

# digital natives = digital talents?

Die Bedeutung von digitalen Medien  
für die Talententwicklung von Kindern  
und Jugendlichen



Handout

# digital natives = digital talents?



Die Bedeutung von digitalen Medien für die  
Talententwicklung von Kindern und Jugendlichen

---

## Das Programm

Donnerstag, 17. November 2022

### Moderation

S. 3

**Michael Schwägerl**, Medienrat, Vorsitzender des Medienkompetenz-Ausschusses des Medienrats der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM), Mitglied des Forums Medienpädagogik der BLM

### 10:45 Grußwort

S. 5

**Dr. Thorsten Schmiede**, Präsident der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM)

### 11:00 Talente gibt es überall! – (Begabungs-) Förderung in Zeiten der Digitalisierung

S. 7

**Dr. Ulrike Leikhof**, Leiterin des Bereichs Akademien bei Bildung & Begabung, dem Talentförderzentrum des Bundes und der Länder

### 11:25 Kindheit im mediatisierten Wettbewerb – Casting Shows und das talentierte Kind

S. 10

**Dr. Astrid Ebner-Zarl**, Researcher der Forschungsgruppe Media Business am Institut für Creative\Media/Technologies der Fachhochschule St. Pölten

- 
- 11:50 [Talent goes viral – TikTok & Instagram als Orte der Selbstverwirklichung?](#) S. 12  
**Kim Beck**, Freiberufliche Medienpädagogin
- 12:15 **Mittagspause**  
Ideenbörse und Informationsstände  
Anregungen für die pädagogische Praxis
- 13:15 [Karrierewunsch Pro-Gamer? – Berufsfelder der Gaming-Kultur in der pädagogischen Praxis](#) S. 14  
**Natalie Denk**, Leiterin des Zentrums für Angewandte Spieleforschung der Universität für Weiterbildung Krems
- 13:40 [Exkurs: Über Kinderrechte und Grenzen der Talentförderung](#) S. 16  
**Luise Meergans**, Leiterin der Abteilung Kinderrechte und Bildung beim Deutschen Kinderhilfswerk e.V.
- 14:00 **Kaffeepause**  
Ideenbörse und Informationsstände  
Anregungen für die pädagogische Praxis
- 14:45 [Do it yourself! – Einblicke eines Profis](#) S. 18  
**Saskia Bidell**, Content Creatorin
- 15:10 [Just 'make' it! – Kreative Projekte mit digitalen Medien](#) S. 20  
**Dr. Sandra Schön**, Expertin für Innovation im technologiegestützten Lernen und Lehren an der Technischen Universität Graz
- 15:35 [Schule und Jugendarbeit – Talente sehen und fördern](#) S. 21  
**Sebastian Ring**, Leitung Medienzentrum München  
**Dr. Roland Baumann**, Informationstechnischer Berater digitaler Bildung für Gymnasien in Unterfranken

**Ende der Veranstaltung gegen 16:00 Uhr**

## Moderation

**Michael Schwägerl**, Medienrat, Vorsitzender des Medienkompetenz-Ausschusses des Medienrats der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM), Mitglied des Forums Medienpädagogik der BLM

## Michael Schwägerl



Geboren am 25.02.1964 in Erlangen. Nach dem Abitur am Gymnasium Höchststadt 1983 und dem folgenden Wehrdienst studierte Michael Schwägerl an der Ludwig-Maximilians-Universität in München und schloss mit einem Diplom in Physik ab. Im Anschluss absolvierte er von 1991 bis 1993 das Referendariat für das Lehramt am Gymnasium in den Fächern

Mathematik und Physik in Bayreuth, Neumarkt und Garmisch-Partenkirchen. Im September 1993 wurde er dem Gymnasium Höchststadt als Lehrkraft zugewiesen, wo er Mathematik, Physik und Informatik unterrichtete. 1996 startete sein kommunalpolitisches Engagement im Stadtrat von Höchststadt, das 2008 durch die Wahl in den Kreisrat des Landkreises Erlangen-Höchststadt erweitert wurde. 2006 wurde Michael Schwägerl in den Hauptpersonalrat beim Kultusministerium gewählt, für den er im Februar 2012 voll freigestellt wurde. Zusätzlich übernahm er im November 2013 mit seiner Wahl zum stellvertretenden Vorsitzenden des bpv dort auch das Referat Bildungs- und Schulpolitik. Seit November 2016 ist er gewählter Erster Vorsitzender des bpv, seit Mai 2017 im Medienrat der BLM, dort seit März 2020 Vorsitzender des Medienkompetenz-Ausschusses und seit Herbst 2021 Vorstand des AGW.

Derzeit:

- Erster Vorsitzender des Bayerischen Philologenverbandes (bpv)
- Vorstand des Arbeitskreises Gymnasium Wirtschaft e. V. (AGW)

- Mitglied im Bundesvorstand des Deutschen Philologenverbandes (DPHV)
- Mitglied im Bundeshauptvorstand des Deutschen Beamtenbundes (dbb)
- Mitglied im Medienrat der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM)
- Vorsitzender des Medienkompetenz-Ausschusses des Medienrates
- Stadtrat in Höchststadt und Kreisrat im Landkreis Erlangen-Höchststadt

## Grußwort

**Dr. Thorsten Schmiede**, Präsident der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM)

## Dr. Thorsten Schmiede

- Geboren am 16.08.1974 in Siegburg, Nordrhein-Westfalen
- 1993  
Abitur am Otto-Hahn-Gymnasium in Springe, Niedersachsen
- 1999  
1. Juristisches Staatsexamen, Universität Regensburg
- 2001  
2. Juristisches Staatsexamen, Oberlandesgericht Regensburg
- 2002-2003  
Promotion am Lehrstuhl Prof. Dr. Reinhard Richardi zum Thema „Betriebsverfassungsrechtliche Organisationsstrukturen durch Tarifvertrag“
- 2003-2008  
Bayerisches Staatsministerium für Wirtschaft, Infrastruktur, Verkehr und Technologie: Verschiedene Funktionen, u.a.  
Referent für Grundsatzfragen der Industriepolitik;  
stv. Referatsleiter für Unternehmenskonsolidierung und Bürgschaften; stv. Leiter des Staatssekretärsbüros
- 2008-2010  
Linde Engineering in Pullach b. München Vertragsmanagement (kommerzielle Projektleitung)



- 2010-2017  
Bayerisches Staatsministerium für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie: Zunächst als Büroleiter des Amtschefs, dann als Referatsleiter Medienpolitik und als Referatsleiter Energiepolitik
- 2017-2019  
Bayerische Staatskanzlei: Leiter des Referats Medienpolitik/Rundfunkrecht, ab 2018 auch als stv. Leiter der Abteilung Medien und Digitalisierung bzw. der Abteilung Europa, Internationales und Medien
- 2019-2021  
Geschäftsführer der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM)
- Seit 10/2021  
Präsident der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM)

## Talente gibt es überall! – (Begabungs-)Förderung in Zeiten der Digitalisierung

**Dr. Ulrike Leikhof**, Leiterin des Bereichs Akademien bei Bildung & Begabung, dem Talentförderzentrum des Bundes und der Länder

### Dr. Ulrike Leikhof



Ulrike Leikhof ist in Mecklenburg geboren und aufgewachsen und hat in Rostock ihr Magisterstudium in den Fächern Erziehungswissenschaften, Philosophie und Soziologie absolviert. Nach knapp 10 Jahren in der Politischen Bildung und dem Ausland nahm sie 2010 ihre Tätigkeit bei Bildung & Begabung, dem Talentförderzentrum des Bundes und der Länder in Bonn, auf. Hier war sie

zunächst für die Konzeption und Umsetzung neuer Förderformate verantwortlich, bevor sie 2019 die Leitung des Bereichs Akademien übernahm. Im letzten Jahr hat sie erfolgreich ihre berufsbegleitende Promotion an der Universität zu Köln abgeschlossen. Diese beschäftigt sich schwerpunktmäßig mit Fragen der Chancengerechtigkeit und Begabungsförderung. Ulrike Leikhof setzt sich dafür ein, dass Jugendliche unabhängig von ihrer Herkunft gefördert und bei der Entfaltung ihrer Potenziale bestmöglich unterstützt werden. Während der Pandemie hat sie dafür mit ihrem Team verschiedene digitale Formate entwickelt und umgesetzt, die auch zukünftig die außerschulischen Präsenzakademien ergänzen sollen.

### Zum Vortrag

#### Begabung/Talent/Potenzial und Begabungsförderung

Talente<sup>1</sup> lassen sich als das Potenzial zu individueller Leistung beschreiben<sup>2</sup>. Sie entwickeln sich jedoch nicht von allein und werden

<sup>1</sup> Die Begriffe „Begabung“ und „Talent“ werden hier aus pragmatischen Gründen synonym verwendet.

<sup>2</sup> Vgl. Bildung & Begabung gGmbH (2021). Über uns. Online unter: <https://www.bildung-und-begabung.de/ueber-bildung-und-begabung> [02.03.2022].

nicht zwangsläufig als Leistung oder gar Exzellenz sichtbar, sondern können nur in Interaktion mit der Umwelt und durch die richtige Förderung entfaltet werden<sup>3</sup>. Jeder Mensch interagiert dabei auf einzigartige Weise mit seiner Umwelt, so dass die Förderung immer individuell sein und „an die Ressourcen und Potenziale einer Person“<sup>4</sup> anknüpfen sollte.

### Ziele der Begabungsförderung

Die Begabungsförderung möchte Kinder und Jugendliche dabei unterstützen, ihre intellektuellen, motorischen, kreativen und sozialen Fähigkeiten zu entdecken und zu entfalten. Die Teilnehmenden lernen ihre eigenen Ressourcen zu erkennen und einzusetzen und erfahren dadurch Selbstwirksamkeit.

### Begabungsförderung digital

#### *Herausforderungen*

Herausforderungen im Digitalen sind die Gestaltung von sozialen und Gruppenprozessen, die Schaffung von Räumen für den persönlichen Austausch und „zufällige“ Begegnungen sowie die individuelle Förderung jenseits der fachlichen Kompetenzen. Bewährte digitale Formate haben dafür Lösungen geschaffen. So fördern bei der digitalen VorbilderAkademie zum Beispiel gemeinsame Challenges den Gruppenspirit, sogenannte Akademie-„Familien“ führen zu einem tiefergehenden Kennenlernen und persönlicher Begegnung. Vorbilder können aus verschiedenen Fachbereichen und weltweit zugeschaltet werden, Coachinggespräche tragen zur Stärkung der Selbstkompetenz bei.

#### *Chancen*

An digitalen Formaten können auch Kinder und Jugendliche teilnehmen, die ansonsten von der Förderung ausgeschlossen wären

---

<sup>3</sup> Vgl. Fischer, C. & Schulte ter Hardt, S. (2019). Außerschulische Begabungsförderung für Kinder und Jugendliche aus sozial benachteiligten Lagen. Expertise für die Stiftung Mercator. Online unter: [https://www.stiftung-mercator.de/media/downloads/3\\_Publikationen/2019/2019\\_12/Expertise\\_StiftungMercator\\_Fischer\\_SchulteterHardt.pdf](https://www.stiftung-mercator.de/media/downloads/3_Publikationen/2019/2019_12/Expertise_StiftungMercator_Fischer_SchulteterHardt.pdf) [14.02.2022].

<sup>4</sup> Vgl. Kiso, C. & Kruse-Heine, M. (2017). Zum Zusammenhang von Persönlichkeitsentwicklung und Begabungsentfaltung. Selbstkompetenzförderung und Ressourcenorientierung im pädagogischen Alltag. In C. Fischer, C. Fischer-Ontrup, F. Käpnick, F.-J. Mönks, N. Neuber & C. Solzbacher (Hrsg.): Potenzialentwicklung. Begabungsförderung, Bildung der Vielfalt. Beiträge aus der Begabungsförderung (=Begabungsförderung. Individuelle Förderung und Inklusive Bildung 4) (S. 263-272). Münster/New York: Waxmann. S. 264.

## digital natives = digital talents?

Die Bedeutung von digitalen Medien für die Talententwicklung von Kindern und Jugendlichen

---



(z. B. weil sie nicht außerhalb übernachten dürfen oder bestimmte Beeinträchtigungen haben). Zudem knüpfen digitale Angebote inhaltlich und methodisch in besonderer Weise an die Lebenswelt der Jugendlichen an. Die Auseinandersetzung mit Games beispielsweise schafft vielfache Ansätze, Potenziale zu entfalten und Jugendliche in ihren Kompetenzen und ihrer Persönlichkeit zu fördern (z. B. Eigeninitiative, Selbst-, Projekt- und Gruppenmanagement, digitale Fertigkeiten/Future Skills, soziale Fähigkeiten, Teamkompetenz und Medienkompetenz). Sie kann damit ein wichtiger Baustein der Talententwicklung sein und erreicht die Zielgruppe über ein Thema, mit dem sie sich ausgiebig und motiviert in ihrem Alltag beschäftigt. Wichtig für die Förderprojekte ist es, nicht beim Spielen „stehen zu bleiben“, sondern darüber hinaus zu gehen, kreative Prozesse anzuregen und sich kritisch mit Fragen rund um die Gamingwelt zu befassen.

### Kindheit im mediatisierten Wettbewerb – Casting Shows und das talentierte Kind

**Dr. Astrid Ebner-Zarl**, Researcher der Forschungsgruppe Media Business am Institut für Creative\Media/Technologies der Fachhochschule St. Pölten

#### Dr. Astrid Ebner-Zarl



MMag. <sup>a</sup> Dr. <sup>in</sup> Astrid Ebner-Zarl ist promovierte Soziologin mit den Schwerpunkten Medien-, Kindheits-, Jugend- und Genderforschung. Sie arbeitet als Forschende und Lehrende an der Fachhochschule St. Pölten und ist Autorin des Buches „Die Entgrenzung von Kindheit in der Mediengesellschaft. Kinder zwischen Talentförderung, Leistungsdruck und wirtschaftlichen Interessen“ (erschienen bei Springer VS, 2021).

Für ihre Doktorarbeit, die dem Buch zugrunde liegt, wurde sie von der Österreichischen Gesellschaft für Soziologie mit dem Preis für herausragende soziologische Dissertationen ausgezeichnet.

## Zum Vortrag

„Das sind Stimmen, [...], das sind doch keine Kinder, das sind einfach schon fertige, professionelle Topsänger.“ So kommentiert ein Juror in einer Staffel der bekannten Casting Show „The Voice Kids“ den Auftritt dreier Kandidat\*innen. Wer schon einmal eine Folge der Sendung gesehen hat, weiß: Die jungen Menschen, die dort in einen gesanglichen Wettbewerb treten, klingen tatsächlich wie erwachsene Sänger\*innen, die auf jahre- und jahrzehntelange Erfahrung und Schulung zurückblicken können. Durch den Einsatz zahlreicher Gesangstechniken sind sie zu einem richtiggehenden Spiel mit der Stimme in der Lage, ihre Vorerfahrung mit Musicals und anderen Auftritten schlägt sich in Mimik und Gestik und einer äußerst routinierten Bühnenpräsenz nieder. Viele Kandidat\*innen haben von jüngstem Alter an eine umfassende Förderung in unterschiedlichsten künstlerischen Bereichen erhalten – vom Gesangsunterricht und dem Erlernen mehrerer Instrumente über Schauspiel bis hin zu Tanz und Eiskunstlauf. Wäre nicht gelegentlich auch ein Stofftier auf der Bühne mit dabei, könnte man fast vergessen, dass es sich um Kinder handelt. Die Karriereperspektive ist in den Köpfen der Kandidat\*innen fest verankert: Ihre Castingshow-Teilnahme begreifen viele von ihnen als den Startpunkt für den Weg zum Ruhm als Star.

Das Aufwachsen von Kindern ist heute zutiefst in eine Leistungs- und Wettbewerbsgesellschaft eingebettet. In seinem Buch „The Hurried Child“ („Das gehetzte Kind“) geht der US-amerikanische Kinderpsychologe David Elkind bereits 1981 davon aus, dass das Konzept Kindheit im Verschwinden begriffen sei. Ursächlich ist aus seiner Sicht insbesondere vermehrter Leistungsdruck: Kinder würden unter Druck gesetzt, möglichst schnell in ihrer Entwicklung fortzuschreiten, was in Überforderung münde. „Förderung beginnt manchmal erbarmungslos früh“, stellt auch der deutsche Soziologe Hartmut Rosa (2015) fest. Vergesellschaftung findet laut Rosa in der Gegenwartsgesellschaft stark über Wettbewerb statt, d. h. die Individuen erhalten ihren Platz in der Gesellschaft aufgrund ihrer jeweils aktuellen Position im Wettbewerb. Das wirkt sich auch auf das Aufwachsen aus – das Prinzip Wettbewerb durchdringt dementsprechend auch die Kindheit.

Der Vortrag gibt zunächst einen allgemeinen Überblick über Trends und Entwicklungen, durch die Kindheit in einer Leistungs- und Wettbewerbsgesellschaft gekennzeichnet ist. Danach werden Ergebnisse aus der Analyse zweier Castingshow-Formate für Kinder vor diesem Hintergrund aufbereitet.

## Talent goes viral – TikTok & Instagram als Orte der Selbstverwirklichung?

**Kim Beck**, Freiberufliche Medienpädagogin

### Kim Beck



Kim Beck ist Medienpädagogin und arbeitet in der Praxis mit Kindern, Jugendlichen, Eltern und Fachkräften an einem kompetenten Umgang mit digitalen Medien. Ihr Fokus liegt auf der digitalen Lebenswelt junger Menschen und popkulturellen Phänomenen auf Social Media. Neben ihrer freiberuflichen Tätigkeit arbeitet sie an einem Gymnasium, leitet die Redaktion des Informationsportals Handysektor.de und ist Co-Host im Medienkompetenz-Podcast medially.

### Zum Vortrag

*„**Selbstverwirklichung** bedeutet in der Alltagssprache die möglichst weitgehende Realisierung der eigenen Ziele, Sehnsüchte und Wünsche mit dem übergeordneten Ziel, „das eigene Wesen völlig zur Entfaltung zu bringen“ (Oscar Wilde), sowie – damit verbunden – die möglichst umfassende Ausschöpfung der individuell gegebenen Möglichkeiten und Begabungen (Talente).“<sup>5</sup>*

---

<sup>5</sup> Online unter: <https://de.wikipedia.org/wiki/Selbstverwirklichung>.

Selfies, Tänze, Comedy oder persönliche Geschichten – das und noch viel mehr sehen Kinder und Jugendliche tagtäglich auf ihren liebsten Social-Media-Plattformen. In Kurzclips lernen sie Bildbearbeitung, Kameraeinstellungen und neben dem Tanzen auch jedes erdenkliche weitere Hobby kennen. Doch nur Zuschauen war vorgestern, denn wer so vieles sieht, probiert sich auch selbst aus. So entstehen spontane Fotos im Pausenhof, kreative Bastelclips oder auch aufwändige Zusammenschnitte der letzten Ferien. Wer sich online zeigt, erhält Feedback, idealerweise Anerkennung, aus der Peergroup, selbst wenn das im Alltag außerhalb der Plattformen sonst nicht vorkommt. Betrachtet man die Wikipedia-Definition von Selbstverwirklichung, so kommen die Chancen, die TikTok- und Instagram-Nutzer\*innen bieten dem doch sehr nah. Sie bieten Zugang zur sowie bestärkenden Austausch mit der Peergroup. Sie helfen dabei, gesehen zu werden, in dem was man gerne macht und gut kann. Ein Ziel, das Jugendliche entwicklungsbedingt eint. Sie helfen dabei Talente und Interessen zu entdecken, diese vor Publikum auszuleben und sich selbst immer wieder neu auszuprobieren. Noch dazu wird der Erfolg des Selbst hier einfach messbar. „Wie viele Follower hast du?“ – eine Frage, mit der sozialer Status in Sekunden geklärt werden kann. Doch so schnell wie ein TikTok-Clip mehrere tausend Views erreicht, so schnell tauchen auch Hürden und Stolperfallen auf dem Weg zur „völligen Entfaltung des eigenen Wesens“ auf. Was tun bei unangenehmen Privatnachrichten? Wie verhalten, wenn die netten Kommentare doch eher ironisch oder gar beleidigend sind? Was, wenn das eigene Talent gar nicht gesehen werden will? Und wer macht überhaupt die Trends der Plattformen, die wieder und wieder nachgeahmt werden? Hat hier wirklich jede\*r die gleiche Chance?

Damit Kinder und Jugendliche von den Chancen der Plattformen zur Selbstverwirklichung profitieren können, braucht es Wissen, Begleitung und Möglichkeiten, Erlebtes zu besprechen. Allem voran jedoch Medienkompetenz, durch die ein Kennenlernen und Nutzen der Chancen mit dem Umschiffen der bestehenden Risiken Hand(y)-in-Hand geht.

## Karrierewunsch Pro-Gamer? – Berufsfelder der Gaming-Kultur in der pädagogischen Praxis

**Natalie Denk**, Leiterin des Zentrums für Angewandte Spieleforschung der Universität für Weiterbildung Krems

### Natalie Denk



Mag. Natalie Denk, MA ist Bildungswissenschaftlerin, Medienpädagogin und Spieleforscherin. Sie leitet seit Juli 2019 das Zentrum für Angewandte Spieleforschung der Universität für Weiterbildung Krems und ist dort seit 2014 als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Zentrum in nationalen und internationalen Forschungsprojekten involviert. Zudem ist sie als Lehrgangsführerin

der Universitätslehrgänge des Zentrums tätig, u. a.

„MedienSpielPädagogik“, „Handlungsorientierte Medienpädagogik“ und „Game Studies“. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich Game-based Education, Educational Game Design sowie der Auseinandersetzung mit Gender-Dimensionen der digitalen Spielkultur.

### Zum Vortrag

Ob E-Sportler\*in, Let's Player\*in, Caster\*in oder Streamer\*in – vergleichbar mit Schauspieler\*innen von Film und Fernsehen, Spitzensportler\*innen oder Musiker\*innen, prägen nun seit geraumer Zeit auch Stars aus der Gaming-Szene die Traumberufe von Schüler\*innen. So zeigt etwa eine aktuelle Studie von HyperX<sup>6</sup> (1000 Personen im Alter von 12 und 18 Jahren nahmen an der Online-Erhebung teil), dass rund 45 Prozent der befragten Kinder und Jugendlichen, eine Karriere in der E-Sport Branche erstrebenswert

---

<sup>6</sup> Vgl. HyperX (2022): HyperX-Umfrage: Jeder zweite Jugendliche strebt Karriere im E-Sports-Bereich an. Online abrufbar unter: <https://www.presseportal.de/pm/132338/5148017>.

finden (HyperX 2022). Seitens der Schüler\*innen sind derartige Berufswünsche oft von unrealistischen Vorstellungen begleitet. Dass etwa nur eine verschwindend geringe Anzahl der YouTuber\*innen tatsächlich erfolgreich wird, oder dass es kaum E-Sportler\*innen gibt, die tatsächlich von ihrem Einkommen leben können, wissen die wenigsten. Gleichzeitig herrscht – wohl vor allem auch unter Pädagog\*innen – kaum Bewusstsein darüber, welche vielfältigen beruflichen Möglichkeiten es in der Gaming-Szene gibt. So existieren etwa im Bereich Eventmanagement, Moderation, Game Design oder Streaming-Technik zahlreiche Berufsfelder, die an die Faszination Gaming anknüpfen, und gleichzeitig realistisch zu erreichen und aussichtsreich sind. Diese Vielfalt aufzuzeigen und auch die damit verbundenen Kompetenzen und Ausbildungsmöglichkeiten zu adressieren, ist ein möglicher Weg, wie mit den Berufswünschen Let’s Player\*in, TikTok-Star und Co. im schulischen Rahmen umgegangen werden kann. Fest steht: die Auseinandersetzung mit Berufsbildern der heutigen Gaming-Kultur sollte ein essentieller Bestandteil der Berufsorientierung sein und auch in der Aus- und Weiterbildung von Lehrpersonen nicht fehlen.<sup>7</sup>

Im Vortrag werden mit einem Blick auf Phänomene der heutigen Gaming-Kultur Chancen und Herausforderungen für die pädagogische Arbeit thematisiert und aufgezeigt, wie populäre Berufswünsche – wie etwa E-Sportler\*in, Pro-Gamer\*in oder Streamer\*in – im Rahmen der pädagogischen Arbeit adressiert werden können. Zudem werden Praxis-Erfahrungen aus dem Forschungsprojekt „[StreamIT!](#)“ geteilt. Im Forschungsprojekt wurden Workshops in Schulen umgesetzt, in denen mit Kindern und Jugendlichen u. a. Berufswünsche im Feld der Gaming-Szene thematisiert wurden.

---

<sup>7</sup> Vgl. Denk N, Göbl B. (2022). Für einen fixen Platz in unserer Bildungslandschaft. In: Weiterbildung: Zeitschrift für Grundlagen, Praxis und Trends. 2022 Apr;(4/2022): S. 14-17.

## Exkurs: Über Kinderrechte und Grenzen der Talentförderung

**Luise Meergans**, Leiterin der Abteilung Kinderrechte und Bildung beim Deutschen Kinderhilfswerk e. V.

### Luise Meergans



Luise Meergans leitet die Abteilung Kinderrechte und Bildung bei der Kinderrechtsorganisation Deutsches Kinderhilfswerk und beschäftigt sich in dieser Funktion mit der Vermittlung von Kinderrechten in formalen und informellen Bildungsprozessen. Dabei liegen die Schwerpunkte ihrer Arbeit neben frühkindlicher, kinderrechtsbasierter Demokratiebildung auch im Bereich der kulturellen Bildung und

Medienbildung. Luise Meergans studierte Kulturarbeit mit den Schwerpunkten Kulturvermittlung und kulturell-ästhetische Bildung, sie ist Moderatorin für Kinder- und Jugendbeteiligung und Trainerin für Social Justice and Radical Diversity.

### Zum Vortrag

Kinder haben Rechte. Die UN-Kinderrechtskonvention ist geltendes Recht in Deutschland und hält seit über 30 Jahren ureigenste Rechte von Menschen im Alter von 0 bis 17 Jahren fest. Doch die Kinderrechte gelten nicht nur weltweit, gelten nicht nur in Deutschland, sie gelten auch im Internet, sie gelten auch dann, wenn Kinder durchs Internet surfen, ihr erstes eigenes Smartphone nutzen. Und sie gelten auch dann, wenn Kinder zu „Content-Creators“ werden, zu Protagonist\*innen in einer Online-Welt, die nicht nur innovative Entwicklungen und einen Platz für jede noch so kleine Idee bereithält, sondern die auch weiterhin Risiken und Gefahren birgt und die Notwendigkeit von Schutzräumen und die Schaffung von sicheren Orten für Partizipation und Selbstermächtigung insbesondere für Kinder und Jugendliche starr ignoriert.

Ein Produkt einer solchen nicht kinderrechte-konformen Online-Welt ist das Phänomen der Kinder- und Familieninfluencer\*innen. So sind seit einigen Jahren auch in Deutschland Social-Media-Kanäle, hier insbesondere YouTube, Instagram und TikTok, mit einer relevanten Reichweite ausgestattet, in denen (teils sehr junge) Kinder, Jugendliche oder ganze Familien als Protagonist\*innen agieren und Klick- und Abonnement-Zahlen in Millionenhöhe generieren.

Das Phänomen der Kinderinfluencer\*innen ist auch bei uns in Deutschland längst kein Randphänomen mehr und muss als ein ganzes Sammelbecken von Kinderrechtsverletzungen bezeichnet werden. Eindrücklich sind Videos, die „Morgenroutinen“ von 5-Jährigen zeigen, Krankenhausaufenthalte von Kleinkindern dokumentieren, Videos, die tiefe Einschnitte in das Recht auf Schutz der Privat- und Intimsphäre manifestieren. Das Kinderrecht auf Partizipation ist in Gefahr, wo Eltern als Produzent\*innen der Videos mit ihren erst 3-Jährigen Kindern Werbedeals eingehen. Kinder haben auch ein Recht auf Schutz vor sexueller wie wirtschaftlicher Ausbeutung – und eindeutig muss bei Kinderinfluencer\*innen auch das Thema Kinderarbeit ins Feld geführt werden.

Letztlich ist festzuhalten, dass das Wohl des Kindes, eines der vier Leitprinzipien der UN-Kinderrechtskonvention, maßgeblich in Frage zu stellen ist, wenn ein Kind vor einer Kamera aufwächst, intimste Momente online gestellt werden, das Kinderzimmer kein Rückzugs- sondern ein Drehort ist und die eigenen Eltern hinter der Kamera auch irgendwie Arbeitgeber\*innen.

Digitale Medien bieten Kindern und Jugendlichen Möglichkeiten, ihre Talente zu entdecken, sie zu fördern, mit anderen in den Austausch zu gehen, sich zu entwickeln, sich auszuprobieren, ihre Lebenswelt und damit Gesellschaft zu gestalten. Das kann aber nur dann gelingen, wenn ihre Rechte dabei stets gewahrt werden. Hier ist der Staat massiv gefordert, Trends wie Kinder- und Familieninfluencing ernst zu nehmen, geltendes Recht (wie z. B. das Jugendarbeitsschutzgesetz) auch im digitalen Raum zur Umsetzung zu bringen und gegebenenfalls die Gesetzeslage zu reformieren.

### Do it yourself! – Einblicke eines Profis

**Saskia Bidell**, Content Creatorin

#### Saskia Bidell



Saskia Bidell ist als Content Creatorin unter dem Namen Be Sassique auf TikTok, Instagram und Pinterest tätig. Be Sassique setzt sich dabei aus „be unique“ sprich „sei einzigartig“ und Saskia, ihrem Namen zusammen. Mit diesem Accountnamen möchte die 24-Jährige ihren Follower\*innen vermitteln, dass jeder von ihnen einzigartig ist. Da sich dies in diversen Lebensbereichen

widerspiegelt, teilt sie unter anderem Do-it-yourself-Ideen, die es ihren Follower\*innen ermöglichen, schnell und günstig individuelle Deko selbst zu machen, die perfekt zu ihnen passt. Um nachhaltig zu arbeiten und Materialkosten zu sparen, werden im Rahmen von Upcycling-Ideen zudem Materialien verwendet, die man bereits zuhause hat und die normalerweise weggeworfen worden wären. Neben ihrer Tätigkeit als Content Creatorin, ist Saskia zudem bereits Autorin eines eigenen Buchs und als Dozentin sowie Speakerin tätig. Parallel zu ihrer Selbstständigkeit legt Saskia momentan noch ihren Master in Kommunikationswissenschaft an der Ludwig-Maximilians-Universität in München ab.

#### Zum Vortrag

Verschiedene Soziale Medien wie Instagram, TikTok, YouTube oder Pinterest bieten Kindern und Jugendlichen nicht nur die Möglichkeit, ihre eigenen Talente zu präsentieren, um sich mit anderen darüber auszutauschen, sondern insbesondere auch das Potential sich von den Talenten anderer inspirieren zu lassen. Die Talente werden dabei mittlerweile überwiegend in Form von Videos präsentiert, da sie so besser eingefangen, gezeigt und erklärt werden können. Diese so auf den Sozialen Medien gezeigten Talente sind sehr vielfältig und reichen von musikalischen über sportliche bis hin zu kreativen Aktivitäten. Letztere beinhalten unter anderem auch sogenannte

DIYs. Diese englische Abkürzung für „Do it yourself“, sprich „Mach es selbst“, beschreibt den immer stärker wachsenden Trend, Dinge selbst zu erschaffen und individuell zu gestalten, statt sie von der Stange zu kaufen. Dabei sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt, denn Do-it-yourselfs können mit allen möglichen Materialien, in diversen Lebensbereichen und verschiedenen Größen umgesetzt werden. Einige der bekanntesten DIY-Bereiche sind Textil-Arbeiten wie Batiken, Nähen oder Häkeln, Schmuckherstellung aus verschiedensten Materialien wie FIMO, Beton oder Perlen sowie Interior-Ideen, die neben selbstgemachter Dekoration auch das Bauen oder Verschönern von Möbeln beinhalten können. Eben diese Vielfalt ermöglicht es Kindern und Jugendlichen sich immer wieder neu auszuprobieren, um so ihr eigenes Talent zu entdecken und weiter zu entwickeln. Im Vergleich zu anderen Formaten wie z. B. Challenges steht bei DIYs demnach die Entwicklung der eigenen Kreativität und des damit verbundenen Talents statt der Vergleich mit anderen im Vordergrund. Dies spiegelt sich vor allem auf Pinterest, der größten Plattform für DIYs wider. Denn Pinterest funktioniert ähnlich wie eine Suchmaschine, mit deren Hilfe man kreativen Ideen finden und direkt auch auf verschiedenen Pinnwänden merken kann, um sie später umzusetzen. Allerdings gibt es auch auf anderen Sozialen Medien wie TikTok, Instagram und YouTube immer mehr DIY-Ideen aus den verschiedensten Kreativbereichen. Während die DIY-Inhalte auf TikTok und Instagram durch die zeitlich begrenzten Videos nur kurz dargestellt werden, bieten Pinterest und YouTube allerdings die Möglichkeit, ausführlicher auf die Ideen einzugehen. Da hier folglich die Ideen und nicht die Ersteller bzw. Erstellerinnen im Fokus stehen, ist der Austausch unter den geteilten Ideen überschaubar. Im Gegensatz dazu kommt es in den Kommentaren unter Kreativinhalten auf TikTok und Instagram deutlich häufiger zu einer Konversation, die es Kindern und Jugendlichen ermöglicht Gleichgesinnte zu finden und sich über ähnliche Talente auszutauschen. Zudem bekommen so auch die Ersteller und Erstellerinnen Rückmeldung, wie ihre DIY-Ideen auf Kinder und Jugendliche wirken. Auf die im Zuge dessen gewonnen persönlichen Erkenntnisse und Erfahrungen der Referentin wird im Rahmen des Vortrags genauer eingegangen.

### Just 'make' it! – Kreative Projekte mit digitalen Medien

**Dr. Sandra Schön**, Expertin für Innovation im technologiegestützten Lernen und Lehren an der Technischen Universität Graz

#### Dr. Sandra Schön



Dr. phil. Sandra Schön (LMU München), Expertin für Innovation beim technologiegestützten Lernen und Lehren, insbesondere zu Open Educational Resources (OER) und Maker Education. Senior Researcher im Team „Educational Technologies“ an der TU Graz (Österreich), Projektleitung beim „Forum Neue Medien in der Lehre Austria“ (Österreich) im Rahmen des Projekts „Open Education Austria

Advanced“ und Adjunct Professor of Innovations in Learning an der Universitas Negeri Malang (Malang State University, Indonesien).

#### Zum Vortrag

Beim Making dreht sich alles um das kreative Gestalten, Tüfteln, Selbermachen und Erfinden – auch mit digitalen Werkzeugen. Das didaktische-methodische Setting für Kinder und Jugendliche kann dabei unterschiedlich gestaltet werden. Das ist auch in der Schule möglich, gleichzeitig aber oft herausfordernd. Die Vortragende nennt Grundprinzipien, zeigt Beispiele, Gestaltungsmöglichkeiten und Chancen der Maker Education.

## Schule und Jugendarbeit – Talente sehen und fördern

**Sebastian Ring**, Leitung Medienzentrum München

**Dr. Roland Baumann**, Informationstechnischer Berater digitaler Bildung für Gymnasien in Unterfranken

### Sebastian Ring



Sebastian Ring,  
Medienpädagogischer Referent, JFF  
– Institut für Medienpädagogik in  
Forschung und Praxis

Studium der Philosophie und  
Sozialpädagogik in München,  
medienpädagogischer Referent und  
Leiter des Medienzentrums München  
des JFF. Arbeitsschwerpunkte:  
Interaktive und digitale Medien,  
insbesondere Computerspiele und

Internet sowie Medienethik. Sprecher der Landesgruppe Bayern  
der GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und  
Kommunikationskultur.

## Dr. Roland Baumann



Dr. Roland Baumann, Studium der Germanistik, Geschichte, Sozialkunde, I. Staatsexamen 1997, II. Staatsexamen 2006, Promotion 2008; Tätigkeiten in der politischen und beruflichen Erwachsenenbildung seit 1997; Lehr- und Assistententätigkeiten in der Wirtschaftspädagogik und in der

germanistischen Linguistik; Gymnasialer Schuldienst ab 2004; Medienpädagogisch-informationstechnischer Berater für die Gymnasien in Unterfranken (seit 2019 informationstechnischer Berater digitale Bildung); Kommunaler Jugendbeauftragter seit 2002

## Statement zum Gespräch

Die Bildungsforschung und die Lehrpläne fordern uns schulisch Handelnde immer wieder und neuerdings verstärkt dazu auf, im schulischen Lernen einschlägige Kompetenzen und damit auch diesen zugrundeliegenden Talenten bei den Lernenden intensiver zu fördern. Im unterrichtlichen „Alltagsgeschäft“ können wir als Lehrende diesen Forderungen scheinbar oft nicht immer gerecht werden. Gerade mediengestützter und mediendidaktisch motivierter Unterricht bietet jedoch viele Möglichkeiten und Chancen, vielfältige und gerade auch auf den ersten Blick verborgene Talente bei den Schüler\*innen niederschwellig zu fördern und fruchtbar zu machen.

Über Möglichkeiten schulischer Talentförderung auch in Kooperation mit der außerschulischen Bildungsarbeit wollen wir deshalb miteinander sprechen.

## Quellenverzeichnis

Bildung & Begabung gGmbH (2021): Über uns. Online unter: <https://www.bildung-und-begabung.de/ueber-bildung-und-begabung> [02.03.2022].

Denk N./Göbl B. (2022): Für einen fixen Platz in unserer Bildungslandschaft. In: Weiterbildung: Zeitschrift für Grundlagen, Praxis und Trends. 2022 Apr;(4/2022).

Fischer, C./Schulte ter Hardt, S. (2019): Außerschulische Begabungsförderung für Kinder und Jugendliche aus sozial benachteiligten Lagen. Expertise für die Stiftung Mercator. Online unter: [https://www.stiftung-mercator.de/media/downloads/3\\_Publikationen/2019/2019\\_12/Expertise\\_StiftungMercator\\_Fischer\\_SchulteterHardt.pdf](https://www.stiftung-mercator.de/media/downloads/3_Publikationen/2019/2019_12/Expertise_StiftungMercator_Fischer_SchulteterHardt.pdf) [14.02.2022].

HyperX (2022): HyperX-Umfrage: Jeder zweite Jugendliche strebt Karriere im E-Sports-Bereich an. Online abrufbar unter: <https://www.presseportal.de/pm/132338/5148017>.

Kiso, C./Kruse-Heine, M. (2017): Zum Zusammenhang von Persönlichkeitsentwicklung und Begabungsentfaltung. Selbstkompetenzförderung und Ressourcenorientierung im pädagogischen Alltag. In C. Fischer, C. Fischer-Ontrup, F. Käpnick, F.-J. Mönks, N. Neuber/C. Solzbacher (Hrsg.): Potenzialentwicklung. Begabungsförderung, Bildung der Vielfalt. Beiträge aus der Begabungsförderung (=Begabungsförderung. Individuelle Förderung und Inklusive Bildung 4) (S. 263-272). Münster/New York: Waxmann.



**Bayerische Landeszentrale für neue Medien**

Rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts

Heinrich-Lübke-Straße 27, 81737 München

Tel. +49 (0)89 63 808-0

Fax +49 (0)89 63 808-140

info@blm.de [www.blm.de](http://www.blm.de)