

DIGITALE WELTEN

Hessische Jugendarbeit Online

Liebe Kolleg*innen,

in unserer heutigen Ausgabe versammeln sich Ressourcen und Inspiration dazu, wie sich Wissen und Fakten rund um **Klimaschutz und Klimawandel** auf interessante Weise behandeln lassen.

Mit der leihbaren **Spiel-Box** „Der unmoralische Professor Lucius“, von der **Kinder-, Jugend- und Familienförderung Hersfeld-Rotenburg** wird im Stil eines Escape-Games CO2-Emissionshandel thematisiert. Das **Multispecies Care Survey** vom Künstler*innenkollektiv Environmental Performance Agency (EPA) verbindet das Erleben von Umwelt mit Citizen Science: Mit englischsprachigen Schritt-für-Schritt-Anleitungen laden sie ein, unsere Sinne zu schärfen und unserer urbanen Umwelt mit neuer **Achtsamkeit** zu begegnen. Mit dem **Klima-Gebäude-Check** von der Deutschen Umwelthilfe und FragDenStaat kann mensch die eigene Schule, das Schwimmbad oder andere öffentliche Gebäude der Stadt prüfen lassen. In unseren Tipps & Tricks ist also einiges los!

Und auch wir arbeiten gerade an einem Angebot zum Thema: die Künstlerin **Anna-Luise Lorenz** entwickelt derzeit ein [Online-Live Action Role Play](#) für uns, das noch in diesem Jahr stattfinden soll. News dazu gibt es bald! **Morgen** machen wir aber noch einen Zwischenschritt und tauschen uns mit **Bildungsenthusiast*innen** darüber aus, wie man mit Maker*innen-Praxis und künstlerischen Ansätzen, ein kritisches Verständnis von Technologie vermitteln kann. **Zu diesem Online-Meetup seid ihr herzlich eingeladen!**

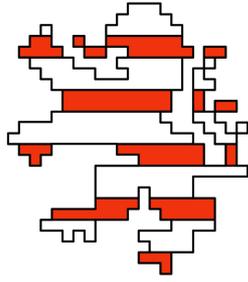
Die **Lage der Jugendarbeit in der Pandemie** wurde vom **Hessischen Jugendring** in einem **Positionspapier** zusammengefasst, welches ebenfalls konkrete nächste Schritte und Forderungen formuliert. Den Link zum Download findet ihr in unserer Kategorie "Zum Weiterlesen".

Schließlich möchten wir euch auf unser **Archiv** aufmerksam machen: Unter <https://www.digitale-welten.org/fachnewsletter-archiv/> findet ihr alle bisherigen Ausgaben des **Newsletters** zum Nachlesen.

Viel Spaß beim Stöbern,

Jeanne, Andrea, Anna und Jannik – und das ganze Digitale Welten Team

Projekte aus der Praxis: Was ist in Hessen passiert?



[Kinder-, Jugend- und Familienförderung Landkreis Hersfeld-Rotenburg] Spiel-Boxen nach Art eines Escapes-Spiels

Thorsten erzählt von ihren Projektboxen zum Ausleihen:

„Mit den Spielboxen wollen wir Kinder, Jugendliche und Familien dazu **ermuntern, sich mit gesellschaftlich relevanten Themen, wie z.B. dem Klimawandel, zu beschäftigen.** Als ein Beispiel möchte ich gerne das Escape-Spiel ‘Der unmoralische Professor Lucius’ vorstellen:

Ein zentrales Klimaschutzinstrument in Europa ist die CO₂-Bepreisung von Emissionen, die am 20.12.2019 in Kraft getreten ist. Auf dieser Grundlage wird in Deutschland ab 2021 ein nationales Emissionshandelssystem eingeführt.

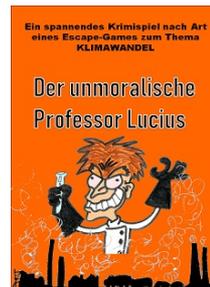
Stellt Euch vor, ein gewissenloser Krimineller verschafft sich Zugang zu den CO₂-Zertifikaten und stiehlt diese. Stellt Euch weiterhin vor, die Strafverfolgungsbehörden sind überlastet und schaffen es nicht, diesen Verbrecher zu stoppen. Nur Ihr könnt die gestohlenen CO₂-Zertifikate wiederbeschaffen.

In diesem Spiel, das die Teilnehmenden ca. drei Stunden beschäftigen wird, müssen **Rätsel gelöst, Kombinationen geknackt und Schlösser geöffnet werden.** Um das zu schaffen, müssen sich die Spielenden mit dem Klima und den damit zusammenhängenden Mechanismen befassen.

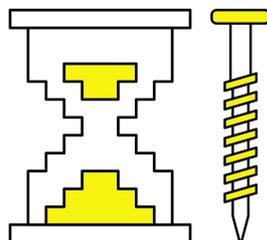
Insgesamt 14 **Info-Karten erläutern Hintergründe** wie Treibhauseffekt, CO₂-Speicher oder Emissionshandel.

Ähnlich wie dieses Escape-Spiel haben wir ein weiteres Familienspiel entwickelt, das sich mit den letzten 600 Jahren der Weltgeschichte beschäftigt. Für Schulklassen stehen darüber hinaus Projektboxen zur Globalisierung, zum Mittelalter und zur Himmelforschung bereit.”

Die Kinder-, Jugend- & Familienförderung Hersfeld-Rotenburg findet ihr in der Friedloser Straße 12, 36251 Bad Hersfeld und online auf: www.jugendarbeit-hef-rof.de. Wenn ihr Fragen zum Projekt habt, könnt ihr euch gerne bei Thorsten melden: thorsten.zeige@hef-rof.de



Tools & Tipps zum Nachmachen



Klima-Gebäude-Check mit Deutsche Umwelthilfe und FragDenStaat

Wie steht es um die **Energieeffizienz von hessischen Schulen, Bibliotheken und anderen öffentlichen Gebäuden?** Auf der Karte von FragDenStaat und Deutsche Umwelthilfe sind noch viele blaue Flecken in Hessen – das heißt, für diese Orte hat sich noch niemand interessiert. Über die Internetseite lassen sich diese Gebäude auf einer Karte auswählen, um dann bei der Kommune die jeweiligen Energieausweise anzufordern. Auf Grundlage des Informationsfreiheitsgesetzes wird die Anfrage vor Ort bearbeitet und ihr bekommt sie

(meist nach einiger Zeit) per Post zugeschickt. Falls es Sanierungsbedarf gibt, werden Anträge gestellt und die **Städte und Kommunen zum Handeln angeregt**.

Junge Menschen können so ganz **aktiv in ihrem eigenen Umfeld** werden. Wie sieht es in der eigenen Schule, in dem Schwimmbad oder dem Bürgerbüro aus?

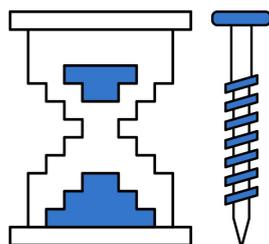
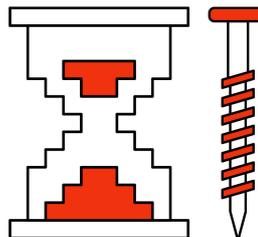
Mehr Informationen:

<https://fragdenstaat.de/kampagnen/klimacheck/>

Multispecies Care Survey

Das Künstler*innenkollektiv Environmental Performance Agency möchte uns durch **bewusste Interaktion mit unserer Umwelt** daran erinnern, dass wir Menschen nicht die einzige Spezies auf diesem Planeten sind. In vier Schritt-für-Schritt Anleitungen, einer für jede Jahreszeit, laden sie ein, **Bäume, Temperatur, Regen und Erde** genauer unter die Lupe zu nehmen. Auf der Webseite finden sich Protokolle von anderen Besucher*innen und weiter unten zusätzliche Informationen zu den jeweiligen Themengebieten. **Die Webseite ist auf Englisch, aber die Kernideen lassen sich gut übertragen.**

Alles weitere hier: <https://multispecies.care>



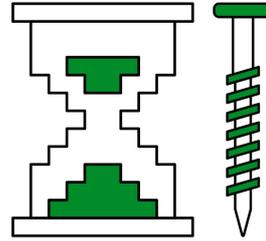
Echo Alarm des Künstlers & Aktivisten Matthew Plummer-Fernandez

Das Projekt Echo Alarm von Matthew Plummer-Fernandez soll virtuellen Protest ermöglichen und verstärken. Dazu sammelt das Projekt selbst-gestaltete Plakate, die man über die Webseite plummerfernandez.github.io/XR_AR auf seinem mit dem [Marker Image](#) bedruckten Plakat anzeigen kann.

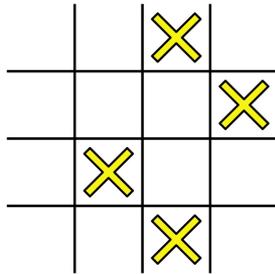
[Der Quellcode des Projektes ist auf GitHub verfügbar](#). Hier kann man auch eigene Bilder per Pull-Request hinzufügen lassen. Für die Umsetzung ist ein wenig technisches Fachwissen nötig. Bei Interesse, helfen wir von Digitale Welten euch gern weiter. Ihr könnt uns gerne kontaktieren!

DIY-Umweltmessstation mit senseBox

Das an der Uni Münster entwickelte Projekt vertreibt **modulare Bausätze mit denen man eigene Messstationen für Umwelt-Datenerhebungen bauen kann** und die selbst erhobenen Daten in ein internationales Citizen Science Netzwerk einspeisen kann. Ein tolles Tool für Projektwochen!



Termine & Veranstaltungen



Multiplayer (Online) Apps – Der Spaß des gemeinsamen Daddelns

Onlineseminar des Präventiven Jugendschutzes Frankfurt am Main: 23. April 2021, 10.00 bis 13.00 Uhr

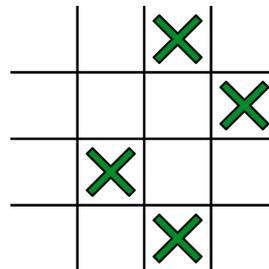
Ob Among Us, [Skribble.io](https://skribble.io/) oder Spaceteam, Multiplayer (Online) Apps sind Spielanwendungen, die es mehreren Teilnehmenden ermöglicht, **Aufgaben gemeinsam zu lösen oder auch gegeneinander anzutreten**. Dabei kommt als digitales Spielbrett ein iPad oder Tablet zum Einsatz. **Gespielt wird im eigenen WLAN-Netz** oder Online. In diesem **Workshop** laden wir Sie ein, **verschiedene (Online) Mehrspieler-Anwendungen zu testen** und ihre Besonderheiten kennenzulernen, die von einfachem Zeitvertreib bis zur Initiierung gruppendynamischer Prozesse reichen können. Finden Sie hier auch heraus, was für ein Spielertyp Sie sind. **Der Einsatz von (Online) Multiplayer Spielen eignet sich hervorragend in der Jugend- und Bildungsarbeit.**

Weitere Infos:

<http://jugendschutz-frankfurt.de/multiplayer-apps-der-spas-des-gemeinsamen-daddelns.html>

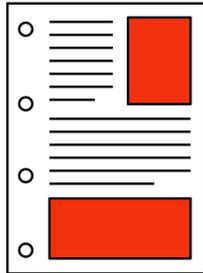
Reminder: TEACH - TECH -TOOLS

Am morgigen Donnerstag, den 8. April 2021, von 20.00 bis 21.30 (das Event wurde verschoben!) veranstalten wir gemeinsam mit Creative Coding Utrecht ein englischsprachiges Meetup für Künstler*innen, Pädagog*innen und Kolleginnen, für unsere zukünftigen Workshopleiter*innen und alle interessierten kreative Köpfe: TEACH - TOOLS - TECH ist sowohl Vortrag als auch Diskussion zu kritischen und **künstlerischen Ansätzen in der Medien- und Technikvermittlung**. Dazu sprechen **Prof. Dr Verena Kuni, Frank Vloet und Shailoh Phillips**. **Tickets kosten €7** (Studierende €5) und können [hier](#) erworben werden.



Alle weiteren Informationen auf www.nodeforum.org.

Zum Weiterlesen



Positionspapier: Kinder- und Jugendarbeit besser schützen.

Der Vorstand des Hessischen Jugendrings hat ein Positionspapier zur **Lage der Jugendarbeit in der Pandemie veröffentlicht**. Sie verweisen auf die zu wenig in den Blick genommenen Bedarfe und Nöte von Kindern und Jugendlichen, die **relevante Rolle und den Auftrag der Jugendarbeit** sowie ihre Bedeutung für junge Menschen, welche kaum in die mittelfristige Strategie zur Bewältigung der Pandemie und in die Planung von Öffnungsschritten einbezogen werde.

Was sich hier ändern muss und welche Schritte der Vorstand des Hessischen Jugendrings hierzu sieht, steht im [Positionspapier "Kinder- und Jugendarbeit besser schützen."](#) vom 31. März 2021.

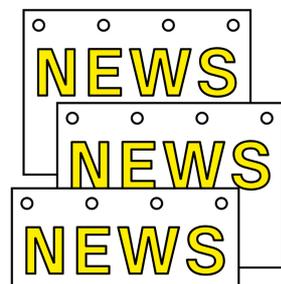
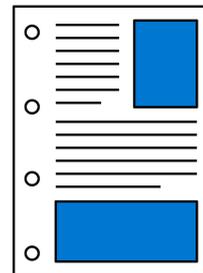
Ressourcen zu Klimaschutz und Klimawandel

Viele **Hintergrundinformationen** zum Thema Klimaschutz und Klimawandel finden sich auf der Homepage von scientists4future. Es gibt aktuelle Beiträge, den s4f **Podcast** und viele **weiterführende Grafiken** und Materialien. Außerdem interessant: die Forderungen von Fridays for Future.

<https://de.scientists4future.org/ueberuns/stellungnahme/fakten/>

<https://info-de.scientists4future.org>

<https://fridaysforfuture.de/forderungen/>



Jugend hackt sucht Partner*innen für neue Labs

Das Projekt [Jugend hackt](#) von [Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. \(OKF\)](#) und [mediale pfade – Verein für Medienbildung e.V.](#) sucht weitere Partner*innen für ihre Labs. Jugend hackt hat das Ziel „**mit Code die Welt [zu]verbessern**“. Dazu finden in ganz Deutschland Hackathons statt. Zudem gibt es seit letztem Jahr neu Labs. Das sind "Orte, an denen Jugendliche regelmäßig zusammenkommen, um sich kreativ auszuprobieren und sich selbst einzubringen. **In den Labs finden idealerweise zweimal im Monat Workshops, Talks und offene Bastel- und Codingformate statt.** [Die Ankündigung finden Sie hier.](#) Ende der

Frist ist schon am **15. April 2021**, im Herbst soll aber voraussichtlich eine weitere Runde stattfinden.

Was ist das Digitale Welten Netzwerk?

Hinter Digitale Welten stecken der Frankfurter NODE Verein zur Förderung Digitaler Kultur e.V., das Jugend- und Sozialamt Frankfurt / Kommunales Jugendbildungswerk, das Institut für Kunstpädagogik der Goethe Universität und die Hessische Landeszentrale für politische Bildung, gemeinsam mit einer Reihe von internationalen Künstler*innen und kreativen Kolleg*innen aus der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit.

Dieser Newsletter wird ermöglicht durch



Digitale Welten ist ein Projekt von



NODE e.V.
Gutleutstraße 96
Frankfurt am Main 60329
Germany

Weitere Informationen auch auf unserer Webseite:

digitale-welten.org

Sie erhalten diesen Newsletter, weil Sie sich über unsere Webseite dafür angemeldet haben.

Sie können [ihre Einstellungen ändern](#) oder sich [von diesem Newsletter abmelden](#).