet und *blended* bzw. *hybrid* angelegten *Online-Formaten*, in denen auch die Arbeit in Präsenz von Bedeutung ist.

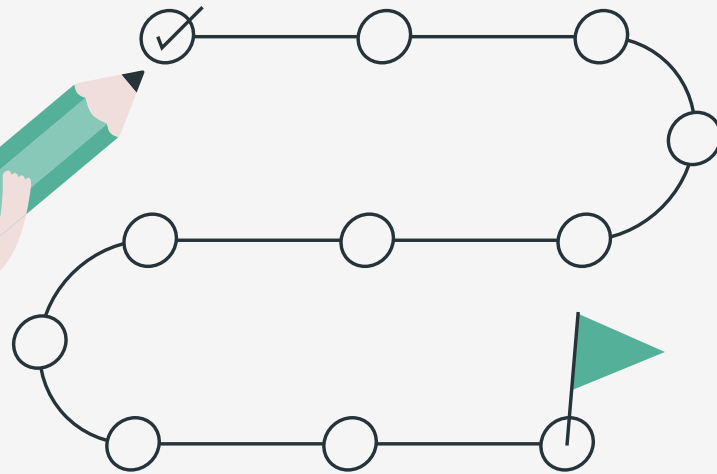
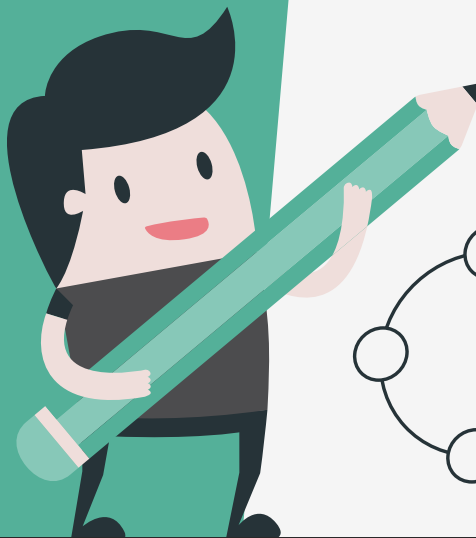
Einerseits wurden *retrospektiv* Herausforderungen, Lösungsansätze und Potenziale von Online-Formaten in der kulturellen Bildung betrachtet, die sich vor allem bedingt durch die Maßnahmen der Covid-19-Pandemie zeigten, andererseits *prospektiv* nutzbare Erfahrungen und Bedarfe hinsichtlich zukünftiger Projektarbeit nach der Pandemie. Dabei wurde die *inhaltliche, methodische, organisatorische und technische Ebene* der Projektarbeit in den Blick genommen. Auf diesen Ebenen standen Fragen nach den Zielkategorien der kulturellen Bildungsarbeit in Bezug auf das Selbstverständnis der Fachkräfte, den Umstellungsprozess von Präsenz- auf Online-Formate, die praktische Durchführung der Angebote und des Erreichens der Zielgruppe des Förderprogramms *Kultur macht stark* im Vordergrund.

Zunächst werden in **Kapitel 2** die verwendeten Methoden und anschließend in **Kapitel 3** die Auswahlkriterien und ausgewählte Projekte der Studie vorgestellt.

In **Kapitel 4** folgt eine ausführliche Darstellung der Ergebnisse, die in fünf Schwerpunkte gegliedert ist. Dabei steht zunächst die Ausgangslage der zentralen Akteur*innen in den Projekten – der verantwortlichen Fachkräfte und der teilnehmenden Kinder und Jugendlichen – im Vordergrund. Anschließend wird der Fokus auf den Prozess der Projektumstellung und die Erfahrungen der projektverantwortlichen Akteur*innen mit Online-Formaten auf organisatorischer und pädagogischer bzw. künstlerischer Ebene gelegt. Eine ausführliche Beschreibung der Gliederung der Ergebniskapitel findet sich am Anfang von Kapitel 4.

Kapitel 5 schließt den Bericht mit einer Zusammenfassung der Ergebnisse und Handlungsempfehlungen ab. Hier soll vor allem auf Implikationen eingegangen werden, die sich aus den Ergebnissen in Bezug auf die zukünftige Ausrichtung von *Kultur macht stark* ableiten lassen.

Aufbau der Studie



2. Aufbau der Studie

Es wurden drei empirische Zugänge genutzt, um Herausforderungen und Chancen von Online-Formaten in der kulturellen Bildung im Rahmen von *Kultur macht stark*-Projekten herauszuarbeiten. Zu Beginn des Forschungsprojekts wurden explorative teilnehmende Beobachtungen von fünf Veranstaltungen durchgeführt.

Weiterhin fanden zehn qualitative leitfadengestützte Interviews mit narrativer Ausrichtung statt. Fünf der interviewten Fachkräfte waren für Projekte verantwortlich, deren Veranstaltungen beobachtet wurden. Die anderen fünf Interviewten wurden kontrastierend ausgewählt (zu den Auswahlkriterien siehe Kapitel 3).

Als dritter Zugang diente eine Dokumentenanalyse von Konzepten und Ablaufplänen der Projekte sowie von ergänzenden projektinternen und -externen Dokumenten. Schließlich wurde ein Feedback-Tool in Form eines Online-Fragebogens für teilnehmende Kinder und Jugendliche entwickelt und getestet. Das Feedback-Tool ist ein Desiderat des Forschungsprozesses und soll Projektverantwortlichen als Werkzeug dienen, Reflexionsprozesse in ihren Gruppen anzustoßen und niedrigschwellig Feedback zu ihrer Arbeit einzuholen.

Teilnehmende Beobachtung von Veranstaltungen

Die teilnehmenden Beobachtungen fanden im November und Dezember 2020 in Online-Veranstaltungen von fünf Projekten statt. Bei der Auswahl der Veranstaltungen wurde versucht, eine möglichst große Vielfalt an Kultursparten, verwendeten Methoden und Tools zu erreichen.

Die beobachteten Veranstaltungen dauerten zwischen knapp einer Stunde und drei Stunden und lassen sich den Kultursparten Literatur und Lesen, Musik, Tanz, digitale Spielkultur und Theater zuordnen. Es nahmen jeweils zwischen sechs und neun Kinder und Jugendliche verschiedenen Geschlechts zwischen acht und 16 Jahren teil. Neben der für das Projekt hauptverantwortlichen Fachkraft waren an den Veranstaltungen teilweise auch andere Fachkräfte bzw. Bündnispartner*innen beteiligt. Die beobachteten Projekte fanden in größeren Städten und im ländlichen Raum in Deutschland statt. Dabei wurden die Videokonferenz-Tools Zoom, GoToMeeting und BigBlueButton verwendet. In einem Fall wurde ein Videokonferenz-Tool als Audiokanal genutzt, als visuelle Kommunikationsebene diente Minecraft. Ergänzend wurden Padlet, gather.town und das Online-Multiplayer-Spiel Among Us genutzt.

Die Forschenden nahmen an den Veranstaltungen nicht aktiv teil, blieben aber in der jeweiligen Videokonferenz präsent, wenngleich die Kamera und das Mikrofon nach einer kurzen Vorstellung ausgeschaltet und erst zum Schluss zur Verabschiedung wieder angeschaltet wurden. Dabei wurden ausführliche Beobachtungsprotokolle geführt, die im Anschluss ausgewertet wurden und insbesondere in die in Kapitel 4.5 aufbereitete Ergebnisdarstellung zur pädagogischen und künstlerischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen im Online-Format einfließen.

Die Ergebnisse der Beobachtungen dienten im Forschungsprozess, ergänzend zur theoretischen Grundlage, als Impulse für die Erstellung der Interviewleitfäden und die Entwicklung des Feedback-Tools. So wurden etwa technische Herausforderungen sichtbar, denen die Fachkräfte mit verschiedenen Lösungsansätzen begegneten, sowie Besonderheiten hinsichtlich der Interaktion in der Gruppe.

Qualitative Interviews mit Fachkräften

Die Leitfäden für die qualitativen Interviews mit den Fachkräften wurden auf der Grundlage der im Vorfeld formulierten Forschungsfragen, der literaturbezogenen Vorarbeit und der Ergebnisse der Beobachtungen erstellt. Wenngleich einige wichtige Themenfelder gezielt angesprochen wurden, sollte doch den freien Ausführungen der Fachkräfte im Sinne eines narrativen Ansatzes möglichst viel Raum gegeben werden. Die Erfahrungsberichte der Projektverantwortlichen aus der Phase der Einführung von Online-Formaten in ihren Projekten standen im Zentrum der Interviews.

Die Interviews fanden in der zweiten Januarhälfte 2021 und Anfang Februar 2021 hauptsächlich über den Videokonferenzdienst Whereby statt. Ein Interview wurde auf Wunsch der interviewten Person telefonisch geführt. Die Interviewdauer lag zwischen knapp 40 und 70 Minuten. Die Kamera war während der Online-Interviews eingeschaltet, sodass ein persönlicher Gesprächsrahmen ermöglicht wurde. Bis auf einige technische Störungen, die meist schnell gelöst werden konnten, verliefen die Interviews reibungslos. Im Anschluss wurden die Audiodateien transkribiert und ausgewertet.

Analyse von projektinternen und -externen Dokumenten

Die im Verlauf der Projektakquise geknüpften Kontakte mit den Programmpartner*innen sowie anderen an den Projekten beteiligten Institutionen und einzelnen Fachkräften wurden auch dafür genutzt, Konzeptpapiere und weitere projektbezogene Dokumente für die Analyse zu sammeln. Primär wurden Dokumente der zehn in den Beobachtungen und Interviews betrachteten Projekte analysiert. Zu diesen Dokumenten zählen vorrangig Konzepte bzw. Projektbeschreibungen und Ablaufpläne, aber auch Projektwebseiten. Vereinzelt wurden auch Dokumente anderer online gestützter Projekte der kulturellen Bildung im Rahmen von *Kultur macht stark* betrachtet, um ergänzende Kontextinformationen einbeziehen zu können.

Feedback-Tool für Teilnehmende

Auf der Grundlage der bis zu diesem Zeitpunkt vorliegenden Eindrücke durch Beobachtungen und Interviews sowie einschlägiger Literatur zur (online gestützten) kulturellen Bildung wurde im Frühjahr 2021 ein Online-Fragebogen als Feedback-Tool für teilnehmende Kinder und Jugendliche entwickelt. Es soll die Einschätzungen der Kinder und Jugendlichen zu den Online-Formaten einholen, als Gesprächsanlass in der Gruppe dienen und kann somit zur Evaluation und Reflexion von online gestützten Projekten eingesetzt werden. Um den Einsatz des Tools in der Projektarbeit zu erleichtern, wurde eine Anleitung erstellt, in der die Fachkräfte Schritt für Schritt durch das Tool geleitet werden. Die Anleitung wird mit ergänzenden Hinweisen und Datenschutzerklärungen auf einer Webseite (kubi-digital.jff.de) bereitgestellt. Nach der Bearbeitung des Fragebogens erscheinen die Ergebnisse in einer Übersicht, auf die die Fachkräfte zugreifen und die sie mit den Teilnehmenden teilen können.

Die Umfrage wurde mit LimeSurvey erstellt und ist knapp und übersichtlich gehalten, um auch jüngere Kinder nicht zu überfordern. Sie kann sowohl mit dem Handy als auch am Laptop oder Tablet bearbeitet werden und enthält niedrighschwellige Eingabeformen wie etwa Schieberegler, die die Teilnehmenden auf ihren Smartphones hin- und herschieben können, um ihre Meinung abzugeben. Das Feedback-Tool wurde in Anwesenheit der Forschenden mit einer Projektgruppe getestet. Die Rückmeldungen waren insgesamt positiv – nur einige geringfügige Änderungen waren notwendig. Da die empirischen Erhebungen nach Anlage der Studie bis März 2021 abgeschlossen sein sollten, damit im Rahmen des Zwischenberichts Ergebnistendenzen vorgestellt werden konnten, war es im Projektverlauf nicht möglich, Ergebnisse des Feedback-Tools in die Auswertung einzubeziehen.

Fallauswahl und -darstellung

3



3. Fallauswahl und -darstellung

Mit Blick auf die Abbildung der Vielfalt kultureller Bildungsarbeit können die in der Studie begleiteten Projekte den Kultursparten Literatur und Lesen, Erkunden und Entdecken, Theater, Tanz und Bewegung, Film, digitale Spielekultur, Musik und bildende Kunst zugeordnet werden. Damit sind zwar nicht alle im Rahmen von *Kultur macht stark* geförderten Kulturbereiche abgedeckt, aber es spiegelt sich doch das Spektrum körperlich-performativer bzw. darstellender Künste, auditiver sowie auf visuelle Gestaltung ausgerichteter Arbeit wider. Weiterhin werden sowohl klassische wie auch neuere Kulturbereiche einbezogen.

Das zweite maßgebliche Auswahlkriterium betrifft die Art und Weise, wie Online-Tools und-Dienste in der Projektarbeit eingesetzt wurden. Es wurden einerseits Projekte untersucht, die von vornherein als Online-Formate geplant wurden, und andererseits solche, die in Präsenz geplant wurden oder offline begonnen und später auf ein Online-Format umgestellt wurden. Außerdem wurde darauf geachtet, dass nicht nur Projekte betrachtet wurden, in denen die gesamte Arbeit online gestützt stattfand, sondern auch solche, die Präsenzanteile enthielten.

Wenngleich Videokonferenzen fraglos das am meisten verwendete Werkzeug darstellten, so sollten auch andere Arbeitsformen betrachtet werden. Letzteres konnte durch das Einbeziehen von Projekten erreicht werden, die auf Webseiten oder per E-Mail Material bereitstellten, das dann von den Teilnehmenden bearbeitet und hochgeladen bzw. wieder eingesendet wurde. Auch unterschiedliche Kommunikationsformen, wie etwa der Kontakt mit den Teilnehmenden über Messenger-Dienste oder Telefon, wurden in die Auswahl einbezogen.

Neben den beiden Hauptkriterien wurden einige weitere Kontexte berücksichtigt. So spielte eine größtmögliche Vielfalt in Bezug auf die Zielgruppe der Projekte eine Rolle. Das gilt hinsichtlich der Verortung der Projekte in der Stadt und auf dem Land, vor allem aber in Bezug auf das Alter der teilnehmenden Kinder und Jugendlichen. Schließlich war auch der berufliche Status der Fachkräfte von Bedeutung. So sollten sowohl freiberuflich tätige, fest in Institutionen eingebundene als auch ehrenamtliche Fachkräfte berücksichtigt werden. Als weiteres Kriterium wurde angestrebt, sowohl Projekte zu untersuchen, die erfolgreich und ohne größere Schwierigkeiten umgesetzt werden konnten, als auch solche, bei denen die Umsetzung entweder scheiterte oder mit großen Hindernissen verbunden war.

Um die dargelegten Auswahlkriterien deutlich zu machen, sollen die zehn ausgewählten Projekte im Folgenden überblicksartig hinsichtlich der Kultursparten und der Art der Umsetzung des Online-Formats vorgestellt werden. Letzteres bezieht sich dabei vor allem auf das primär genutzte Online-Tool bzw. das online gestützte Kommunikationsmittel. Dabei ist zu beachten, dass es sich bei den folgenden Projekten um jene handelt, die beobachtet wurden bzw. auf die sich die Fachkräfte in den Interviews fokussieren sollten. Neben diesen Ankerprojekten sind die Fachkräfte allerdings auch in anderen Projekten im Kontext von *Kultur macht stark* oder auch in anderen Zusammenhängen tätig, wodurch auch projektexterne Erfahrungen mit Online-Formaten im Zusammenhang mit der kulturellen Bildung in die Ergebnisse einfließen.

	Art der Umsetzung	Kultursparte	Beschreibung
1	Videokonferenz	Musik	Der Musikunterricht von Teilnehmenden zwischen acht und zwölf Jahren wurde über einen Videokonferenzdienst weitergeführt.
2	Videokonferenz	Tanz	In dem Tanzprojekt wurde ein Video aus Tanzsequenzen und Bewegungsabläufen die die Teilnehmenden mit unterschiedlichen Arbeitsaufträgen zu Hause aufgenommen hatten, zusammengeschnitten. Die Teilnehmenden waren im Durchschnitt zwölf Jahre alt.
3	Videokonferenz	Film	Das Filmprojekt mit Teilnehmenden zwischen sieben und zehn Jahren wurde über einen Videokonferenzdienst weitergeführt. Die Kinder erstellten Trickfilme mithilfe von Scherenschnitten und Sprachaufnahmen, die zu Hause gezeichnet und aufgenommen und von den Projektverantwortlichen digitalisiert und auf eine Website geladen wurden.
4	Videokonferenz	bildende Kunst	Der Comic-Workshop mit Teilnehmenden zwischen zehn und 18 Jahren wurde über einen Videokonferenzdienst weitergeführt. Die Teilnehmenden zeichneten zu Hause. Anhand der davon angefertigten Fotos wurden die Comics dann besprochen.
5	Videokonferenz	Erkunden und Entdecken	Das Projekt mit Kindern zwischen sieben und elf Jahren hatte das Ziel, eine Radioreportage zu einer Berühmtheit zu gestalten. Nach einer Vorbereitungs- und Recherchezeit, die z. B. auch Museumsbesuche beinhaltete, sollten die Teilnehmenden Audiobeiträge selbst einsprechen.
6	Videokonferenz / Virtual Space	digitale Spielekultur	Jugendliche zwischen zehn und 16 Jahren erstellten im Kontext eines Langzeitprojekts eine Minecraft-Welt.
7	Videokonferenz / Virtual Space	Theater	Jugendlichen zwischen 14 und 18 Jahren erarbeiteten sich mit unterschiedlichen Zugängen, z. B. filmisch, auditiv, schreibend, eine Rolle. Ein Virtual Space wurde als Proberaum getestet.
8	Projektwebseiten	Film	Vielfältige Projekte mit Kindern und Jugendlichen zwischen sechs und 14 Jahren wurden durch den Einsatz von Webseiten realisiert. Es wurden Aufgabenstellungen und das nötige Material hochgeladen und die Kommunikation zwischen Projektleitenden und Teilnehmenden fand asynchron statt.
9	Zurverfügungstellen von Material und online gestützte Kommunikation	Literatur und Lesen	Kindern zwischen acht und 14 Jahren wurde Lesematerial zu bestimmten Themen mit lokalem Bezug durch Pakete zur Verfügung gestellt. Ein Fokus lag dabei auf Sprachaufnahmen mit vorgelesenen Textstellen auf USB-Sticks, die verteilt wurden. Die Kommunikation erfolgte online gestützt.
10	(keine Online-Umsetzung erfolgt)	Film	In dem Projekt sollte es darum gehen, Videos zu drehen und selbst zu schneiden. Das Projekt konnte nicht umgesetzt werden.

Ergebnisse

4



4. Ergebnisse

Das Jahr 2020 war für viele Projekte der kulturellen Bildung im Rahmen von *Kultur macht stark* eine Zeit des Umbruchs. Umstellungen innerhalb der Projekte waren maßgeblich bedingt und motiviert durch die Covid-19-Pandemie und entstanden damit unter speziellen Bedingungen. Viele Projekte mussten kurzfristig grundsätzlich überdacht, konzeptionell und praktisch umgestellt oder gänzlich abgesagt werden, was die verantwortlichen Fachkräfte teilweise vor große Herausforderungen stellte. Einige Aussagen der befragten Fachkräfte lassen sich demnach als Reaktion auf die pandemiebedingten Kontaktbeschränkungen verstehen. Dennoch ist klar, dass Herausforderungen und Chancen, die die Digitalisierung für die Projektarbeit im Rahmen von *Kultur macht stark* mit sich bringt, auch über die Zeit der Pandemie hinaus von Bedeutung sind. Die Lernerfahrungen, die die befragten Fachkräfte in den Zeiten der Covid-19-Pandemie gemacht haben, lassen in diesem Zusammenhang wichtige Schlüsse zu, die für die Weiterentwicklung des Förderprogramms ebenso wie für die Konzeption und Organisation von Online-Formaten der kulturellen Bildung auf der Projektebene relevant sind.

Die Gliederung der Ergebnisse ist so gestaltet, dass sich der Fokus schrittweise von der Ausgangslagen der Fachkräfte und der Teilnehmenden hin zum organisatorischen Umstellungs- und konkreten praktischen Umsetzungsprozess der Online-Formate verschiebt.

Erstens steht die individuelle Perspektive projektverantwortlicher Fachkräfte im Vordergrund. Es werden insbesondere die persönlichen Ziele ihrer Projektarbeit fokussiert, die maßgeblich dafür sind, um zu verstehen, welche Aspekte für kulturelle Bildungsprojekte aus der Sicht der Fachkräfte von Relevanz sind.

Zweitens werden die Voraussetzungen und Bedarfe der teilnehmenden Kinder und Jugendlichen in den Blick genommen. Dabei wird ein besonderer Fokus darauf gelegt, welche Schlüsse die Fachkräfte hier über die Teilnehmenden in Bezug auf die Umsetzung im Online-Format ziehen.

Drittens wird das Ressourcen- und Wissensmanagement der Fachkräfte und der jeweiligen Bündnispartner*innen betrachtet, um im Online-Format handlungsfähig zu sein bzw. zu werden.

Viertens wird die Akquise der Teilnehmenden und die Erfahrungen im Umgang mit der Zielgruppe in Bezug auf das Online-Format dargestellt.

Fünftens werden die Prozesse bei der konkreten online gestützten Projektarbeit, die wahrgenommenen Einschränkungen bei der pädagogisch-künstlerischen Arbeit ebenso wie verwendete und teilweise neu entwickelte (medien-)pädagogische und kulturspartenspezifische Methoden in den Blick genommen. Dabei werden die von den Fachkräften benannten Projektziele aufgegriffen und danach differenziert, inwiefern sie diese für im Online-Format erreichbar hielten.

4.1 Fachliches Selbstverständnis der Fachkräfte und Ziele der kulturellen Bildungsarbeit

Die an der Umsetzung der untersuchten Projekte beteiligten Fachkräfte beschreiben den Beginn der Covid-19-Pandemie als einschneidendes und zunächst erschütterndes Erlebnis. Die befragten Fachkräfte erinnern sich an die Zeit mit deutlichen Worten und beschreiben sie als »Schreck« (Fachkraft F, 43) oder als »heftigen Einbruch« (Fachkraft G, 98). Rückblickend zeigt sich jedoch, dass die Fachkräfte die Erfahrung vorwiegend als positive Herausforderung bewerten.

Alle befragten Fachkräfte führten vor der Pandemie ihre Projekte in Präsenzform durch. Damit stellte der abrupte Wechsel hin zur online gestützten Arbeit mit Kindern und Jugendlichen eine gänzlich neue Erfahrung dar. Jedoch wollten alle ihr Projekt auch ohne Präsenzveranstaltungen fortsetzen, was bis zu einer Ausnahme allen gelang, jedoch – in Bezug auf den Online-Anteil – mit unterschiedlichen Ausprägungen. Die Fachkräfte sahen sich insbesondere zu Beginn der Umstellung in der Rolle, dafür zu sorgen, dass überhaupt etwas stattfinden konnte und die Projekte für die Kinder und Jugendlichen nicht wegbrachen.

... dass man in einer Zeit, in der alles geschlossen ist und alles zu ist, überhaupt etwas machen kann. Ja, also dass der digitale Raum zumindest einer ist, der betretbar ist, der zugänglich ist.

Fachkraft F, 581–583

... man sollte ja irgendwie nicht aufgeben und das, finde ich, sollten auch die Projekte [...] ja, vorleben, dass man versucht, irgendwie ein bisschen alles möglich zu machen. Und auch wenn es jetzt nicht der schönste Weg ist, finde ich es gut, wenn man dann versucht, irgendwie was zu machen.

Fachkraft D, 452–456

Es war für mich in dem Moment total wichtig, das auch jetzt leisten zu können, egal ob das jetzt honoriert wird oder nicht oder ob das in meinem Rahmen überhaupt sein soll oder nicht.

Fachkraft B, 95–97

Diese grundlegende Motivation, dennoch Projekte für die Zielgruppen anzubieten, stand zunächst im Kontrast zu dem hohen Anspruch, den die Fachkräfte innerhalb ihrer Projektarbeit haben. Um einen Einblick in die Projektarbeit der Fachkräfte zu bekommen, werden die meistgenannten Projektziele im Folgenden erläutert.

Es lässt sich erkennen, dass die Fachkräfte den Kindern und Jugendlichen Lernerfahrungen ermöglichen wollen, die inhaltlich mit einer Kultursparte bzw. mit Kultur zusammenhängen. Zum anderen wird ein Schwerpunkt auf soziale Dimensionen gelegt, die die Entwicklung und die gesellschaftliche Positionierung der Kinder und Jugendlichen in den Blick nehmen.

Ein wichtiges Anliegen der Fachkräfte ist es, ihren Projektteilnehmenden zuerst einmal einen Zugang zu den verschiedenen Kultursparten zu verschaffen. Die kulturellen Angebote sollen ihnen (neue) Ausdrucksweisen bieten und ihnen ermöglichen, ein eigenes Verständnis von Kultur bzw. den spezifischen Sparten zu entwickeln sowie Einblicke in ihnen unbekannte Berufe bzw. Lebenswege zu erhalten. Dabei spielt auch der Austausch zwischen den Kulturschaffenden und den Kindern und Jugendlichen eine Rolle.

...ich sage mal, die Kinder brauchen auch diese Qualität, finde ich. Also wenn sie jetzt lernen möchten, wie sie einen Song schreiben oder wie sie singen, da finde ich es auch gut, wenn es dann auch wirklich jemand aus der Kunst macht und jetzt nicht unbedingt ein Laie, der dann irgendwie versucht, da dann ein Angebot zu machen.

Fachkraft D, 74–78

...ich glaube, dass wir da im theaterpädagogischen oder im kulturellen Bereich im Dialog mit Jugendlichen oft weiter sind als in den Kulturinstitutionen selbst und dass es gut ist, sich da gegenseitig zu befruchten. [...], dass es sowohl mich in meiner professionellen Arbeit öffnet und stärkt als auch andersrum, es für die Jugendlichen auch gut ist, diesen Austausch mit einer professionellen Ebene zu haben.

Fachkraft B, 59–80

Genauso wichtig ist den Fachkräften, dass sie den Kindern und Jugendlichen Räume, physische wie gedankliche, zur Verfügung stellen, um sich auszuprobieren und ihre Kreativität zu entdecken oder auszubauen.

Unter anderem auch deshalb, weil man da sehr viel mit Improvisationsmethoden arbeitet und dann den Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit geben kann, sehr viel auch selbst zu erfinden. Das heißt, dieses Selbermachen ist ja grundsätzlich in vielen Projektformaten auch Anliegen.

Fachkraft J, 68–72

Den Tanz [...] und kreative Bewegung als Ausdrucksmöglichkeit für Gefühle und Gedanken wahrnehmen zu können.

Fachkraft F, 25–27

Damit eng verknüpft ist in der Perspektive der befragten Fachkräfte das Ziel, die Kinder und Jugendlichen in ihrer Selbstwirksamkeit bzw. ihrem Selbstbewusstsein zu stärken. Damit einher geht auch das Ziel, sie anzuregen, sich mit sich selbst und ihren Wünschen und persönlichen Zielen auseinanderzusetzen und sich als »Gestalter ihres eigenen Lebens« zu begreifen.

Und oft ist so in diesen Projekten der Effekt, dass die Kinder am Ende das Gefühl haben, sie haben was geschafft, von dem sie vorher nicht dachten, dass sie das können. Und das ist eigentlich das, was ich erreichen möchte, was mir am wichtigsten ist. Dass die Kinder aus so einem Projekt gehen und sich stärker und besser, cooler fühlen als vorher.

Fachkraft A, 55–60

Das Ziel der gesellschaftlichen Teilhabe von Kindern und Jugendlichen wird nur vereinzelt explizit erwähnt und wird für die Fachkräfte meist schon damit erfüllt, dass die Kinder und Jugendlichen befähigt werden, an den Projekten teilzunehmen. Das Thema »soziale Teilhabe« wird aber mitunter auch direkt auf die Zielgruppe von *Kultur macht stark*-Projekten bezogen, etwa in dem Wunsch, dass die Kinder und Jugendlichen sich als Teil der Gesellschaft erleben und ihre Ziele verwirklichen können.

Das Gefühl [zu] haben, [...] die Türen stehen ihnen offen. [...] Und auch wenn man es vielleicht nicht schafft, dass sich das mischt, ja, diese ganzen sozialen Unterschiede. Die sind einfach ja da, aber vielleicht doch das Gefühl, dass es ein bisschen durchlässiger ist, wo man in der Gesellschaft am Ende landet. Auch wenn man aus einer sozial schwachen Familie kommt, ja.

Fachkraft E, 331-340

Das Ziel, insbesondere Kinder und Jugendliche zu erreichen, die aus benachteiligenden Strukturen kommen und durch unterschiedliche Umstände einen erschwerten Zugang zu Bildungsangeboten haben, wird so direkt nicht von den Fachkräften genannt. Es wird jedoch an mehreren Stellen deutlich, dass es abseits der Zielstellung von *Kultur macht stark*-Projekten auch ihrem eigenen pädagogischen Selbstverständnis entspricht, möglichst alle Kinder und Jugendlichen zu erreichen. Besonders herausgestellt wird im Kontext der Projektziele daran anschließend der Fokus auf das Gemeinschaftliche, also Teamwork, gemeinsam etwas erleben, gemeinsam lernen und miteinander in Austausch kommen.

4.2 Voraussetzungen und Bedarfe der Teilnehmenden aus Sicht der Fachkräfte

Die primäre Zielgruppe der *Kultur macht stark*-Projekte sind Kinder und Jugendliche, die in benachteiligenden Strukturen aufwachsen. In den untersuchten Projekten wurden insbesondere Kinder und Jugendliche aus Familien mit geringem sozioökonomischem Status, aus Familien mit Migrations- und Fluchthintergrund oder aus betreuten Wohnformen erreicht. Aber auch Kinder und Jugendliche, die beispielsweise Mobbing Erfahrungen gemacht haben oder von ADS oder psychischen Einschränkungen wie Autismus betroffen sind, gehören zur engeren Zielgruppe. Eine Fachkraft beschreibt aus ihrer Erfahrung:

[...] diese Kinder haben oft mit einem geringen Selbstwertgefühl zu kämpfen oder haben einfach große Themen, die sie persönlich belasten und haben einfach auch oft nicht die Unterstützung oder auch die gleichen Möglichkeiten wie Kinder aus den anderen Familien

Fachkraft B, 437-440

Weiter beschreibt sie aus ihrer Erfahrung, »dass die Kinder gerade in Online-Formaten Angst davor [haben], es nicht zu können oder zu dumm dafür zu sein« (Fachkraft B, 386). Diese Kinder und Jugendlichen zu empowern und ihnen Möglichkeiten zu eröffnen ist ein wichtiges Anliegen der Fachkräfte. Gleichzeitig legen die Fachkräfte auch Wert darauf, dass Kinder und Jugendliche mit unterschiedlichen Hintergründen aufeinandertreffen, sich austauschen und sich gegenseitig inspirieren.

Es wird nie funktionieren, also es geht ja nicht nur darum, dass man nur diese sozial Benachteiligten, sozial Schwächeren [...], dass man die zu 100 % hat, sondern es geht ja immer um die Mischung, ne. Weil dann passieren natürlich [...] so tolle Sachen, dass sie sich darüber austauschen.

Fachkraft C, 333-337

Dass die Pandemie und insbesondere die Kontaktbeschränkungen alle Kinder in besonderem Maße herausforderte, stellte eine Fachkraft folgendermaßen heraus:

[...] in der momentanen Situation würde ich jedes Kind als benachteiligtes Kind bezeichnen, weil es eine Situation ist, die alle vor große Herausforderungen stellt, [...] ganz häufig sind es die Kinder, die momentan von ihren Schulen, auch hier von der örtlichen Grundschule, wenig Ansprache haben

Fachkraft A, 423-427

Die Corona-Pandemie hat aus Sicht der Fachkräfte vor allem eines deutlich gezeigt: Kinder und Jugendliche aus benachteiligten Strukturen sind noch schwieriger zu erreichen, wenn die Projekte auf technische Infrastruktur angewiesen sind. Dies liegt in erster Linie daran, dass die potenziell Teilnehmenden keine oder unzureichende Technik zur Verfügung haben. So konnten viele beispielsweise nur mit ihrem Handy teilnehmen, weil sie keinen Laptop und auch kein Tablet hatten. Auch an der Internetverbindung schien es häufig fast zu scheitern, weil die Bandbreite zu Hause nicht ausreichend für eine stabile Übertragung von Bild und Ton in Videokonferenzen war. Da der Bedarf an Technik insgesamt sehr groß war, äußerten die Fachkräfte häufig den Wunsch nach Leihgeräten. Zur Leistungsfähigkeit von Leihgeräten gab es jedoch unterschiedliche Meinungen. Neben dem Wunsch, hochwertige technische Geräte und professionelle Programme zur Verfügung zu haben (z. B. spezielle Mikrofone) gab es auch Fachkräfte, die beobachteten, dass bei den Kindern und Jugendlichen ein hoher Druck entsteht, wenn ihnen die Verantwortung für sehr teure Leihgeräten übertragen wird.

Durch die Verlagerung der Projekte in Online-Formate wurde auch die Relevanz der familiären bzw. der Wohnsituation der Kinder und Jugendlichen bedeutsamer. Neben den technischen Voraussetzungen, die die meisten Kinder und Jugendlichen mitbringen mussten, wenn Technik nicht gestellt werden konnte, waren auch die teils begrenzten räumlichen Gegebenheiten, die den Teilnehmenden zur Verfügung standen, ein Thema.

... welche technischen Möglichkeiten haben die, auch welche räumlichen, also Familien mit mehreren Kindern, das ist überhaupt nicht klar, dass jedes Kind auch da einen Raum für sich hat, den es in Ruhe beanspruchen kann.

Fachkraft F, 103–105

... selbst dort, wo welche vorhanden waren, ist ja auch die Frage, wie sind die denn gerade in Benutzung, also brauchen die Eltern vielleicht die Geräte für ihr Homeoffice oder brauchen es die anderen Geschwister, weil die auch Homeschooling-Aufgaben noch zu erfüllen haben?

Fachkraft F, 109–112

Jetzt hapert es daran, dass die Eltern zu Hause auf dem Rechner oder auf dem Tablet eben kein Minecraft haben und die deshalb nicht in die Welt reinkönnen.

Fachkraft C, 586–588

Das Alter kristallisierte sich für die Fachkräfte zudem als weiterer Benachteiligungsfaktor in Bezug auf die Teilnahme am Online-Format heraus. Insbesondere die Kinder im Grundschulalter hatten gehäuft Schwierigkeiten mit Online-Formaten. Es wurde als herausfordernd beschrieben zu ermöglichen, dass jede*r »technisch ständig so da ist, dass er einem auch folgen kann« (Fachkraft A, 147–148).

Je jünger die Kinder waren, desto schwieriger schien es, mit den Kindern ein Projekt im Online-Format durchzuführen. Den Fachkräften nach war auch Eigenständigkeit ein Thema, was man daran sah, dass Bezugspersonen und Eltern in Projekten mit jüngeren Kindern eine wichtigere Rolle eingenommen haben (siehe auch 4.4).

Und zusätzliche Hemmung, meiner Meinung nach, ist für die Kinder auch entstanden, [...], weil sich dann selbstständig hinstellen und das zu machen, ohne einen Erwachsenen dabei, der ihnen da Hilfestellung geben kann, das war für sie schwierig. [...] es braucht ja eine Willensanstrengung und einen konkreten Beschluss, bis ich sage, okay, ich möchte da jetzt etwas machen, ich brauche Selbstdisziplin, um das umzusetzen. Und ich brauche eine Eigenständigkeit, dieses eigenständige, selbstständige Arbeiten ist, unsere Teilnehmer waren im Durchschnitt alle zwölf, natürlich noch nicht voll ausgeprägt.

Fachkraft F, 240–252

Also deswegen meinte ich, ich finde dieses Digitale eher für Ältere geeignet, die, ja, so was wie studieren oder sich eine Fortbildung... und aktiv teilnehmen und irgendwie was lernen möchten. Für so ein Freizeitangebot ist digital, finde ich, schwierig. [...] Also ich glaube da geht es darum, den Kontakt zu halten und natürlich, dass du nicht alleine bist, irgendwie.

Fachkraft D, 323–339

Unterschiedliche Erfahrungen gab es in Bezug auf die Medienkompetenz der Teilnehmenden. Teilweise waren die Fachkräfte überrascht, wie unsicher sich die Kinder tatsächlich im Internet bewegen:

Wir haben festgestellt, dass, obwohl man von Digital Native spricht, manche Prozesse überhaupt nicht für alle klar sind, beispielsweise das Eingeben einer Adresszeile, einer selbst gewählten Adresszeile, in den Browser, das war ein Prozess, der überhaupt nicht allen klar war, wie das geht.

Fachkraft F, 172–176

Eine Fachkraft machte in diesem Kontext auch ihren Eindruck von der Bedeutung von Online-Unterricht in der Schule deutlich:

Und gerade die Kinder und Jugendlichen, die keinen Online-Unterricht in der Schule haben, die können gar nichts.

Fachkraft J, 216–218

In anderen Kontexten und je älter die Kinder waren, schienen sie sich dann größtenteils selbstständig und ohne große Schwierigkeiten während des Projekts zurechtzufinden. In diesem Zusammenhang wurde auch deutlich, dass Kinder und Jugendliche mit Vorerfahrungen im Online-Format profitieren konnten. So war es z. B. hilfreich, wenn sie bereits aus Präsenzveranstaltungen mit Geräten und Programmen vertraut waren.

4.3 Ressourcenmanagement und Wissensaneignung im Projektverlauf

Die an den untersuchten Projekten beteiligten Fachkräfte berichteten insgesamt von einem herausfordernden Umstellungsprozess, was vor allem darauf zurückgeführt werden kann, dass die Auseinandersetzung mit einem Online-Format für viele der Fachkräfte gänzlich neu war und innerhalb kurzer Zeit stattfinden musste.

Flexibilität und Workload im Umstellungsprozess

Der Unsicherheit im Prozess der Umstellung setzten die befragten Fachkräfte ein hohes Maß an Flexibilität in der Projektumgestaltung entgegen, was zumeist mit einem besonderen Engagement und damit einhergehenden Arbeitsaufwand verbunden war. Diese vergleichsweise hohe Belastung wurde besonders deutlich von Fachkräften hervorgehoben, die sich ehrenamtlich in Projekten der kulturellen Bildung engagieren, wengleich auch die hauptamtlich tätigen Fachkräfte von großen Anstrengungen berichteten. In kurzer Zeit mussten viele Entscheidungen getroffen werden, die sich auf alle Bereiche der Projektkonzeption erstreckten.

... der erste Tag war große Niedergeschlagenheit, so: »Jetzt ist es vorbei« und dann ist es aber auch an mir gewesen, dass ich überlegt hab: Was kann man denn alles machen? [...] Welche Möglichkeiten an dem, was ich bisher gemacht habe, kann man eben online umsetzen?

Fachkraft G, 111–115

... letztes Jahr März sind wir holterdiepolter in den Online-[Musik-]Unterricht gestolpert, katapultiert worden besser gesagt und haben also ja, eigentlich gar nicht so gewusst, wie uns geschah, und haben dann also angefangen, über-

haupt mal dabei zu experimentieren und Konzepte auszuarbeiten.

Fachkraft J, 22–25

Also klar, man musste sich die ganze Zeit umstellen und man hatte einfach nicht eine Planungssicherheit [...]. So muss man halt irgendwie von Woche zu Woche sehen [...] aber wir haben uns immer in diese Lücken und in das Machbare der Verordnungen reingepasst. Also es war die ganze Zeit ein Jonglieren.

Fachkraft D, 403–413

Als deutlich wurde, dass die Projekte in Präsenz vorerst nicht stattfinden konnten, setzten sich viele der an der Umsetzung beteiligten Fachkräfte der jeweiligen Bündnisse zusammen und überlegten, wie mit der Situation umgegangen werden könnte. Bei den Besprechungen im Bündnis wurden bereits erste Erfahrungen mit der Kommunikation über Videokonferenzdienste gesammelt. In der Regel veränderte sich die Kommunikation in diesem Zusammenhang vor allem dahin gehend, dass mehr am Telefon und online gestützt kommuniziert wurde. In den meisten Fällen nahmen dabei Umfang und Intensität der Zusammenarbeit mit Bündnis- und anderen Kooperationspartner*innen zu. Die Absprachen zur Umstellung der Projekte waren dabei für alle Beteiligten mit einem erheblichen Mehraufwand verbunden.

Und insofern hat durch diesen langen Zeitraum und die sich ständig ändernden äußeren Umstände, hat unsere Zusammenarbeit definitiv an Intensität gewonnen, so viel kann man sicher sagen, also wir mussten uns gemeinsam da durchbeißen und hatten Teamwork, die wir uns von Anfang an gut vorgestellt hatten, aber die [Zusammenarbeit] hat jetzt echt noch mal ganz andere Vorzeichen bekommen und die musste auf eine ganz andere Art viel intensiver sein.

Fachkraft F, 341–347

... da habe ich mich, Tatsache, mit dem ganzen Dozententeam ständig, wöchentlich, stundenlang zusammengesetzt und Vorschläge auch gemacht, so aus meinem Erfahrungsbereich.

Fachkraft J, 145–148

Zentral waren zu Beginn grundsätzliche Überlegungen hinsichtlich der Umsetzbarkeit verschiedener Elemente der Projektarbeit in Online-Formaten, etwa welche Anteile in einem laufenden Projekt online ebenso funktionieren oder gänzlich umgedacht werden müssen. Näheres zu damit angesprochenen inhaltlichen und methodischen Umstellungen findet sich in Kapitel 4.5. Darüber hinaus nahm die Frage nach technischen und räumlichen Gegebenheiten aufseiten der Fachkräfte und insbesondere aufseiten der Teilnehmenden viel Zeit in Anspruch.

... wie kann ich diesen digitalen Raum betreten? Wie können das die teilnehmenden Kinder machen? Welche Möglichkeiten haben die? Das erst mal alleine herauszufinden, ja, welche technischen Möglichkeiten haben die, auch welche räumlichen?

Fachkraft F, 101–104

In den meisten untersuchten Projekten wurde eine Weiterführung der Projekte mithilfe eines Videokonferenzdienstes und ergänzender Kommunikation über verschiedene asynchrone Dienste, wie etwa E-Mails oder Messenger-Dienste, gewählt. In einzelnen Projekten haben sich die Beteiligten – unter anderem aufgrund von datenschutzrechtlichen Bedenken – jedoch auch gegen Videokonferenzen und für eine asynchrone Online-Arbeit entschieden. In diesen Fällen wurde die Projektarbeit über eine Webseite gestaltet, auf der regelmäßig neue Tutorials, Aufgaben und Wettbewerbe online gestellt wurden. Zusätzlich verlief die Kommunikation online gestützt und es wurde Material im Internet zur Verfügung gestellt.

Fachliche und organisatorische Ressourcen im Umstellungsprozess

Herausfordernd war die Umstellung von Präsenzveranstaltungen auf Online-Formate insbesondere für diejenigen Fachkräfte, die im Vorfeld noch keinerlei Erfahrung mit Online-Formaten oder auch allgemein mit digitalen Medien und Technologien gesammelt hatten. Neben einzelnen Fachkräften, für die Online-Formate und digitales Arbeiten vollkommen neu waren, konnten allerdings auch viele auf Erfahrungen aus dem privaten Kontext sowie auf Wissen von Freund*innen und Kolleg*innen zurückgreifen. Teilweise profitierten die Fachkräfte auch von den Erfahrungen ihrer eigenen Kinder und deren Wissenszuwachs während des Homeschoolings in der Covid-19-Pandemie.

Bei denjenigen Fachkräften, die bereits in Präsenzveranstaltungen mit digitalen Geräten wie Laptop oder Tablet gearbeitet hatten, erwies sich erstens das Vorhandensein digitaler Technik und zweitens der Erfahrungshorizont, diese Technik in pädagogischen Kontexten einzusetzen, als große Erleichterung. Zudem schien es hilfreich zu sein, dass die Kinder und Jugendlichen ebenso wie die Fachkräfte die Arbeit am Laptop oder Tablet kannten und die Programme teilweise übernommen werden konnten.

Für mich war damals zu dem Zeitpunkt klar, okay, ich muss jetzt daran arbeiten, in kürzester Zeit Werkzeuge kennenzulernen, mit denen es möglich ist, digital mit Jugendlichen zu arbeiten und das zu ermöglichen.

Fachkraft B, 120–122

... ich habe das Glück gehabt oder vielleicht auch die Fähigkeit gehabt, schon relativ gut anzufangen, gut zu starten mit den richtigen Werkzeugen, mit dem richtigen Medium.

Fachkraft G, 444–447

Insgesamt wurde die Zusammenarbeit im Bündnis mit Förderern und anderen Kooperationspartner*innen wie Honorarkräften im Zusammenhang mit technischen, methodischen sowie inhaltlichen Ressourcen als positiv herausgestellt. Dabei wurde besonders Fachkräften aus dem Bereich der Informatik und der Medienpädagogik eine große Bedeutung aufgrund von wertvollen Unterstützungsleistungen zugesprochen. Für den Bereich Medienpädagogik gilt dies vor allem hinsichtlich der

Expertise zu methodischen Fragen, während aus dem Bereich der Informatik vor allem technische Grundlagen für die Projektarbeit gelegt werden konnten, wie etwa die Optimierung von Projektwebseiten für die Nutzung über verschiedene Endgeräte (Smartphone, Tablet, Laptop etc.).

Eine autodidaktische Vorbereitung der Fachkräfte für die Umsetzung von Projekten im Online-Format war erforderlich und wurde vor allem mit Online-Recherchen, Tutorials etc. realisiert. Das war für die meisten anstrengend, mühsam und zeitintensiv. Der Bedarf an externen Angeboten sowie an einer Möglichkeit für den niedrigschwelligen Austausch untereinander war hoch. Fortbildungen, Schulungen und Austauschmöglichkeiten waren damit die meistgenannten Bedarfe der Fachkräfte. Diese wurden für unterschiedliche Bereiche formuliert: zu Konzepten und Methoden der Projektarbeit im Online-Format, zu Tools und Programmen und auch zur Reflexion der Angebote und zum Erreichen der Zielgruppe. In Bezug auf Methodik und Konzeption wurden vor allem kulturspartenspezifische Anregungen gewünscht. Es zeigte sich, dass die Fachkräfte unterschiedliche Wissens- und Kompetenzlevel in Bezug auf Online-Formate hatten, was bei der Konzeption von Fortbildungen beachtet werden sollte.

Auch der Kontakt zu den Geldgebern wurde von einzelnen Fachkräften hervorgehoben, der oft als besonders komplex und bürokratisch empfunden wurde. Fachkräfte wünschen sich ein flexibles, einfaches und Online-Formaten angepasstes Prozedere, um gerade in Zeiten, in denen viel Neues ausprobiert wird, ausreichende Möglichkeiten für Freiräume zu haben. Ein Beispiel hierfür ist das Einreichen von Teilnehmendenlisten, das in Online-Formaten andere Arbeitsprozesse erfordert. In diesem Zusammenhang wurde ebenso deutlich, dass die Fachkräfte auch in technischen Belangen Entscheidungen treffen wollen und können müssen. Sie möchten in die Anschaffung von Medientechnik eingebunden sein, um die Anforderungen ihrer individuellen Projekte entsprechend einzubringen.

... diese Änderungen so anzupassen, dass es genau so gelingt, wie es gelungen wäre, wenn es analog stattgefunden hätte, das ist eine unglaublich aufwendige, komplexe Arbeit.

Fachkraft E, 31–33

Also diese Struktur der Abrechnung, der Teilnehmerliste und so weiter und so fort. Die ist ja stark an das analoge System geknüpft und da ist schon viel passiert und trotzdem merke ich, ich glaub, für so ein digitales Projekt

bräuchte man so von vornerein eine andere Herangehensweise, wie man so was zeitlich einnimmt, zeitlich plant.

Fachkraft B, 680–683

Die Umbruchphase zeichnete sich für die Fachkräfte bei allen Schwierigkeiten durch einen andauernden Lernprozess und Erfahrungszugewinn aus, den die Fachkräfte schätzten. Gemeinsam mit Bündnis- und anderen Kooperationspartner*innen wurden neue Arbeitsweisen, Inhalte und Methoden für die Praxis ausprobiert, verworfen und angenommen (siehe Kapitel 4.5). Zum Zeitpunkt der Interviews im Frühjahr 2021 waren viele Fachkräfte laut eigener Aussage bereits deutlich sicherer in der Konzeption und Durchführung von Online-Formaten.

... jetzt im Oktober, wo wir alle wieder in die Lockdowns mussten, ging das dann schon bedeutend einfacher und auch besser. Und ich muss sagen, jetzt seit den Weihnachtsferien ist für mich so ein bisschen Phase drei, sind wir noch einen Schritt weiter.

Fachkraft J, 25–29

4.4 Erreichen der Zielgruppe und Ansprache von Kindern und Jugendlichen

Mit der Umstellung der Projekte auf Online-Formate ging für viele Fachkräfte eine veränderte Wahrnehmung der beteiligten Akteur*innen einher. Das zeigte sich insbesondere in Hinsicht auf das Erreichen der Zielgruppe und bezog sich sowohl auf die Bündnispartner*innen und ihre Rolle in den Projekten als auch auf die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen, die in benachteiligten Strukturen heranwachsen.

Zusammenarbeit mit Kooperationspartner*innen

Die Unterstützung durch Kooperationspartner*innen innerhalb und außerhalb des Bündnisses wurde in den herausfordernden Zeiten neben der Bereitstellung von methodischer und technischer Expertise auch in Bezug auf den Zugang zur Zielgruppe von den befragten Fachkräften besonders geschätzt.

Im Hinblick auf das Erreichen der Zielgruppe wurden Kooperationspartner*innen aus dem sozialpädagogischen Bereich ausdrücklich als wichtig hervorgehoben. Hierzu zählen Akteur*innen der Jugendhilfe, die für betreute Wohnformen verantwortlich sind, oder Sozialpädagog*innen in Schulen, die bereits Kontakte zu Kindern und Jugendlichen haben. Das fiel besonders ins Gewicht, da die Möglichkeit, Kinder und Jugendliche »im Vorbeigehen« anzusprechen und für ein Projekt zu gewinnen, für die Fachkräfte wegfiel. Dementsprechend wurden Kontakte zu Sozialpädagog*innen, die im regelmäßigen Kontakt mit den Kindern und Jugendlichen stehen, entscheidender für die Projektakquise. Diese Kooperationspartner*innen wurden zudem im weiteren Projektverlauf als wichtige Ansprechpartner*innen für die Kinder und Jugendlichen eingeschätzt. Der Großteil der befragten Fachkräfte schilderte, dass es sehr wichtig war, dass die Teilnehmenden in Online-Formaten Unterstützung von Erwachsenen hatten. Das waren oft die Eltern, jedoch wurden von mehreren Fachkräften auch Sozialpädagog*innen oder andere pädagogische Fachkräfte als entscheidende Unterstützung der Kinder und Jugendlichen genannt. Sie erinnerten die Kinder und Jugendlichen an Termine, erklärten Aufgaben und begleiteten sie im Projekt. Gerade für Teilnehmende, die in Wohngruppen oder ähnlichen Einrichtungen aufwachsen, war diese Unterstützung besonders wichtig, um sie zu motivieren und zu stärken.

Die Zusammenarbeit mit Institutionen, die im Bündnis für die Bereitstellung von Räumlichkeiten und Equipment zuständig waren, war größtenteils mit Schwierigkeiten verbunden oder erfolgte zeitweise gar nicht. Eine Ausnahme machten jedoch die Kooperationspartner*innen, die technische Ausstattung zur Verfügung stellen konnten. Wie bereits beschrieben, war die Angewiesenheit auf Technik ein großes Problem. In den online durchgeführten Projekten, in denen es möglich war, den Kindern und Jugendlichen Geräte zu leihen, wurde das dementsprechend als sehr hilfreich beschrieben. Wo das nicht möglich war, mussten Einzelne aufgrund fehlender technischer Ausstattung ausgeschlossen werden. Ein Projekt konnte gar nicht stattfinden, weil sich nach Planung, Konzeption und darauffolgender offener Ausschreibung nicht genügend Teilnehmende erreichen ließen. Den großen Vorteil von Präsenzveranstaltungen gegenüber Online-Formaten schilderte eine Fachkraft dementsprechend folgendermaßen: »Die Kinder müssen nichts mitbringen außer ihrer guten Laune.« (Fachkraft G, 271–272)

Auch für die Zukunft wird die Relevanz der Bereitstellung von technischer Ausstattung durch Partner*innen betont. In diesem Zusammenhang schildern die Fachkräfte zudem ausdrücklich den Bedarf, dass Schulen und außerschulische Bildungseinrichtungen besser mit Geräten und WLAN versorgt werden müssen, damit es den Kindern und Jugendlichen möglich ist, mit dieser Technik zu arbeiten (auch über den häuslichen Kontext hinaus).

Wo kann man zum Beispiel Räume schaffen, Sozialräume schaffen, wo gerade diese Gruppe die Möglichkeit hat, technisch die Möglichkeiten hat, dorthin zu kommen und zu sagen, ich habe dort einen Laptop, ich habe dort technisches Equipment, wo ich das nutzen kann.

Fachkraft B, 767–770

Zielgruppenerreichung in Online-Formaten

Die Akquise der Teilnehmenden wurde durchweg als erschwert geschildert, was auch daran lag, dass diese ebenfalls vorwiegend und in ungewohnter Weise online stattfinden musste. Die Eltern nahmen dabei in manchen Projekten eine wichtige Rolle ein. Häufig waren sie die ersten, die von neuen Projekten durch E-Mails, Newsletter und durch Weitertragen untereinander mitbekamen. Bei Projekten, die sehr auf die Unterstützung der Eltern angewiesen waren, bestätigte sich zudem bei den Fachkräften die Befürchtung, dass im Endeffekt dann auch nur Kinder an den Projekten teilnehmen, deren Eltern besonders engagiert sind.

Die Einbindung der Eltern in den Projektverlauf wurde jedoch sehr unterschiedlich gehandhabt. Besonders die Fachkräfte, deren Zielgruppe im Grundschulalter ist, schilderten den Kontakt mit den Eltern aber als intensiver im Vergleich zu Präsenzveranstaltungen.

Aber, ich merke dort immer wieder die Möglichkeiten [der Eltern], also die verschiedenen Ressourcen zeitlich, technisch und auch »Wie möchte ich mich mit meinem Kind beschäftigen?«, die sind komplett unterschiedlich. Also, ich versuche immer wieder auch Stimmungen einzufordern, anzufordern, zu motivieren. Und es kommt unterschiedlich viel zurück.

Fachkraft C, 544–549

Das Online-Format hatte in manchen Projekten den Vorteil, dass die Arbeit asynchron stattfinden konnte und es so mehr Kindern und Jugendlichen möglich war, unabhängig von bestimmten Projektzeiten teilzunehmen. Das war beispielsweise

bei einem Projekt der Fall, in dem die Teilnehmenden über eine Webseite Aufgaben gestellt bekamen und die Kommunikation dort in einem Chat bzw. über die Gästebuch-Funktion der Webseite lief. In Online-Formaten, die dem Prinzip der Präsenzveranstaltungen ähnlicher waren, da sich die Fachkräfte regelmäßig mit ihren Gruppen in Videokonferenzen zusammenfanden, ermöglichte ein synchrones Arbeiten wiederum die Betreuung mehrerer Teilnehmender gleichzeitig.

Aber auch Fachkräfte, die mit Videokonferenzen arbeiteten, konnten Erfahrungen einer Zielgruppenerweiterung machen. Teilweise konnten nämlich Kinder und Jugendliche aktiviert werden, die vorher weniger Interesse gezeigt hatten. Das wurde z. B. darauf zurückgeführt, dass die Projekte mehr Kreativität ermöglichen, die mit technischen Mitteln realisiert wird. So fühlte sich in einem Projekt eine Teilnehmende in einer Videokonferenz als virtuell gestalteter Avatar wohler, während andere Teilnehmende sich lieber ohne die Nutzung dieser Funktion zeigten. Außerdem kamen gesundheitliche Einschränkungen in bestimmten Online-Formaten nicht im gleichen Maße zum Tragen wie in Präsenzveranstaltungen.

Wir [hatten] ja zum Beispiel einen Jungen mit leichtem Autismus auch in der Gruppe drin, der aufgrund seiner Fähigkeiten sehr geschätzt wird und im Grunde genommen keiner wirklich mitkriegt, dass er Schwierigkeiten hat, Gestik und Mimik zu deuten, weil es die ja nicht gibt.

Fachkraft G, 283–286

Es werden andere Kompetenzen geschult, die aber mindestens genauso wichtig sind und die vielleicht auch manchmal noch andere Menschen erreichen. Andere Menschen, die vielleicht zum Beispiel weniger gerne auf der Bühne stehen, aber trotzdem kreativ arbeiten wollen.

Fachkraft B, 542–546

Aktivierung der Teilnehmenden in Online-Formaten

Die Fachkräfte hatten das Gefühl, dass den Kindern und Jugendlichen die Online-Umsetzung der Projekte gefallen hat und sie etwas gelernt und mitgenommen haben, auch wenn das teilweise mit einem längeren Umstellungs- und Aneignungsprozess verbunden war. Die Motivation der Teilnehmenden erschien den Fachkräften dennoch zumeist geringer als im Präsenzformat. Nur in wenigen Projekten wurde vom Gegenteil berichtet.

In den Projekten, in denen die Motivation geringer war, mussten die Fachkräfte deutlich mehr Kommunikationsarbeit leisten, um die Teilnehmenden nicht zu verlieren. Da teilweise über einen langen Zeitraum nur Online-Formate stattfinden konnten, hatten einige Fachkräfte zudem das Gefühl, »so ein digitales Element von mehreren« (Fachkraft F, 532) zu sein und zu einem »Overload« (Fachkraft H, 74) beizutragen. Gleichzeitig gab es positive Rückmeldungen dafür, dass überhaupt etwas stattfand. Mit dem Erreichen von Kindern und Jugendlichen aus benachteiligenden Strukturen für Online-Formate waren jedoch einige Fachkräfte nicht zufrieden und nahmen sich das als gesonderte Aufgabe für die Zukunft vor.

Und wie man das ermöglichen kann, weil ich glaube, gerade für die Gruppe wäre es total wichtig, dass sie eben auch diese Möglichkeiten haben und die Zeit haben, sich damit auseinanderzusetzen, aber das bedeutet eben auch, das Ganze neu, anders zu denken und vielleicht auch separater zu denken. So weil da habe ich keine Lösung dafür und das tut mir auch im Herzen weh, wenn ich sehe, dass dadurch Kinder abgehängt werden. Dass wir das nicht haben. Also dass wir merken, soziale Ungleichheit wird halt genau dadurch deutlich sichtbar.

Fachkraft B, 783–789

... jetzt theoretisch, dadurch, dass jetzt diese Möglichkeit geschaffen ist, ist das auch nachhaltig. [...] Wenn jetzt etwas geplant werden würde, könnte man es halt versuchen, um dann die Kinder zu erreichen. Dass alle mitmachen, also auch diese Kinder, die wir eigentlich erreichen wollen mit solchen Projekten.

Fachkraft E, 100–114

Auch wenn die Fachkräfte und ihrer Einschätzung nach auch die Kinder und Jugendlichen jederzeit lieber wieder in ein Präsenzformat wechseln würden, haben einige Fachkräfte nach den Erfahrungen der letzten Zeit das Gefühl, Online-Formate erfolgreich erprobt zu haben, und möchten weitere Projekte im Online-Format entwickeln und optimieren. Näheres zu den im Zusammenhang mit der pädagogischen, inhaltlichen und künstlerischen Arbeit der Fachkräfte genannten Gelingensbedingungen für zukünftige Projekte in Online-Formaten wird im nächsten Kapitel erläutert.

Weil den Reiz des Neuen, den hat das Digitale im Laufe von 2020 ein bisschen verloren. Und das heißt, wir sind jetzt in der gleichen Situation, wie wir vorher in Präsenz waren, ja? Dass wir im Prinzip, wir müssen unser Angebot so attraktiv machen, dass jemand sagt: »Ich wähl mich jetzt hier nicht nur ein, weil es irgendwie digital ist, sondern, weil ich das cool finde, was wir da jetzt machen.«

Fachkraft A, 537–542

4.5 Pädagogische und künstlerische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in Online-Formaten

Die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in Projekten der kulturellen Bildung unterscheidet sich in den Augen der Fachkräfte im Online-Format in vielfältiger Art und Weise von der Arbeit in Präsenz. Dies gilt insbesondere dann, wenn die Teilnehmenden in benachteiligenden Verhältnissen aufwachsen, weil gerade dann besondere Unterstützungsleistungen nötig sind. Fachkräfte werden in ihrer künstlerischen ebenso wie in ihrer pädagogischen Rolle gefordert und begegnen diversen Herausforderungen bei der praktischen Durchführung ihrer Projekte zum Teil mit kreativen inhaltlichen und methodischen Lösungsansätzen. Gleichzeitig werden Potenziale sichtbar, die Online-Formate für die kulturelle Bildungsarbeit mit Kindern und Jugendlichen bieten.

Es lassen sich allgemein (medien-)pädagogische und kulturspartenspezifische Arbeitsweisen mit Kindern und Jugendlichen unterscheiden. Diese beiden, sich in Teilen überschneidenden, praktischen Ausrichtungen der Projektarbeit können wiederum hinsichtlich sichtbar gewordener Hindernisse, inhaltlicher bzw. methodischer Lösungsansätze und wahrgenommener Potenziale von Online-Formaten der kulturellen Bildung mit Kindern und Jugendlichen differenziert werden.

Die Vielfalt der Kulturbereiche und die jeweiligen Spezifika der Arbeit mit diversen kulturellen Ausdrucksformen im Hinblick auf Online-Formate erfordern es, differenziert auf die Kultursparten zu blicken. Dennoch lassen sich einige Erkenntnisse abbilden, die für die gesamte kulturelle Bildungsarbeit in Online-Formaten gelten und hier zuerst betrachtet werden sollen. Um darüber hinaus einen Einblick in kulturspartenspezifische Besonderheiten bei der Arbeit in Online-Formaten geben zu können, werden anschließend die Kulturbereiche Tanz und Theater, digitale Spielkultur und Musik im Vordergrund stehen.

Erreichen der fachlichen Projektziele in Online-Formaten

Inwiefern die fachlichen Ziele der Fachkräfte auch auf Online-Formate übertragbar sind und mit den Kindern und Jugendlichen umgesetzt werden können, scheint für die Fachkräfte schwer einzuschätzen. Für die Fachkräfte war es weniger nachvollziehbar als in Präsenzveranstaltungen, wie die Projekte den Teilnehmenden gefallen haben, ob sie etwas und was sie gelernt und wie sie sich im Zuge des Projekts entwickelt haben. Eine Fachkraft berichtet, kaum Face-to-Face-Kontakt mit den Kindern und Jugendlichen gehabt zu haben und so nur schwer einschätzen zu können, wie sie die Projektaufgaben bearbeitet haben. Positiv geschilderte Lernerfahrungen bezogen sich in erster Linie darauf, dass die Kinder und Jugendlichen »ein Handwerkszeug« (Fachkraft B, 520) bekommen haben »in einer Welt, in der Digitales zunehmend selbstverständlich wird« (Fachkraft A, 547–548). Die Möglichkeit, Kinder und Jugendliche innerhalb der Projekte zu erreichen und anzuregen, sahen viele Fachkräfte als gegeben.

In einem winzig kleinen Mosaiksteinchen sie besser zum Leben befähigen. Das ist vielleicht so meine Grundidee. Das gelingt im Digitalen absolut ganz genau so wie in Präsenz.

Fachkraft A, 500–503

Es geht ja darum, Grenzen zu überwinden, immer wieder was Neues zu lernen, [...] Ich gehe aus meiner gewohnten Komfortzone heraus und lerne, ah, okay, wenn ich's mache, dann hab' ich eine Erfahrung.

Fachkraft B, 526–534

In Bezug auf spezifische Lernerfahrungen, die den Fachkräften wichtig waren, fühlten sie sich eher beschränkt. Beim Thema Kreativität jedoch schien zumindest ein Teil der Fachkräfte mit den verfügbaren Möglichkeiten zufrieden zu sein. Das war insbesondere dann der Fall, wenn die Kinder und Jugendlichen auch in Präsenz schon am Laptop oder Tablet gearbeitet hatten, sie ihre Vorgehensweise also nicht gänzlich umstellen und neu erlernen mussten. Eine große Limitierung in Bezug auf die Lernerfahrungen der Kinder und Jugendlichen äußerten Fachkräfte, die vor allem körperlich arbeiten. Ein großes Thema war zudem die soziale Komponente innerhalb der Projekte, worauf im Folgenden näher eingegangen werden soll.

Soziale Beziehungen und die Rolle der Fachkräfte als Pädagog*innen

In Projekten der kulturellen Bildung wird es als wichtig erachtet, das soziale Miteinander und ein Zusammengehörigkeitsgefühl in der Gruppe zu fördern. Die Verwirklichung dieser Qualitätsansprüche in Online-Formaten wird aber zum Teil als deutlich erschwert wahrgenommen. Die physische Distanz zwischen Fachkräften und Teilnehmenden und zwischen den Teilnehmenden untereinander führt dazu, dass mehr Zeit und besondere Methoden für die Förderung eines Gemeinschaftsgefühls im Online-Format nötig werden. Um die Beziehung der Teilnehmenden untereinander zu stärken, scheinen Online-Räume – oder Virtual Spaces –, die sich aktiv gestalten und bespielen lassen, wie etwa gather.town und Minecraft, förderlich zu sein. Die Teilnehmenden bewegen sich hier als Avatare durch virtuelle Räume, können miteinander interagieren und die Welt gemeinsam gestalten. In einigen Projekten erscheint das Zusammenwachsen als Gruppe und das Entstehen von Freundschaften im Projekt durch technische Möglichkeiten im Vergleich zur ausschließlichen Arbeit in Präsenz sogar leichter möglich, sofern der Gruppe genügend zeitliche, technische und methodische Ressourcen zur Verfügung stehen. Das war beispielsweise in einem Projekt der Fall, in dem sich die Teilnehmenden zeit- und ortsunabhängig in Virtual Spaces getroffen haben.

... den anderen richtig einzuschätzen, braucht halt ein bisschen länger, als wenn sie das eben direkt vor Ort machen.

Fachkraft G, 208–209

... dieses gemeinsame Erleben, das ist ein ganz zentrales Anliegen und das ist natürlich im Online-Format erschwerter, aber es gelingt auch.

Fachkraft J, 46–48

... dieses sich gemeinsam im analogen Raum zu vergessen, ist schneller möglich als im digitalen Raum bzw., dass diese räumliche Veränderung eine große Rolle spielt für uns alle auch [...] ich glaube, mit gather.town haben wir da gerade eine gute Lösung gefunden, dass wir das ein bisschen schaffen.

Fachkraft B, 475–483

Die Fachkräfte schilderten, dass in Online-Formaten die Unterstützung der Teilnehmenden untereinander eine besondere Rolle spielte. Vorteilhaft schien ihnen ein »Ensemble-Geist« (Fachkraft B, 374) zu sein. Diesen Ausdruck prägte eine Fachkraft für ihre Gruppe, die sich größtenteils schon aus früheren Projekten kannte. Es konnte bereits auf ein Gruppenzugehörigkeitsgefühl und eine »Verpflichtung der Gruppe gegenüber« aufgebaut werden, die »viele dazu motiviert, überhaupt da mitzumachen« (Fachkraft B, 406–408). Kinder und Jugendliche, die direkt in das Online-Format eingestiegen sind, ohne vorher eine Präsenzveranstaltung besucht zu haben, hatten es besonders schwer.

Grundsätzlich zeigt sich, dass Fachkräfte durchaus eine persönliche Beziehung mit den Teilnehmenden in Online-Formaten herstellen können, wenngleich die damit angesprochene Beziehungsarbeit mit deutlich mehr Aufwand verbunden ist, weil zwischen offiziellen gemeinsamen Treffen häufiger zusätzlich mit Einzelnen kommuniziert werden muss. Analog zur Einschränkung der Beförderung eines Gruppengefühls wird also auch die persönliche Ansprache und Unterstützung einzelner Teilnehmender in Online-Formaten als erschwert wahrgenommen. Das gilt insbesondere für die Betreuung von Kindern und Jugendlichen, die in benachteiligten Verhältnissen aufwachsen, vergleichsweise wenig Unterstützung zu Hause und dadurch besondere Bedarfe haben. Es zeigen sich aber auch Potenziale für die Ansprache einzelner Teilnehmer*innen, wenn die Möglichkeiten digitaler Tools genutzt werden. Ein Beispiel hierfür sind Break-out-Rooms in Videokonferenzen, um in kleinerer Runde oder zu zweit zusammenzukommen.

Und in dem Moment, wo sie mit all diesen Dingen alleine vor ihrem Bildschirm sind und dann auch noch die Hemmschwelle haben, dass sie mich ja noch nie gesehen haben und natürlich das Vertrauen zu mir dementsprechend keine Chance hatte, sich so zu entfal-

ten, hat man viele Hemmfaktoren, die schwierig sind, über den Bildschirm zu überbrücken.

Fachkraft F, 258–262

Also [...] ich [...] kommuniziere viel mit denen noch zwischendurch, gerade wenn ich das Gefühl habe, ah, da hat jemand grade mal wieder Angst, dass er es nicht schafft oder nicht kann oder eben dafür zu dumm ist. Oder was weiß ich überfordert ist, weil die Schule schon so viel abfordert.

Fachkraft B, 415–419

Im Mai [...], da waren wir noch nicht erfahren mit Break-out-Sessions. Inzwischen haben wir die Gruppe immer zusammen und teilen dann auf, weil das viel besser ist, ne. Und dann kann man natürlich, also das wollte ich damit eigentlich sagen, einzelne Kinder oder Jugendliche, einzelne Teilnehmer viel besser fördern als im Präsenzunterricht, weil man eben nach Stärken und Schwächen einteilen kann und die da mehr abholen kann.

Fachkraft J, 420–426

Auch im Hinblick auf die grundsätzliche Betreuung der Teilnehmenden zeigt sich eine besondere Kraftanstrengung dadurch, dass die Fachkräfte das Gefühl haben, den teilnehmenden Kindern und Jugendlichen etwas Besonderes bieten zu müssen, damit sie in Online-Formaten dabeibleiben. Es zeigt sich zudem, dass sich die Rolle der Fachkräfte als Projektverantwortliche auch in anderer Hinsicht in Teilen neu definiert hat. So mussten einige ihre Rolle als erfahrene Expert*innen in den für sie neuartigen Online-Formaten ein Stück weit abgeben und sich auf Unsicherheiten einlassen. Teilweise übernahmen diese Expert*innen-Rolle die Teilnehmenden, vor allem was technische Fragen betraf.

Also ich habe so für mich das Gefühl und die Haltung auch, ich mache Showtime. Und das kommt natürlich auch für die Kinder und Jugendlichen so rüber

und die finden das sehr cool. Wenn ich jetzt ganz normalen Unterricht machen würde, wären die alle in kürzester Zeit weg. Also auf jeden Fall Risikolage.

Fachkraft J, 473–477

Und das ist aber für die Kinder, also, es ist vielleicht jetzt nicht der immer verlässliche, immer wissende Erwachsene, den sie sonst oft von solchen Kursen kennen, weil ich ja, also, wenn ich in Präsenz bin, ich weiß ja, was ich tue und wie man das angehen muss, weil ich das schon 1000-mal gemacht habe.

Fachkraft A, 510–514

Auch hinsichtlich der aktiven Teilnahme der Kinder und Jugendlichen und der Interaktion zwischen Fachkräften und Teilnehmenden werden Herausforderungen deutlich. Die Fachkräfte erlebten eine größere Zurückhaltung der Teilnehmenden in Online-Formaten, die sich etwa dadurch äußerte, dass Teilnehmende nur wenige (Rück-)Fragen stellten, es jedoch offensichtlich war, dass teilweise Inhalte nicht verstanden wurden. Die Kinder und Jugendlichen waren dabei besonders zurückhaltend, wenn sich die Projektgruppe erst im Online-Format kennengelernt und sich nicht zuvor in Präsenz getroffen hatte. Zum anderen werden Herausforderungen in Bezug auf das erschwerte Geben von Feedback und Rückmeldungen auf Projekt(zwischen)ergebnisse der Teilnehmenden durch die Fachkräfte deutlich. Das gilt insbesondere dann, wenn performativ und körperlich, etwa im Bereich Tanz und Bewegung, oder mit Fokus auf visuelle Gestaltung, etwa im Bereich bildende Kunst, gearbeitet wird. Wenn beispielsweise eine Zeichnung angefertigt werden soll, ist es einfacher, in Präsenz auf Details einzugehen. In Online-Formaten braucht es spezielle technische Hilfsmittel, um das Bild in hoher Auflösung darzustellen, auf die entsprechenden Stellen hinweisen zu können und ggf. konkrete gestalterische Vorschläge zu machen.

... wir haben [...] dennoch festgestellt, dass es trotz der aktiven Teilnahme eine extreme Hemmschwelle gab, Fragen zu stellen.

Fachkraft F, 188–190

... die Umsetzung war ein bisschen holpriger, als wenn man sich natürlich

irgendwie face-to-face sieht und dann gleich Feedback geben kann.

Fachkraft D, 179–180

... wenn ich den Bildschirm teile und ich da praktisch bloß noch als Kachel irgendwo bei den Kindern in der Ecke hänge, ja, dann verlieren die oft, gerade wenn die kleiner sind, verlieren die oft die Verbindung.

Fachkraft A, 159–162

Auch hinsichtlich der Weitergabe von Informationen, etwa bei der Vermittlung von Aufgabenstellungen, erweist sich die erschwerte Beziehungsarbeit in Online-Formaten in der kulturellen Bildung als hinderlich. Um mit diesen Einschränkungen umzugehen, braucht es in den Augen der Fachkräfte in Online-Formaten mehr Zeit, kürzere Einheiten und eine klare Struktur für die Vermittlung von Wissen sowie das Fördern von Fähigkeiten.

Man muss im Digitalen viel strukturierter sein, weil alles, was ich nicht klar verbalisiere oder irgendwo aufschreibe, ist weg. [...] Dieses genauso wie im persönlichen Gespräch zu sagen: »Du, [Name], das habe ich jetzt nicht verstanden« oder »Was sollte ich noch mal machen?« oder »Wo sollte ich das hinglegen?« oder »Was sollte ich jetzt aufkleben?«. Das geschieht im Digitalen oft nicht.

Fachkraft A, 203–209

... der digitale Raum braucht auf jeden Fall mehr Zeit.

Fachkraft B, 652–653

Methodenentwicklung und inhaltliche Gestaltung der Formate Die für viele neuartige Situation, Projekte der kulturellen Bildung in Online-Formaten umzusetzen, hatte nicht nur zur Folge, dass einige negative Erfahrungen, insbesondere hinsichtlich erschwelter Beziehungsarbeit, gemacht wurden, sondern auch, dass vielfältige kreative und innovative Methoden entwickelt wurden, um mit den wahrgenommenen Einschränkungen

umzugehen und sie darüber hinaus gewinnbringend für die zukünftige Projektarbeit einzusetzen.

Für den asynchronen Informationsaustausch über gemeinsame Treffen hinaus wurden Tools, wie etwa Padlet, und Webseiten genutzt, auf denen Aufgaben oder Tutorials für die Kinder und Jugendlichen bereitgestellt wurden. Auch Spiele zeigten sich als überaus sinnvoll, gerade um die Teilnehmenden in der krisenhaften Umbruchphase und in den ungewohnten Online-Formaten zu motivieren. Besonders Bewegungsspiele wurden eingesetzt, um lange Phasen vor dem Bildschirm aufzulockern. Eine weitere Methode, die gern verwendet wurde, war das Einbinden von Videos und Filmen in die Projektarbeit. In diesem Zusammenhang zeigten sich besondere Potenziale, die Online-Formate für die kulturelle Bildungsarbeit bieten.

Also, wir haben plötzlich mit neuen Mitteln und Methoden gearbeitet, weil wir es einfach mussten. Wir haben mit Memorys gearbeitet, die online funktionieren. Wir haben Projektbilder in Puzzle verwandelt, damit die sozusagen das wieder zusammenbasteln müssen. Wir haben selber Tutorials erstellt, wo wir sonst sozusagen, na, ich kann das ja sonst dem Teilnehmer ganz einfach erklären.

Fachkraft C, 219–224

Es gab schon eine rege Beteiligung an den Gruppenspielen, da hat man schon gemerkt, ja okay, da gibt es was, das verstehen sie, das setzen sie auch sofort eins zu eins um, also das ist auch wirklich schön.

Fachkraft F, 559–562

... eine Möglichkeit, die wir im Präsenzunterricht eben nicht haben. Da kann man nicht dauernd irgendwie einen Beamer anschmeißen. Dass man unheimlich viel tolle Information und einfach Bilder geben kann, zum Beispiel wie sieht ein Flamenco-Tanz aus, wenn wir diese Musik hören, wie sieht das auch aus, wie sind die Bewegungen, wie ist die Atmosphäre. Das kann man

ja so gar nicht beschreiben. Und das hat was ganz Reizvolles und ich hoffe, dass wir das noch eine Weile nutzen können, weil das wirklich toll ist, was man damit machen kann, also das ist einer der ganz großen Vorteile jetzt von diesem digitalen Unterricht.

Fachkraft J, 457–465

Der Austausch mit anderen Fachkräften spielt in diesem Zusammenhang eine gewichtige Rolle. Das gilt allgemein für die (medien-)pädagogische ebenso wie für die kulturspartenspezifische Methodenentwicklung. Um auf diesen positiven Erfahrungen aufzubauen, wünschen sich Fachkräfte auch über die Pandemiezeit hinaus Anregungen sowie Austauschformate und Vernetzungstreffen, um gemeinsam Methoden und Arbeitsweisen (weiter) zu entwickeln.

Ich glaube, neue innovative Formate und auch Beispiele, also das fände ich schön, noch mal konkret auch zu hören, was funktioniert gut und wieso funktioniert das gut. Also so positive-, oder eine Austauschmöglichkeit vielleicht auch mit anderen, die-, wie hat es geklappt, also viel das. Ich kann jetzt vor allem berichten, wo auf jeden Fall Stolpersteine sind, was nicht so gut klappt, aber auch zu sehen, was funktioniert gut, und auch zu wissen, welche Formate, welche Methoden funktionieren und auch welche künstlerischen Bereiche vielleicht besonders gut funktionieren.

Fachkraft H, 361–368

Insgesamt zeigt sich, dass eine reine Übertragung der Arbeit in Präsenz auf ein Online-Format oft nicht zielführend war. Vielmehr erwies es sich als sinnvoll, Elemente, die sich für die Online-Projektarbeit eignen, anzupassen und neue Ansätze zu entwickeln. Diejenigen Anteile des Projekts, die weniger für Online-Formate geeignet waren, sollten nach der Ansicht vieler Fachkräfte, sofern möglich, weiterhin in Präsenz stattfinden. Sie wünschen sich diese Möglichkeit für die Zukunft. Es wird deutlich, dass sich viele Fachkräfte eine Rückkehr zur Arbeit in Präsenz wünschen. Hybride Projektarbeit, die sich

dadurch auszeichnet, dass die Vorteile der Arbeit in Präsenz ebenso genutzt werden können wie die der Arbeit in Online-Formaten, wurde von vielen Fachkräften als überaus sinnvoll und gewinnbringend angesehen. Die als wichtig eingeschätzte Beziehungsarbeit kann so auf Präsenztreffen aufbauen, während zugleich die erweiternden Möglichkeiten der ortsunabhängigen, online gestützten Arbeit genutzt werden können. So könnten etwa in einem Theater- oder Filmprojekt Schauspielübungen in Präsenz stattfinden, während für die Drehbucharbeit externe Expert*innen in einem Videokonferenzformat zugeschaltet werden. Ein ähnliches Vorgehen hat die verantwortliche Fachkraft eines untersuchten Projekts gewählt.

Es ist eine Ergänzung, aber es ist überhaupt kein Ersatz für Präsenzprojekte. Das kann ein digitales Projekt nicht leisten, es kann nicht als Ersatz für reale Begegnungen fungieren.

Fachkraft F, 646–649

Ich glaube, das Spannende wird dann sozusagen diese Mischung daraus, ne? Was kann ich sozusagen aus beiden Bereichen mitnehmen? Inwieweit kann ich mit den digitalen Möglichkeiten auch Kinder erreichen, die ich sonst nicht erreicht hätte oder die nicht teilnehmen können. Ich glaube, diese Mischung wird irgendwann mal spannend.

Fachkraft C, 833–837

Aber wenn man es schafft, diese Mischung. Ich glaube, die Mischung ist ganz toll. Wenn man analoge Sachen mit digitalen mischt. Und die Kinder am Schluss doch noch die Möglichkeit haben, alles in echt zu sehen.

Fachkraft E, 373–376

Einblicke in die kulturspartenspezifische Arbeit

Bislang wurden vor allem kulturspartenübergreifende Herausforderungen, Lösungsansätze und Chancen thematisiert, die Online-Formate mit Kindern und Jugendlichen aus benachteiligten Verhältnissen mit sich bringen. Im Folgenden sollen nun spezifische Aspekte für bestimmte Kultursparten kurz umrissen werden:

Für den Tanz- und Theaterbereich ist die Arbeit mit dem eigenen Körper, mit anderen und mit dem den Einzelnen umgebenden Raum von herausragender Bedeutung. Diese Körper- und Raumerfahrungen sind in Online-Formaten nicht im gleichen Maße möglich. Das kann auch insgesamt für die ganzheitliche sinnliche Wahrnehmung, insbesondere das Fühlen gesagt werden. Gleichzeitig zeigen sich Potenziale für den Tanz- und Theaterbereich, etwa dadurch, dass auch eher introvertierte Kinder und Jugendliche angesprochen werden, die sich womöglich vor dem Bildschirm wohler fühlen als auf der großen Bühne.

Für diese Arbeit ist die Wahrnehmung des eigenen Körpers, die Wahrnehmung von Bewegung im Raum, die Gestaltung von Bewegung im Raum, die gemeinsame Interaktion, das sind entscheidende Schlüsselfaktoren. Und die kann der Bildschirm nicht ersetzen.

Fachkraft F, 57–60

Für den Tanz- und Theaterbereich gilt, ebenso wie für den Bereich Musik, dass Resonanz Erfahrungen, die Kinder und Jugendliche in Projekten der kulturellen Bildung durch das Präsentieren des im Projektverlauf Erarbeiteten vor einem großen Publikum machen, im Online-Format nicht möglich sind. Gleichzeitig ist dem Musik-Bereich im Hinblick auf Online-Formate eigen, dass das gemeinsame Musizieren, vor allem bei nicht ausreichender Bandbreite, mit Herausforderungen verbunden ist. Diese zeigen sich vor allem durch die Verzögerung, mit der die einzelnen akustischen Signale bei den unterschiedlichen Teilnehmenden ankommen. Auch hier wurden neue Methoden entwickelt, wie etwa das Hinzuziehen visueller Hilfsmittel, um diese Hindernisse zu bewältigen. Darüber hinaus werden auch Potenziale für den Musikbereich sichtbar, wenn beispielsweise durch Break-out-Rooms einfacher in Kleingruppen gearbeitet werden kann.

... wir schaffen das schon durch das Training, dass die Pausen und die Versetzung minimal ist. Und wir üben auch Rhythmen auf die Art und Weise. Wir sind jetzt trainiert, alle auch über optische Zeichen in einem Pulsschlag wirklich einen Rhythmus wiederzugeben. Und dadurch entsteht dieses gemeinsame Gefühl. Das ist auch magisch über

den Bildschirm, wenn man merkt, boah, wenn ich trainiert bin, einen Puls zu übernehmen, dann geht das sogar über dieses sehr technisch unvollständige Medium.

Fachkraft J, 91–97

Je nach Kultursparte waren die an den Projekten beteiligten Fachkräfte in sehr unterschiedlichem Maße von Herausforderungen und Chancen der Umstellung auf ein Online-Format betroffen. Der Tanz-, Theater- und Musikbereich muss so durch die beschriebenen Einschränkungen in vielen Fällen größere Veränderungen vornehmen als etwa der Bereich (digitale) Spielekultur. Hier zeigen sich Projekte, in denen es einen Raum gibt, in dem sich die Teilnehmenden zeit- und ortsunabhängig miteinander treffen können, als förderlich. Dadurch, dass sie sich nicht nur in wenigen Treffen vor Ort zusammenfinden können, sondern ortsungebunden über einen längeren Zeitraum hinweg, bestehen Möglichkeiten, umfangreichere Projekte in einer Gruppe umzusetzen und gemeinsam mit anderen Kindern und Jugendlichen kreativ zu sein.

... das Medium Minecraft bietet da eben ganz viel Möglichkeiten dafür und einfach, dass sie jederzeit Zugang haben und sich eben auch in Kleingruppen da treffen können

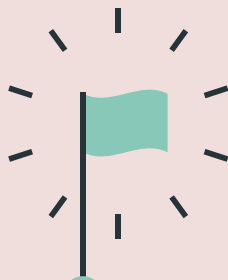
Fachkraft G, 572–574

... sie sind ja über die Distanz hinweg – und keiner weiß ja so recht, wo der andere herkommt – Freunde geworden.

Fachkraft G, 188–190

Im Großen und Ganzen sind alle Fachkräfte Online-Formaten gegenüber aufgeschlossen, auch über die Pandemiezeit hinaus. Die meisten der befragten Fachkräfte können sich grundsätzlich vorstellen, weitere online gestützte Formate durchzuführen, wenn die Bedingungen es zulassen, und sehen sich dafür durch die Erfahrungen, die in Zeiten der Covid-19-Pandemie gemacht wurden, gestärkt. Während einige Fachkräfte eher Einschränkungen sehen und andere eher Potenziale, sind die meisten sehr zwiespalten und lassen sich nicht klar auf einer Seite des Spektrums verorten. Es lassen sich Hinweise dafür finden, dass die Einstellung zu Online-Formaten auch mit der Kultursparte zusammenhängt, in der die Projekte der Fachkräfte verortet sind. Wenngleich für eine verlässliche Aussage hierzu Studien mit größeren Stichproben erforderlich sind, so lässt sich zumindest aufgrund der hier vorliegenden Ergebnisse die Hypothese formulieren, dass in Kultursparten, in denen Arbeitsweisen ohnehin mit digitalen Medien in Online-Formaten verbunden sind, wie etwa Film oder Spielekultur, eher Potenziale gesehen werden als etwa in körperlich-performativen Kultursparten wie Tanz, bei denen auch die sinnliche und räumliche Wahrnehmung mehr im Vordergrund steht. Die Entwicklung und Weitergabe innovativer Methoden und technischer Hilfsmittel könnte dazu beitragen, den hier stärker wahrgenommenen Einschränkungen in Online-Formaten konstruktiv zu begegnen.

Zusammenfassung und Ausblick



5. Zusammenfassung und Ausblick

Wie die Wechselwirkungen des digitalen Wandels mit der Gesellschaft insgesamt, so sind sie auch im Bereich der kulturellen Bildung ambivalent. Bei der online gestützten künstlerischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zeigen sich teilweise große Herausforderungen und zu überwindende Hindernisse, teilweise aber auch vielfältige Chancen und Möglichkeiten, die im Kontext der kulturellen Bildung mit Kindern und Jugendlichen genutzt werden können. Dabei sollten vor allem die Potenziale, aber auch die besonderen Bedarfe reflektiert werden, die sich mit Blick auf strukturell benachteiligte Zielgruppen zeigen.

Die Covid-19-Pandemie hatte in vielen Bildungsbereichen einen Anstieg von online gestützten Arbeitsformen zur Folge, so auch im Kontext der kulturellen Bildung. Im Zuge der Kontaktbeschränkungen, beginnend mit dem Frühjahr 2020, mussten Projekte in sehr kurzer Zeit unter veränderten Bedingungen umgesetzt und teilweise vollständig umgeplant werden. Dafür war nicht nur eine adäquate technische Ausstattung, sondern auch entsprechendes Fachwissen sowie methodische Kenntnisse notwendig. Zusätzlich ergaben sich Fragen, wie die Zielgruppe auch in Pandemiezeiten erreicht werden kann.

Den Herausforderungen konstruktiv zu begegnen und die Chancen zu nutzen ist eine der zentralen Aufgaben für die kulturelle Bildung, auch nach der Covid-19-Pandemie. Damit sich die Potenziale der online gestützten Arbeit für den Bereich der kulturellen Bildung entfalten können, ist es sinnvoll, die Erfahrungen, die mit Online-Formaten im Zuge der Covid-19-Pandemie gemacht wurden, zu reflektieren. Die vorliegenden Ergebnisse können dazu auf organisatorischer, technischer, inhaltlicher und methodischer Ebene einen Beitrag leisten.

Zielgruppenerreichung und Teilnahmebeschränkungen der Kinder und Jugendlichen

Die Fachkräfte mussten im Verlauf des Jahres 2020 zur Kenntnis nehmen, dass es ihnen nicht durchgängig gelingt, in einem für sie neuen Format alle ihre Ziele gleichermaßen zu erreichen. Konzepte für Präsenzformate konnten nicht ohne Weiteres in Online-Formate überführt werden, was vielfach kurzfristige Anpassungen erforderte, für die wiederum wenig **zeitliche, personelle und technische Ressourcen der Fachkräfte** vorhanden waren.

Besonders die fehlenden **technischen Ressourcen der Kinder und Jugendlichen** waren dabei ein großes Problem. Es wurde deutlich, dass Kinder und Jugendliche aus benachteiligten Strukturen noch schwerer zu erreichen sind, wenn die Projekte auf technische Infrastruktur angewiesen sind. Die Teilnahmemöglichkeiten der Kinder und Jugendlichen wurde demnach grundlegend davon beeinflusst, ob ihnen die nötigen Endgeräte wie Laptops oder Tablets zur Verfügung standen, um an den Online-Formaten teilzunehmen, bzw. ob es Leihgeräte gab, die sie nutzen konnten.

Zusätzlich zeigte sich durch die Kontaktbeschränkungen ein **Wegfallen spontaner Begegnungen** in Präsenz. Durch diese ungeplanten und informellen Zusammentreffen wurden sonst viele Teilnehmende erreicht. Kinder und Jugendliche aus benachteiligten Strukturen konnten so teilweise gar nicht oder nur mit viel Engagement für die Projekte gewonnen werden. Die Ansprache in sozialen Medien wurde in diesem Kontext wichtiger, bedeutete aber zugleich für viele Fachkräfte, in ihrer Projektkommunikation Neuland zu betreten. Die Fachkräfte berichteten von einer insgesamt erschwerten Zielgruppenerreichung. So konnte ein Projekt dadurch, dass zu wenige Teilnehmende gefunden wurden, überhaupt nicht realisiert werden.

Die Fachkräfte möchten ihren **Anspruch, allen Kindern und Jugendlichen einen Zugang zu Kultur und kreativen Freiräumen zu ermöglichen**, auch in ihren Online-Formaten umsetzen. Gleiches gilt für die Begleitung und Unterstützung bei der Entwicklung ihrer Wahrnehmungs- und Gestaltungsmöglichkeiten. Um die Potenziale von Online-Formaten dahin gehend nutzbar zu machen und Kinder und Jugendliche in Zukunft mit kultureller Bildungsarbeit besser erreichen und fördern zu können, sollte die Zielgruppenreichung als wichtige Aufgabe für zukünftige Projekte Aufmerksamkeit in der Konzeption erhalten.

Einschränkungen und Potenziale bei der pädagogischen Arbeit mit Teilnehmenden

Die Ergebnisse zeigen unterschiedliche Wege, wie Phänomene des digitalen Wandels – etwa zeit- und ortsungebundene Kommunikationswege sowie online gestützte Versammlungsorte und Werkzeuge – auch in der kulturellen Bildung aufgegriffen werden können. Die interviewten Fachkräfte merkten an vielen Stellen an, dass die Offenheit gegenüber online gestützter Arbeit mit digitalen Medien in ihren Projekten ein entscheidender Schritt in der kulturellen Bildung ist, um auf gesellschaftliche Veränderungen zu reagieren und dazu beizutragen, Kinder und Jugendliche dazu zu befähigen, ihre mediatisierten Lebenswelten zu verstehen und zu gestalten.

Online-Formate bedeuten einerseits Einschränkungen bei der Projektarbeit im Rahmen der kulturellen Bildung mit Kindern und Jugendlichen. Andererseits erweitern sie aber auch die Möglichkeiten der beteiligten Fachkräfte und bieten Chancen für innovative Methoden. Kulturspartenübergreifend zeigen sich **Einschränkungen insbesondere im Hinblick auf die Beziehungsarbeit und die Erfahrung von Körperlichkeit**. Die wahrgenommene Distanz zwischen Fachkräften und Teilnehmenden sowie Teilnehmenden untereinander führt dazu, dass das Fördern des Zusammengehörigkeitsgefühls in der Gruppe und einer persönlichen Beziehung der Fachkräfte zu einzelnen Teilnehmenden für sie mit größeren Schwierigkeiten verbunden ist als in Präsenzformaten. Einschränkungen in Bezug auf die Interaktion zwischen Kindern, Jugendlichen und Fachkräften und die erschwerten sozialen Kontakte im Projekt werden besonders deutlich mit Blick auf die Zielgruppe strukturell benachteiligter Kinder und Jugendlicher problematisiert, bei der die Teilnahme häufig bereits durch weitere Benachteiligungsdimensionen erschwert ist, beispielsweise durch mangelnde Ausstattung oder fehlende Begleitung durch erwachsene Bezugspersonen. Insbesondere bei körperlich-performativen Kultursparten wie Tanz und Theater sowie in musischen Projekten, in denen sinnliche und räumliche Wahrnehmung bzw. körperbezogene Reaktion und Resonanz der Beteiligten von großer Bedeutung sind, stellten sich zudem Fragen, wie diese Aspekte der Kulturarbeit in Online-Formaten übertragen werden können. Dabei erwies es sich gerade in diesen Kultursparten als wertvoll, die Erfahrungen der Covid-19-Pandemie zu nutzen, um neue Methoden auszuprobieren, Einschränkungen, die Online-Formate mit sich bringen, mit kreativen Lösungsansätzen zu kompensieren und sich schlussendlich die darüber hinausgehenden **Potenziale der online gestützten Arbeit für die kulturelle Bildungsarbeit** nutzbar zu machen.

Drei Potenziale sollen im Folgenden herausgestellt werden: Es wurde deutlich, dass die Fachkräfte externe **Expertise einfacher einbinden** können. In diesem Kontext zeigte sich sowohl die Expertise von Fachkräften anderer Professionen als förderlich, die in einer Videokonferenz einfach zugeschaltet werden konnten, als auch die Möglichkeit, bereits vorhandenes Material, wie Filme, Tutorials, Musik usw., leichter in die Projektarbeit einzubinden, ohne dass viel Technik gebraucht wurde. Des Weiteren erwies sich die zeit- und ortsunabhängige **Kommunikation mit digitalen Medien** in manchen Projekten als Vorteil. Besonders in

Projekten, in denen bereits in Präsenz schon viel mit digitalen Medien gearbeitet worden war, zeigte sich, dass Phasen, in denen sowieso sehr viel am Laptop oder Tablet gearbeitet wird, besonders gut in einem reinen Online-Format umgesetzt werden konnten. Das war der Fall bei einem Projekt, in dem ein Virtual Space zur Zusammenarbeit genutzt wurde. In Bezug auf individuelle Entwicklungsmöglichkeiten der Teilnehmenden eröffnete das Online-Format außerdem **neue Möglichkeiten der Artikulation, der Kreativität und der Beteiligung** und war für manche Teilnehmende sogar adäquater als das gewohnte Präsenzformat. Mit dem Handeln in Online-Formaten werden Kindern und Jugendlichen Gestaltungs- und Artikulationsmöglichkeiten bereitgestellt, die ihnen aus ihren eigenen Medienerfahrungen vertraut sind und die ihnen Spaß machen. So nutzten Teilnehmende in Videokonferenzen z. B. Avatare, Alias-Namen und Gamer-Tags.

Bedarfe der Fachkräfte und Unterstützungsmöglichkeiten durch das Förderprogramm

Viele Fachkräfte erlebten die Umstellung ihrer Formate zuerst als Sprung ins kalte Wasser. Die anfänglich große Skepsis gegenüber Online-Formaten reichte teilweise bis hin zu großen Vorbehalten gegenüber online gestützter Arbeit. Auch wenn die meisten Fachkräfte vor dem Hintergrund ihrer fachlichen Ziele Präsenzveranstaltungen eindeutig bevorzugen, konnte die Mehrheit von ihnen aber ihrem Handlungsspielraum und ihren Ressourcen entsprechend mit der Situation umgehen. Viele haben ihre Online-Formate als **Freiraum zum Experimentieren** genutzt, nachdem sie erste Erfahrungen gemacht hatten. Es zeigten sich deutliche Lerneffekte und die Potenziale von Online-Formaten wurden für sie sichtbarer. Auch wenn Online-Formate zunächst eher negativ gesehen wurden, konnten die im Projektverlauf mehr und mehr auftretenden positiven Erfahrungen von den Fachkräften als Motivation genutzt werden, anfängliche Vorbehalte zu überwinden, und ermutigten sie.

Es zeigt sich, dass in der Pandemiezeit bereits (medien-)pädagogische und kulturspartenspezifische Methoden erprobt wurden, die zukünftig in online gestützten Formaten der kulturellen Bildung genutzt werden können. Einzelne Fachkräfte bewerten die Möglichkeiten, die durch die erprobten Online-Formate entstanden sind, als nachhaltig und können sich vorstellen, darauf aufzubauen und in folgenden Projekten dafür gezielter Ressourcen einzuplanen. Sie stellten auch fest, dass die autodidaktische **Aneignung von Wissen** zwar funktioniert, jedoch extremen zeitlichen und organisatorischen Mehraufwand mit sich bringt, der in Projektkonzeptionen einkalkuliert werden sollte. Um auf erfolgten Lernprozessen aufbauen zu können, Erfahrungen zu teilen und Anregungen für die eigene Projektarbeit zu bekommen, wünschen sich die Fachkräfte zudem **Austauschformate im Fachkolleg*innenkreis**, in denen sie sich weiter miteinander vernetzen können.

Kulturspartenspezifische Anregungen und Angebote, insbesondere im Bereich pädagogisch-didaktischer Methoden für die online gestützte Projektarbeit suchten viele Fachkräfte ohne Erfolg. Somit wird ein **Mangel an Methoden** für die online gestützte kulturelle Bildungsarbeit angezeigt. Es wird deutlich, dass Fachkräfte gezielt auf ihre Bedarfe zugeschnittene **Informationsangebote zur online gestützten Projektarbeit** sowie Impulse und Ideen zur didaktischen und methodischen Umsetzung benötigen, um sowohl fachlich, technisch als auch medienpädagogisch kompetent Online-Formate in der kulturellen Bildung durchzuführen. Das gilt vor allem für diejenigen, die bisher wenig online gearbeitet haben. Die Entwicklung neuer kulturspartenspezifischer Methoden für Online-Formate könnte idealerweise aus der **interdisziplinären Zusammenarbeit von kultureller Bildung und Medienpädagogik** hervorgehen. Auch das Zusammenführen dieser Akteure in thematischen Austauschformaten, wie etwa Online-Foren oder anderen Plattformen, könnte für die Konsolidierung der Kooperation beider Disziplinen hilfreich sein.

Neben inhaltlichen und methodischen Anpassungszwängen spürten die Fachkräfte zusätzlich eine **organisatorische Belastung durch die Umstellung von Präsenz- auf Online-Formate**. Schwierigkeiten hatten sie vor allem mit der Vergütung von Vor- und Nacharbeit, die im Online-Format vermehrt anfiel, und mit der Abwicklung nachträglicher Anpassungen der im Förderprogramm bewilligten Projektkonzepte. Die Fachkräfte wünschen sich eine flexiblere Antragsgestaltung sowie eine Antragsstruktur, die der Realisierung von Online-Formaten entgegenkommt, da viele Schwierigkeiten hatten, die Vorgaben für Präsenzveranstaltungen auch im Online-Format zu erfüllen.

Organisatorische Entlastung wiederum haben die Fachkräfte durch die Bündnispartner*innen erfahren. So kann festgestellt werden, dass die im Förderprogramm Kultur macht stark angelegte **Bündnisstruktur besonders zielführend** im Hinblick darauf ist, die Möglichkeiten, die Online-Formate für die kulturelle Bildung mit sich bringt, für sich nutzbar zu machen. Während Kooperationen mit einigen Akteuren, insbesondere solchen, die Räumlichkeiten zur Verfügung stellten, zwar durch die Covid-19-Pandemie deutlich eingeschränkt waren und viele Kooperationen aufgrund der pandemiebedingten Kontaktbeschränkungen erschwert wurden, zeigten sich im Zusammenhang mit Online-Formaten neuartige Kooperationsmöglichkeiten über den lokalen Raum hinaus. Die Bündnispartner*innen haben sich im Hinblick auf den (erschweren) **Zugang zur Zielgruppe** als besonders hilfreich erwiesen. Vor allem Kooperationspartner*innen aus dem Bereich der Sozialpädagogik unterstützten bei der Kontaktaufnahme mit Kindern und Jugendlichen.

Auch in **Fragen der technischen Ausstattung sowie technischer und methodischer Expertise** zeigte sich, dass es für die Fachkräfte der kulturellen Bildung zur Umsetzung eines Online-Formats hilfreich ist, Partner*innen zu haben, die Zugriff auf technische Ausstattung und ausgestattete Räumlichkeiten haben und/oder die methodische Expertise in Online-Formaten mitbringen. Besondere Bedeutung hatten in diesem Zusammenhang Kooperationspartner*innen aus den Bereichen Informatik und Medienpädagogik, die die online gestützte Arbeit mit ihrer Expertise unterstützen konnten.

Insgesamt wird deutlich, dass viele Fachkräfte Chancen von Online-Formaten sehen und die online gestützte Projektarbeit im Rahmen der kulturellen Bildung auch in Zukunft weiterverfolgen wollen. Potenziale werden dabei vor allem in Bezug auf das Anknüpfen an die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen, die Möglichkeit, sich zeit- und ortsunabhängig zu treffen, sowie das erleichterte Einbinden von digitalen Inhalten und Werkzeugen sowie externer Expertise sichtbar.

Gleichzeitig hat die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in Präsenz weiterhin große Bedeutung, gerade nach der Zeit pandemiebedingter Kontaktbeschränkungen. In diesem Zusammenhang zeigte sich, dass sich die Beziehungsarbeit mit Kindern und Jugendlichen im persönlichen Austausch in Präsenz offenbar leichter gestalten lässt. Damit wird einmal mehr das Potenzial hybrider Formate deutlich, in denen ein Teil des Projektes vor Ort und ein Teil in einem Online-Format stattfindet. So können die Vorteile beider Arbeitsweisen genutzt werden, um kulturelle Bildung für Kinder und Jugendliche im Zuge des digitalen Wandels nachhaltig zu gestalten.

Literaturverzeichnis

Bäßler, Kristin/Fuchs, Max/Schulz, Gabriele/Zimmermann, Olaf (Hrsg.) (2009). Kulturelle Bildung. Aufgaben im Wandel. Berlin: Deutscher Kulturrat.

Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e. V. (BKJ) (2020). Gute Praxis machen. Prinzipien der Kinder- und Jugendkulturarbeit. Woran man gute Angebote Kultureller Bildung erkennt. https://www.bkj.de/fileadmin/BKJ/10_Publikationen/BKJ-Publikationen/Imagematerialien/BKJ_-_Prinzipien_der_Jugenkulturarbeit_BKJ_-_Druck_auf_A4.pdf [Zugriff: 14.07.2021].

Deinet, Ulrich/Reutlinger, Christian (2021). Ist sozialräumliche Jugendarbeit auch digital? Forcierung digitaler Angebote der Jugendarbeit unter Covid-19-Bedingungen. In: merz | medien + erziehung, 2021 (01), S. 16–21.

Deinet, Ulrich/Sturzenhecker, Benedikt (2021). Erster Zwischenbericht zum Forschungsprojekt: Neustart der Offenen Kinder- und Jugendarbeit in NRW in der Corona-Zeit. Universität Hamburg. <https://www.ew.uni-hamburg.de/einrichtungen/ew2/sozialpaedagogik/files/neustartzwischenbericht-zweiterteil.pdf> [Zugriff 14.07.2021].

Hammerstein, Svenja/König, Christoph/Dreisörner, Thomas/Frey, Andreas (2021). Effects of COVID-19-Related School Closures on Student Achievement. A Systematic Review. <https://doi.org/10.31234/osf.io/mcnvk> [Zugriff: 14.07.2021].

Huber, Stephan Gerhard/Günther, Paula Sophie/Schneider, Nadine/Helm, Christoph/Schwander, Marius/Schneider, Julia A./Pruitt, Jane (2020). COVID-19 – aktuelle Herausforderungen in Schule und Bildung. Erste Befunde des Schul-Barometers in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Münster. <https://www.waxmann.com/index.php?eID=download&buchnr=4216> [Zugriff: 14.07.2021].

Jörissen, Benjamin/Kröner, Stephan/Unterberg, Lisa (Hrsg.) (2019). Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung. München: kopaed Verlag.

Langmeyer, Alexandra/Guglhör-Rudan, Angelika/Naab, Thorsten/Urlen, Marc/Winklhofer, Ursula (2020). Kindsein in Zeiten von Corona. Erste Ergebnisse zum veränderten Alltag und zum Wohlbefinden von Kindern. https://www.dji.de/fileadmin/user_upload/dasdji/themen/Familie/DJI_Kindsein_Corona_Erste_Ergebnisse.pdf [Zugriff: 14.07.2020].

Rat für kulturelle Bildung (Hrsg.) (2019). Jugend/YouTube/Kulturelle Bildung. Essen: Selbstverlag.

Rat für kulturelle Bildung (Hrsg.) (2021). Auf den Punkt – Kulturraum Kindheit und Jugend. Jugendpolitische Handreichung. Essen: Selbstverlag.

Timm, Susanne/Costa, Jana/Kühn, Claudia/Scheunpflug, Annette (Hrsg.) (2020). Kulturelle Bildung. Theoretische Perspektiven, methodologische Herausforderungen und empirische Befunde. Münster: Waxmann Verlag.