Jugendbildungsstätte Junker Jörg

Jahresbericht 2018

TAGEN & BEGEGNEN
evangelisch gastfreundlich

EVANGELISCHE KIRCHE
IN MITTELDEUTSCHLAND

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 3

1. Hauswirtschaftsbericht 4

1.2. Belegungszahlen der Jugendbildungsstätte in 2018 4

2. Jugendbildungsbericht 5

2.1. Geschichtlich-politische Bildung am historischen Ort 5

2.2. Demokratie lernen 5

2.3. Digitalisierung der Gesellschaft 6

2.4. Die Jugendbildung 2018 im Blickpunkt 6

2.4.1. Veranstaltungen: Politische Bildung, Demokratie und Gesellschaft, Gamebased Learning und künstliche Intelligenz 6

2.4.2. Netzwerke und Kooperationen: Jugendbildung gemeinsam gestalten 10

2.4.3. Markenzeichen, Avatare und Lutherrose: Thematische Programmbausteine 13

2.5. Geistliche Angebote 14

2.6. Teilnehmendenzahlen der Jugendbildung 2018 14

3. Unser Leitbild, Organisation und unsere Mitarbeitenden 15

3.1. Leitbild der Jugendbildungsstätte Junker Jörg 15

3.2. Organisation 16

3.3. Unsere Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter im Jahr 2018 17

4. Kontakt und Impressum 18

Liebe Gäste, Kooperationspartner und Freundinnen und Freunde der Jugendbildungstätte Junker Jörg,

im „Drachenhort“ geben sich 15 junge Menschen eine Verfassung für ihre gemeinsame Ferienwoche: Wie wollen wir miteinander umgehen? Was ist uns wichtig? Muss man jemanden bestrafen, der aus der Reihe tanzt, oder geht das auch anders? In der Küche bereitet der Koch Lunchpakete vor – eine Gästegruppe möchte durch die Drachenschlucht und zur Wartburg wandern. Auf der Wiese vor dem Haupteingang ist lautes Lachen und Rufen zu hören. Beim Tischtennisturnier geht es jetzt um alles: Wer gewinnt – Die Pfarrerin oder der Konfirmand?

Die Jugendbildungsstätte Junker Jörg hat im vergangenen Jahr vielen Jugendlichen, Familien und Erwachsenen einen Ort geboten, sich wohl zu fühlen, über Gott und die Welt auszutauschen und Gemeinschaft zu erleben.
Mit dem vorliegenden Jahresbericht 2018 möchten wir einen Einblick darüber geben, was uns in und um die Jugendbildungsstätte im vergangenen Jahr bewegt hat. So gab es im Haus unter anderem personelle Entwicklungen, wie einen Wechsel in der Hausleitung. Die Arbeit an Marketingkonzepten und Öffentlichkeitskommunikation wurde intensiviert und begleitet uns weiter im laufenden Jahr. Die Jugendbildung baute ihre thematischen Schwerpunkte insbesondere im Bereich Demokratieförderung aus und verfolgte etablierte Formate des Gamebased Learning weiter, z.B. in der methodischen Arbeit mit Computer- und Liverollenspielen. Regionale und überregionale Projekte mit Netzwerkpartnerinnen und -partnern zu gesellschaftspolitischen Themen sind dabei von wichtiger Bedeutung.

Wie immer gilt unser herzlicher Dank an dieser Stelle allen Förderern, Partnern, Freundinnen und Freunden, Mitarbeitenden und Gästen, die uns unterstützen, begleiten und das Haus mit Lachen, Nachdenken und Gesprächen – kurz gesagt: mit Leben – erfüllen. Wir wünschen eine interessante und anregende Lektüre des dritten Jahresberichts!

C. Thönert

Cornelia Thönert, Geschäftsführerin

Jan Grooten, Studienleiter Jugendbildung

1. Hauswirtschaftsbericht

Die Jugendbildungsstätte Junker Jörg lebt den Anspruch, für Jugendliche ein Ort des Wohlfühlens zu sein, zum Verweilen einzuladen und den Aufenthalt individuell gestalten zu können. Junge Erwachsene möchten wir einladen, miteinander in Austausch zu Themen zu kommen, die sie bewegen, und ihre Zeit vor Ort auch als Teil ihres persönlichen Lebensweges wahrzunehmen.

Nach der Umbauphase in 2015/16 wurde der Beherbergungsbetrieb unter die Leitung des Zinzendorfhauses Neudietendorf gestellt. Die pädagogische Arbeit der Jugendbildung verantwortet die Evangelische Akademie Thüringen. Im Haus zu Gast sind überwiegend Gruppen von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, darunter insbesondere Konfirmandinnen und Konfirmanden sowie Schulklassen.

Als historisches Haus am Fuße der Wartburg hat die Jugendbildungsstätte bereits einige Baumaßnahmen erlebt, und so gab es auch in 2018 einige wenige Instandhaltungsarbeiten. So ergab eine Überprüfung im Berichtsjahr, dass in 2019 einige Umbauten in der Lüftungsanlage der Küche nötig werden.

Auch im Bereich Personal gab es in 2018 Veränderungen. Ende Juli verließ uns eine Kollegin aus der Hauswirtschaft. Eine weitere Kollegin, die als Tagungsassistentin in der Jugendbildung tätig ist, ging Ende August in Elternzeit und wird seither vertreten. Zum Ende des Jahres fand auch im Bereich der Hausleitung ein Personalwechsel statt, sodass die Jugendbildungsstätte mit Beginn des Jahres 2019 nun einen neuen Hausleiter hat.

1.2. Belegungszahlen der Jugendbildungsstätte in 2018

Im Zeitraum von Januar bis Dezember 2018 übernachteten insgesamt 2358 Gäste in der Jugendbildungsstätte. Die Anzahl aller Übernachtungen in diesem Zeitraum beträgt 5662, was im Durchschnitt einer Gesamtauslastung von 26,29 Prozent für 2018 entspricht.
Die durchschnittliche Verweildauer von Gästegruppen im Berichtsjahr beträgt 2,40 Nächte.

Ausblick von der Terrasse vor dem Haus

Haupteingang der Jugendbildungsstätte Junker Jörg

2. Jugendbildungsbericht

Die Jugendbildung im Haus ist der Evangelischen Akademie Thüringen in Neudietendorf zugeordnet. Die pädagogische Bildungsarbeit vor Ort umfasst drei inhaltliche Schwerpunkte, welche die thematische Grundlage für die Angebote der Jugendbildung schaffen.

2.1. Geschichtlich-politische Bildung am historischen Ort

Die geschichtlich-politische Bildung am historischen Ort behandelt Themen und Ereignisse, die einen konkreten Bezug zu Eisenach, der Wartburgregion und Thüringen aufweisen und deren Auswirkungen und Bedeutungen bis in die heutige Zeit reichen. Dazu zählen die Themenkomplexe rund um Martin Luther und die Reformation, die Geschichte der Wartburg, Thüringens und der Stadt Eisenach, die Bauernkriege, die Weimarer Republik, die Burschenschaftsfeste, der Nationalsozialismus, das Leben in der DDR mit ihrem gesellschaftspolitischen System und der damit verknüpften ehemaligen innerdeutschen Grenze. Historische Aspekte und Kontexte werden dabei in Bezug zu aktuellen Fragestellungen gesetzt und Verbindungen hergestellt, inwieweit diese Kontexte die Gesellschaft, in der wir leben, prägten und prägen.

2.2. Demokratie lernen

Dieser Schwerpunkt umfasst gesellschaftliche und politische Themen, Handlungsfelder und Fragen der Demokratie- und Menschenrechtsbildung. Dazu zählen Themenkomplexe zu den Herausforderungen und Chancen der Europäischen Gemeinschaft und Integration, die Förderung von kultureller Vielfalt sowie auch Fragen des Umgangs mit aktuellen europäischen und globalen politischen Ereignissen. Der Themenschwerpunkt der Demokratiebildung fragt, wie Demokratie als Gesellschafts- und Lebensform gestaltet werden kann, welche Prozesse für ihr Gelingen notwendig sind und auf welche Weise den Risiken und Bedrohungen, die sich demokratischem Zusammenleben entgegenstellen, begegnet werden kann. Eine Leitfrage, die sich unserer Arbeit in diesem Schwerpunkt stellt, lautet: Wie gestalten wir im Dialog ein friedvolles und gerechtes Miteinander? Einen besonderen Schwerpunkt bildet hierbei die Auseinandersetzung mit der Diktaturerfahrung im Nationalsozialismus und der DDR.

Der Tagungsraum „Drachenhort“ im Nebenhaus

2.3. Digitalisierung der Gesellschaft

Die Gesellschaft wird zunehmend von Digitalisierung und Vernetzung geprägt: Mediale und technologische Entwicklungen verändern alltägliche Prozesse des Zusammenlebens und Arbeitens, der Kommunikation und der Verfügbarkeit von Informationen. Der Schwerpunkt der Digitalisierung der Gesellschaft beschäftigt sich mit Fragen der Mediennutzung, des selbstbestimmten Umgangs und Aufwachsens mit Medien sowie mediale Entwicklungen und damit verbundenen gesellschaftspolitischen Implikationen. Der medialen Digitalisierung der Gesellschaft kommt eine zweifache Bedeutung zu: Medien sind einerseits selbst inhaltlicher Gegenstand und werden andererseits als themenspezifische Methode zur Bildung genutzt.
Weiterhin berührt die Digitalisierung auch Fragen des ethischen und sozialen Umgangs mit Technologie: Wie gehen wir mit den digitalen Erweiterungen in unserer Lebenswelt in Schule, Familie und Freundeskreis um? Was bedeutet das Spannungsverhältnis zwischen Überwachbarkeit und scheinbar unendlichen Möglichkeiten im Netz für unseren Alltag? Wie wird sich unsere Gesellschaft in Zukunft durch Digitalisierung in Medizin, Arbeitswelt oder Mobilität verändern und wie möchten wir sie gestalten?

2.4. Die Jugendbildung 2018 im Blickpunkt

Die Formate der Jugendbildung umfassen insbesondere frei ausgeschriebene Veranstaltungen in Form von Workshops sowie thematische Programmbausteine, die von Gästegruppen des Hauses in Anspruch genommen werden können. Im Folgenden möchten wir exemplarisch anhand ausgewählter Veranstaltungen einen Einblick in die Bildungs- und Netzwerkarbeit der Jugendbildung in 2018 geben.

2.4.1. Veranstaltungen: Politische Bildung, Demokratie und Gesellschaft, Game-based Learning und künstliche Intelligenz

Das **Spieleseminar „Junker Jörg spielt!“** hatte zum Ziel, Reflexions-, Diskussions- und Erprobungsräume für Spiel und Spielen als dem Menschen immanente, kulturelle Tätigkeiten zu schaffen. Dem Seminaransatz lag dabei das Verständnis zugrunde, dass Spielen dem sozialen Experimentieren, dem Einüben und Austesten von Verhalten und dem Sammeln von Erfahrungen dient. Spiele ermöglichen diesbezüglich, verschiedene Rollen jenseits des „realen“ Lebens auszuprobieren und lassen es zu, auch einmal Fehler zu begehen. Spiele stellen nach diesem Verständnis Erprobungsräume für Verhaltensweisen in unterschiedlichen (simulierten und realen) sozialen Kontexten bereit und schulen im gemeinsamen Spiel mit Anderen Schlüsselkompetenzen wie

Spielen gehört zum Menschsein dazu: Im Spieleseminar „Junker Jörg spielt!“ tauschten sich die Teilnehmenden über die Bedeutung von Spielen aus und lernten neue Spielformen kennen.

beispielsweise Team-, Organisations- und Anpassungsfähigkeit, Auffassungsgabe und logisches Verständnis oder Konfliktbewältigung und Kompromissbereitschaft. Darüber hinaus ermöglichen Spiele Transferprozesse von im Spiel gesammelten Erfahrungen auf realweltliche, sozialgesellschaftliche Fragen und Probleme, die anschließend bewusst oder unbewusst verarbeitet werden können. Spielen wird in diesem Ansatz als ganzheitlicher Aspekt der Lebens-, Bewusstseins- und Persönlichkeitsbildung verstanden. Das Seminar diente vor diesem Hintergrund dem Erproben, Kennenlernen und bewussten Reflektieren unterschiedlicher Spielformen und ihrer individuellen Bedeutung für das tägliche Leben. Methodisch wurden dazu jeweils Seminareinheiten konzipiert, die sich inhaltlich mit einzelnen, verschiedenen Spielformen befassten.

Im **Workshop „Demokratie für mich – Politische Bildung mit jungen Geflüchteten“** für Multiplikatorinnen und Multiplikatoren wurde ein Ansatz zum erfahrungsorientierten Demokratielernen mit jungen Geflüchteten vorgestellt, der in Nordrhein-Westfalen für die politische Bildungsarbeit in Sprachförderklassen entwickelt wurde. Dabei werden verschiedene Themen wie Gleichberechtigung, Religionsfreiheit oder persönliche Freiheit in den Blick genommen. Kennzeichnend für den Ansatz sind mehrere Schritte: Das Ergründen der persönlichen Erfahrung ist der Ausgangspunkt für eine Beobachtung. Im Anschluss werden notwendige Vokabeln erarbeitet und damit Fragen formuliert, mit denen dann in einen Dialog eingetreten wird.
Diese Schritte werden je nach Thema mit verschiedenen Methoden umgesetzt. Ziel des Fachkräfte-Workshops war es einerseits, die Methoden dieses Ansatzes auszuprobieren und somit die Weiterbildung der Teilnehmenden. Andererseits sollten die Methoden auch diskutiert und ihre Übertragbarkeit für die außerschulische Jugendbildung gemeinsam eruiert werden. Ziel war auch, sich Methoden für die Zielgruppe junger Geflüchteter für die Bildungsarbeit in der Jugendbildungsstätte Junker Jörg zu erschließen..

Im Dialog über demokratisches Zusammenleben beim Workshop „Demokratie für mich“. Im Rahmen des Seminars fand auch eine Vorführung des Kinofilms „Als Paul übers Meer kam“ mit anschließendem Regisseurgespräch mit Jakob Preuss statt.

Im **Minecraft-Workshop „Selbstgebaut! Mit Minecraft spielend Probleme lösen“** sollten den Teilnehmenden auf spielerische Weise Aspekte und Bedeutung des Konzepts der „Demokratisierung der Produktionsmittel“ nähergebracht werden. Dieses besagt, in vereinfachter Form, dass technische Voraussetzungen, die zur Produktion bestimmter Güter wie beispielsweise Medien nötig sind, einer größer werdenden Breite möglicher Nutzerinnen und Nutzer zur Verfügung stehen. In der Vergangenheit war es oftmals Unternehmen vorbehalten, bestimmte Dinge herzustellen, da sie über die nötige Ausstattung, das Wissen und die Finanzen dazu verfügten. Durch die Entwicklung preisgünstiger Soft- und Hardware kann inzwischen potentiell jeder Mensch auch zur Produzentin bzw. zum Produzenten eigener Inhalte (z.B. Musik, Spiele, Filme) werden.
Ziel des Workshops war es hier, bei den Teilnehmenden ein Bewusstsein dafür zu schaffen, in welchen Bereichen ihres Lebens sie auch als Produzierende oder Medienschaffende tätig werden, auf diese Weise an

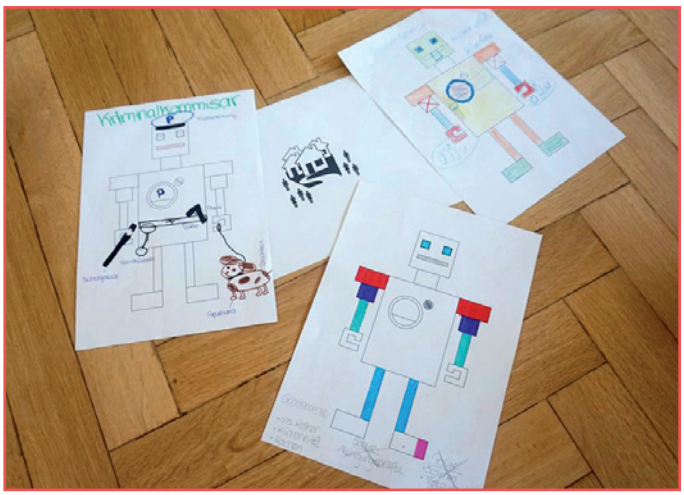
Gesellschaftsentwicklung teilhaben und welcher Voraussetzungen es dafür bedarf. Methodisch-didaktisch wurde sich diesen Zielstellungen einerseits und schwerpunktmäßig mithilfe des Computerspiels Minecraft genähert. In Kleingruppen entwickelten die Teilnehmenden dazu Projektideen für mechanische Anlagen und Gebäuden, die sie anschließend im Spiel umsetzen wollten. Zusätzlich zu Minecraft beinhaltete der Workshop auf methodisch-didaktischer Ebene andererseits Einheiten mit Gruppendiskussionen und zwei „Experimentier-Workshops“, in denen praktisch und handwerklich gearbeitet wurde.

Beim dreitägigen Minecraft-Workshop „Selbstgebaut!“ ließen die Teilnehmenden ihrem Einfallsreichtum und Erfindergeist freien Lauf.

Ziel der **Minecraft-Workshopwoche „Demokratie spielend erleben“** war es, den jugendlichen Teilnehmenden einen spielerischen Zugang zu Grundfragen der Demokratie zu eröffnen. Im Rahmen des Seminars sollten sie Möglichkeiten und Räume zum Austausch darüber erhalten, welche Relevanz und Bedeutung Demokratie für ihr tägliches Leben besitzt. Die Woche stand dabei im Zeichen der Fragen, was Demokratie gesellschaftlich ausmacht: Wie sollten Menschen miteinander umgehen? Wo findet Demokratie im Alltag und eigenen Leben statt? Was unterscheidet sie von Diktaturen, Monarchien und anderen Regierungsformen? Gibt es „gute“ und „schlechte“ Gesellschaften?
Ein übergeordnetes Ziel war dabei, ein Verständnis dafür zu schaffen, dass Demokratie nicht nur als Staats-, sondern auch als Lebens- und Gemeinschaftsform verstanden werden kann. Sie drückt sich somit nicht nur in vereinbarter Form einer staatsbildenden Gesetzgebung, sondern auch im gegenseitigen Umgang aus – orientiert an Werten, Normen, Regeln und auf Basis einer gemeinsamen Verfassung. Der Workshop hatte zum Ziel, diese gesellschaftlichen Mechanismen und Prozesse innerhalb der Gruppe erfahrbar zu machen. Methodisch gründeten die Teilnehmenden dazu in Kleingruppen unter anderem ihre eigenen virtuellen Gemeinschaften im Spiel Minecraft.

In der Minecraft-Workshopwoche stand „Demokratie spielend erleben“ im Mittelpunkt.

Der **Netzfachtag „Wir-Maschinen“** war der dritte Teil einer Fachtagsreihe, die 2016 begonnen wurde und sich seither im Angebot der JJJ etabliert hat. Ziel der Reihe ist es, generationenübergreifend jeweils zu einem Aspekt des Themenkomplexes Digitalisierung ins Gespräch zu kommen, für Problemlagen zu sensibilisieren und gemeinsam Ansatzpunkte zu entwickeln, wie die Digitalisierung so gestaltet werden kann, dass sie Gesellschaft lebenswerter macht. Die Grundhaltung dabei ist kulturoptimistisch, aber kritisch. Beim Fachtag in 2018 stand die Frage im Mittelpunkt, wie Künstliche Intelligenz Gesellschaft und Alltag bereits beeinflusst und welche Veränderungen sie (vermutlich) noch mit sich bringen wird. Nach einer Einführung am Vormittag wurde die Frage am Nachmittag in drei Workshops spezifiziert: Einmal im Hinblick auf die Arbeitswelt, einmal aus einer philosophischen Perspektive und einmal im Hinblick auf Big Data und Algorithmen. Bei Letzterem wurde ein Gamebased Learning-Ansatz verwendet.



Der dritte Netzpolitische Fachtag beschäftigte sich mit „Wir-Maschinen“: Wie verändern Künstliche Intelligenz und Algorithmen unsere Lebens- und Arbeitswelt?

Der **Workshop „Forumtheater in der politischen Bildung“** hatte auf inhaltlicher Ebene das Ziel, diese Art des Theaters der Unterdrückten nach Augusto Boal kennenzulernen und auf seine Tauglichkeit für die politische Bildung insbesondere in interkulturellen und mehrsprachigen Kontexten zu hinterfragen. Theater der Unterdrückten besteht im Allgemeinen aus Theatermethoden und Formen, die vor allem von Laien erarbeitet und umgesetzt werden. Beim Forumtheater erarbeiten die Schauspielerinnen und Schauspieler eine kurze Szene (max. 30 Minuten), die Situationen von Unterdrückung aus ihrem Erleben abbildet und die einen schlechten Ausgang nimmt. Diese Szene wird dem Publikum bzw. dem Forum vorgespielt und dann gemeinsam zum Bes-

seren verändert. Personen aus dem Forum werden eingeladen, Figuren auf der Bühne zu ersetzen und ihre Veränderungsideen im gemeinsamen Spiel auszuprobieren. So werden Handlungsoptionen für die Realität gefunden und erprobt, Selbstwirksamkeit und Veränderungspotenzial auch in aussichtslos erscheinenden Situationen verdeutlicht und somit Empowerment durch Theaterspiel möglich.

Wie werden Situationen der Unterdrückung sicht- und erlebbar? Dynamische Szenen aus dem Workshop „Forumtheater in der politischen Bildung“.

2.4.2. Netzwerke und Kooperationen: Jugendbildung gemeinsam gestalten

Außerschulische Jugendbildung lebt von gemeinsamem Austausch und fachlicher Zusammenarbeit. Die Jugendbildungsstätte Junker Jörg nimmt hier den Anspruch und ihre Aufgabe wahr, als Netzwerkzentrum für (über-)regionale Jugendbildungsarbeit tätig zu sein. Gemeinsam mit institutionellen Partnern setzt die Jugendbildung so Veranstaltungen, Workshops und Vorträge in und außerhalb von Eisenach um und wirkt in Gremien, Projektgruppen und Netzwerken zur Gestaltung und Bearbeitung kirchlicher und gesellschaftlicher Themen mit.

In Kooperation mit den Evangelischen Akademien Thüringen und Sachsen-Anhalt e.V. wurde mit der Veranstaltung **„Rückkehr nach Tiamast“** die Liverollenspielreihe rund um den fiktiven Stadtstaat „Tiamast“ fortgeführt. Liverollenspiel (kurz LARP, für „Live Action Role Play“) ist ursprünglich eine Freizeitbeschäftigung, bei der Spielende in fiktive – meist selbstgewählte – Rollen schlüpfen und eine Geschichte spielen. Die Spielwelt wird durch Regeln aufrechterhalten, die zum Beispiel das Darstellen von Magie oder Kämpfen festlegen, und ist zumeist von Fantasy-Literatur und -Filmen beeinflusst. LARP ermöglicht auf diese Weise eine spielerische Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Kontexten, die zunächst losgelöst von der realen Welt erscheinen. Lerneffekte und Erfahrungen aus dem Spiel lassen sich jedoch anschließend reflexiv auf die Wirklichkeit übertragen.
Das Liverollenspiel „Rückkehr nach Tiamast“ im August 2018 behandelte auf diese Weise gesellschaftlich-politische Fragen von Flucht, Migration und Neuanfang, Gesellschaftsentwicklung und die Fähigkeit zum Anschluss an ein vorheriges Leben nach erlebter Fluchterfahrung. Die Teilnehmenden spielten in diesem Kontext Reisende und ehemalige Bewohner Tiamasts, die die Stadt aufgrund von Krieg und politischen Unruhen verlassen mussten und nun eine Chance zur Rückkehr vorfanden.

Ebenfalls gemeinsam mit der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt e.V. und in Kooperation mit der Ernst-Abbe-Hochschule Jena, dem Institut für Computerspiel Spawnpoint (Erfurt) sowie dem LAN-Party Team WB (Wittenberg) fand im September 2018 die **Tagung „Game on Education“** statt. Die Veranstaltung in Witten-

Einmal jemand anderes sein: Im Liverollenspiel „Rückkehr nach Tiamast“ schlüpften die Teilnehmenden in unterschiedlichste Rollen und stellten sich den Abenteuern der fiktiven Stadt Tiamast.

berg nahm digitale Spiele als Kulturgut und jugendkulturellen Zugang zu gesellschaftpolitischen Themen in den Blick. Im Rahmen von Vorträgen, Workshops und praktischen Einheiten, in denen Spiele erprobt werden konnten, tauschten sich Interessierte und Fachkräfte aus der Jugendarbeit über Potentiale von Computer- und Videospielen für die Jugendbildung aus. Inhaltlich und thematisch ging es dabei unter anderem um Transferprozesse aus dem digitalen in den analogen Raum, digitale Spiele in Kunst und Kultur, Avatare und digitale Identitäten oder den Einsatz von Serious Games (z.B. Lernspiele) in der politischen Bildung. Marek Brunner, Testbereichsleiter der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK) Berlin, informierte in einem Impuls über Kriterien und Entwicklung des Jugendschutzes im Spielbereich. Zum Ende der Tagung entwickelten die Teilnehmenden eigene konzeptionelle Ansätze für mögliche Jugendbildungsprojekte mit digitalen Spielen, von denen einige künftig weiterverfolgt werden können.

In 2018 wurde das Handlungsfeld zu Veranstaltungen und Netzwerkarbeit im **Bereich antisemitismuskritischer Bildungsarbeit** weiter vertieft. Hier beteiligt sich die Jugendbildungsstätte gemeinsam mit der Evangelischen Akademie Thüringen am Projekt *Antisemitismus und Protestantismus* der Evangelischen Akademien in Deutschland e.V.. Neben der Teilnahme an bundesweiten Vernetzungs- und Arbeitstreffen fand im Projektrahmen im November so das **Seminar „Antisemitismus heute“** in der Jugendbildungsstätte statt. Es thematisierte Antisemitismus als ein beständiges Problem der Gesellschaft, das im Laufe der Geschichte immer wieder neue Formen annahm, dabei jedoch als gegenwärtiges Problem häufig übersehen wird, wenn Menschen

Welche Potentiale haben digitale Spiele für die Jugendbildung? Dieser Frage ging die Tagung „Game on Education“ nach.

nicht unmittelbar von ihm betroffen sind. Das Seminar ging dazu auf Ereignisse der jüngeren Vergangenheit wie die ECHO-Verleihung 2018 oder Angriffe auf Juden in der Öffentlichkeit ein, um Schwerpunktfragen der Aktualität des Antisemitismus zu bearbeiten. In Gesprächsrunden und Diskussionen sprachen die Teilnehmenden dazu unter anderem über Erscheinungsformen und Erkennbarkeit von Antisemitismus, über eigene und Fremdperspektiven sowie darüber, wie Antisemitismus als Risiko für demokratisches Miteinander zu beurteilen ist.

Beim Workshop „Antisemitismus heute“ begaben sich die Teilnehmenden unter anderem bei einer Stadtführung auch auf die Spuren jüdischen Lebens in Eisenach.

Neben den genannten Kooperationsprojekten führte die Jugendbildung in 2018 ihre Mitarbeit in regional und überregional tätigen Netzwerken und Gremien fort. Diese umfassen die jugendpolitische Außenvertretung in der Vollversammlung des Landesjugendring Thüringen e.V. für den Dachverband Bund Evangelischer Jugend in Mitteldeutschland (bejm) sowie die beratende Teilnahme an den Jugendkammersitzungen des bejm. Freiwillige im Freiwilligen Ökologischen Jahr (FÖJ) sind mit ihren Seminaren unter Begleitung des bejm regelmäßig in unserem Haus zu Gast.
Darüber hinaus ist die Jugendbildungsstätte Junker Jörg im Netzwerk Eisenacher Jugendarbeit sowie im bundesweiten Netzwerk der Jugendbildungsreferentinnen und -referenten der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung (et) tätig. In diesem Rahmen arbeitete die Jugendbildung unter anderem in der Innovationsgruppe *Digitale Demokratie* der et mit. Im Laufe des Jahres konzipierte und entwickelte die Gruppe einen Escaperoom als Methode zur Bearbeitung der Themenfelder Big Data, Überwachung, Social Scoring und Netzpolitik. Der Escaperoom zielt auf jugendliche Zielgruppen und soll mobil bei verschiedenen Standorten / Veranstaltungen einsetzbar sein. Die Mitarbeit in der Gruppe wird in 2019 fortgesetzt.

2.4.3. Markenzeichen, Avatare und Lutherrose: Thematische Programmbausteine

Die Jugendbildung bietet mehrstündige Programmbausteine an, die von Gästegruppen der Jugendbildungsstätte während ihres Aufenthalts gebucht werden können. Diese Programmbausteine leiten sich inhaltlich aus den drei Schwerpunkten der Jugendbildung ab und sind so angelegt, dass sie für Gruppen individuell angepasst und zeitlich variiert werden können.

Das Angebot umfasst im Berichtsjahr sechs Programmbausteine, die sich inhaltlich auf das Leben Martin Luthers und die Wirkungen der Reformation sowie auf Mediennutzung und Digitalisierung ausrichten.

Programmbaustein	Beschreibung
Die Buchmacher	Ein Workshop zu Papier und Buchdruck, in dem wir herausfinden wollen, was den historischen Buchdruck ausmachte und wie er bis heute nachwirkt. Im Rahmen des Workshops besteht auch die Möglichkeit, eigenes Papier durch Schöpfen herzustellen.
Im Zeichen der Rose	Ein Kreativ-Workshop, in dem wir uns mit der Lutherrose auseinandersetzen und über Markenzeichen diskutieren wollen. Welchen Hintergrund hat die Lutherrose und woher stammt sie? Was macht eine Marke aus und welche Bedeutung haben Marken heutzutage eigentlich für uns und unseren Alltag? Und wie hängt die Lutherrose mit Markenzeichen zusammen? Um die Lutherrose im wahrsten Sinne auch begreifbar zu machen, stellen wir anschließend unsere eigene Lutherrose aus Modelliermasse her.
Ich und mein(e) Doppel	Ein Workshop zu Avataren und virtueller Identität. Ein Avatar ist unser künstliches Ich in virtuellen Welten und für viele Menschen gehören Avatare fest zum Alltag. Sie begegnen uns nicht nur in Computerspielen, sondern auch in Sozialen Netzwerken, Chats und Online-Foren. Im Workshop erstellen wir unsere eigenen Avatare, erzählen ihre Geschichten und erkunden, wie sie mit unserer Persönlichkeit zusammenhängen.
Luthers Bibelübersetzung	Luthers Übersetzung des Neuen Testaments ins Deutsche im Jahre 1521 war eine sprachlich wie auch handwerklich beeindruckende Leistung, die große Auswirkungen bis in die heutige Zeit hat. Im Workshop fragen wir in Form einer Geschichtenwerkstatt danach, was es bedeutet, etwas „zu übersetzen“. Wir schauen uns heutige Übersetzungsstrategien und Verse aus der Lutherbibel an und überlegen, wie wir die Geschichten als Texte, Zeichnungen oder Collagen in die heutige Zeit ‚übersetzen‘ können.
Luthers Zeitzeugen	In diesem Workshop wollen wir ein Gedankenexperiment wagen und uns fragen, wie unser Leben wohl zu Luthers Zeiten im 16. Jahrhundert ausgesehen haben könnte. Unser mögliches historisches Ich und die mittelalterliche Gesellschaft wollen wir dabei kreativ durch Malen, Zeichnen, Schreiben oder der Arbeit am Computer erkunden.
Licht aus, Spot an	Ein Workshop zu Kurz- und Handyfilmen, in dem wir eigene kleine Filme zu unterschiedlichen Themen (z.B. Reformation) entwickeln und auf verschiedene Weise umsetzen. Ob als Papierschnitt, Simple Show, Stop-Motion oder Schauspielstück – gemeinsam gestalten wir Drehbuch, Storyboard und Kulisse. Zur Durchführung des Workshops ist nötig, dass die Teilnehmenden ihre eigenen Smartphones oder Kameras mitbringen.

2.5. Geistliche Angebote

Als evangelische Jugendbildungsstätte ist die Jugendbildungsstätte Junker Jörg ein Ort des Glaubens und zugleich in ihrem Bildungsauftrag offen für alle Menschen, unabhängig von ihrer religiösen Überzeugung. Der Andachtsraum steht für geistliche Angebote zur Verfügung. Bei der Gestaltung von Andachten und der Beschäftigung mit religiösen Themen werden Gäste gerne von den Mitarbeitenden unterstützt.

2.6. Teilnehmendenzahlen der Jugendbildung 2018

Von Januar bis Dezember 2018 nahmen insgesamt 350 Teilnehmende, verteilt auf 57 Seminartage, an den Veranstaltungen der Jugendbildung teil. Die Gesamtheit an Teilnehmendentagen beträgt 980.
Die Angaben der Zahlen umfassen die Teilnahme an frei ausgeschriebenen Veranstaltungen, internen und externen Kooperationsveranstaltungen, hausinternen Veranstaltungen des Trägers sowie Programmbausteinen.

3. Unser Leitbild, Organisation und unsere Mitarbeitenden

3.1. Leitbild der Jugendbildungsstätte Junker Jörg

Die Jugendbildungsstätte Junker Jörg in Eisenach ist eine Einrichtung der Evangelischen Kirche in Mitteldeutschland (EKM). Unser Anspruch, Selbstverständnis und die Maßgabe für unsere gemeinsame Arbeit sind in den elf Punkten unseres Leitbildes verankert.

1. Die Jugendbildungsstätte Junker Jörg versteht sich als Haus, das Jugendliche zum Nachdenken und Wohlfühlen einlädt.

2. Für unsere Arbeit gilt: Alle Menschen sind vor Gott gleich und haben ungeachtet ihrer Herkunft das gleiche Recht auf Bildung und freie Entfaltung. Daher heißen wir alle Menschen in unserem Haus willkommen und erwarten einen achtsamen und respektvollen Umgang miteinander.

3. Als evangelisches Haus geben wir allen Gästen und Mitarbeitenden die Möglichkeit, christlichen Glauben zu erleben und darüber ins Gespräch zu kommen.

4. Die Arbeit der Jugendbildungsstätte ist am Lernort Eisenach verwurzelt und vernetzt. Gleichzeitig wirkt sie darüber hinaus.

5. Unsere Arbeit zielt darauf, dass unsere Gäste sich rundum wohl fühlen. Das bedeutet: Wir orientieren uns an den Bedürfnissen und Wünschen unserer (jugendlichen) Gäste und gehen darauf ein. Junge Menschen finden sich mit ihren Interessen in unseren Angeboten wieder.

6. Unsere Bildungsarbeit unterstützt Jugendliche in ihrer Entfaltung zu eigenständigen und verantwortungsbewussten Persönlichkeiten in einer demokratischen Gesellschaft.

7. Wir gehen mit allen Ressourcen verantwortungsvoll um. Darin geben wir ein Beispiel für einen achtsamen Umgang mit der Schöpfung.

8. Wir bieten eine für Jugendliche schmackhafte, gesunde, saisonale und regionale Ernährung.

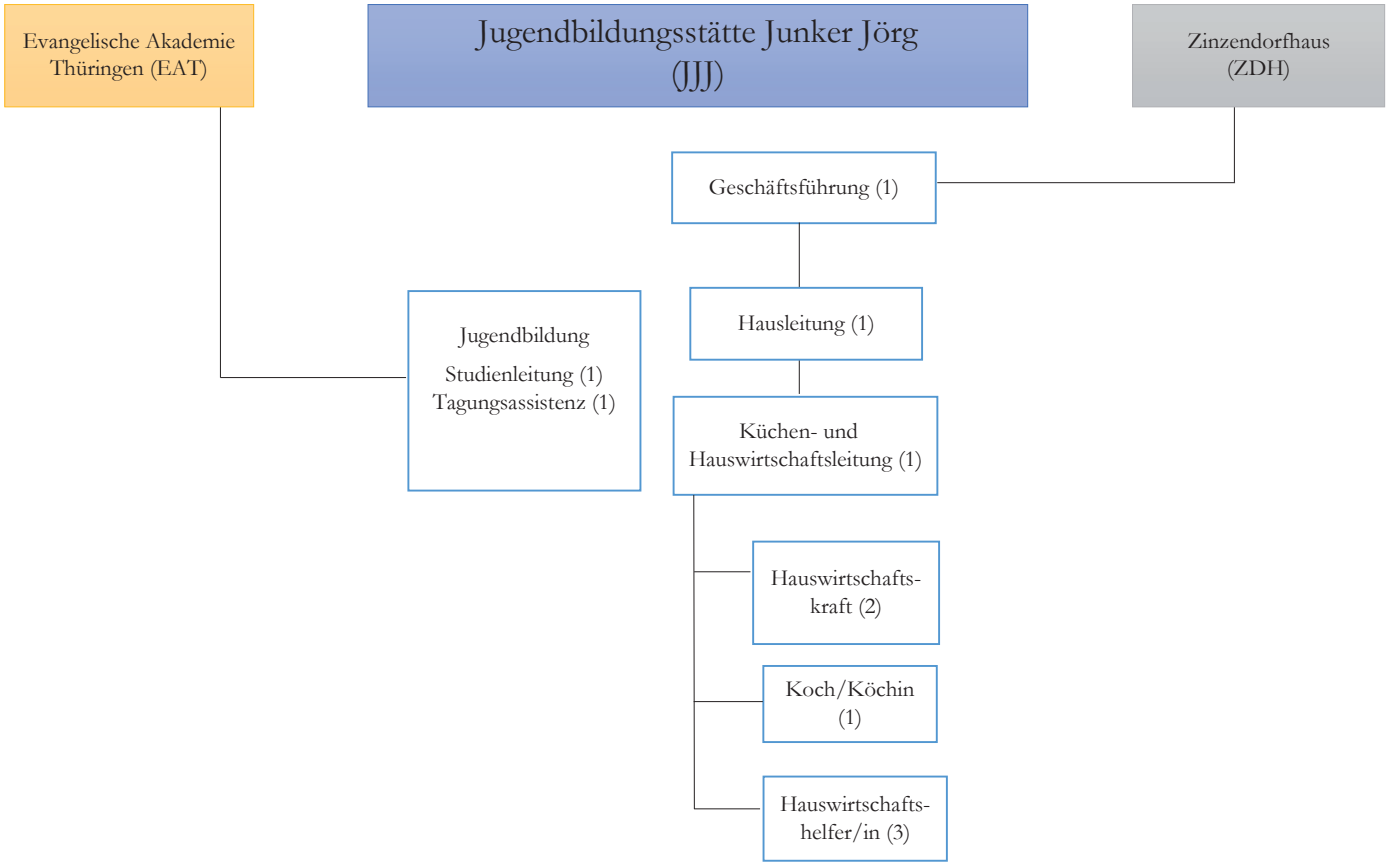
9. Wir stellen ein Höchstmaß an Qualität zur Verfügung. Jeder Mitarbeiter und jede Mitarbeiterin ist Experte im eigenen Bereich und bildet sich kontinuierlich fort.

10. In der gemeinsamen Arbeit bemühen wir uns um einen offenen, respektvollen Umgang miteinander und machen Entscheidungen transparent.

11. Die Jugendbildungsstätte macht ihre Arbeit und ihr Profil kontinuierlich sichtbar und achtet dabei auf eine zeitgemäße und zielgruppengerechte Ansprache.

3.2. Organisation

Die Geschäftsführung der Jugendbildungsstätte ist an die Tagungs- und Begegnungsstätte Zinzendorfhaus in Neudietendorf angeschlossen, während die Jugendbildung von der Evangelischen Akademie Thüringen verantwortet wird. Die Struktur der Arbeitsbereiche des Hauses gliedert sich im Berichtsjahr wie folgt:



Hinweis: Die angegebenen Zahlen beziehen sich auf die Anzahl der in 2018 beschäftigten Personen.

3.3. Unsere Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter im Jahr 2018:

Tagungshaus:

Geschäftsführerin:	Cornelia Thönert
Hausleiter:	Steffen Wolter (bis 31.12.2018)
Küchen- und Hauswirtschaftsleiterin:	Judith Bär
Koch:	Reinhardt Schütz
Hauswirtschaftskraft:	Liane Weida
Hauswirtschaftskraft:	Stefanie Meifarth
Hauswirtschaftshelferin:	Simone Gernandt (bis 31.07.2018)
Hauswirtschaftshelferin:	Sabine Henning
Hauswirtschaftshelfer:	Heiko Kleinschmidt

Jugendbildung:

Studienleiter Jugendbildung:	Jan Grooten
Tagungsassistentin Jugendbildung:	Désirée Reuther (in Elternzeit seit 01.08.2018) Tina Schweizer (Elternzeitvertretung)

4. Kontakt und Impressum

Jugendbildungsstätte Junker Jörg

Hainweg 33

99817 Eisenach

Geschäftsführung:

Cornelia Thönert

Tel.: 036202 / 983-31

cornelia.thoenert@ekmd.de

Hausleitung:

Jürgen Thönert

Tel.: 03691 / 79559-0

info@junker-joerg.net

Studienleitung Jugendbildung:

Jan Grooten

Tel.: 03691 / 79559-10

jugendbildung@junker-joerg.net

TAGEN & BEGEGNEN
evangelisch gastfreundlich
Jugendbildungsstätte Junker Jörg

TAGEN & BEGEGNEN
evangelisch gastfreundlich

EVANGELISCHE KIRCHE
IN MITTELDEUTSCHLAND