# Jugendbildungsstätte Junker Jörg

Jahresbericht 2020







# Inhaltsverzeichnis

1. Hauswirtschaftsbericht	. 3
2. Jugendbildungsbericht	. <b>4</b>
2.1. Geschichtlich-politische Bildung am historischen Ort	. 4
2.2. Demokratie lernen	. 4
2.3. Digitalisierung der Gesellschaft	. 5
2.4. Die Jugendbildung 2020 im Blickpunkt	. 5
2.4.1. Veranstaltungen: Game-based Learning, Zusammenleben gestalten, politische Bildung und gesellschaftliche Teilhabe	. 5
2.4.2. Kooperationen und Netzwerke: Politische Jugendbildung gemeinsam gestalten	. 8
2.4.3. Avatare, Buchdruck, Reformation und Handyfilme:  Thematische Programmbausteine	LO
2.5. Geistliche Angebote	L1
2.6. Teilnehmendenzahlen der Jugendbildung 2020	L <b>1</b>
3. Unser Leitbild und Organisation	L2
3.1. Leitbild der Jugendbildungsstätte Junker Jörg	L2
3.2. Organisation	L3
4. Kontakt und Impressum	L4

### 1. Hauswirtschaftsbericht

Die Jugendbildungsstätte Junker Jörg (JJJ) versteht sich als Haus, das Jugendliche zum Nachdenken und Wohlfühlen einlädt. Alle Menschen werden in unserem Haus willkommen geheißen und erleben einen achtsamen und respektvollen Umgang miteinander.

Die ersten zwei Monate 2020 sind für unsere Bildungsstätte sehr gut angelaufen. Im Januar öffnete unsere Küche nach Umbau der Zu- und Abluft wieder im Normalbetrieb und wir konnten die zahlreichen Gäste selbst bewirten. Am 13. März 2020 musste unser Haus pandemiebedingt auf behördliche Anordnung den Beherbergungs- und Bewirtungsbetrieb einstellen. Bis dahin konnten 514 Gäste 1224 Übernachtungen im Haus verbringen. Danach wurden nahezu 100 Prozent der Belegungsverträge für März, teilweise auch schon für April, Mai oder die Folgemonate in nur einer Woche storniert. Teilweise konnten Stornorechnungen geschrieben werden, die jedoch keinesfalls die Umsatzeinbußen auffingen. Es fanden seit Mitte März 2020 keinerlei Veranstaltungen mehr statt.

In der Jugendbildungsstätte Junker Jörg kam es zu einem enormen Umsatzverlust. Die beantragte Soforthilfe des Freistaates Thüringen wurde der Jugendbildungsstätte Junker Jörg mit der Begründung, Körperschaften würden nicht unterstützt, nicht gewährt. Die Wiederöffnung der Jugendbildungsstätte erfolgte am 01.08.2020 unter erschwerten Bedingungen mit Einzelgästen. Gruppenreisen waren generell untersagt, eine Belegung der Zimmer konnte aufgrund der erforderlichen Mindestabstände zudem nur reduziert erfolgen. Alle sozialversicherungspflichtig Beschäftigten im Junker Jörg waren seit dem 01.04.2020 zu 100 Prozent in Kurzarbeit. Unsere geringfügig Beschäftigten haben sich, da kein Anspruch auf Kurzarbeitergeld bestand, engagiert um Haus und Hof gekümmert. Im Küchenbereich konnte aufgrund der Corona-Pandemie ein befristeter Arbeitsvertrag nicht verlängert werden.

Vom 04.09. bis 15.12.2020 beherbergten wir acht vietnamesische Gäste, die über den DEHOGA einen Sprachkurs besuchten.

Nach einem vorsichtigen Neustart im Sommer 2020, der uns bis in den Oktober hinein sehr optimistisch gestimmt hatte – vom 01.08. bis 03.11.2020 beherbergten wir 387 Gäste mit 1864 Übernachtungen –, kam im November der zweite Lockdown. Erneut kam es zu einem harten Einbruch bei Gruppenbelegungen und im Tagungsgeschäft bis hin zur Schließung des Hauses am 04.11.2020, die sich über die 3. Pandemie-Welle bis in den Juli 2021 zog. Im Zeitraum von März bis Dezember 2020 wurden 2475 Gästeabsagen verzeichnet. Dies bedeutete 8326 fehlende Übernachtungen.

Die Schließzeiten aufgrund der Corona-Pandemie konnten sehr gut für notwendige Bau- und Instandhaltungsarbeiten ohne Beeinträchtigung des Belegungsbetriebes genutzt werden. So wurde die Sitzfläche vor dem Haus mit Pflastersteinen ausgestattet. Die Fläche sieht nicht nur besser aus, sie führt die Gäste nun auch trockenen Fußes ins Haus. In der 1. Etage konnten die Fenster erneuert und im Anschluss daran die Gästezimmer renoviert werden. Der Zaun hinter dem Haus in Richtung Wartburg wurde nach notwendigen Baumfällarbeiten erneuert. Der Trinkwasseranschluss des Hauses wurde ebenfalls mit Rückbau der alten Leitungen erneuert.



## 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.





### 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 2020 im Blickpunkt

Zu den Formaten der Jugendbildung zählen insbesondere frei ausgeschriebene Veranstaltungen (Workshops und Seminare) sowie thematische Bildungsmodule, die von Gästegruppen des Hauses als Programmbausteine in Anspruch genommen werden können. Verstärkt wurden in 2020 – unter anderem bedingt durch die Pandemiesituation – auch neue Online-Formate für die Jugendbildung entwickelt und erprobt. Nachfolgend möchten wir exemplarisch anhand ausgewählter Veranstaltungen einen Einblick in die Bildungs- und Netzwerkarbeit der Jugendbildung aus 2020 geben.

# 2.4.1. Veranstaltungen: Game-based Learning, Zusammenleben gestalten, politische Bildung und gesellschaftliche Teilhabe

Der Workshop "Deine Themen – Deine Politik" hatte zum Ziel, Jugendliche und junge Erwachsene über ihre kommunalen und überregionalen politischen Beteiligungsmöglichkeiten in Austausch zu bringen und für Engagement in Gremien der Jugendverbandsarbeit vorzubereiten. Der Workshop sollte Raum geben, Themen zu ermitteln, die Jugendliche derzeit politisch bewegen, und Projektideen dafür zu entwickeln, diese Themen zu bearbeiten und in öffentliche Diskurse zu bringen. Aus der Veranstaltung heraus sollte gleichsam ein "Jugendpolitisches Team" (kurz: JPT) unter Federführung des Bunds der Evangelischen Jugend in Mitteldeutsch-





Im Workshop "Deine Themen – deine Politik" diskutierten die Teilnehmenden über gesellschaftliche Themen, die sie bewegten.

land (bejm) ins Leben gerufen werden. Das JPT soll künftig als "Gremium von Jugendlichen für Jugendliche" in die Verbandsarbeit des bejm mit hineinwirken und jugendpolitische Themen, Anliegen und Anträge unter anderem in die Jugendkammer sowie die Vollversammlungen des Landesjugendrings Thüringen einbringen. Die Teilnehmenden waren im Verlauf des Workshops eingeladen, weiter im JPT mitzuwirken und entwickelten dazu erste Ideen und Konzepte für gemeinsame Vorhaben. Methodisch wurde im Workshop dazu auf verschiedene diskursive Formate zurückgegriffen. Im Rahmen einer Betzavta-Übung diskutierten die Teilnehmenden zunächst über Entscheidungsfindungsprozesse und die "Notwendigkeit eines Vertrags", also den Umgang mit gemeinschaftlich verhandelten Regeln. Mit einem Council wurden anschließend Themen ermittelt und besprochen, welche die Teilnehmenden (jugend-)politisch aktuell beschäftigten. Anhand eines Open Space und der Walt-Disney-Methode (ähnlich einer Zukunftswerkstatt) wurden im weiteren Verlauf Projektideen generiert und politische Anliegen formuliert, die die Teilnehmenden in der Folge und im Rahmen des JPT über den Workshop hinaus weiter bearbeiten wollten.

Der Vertiefungs-Workshop "Forumtheater und politische Bildung II" hatte auf inhaltlicher Ebene das Ziel, Multiplikator\*innen, die bereits an einem der Einführungsworkshops teilgenommen haben, die Möglichkeit zu einem tieferen Einblick in diese Art des Theaters der Unterdrückten nach Augusto Boal zu geben und diese Methoden auf ihre Tauglichkeit für die politische Bildung 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 Schauspieler\*innen eine kurze Szene oder ein kurzes Stück (max. 30 Minuten), die Situationen von Unterdrückung in ihrem Erleben abbilden und einen schlechten Ausgang nehmen. Diese Szenen werden dem Publikum bzw. Forum vorgespielt und dann gemeinsame zum Besseren verändert. Personen aus dem Forum werden eingeladen, Figuren auf der Bühne zu ersetzen und ihre Veränderungsideen im gemeinsamen Spiel auszurpobieren. So werden Handlungsoptionen für die Realität gefunden und erprobt, Selbstwirksamkeit und Veränderungspotential auch in aussichtslos erscheinenden Situationen verdeutlicht und somit Empowerment durch Theaterspiel möglich.

Als strategisches Ziel sollte mit der Veranstaltung die Verbindung kultureller und politischer Bildung, die sich im interkulturellen und mehrsprachigen Kontext als besonders fruchtbar erweist, in der JJJ und der Jugendbildung der EAT weiter gestärkt werden. Die Beschäftigung mit den Methoden des "Theaters der Unterdrückten" stellt in Thüringen ein Aleinstellungsmerkmal dar, das für die Positionierung in der Trägerlandschaft gestärkt werden sollte.

Bei der Veranstaltung "Game Mirror – Digitale Spiele und Gesellschaft" handelte es sich um ein Seminar an der Kommunikationswissenschaft der Universität Erfurt im Sommersemester 2020. Ursprünglich sollte dieses Seminar als Kooperationsveranstaltung zwischen der JJJ, der Evangelischen Akademie Thüringen und der





Beim Forumtheater entwickelten die Teilnehmenden eigene Theaterszenen, die Situationen von Unterdrückung abbilden.

Universität Erfurt an die gleichnamige mehrtägige Veranstaltung "Game Mirror" gekoppelt werden, die im Juni in der JJJ in Eisenach stattgefunden hätte. Aufgrund der Pandemiesituation konnte diese ursprünglich geplante Veranstaltung jedoch nicht stattfinden. Stattdessen fand eine digitale Variante als Online-Seminar für 20 Studierende der Erfurter Kommunikationswissenschaft statt. Das Seminar hatte das Thema zum Gegenstand, inwiefern Computer- und Videospiele als "Spiegel der Gesellschaft" fungieren, da sie oftmals Bezüge zu gesellschaftlichen Themen, Fragen und Herausforderungen widerspiegeln, und wie sie als solche methodisch und thematisch in der Bildungspraxis, z.B. in der außerschulischen Jugend- und Erwachsenenbildung und (Jugend-)Sozialarbeit, eingesetzt werden können. Zentrale Fragestellungen waren dabei: Wie bilden Computerund Videospiele Gesellschaft ab? Wie tragen Narration, Interpretation und aktive Bearbeitung des Mediums und seiner Inhalte dazu bei? Wie kann dieses Potential zu gesellschaftspolitischer Bildungsarbeit beitragen? Das Seminar war ein wichtiger Bestandteil der Netzwerkarbeit der Jugendbildung der JJJ. Im Gesamtkonzept der Jugendbildungsstätte ist als Bildungsauftrag der Jugendbildung verankert, in Kooperation mit Hochschulen wissenschaftliche Forschung und Lehre mit praxisbezogener Projektarbeit zu verknüpfen, wozu mit diesem Seminar ein Beitrag geleistet wurde.





Zum Netzfachtag "Algorithmen vs. Kunstfreiheit" – erstmalig im Online-Format – war Dr. Maik Weichert von der Band "Heaven Shall Burn" zu Gast.

Der 5. Netzpolitische Fachtag "Algorithmen vs. Kunstfreiheit" beschäftigte sich mit den Fragen, inwiefern Algorithmen das Verständnis von Kunstfreiheit und Künstler\*innen in ihrem Schaffen beeinflussen. Wie diktieren Aufmerksamkeitsstrategien und letztlich Vermarktungsmöglichkeiten die Strukturen von Musik, Filmen und anderen kreativen Machwerken? Der Netzfachtag hat sich als ein beständiges Format der Jugendbildung der JJJ und EAT etabliert. Er greift jedes Jahr eine Fragestellung im Themenfeld der Digitalisierung auf und lädt Teilnehmende zum Diskutieren und Überlegen ein, wie die digitale Gesellschaft gestaltet werden kann und sollte. Der Netzfachtag 2020 fand dabei erstmalig als Online-Veranstaltung statt. Mit einem kreativen Einstieg waren die Teilnehmenden zunächst eingeladen, die Funktionsweise eines simulierten Sortieralgorithmus nachzuempfinden. Dabei zeigte sich bereits, dass Fragen danach, welchen "Wert" Kunst besitzt, nicht eindeutig zu klären ist, da individuelle und subjektive Empfindungen stets eine Rolle spielen. Dies offenbarte den Teilnehmenden die Schwierigkeit der Beurteilung, nach welchen Kriterien Algorithmen jene Suchergebnisse oder digitalen Produkte wie z.B. Songs filtern und auswählen, die den Nutzer\*innen schließlich angezeigt werden. In einem Impuls kam Dr. Maik Weichert, Jurist und Gitarrist der Band "Heaven Shall Burn", mit den Teilnehmenden anschließend über rechtliche Aspekte von Kunstfreiheit und seine Erfahrungen mit Algorithmen im Kunstbereich und -markt ins Gespräch. Im Anschluss an den Impuls bestand für die Teilnehmenden die Gelegenheit, zunächst in Breakout-Sessions und dann im Plenum zu diskutieren und gemeinsam Rückfragen zu stellen.

### 2.4.2. Kooperationen und Netzwerke: Politische 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.

Die Schreibwerkstatt "Game-based Learning in der politischen Bildung" war eine gemeinsame Veranstaltung des Regionalteams Ost der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung (et) unter Federführung der Evangelischen Akademien in Sachsen-Anhalt und Thüringen. Im Rahmen der Veranstaltung trafen sich politische Bildnerinnen und Pädagogen aus ganz Deutschland in Wittenberg, um ihre unterschiedlichen Erfahrungen mit Spielen in der politischen Bildung zusammenzutragen und methodisch weiterzuentwickeln. Es ging um digitale Spiele wie Minecraft oder Fortnite, um Escape Games, Liverollenspiele, Bewegungsspiele, Planspiele und noch Vieles mehr. In intensiven Austausch- und Schreibphasen wurde gemeinsam ein Leitfaden als Handreichung für die Praxis entwickelt. Dieser umfasst Hintergründe und Argumentationshilfen zum Spielen in der politischen Bildung, ganz konkrete Methodenbeschreibungen und Hilfestellungen für Reflexionsphasen während oder nach dem Einsatz von Spielen. Dieser Leitfaden wurde in der Folge der Veranstaltung redaktionell überarbeitet und mit einem angemessen spielerischen Layout versehen. Nach seiner Fertigstellung ist geplant, ihn unter gemeinfreier Lizenz allen zur Verfügung zu stellen, die politische Bildung spielerisch gestalten wollen.

Die Jugendbildung der JJJ wirkte bei der Durchführung der Veranstaltung, der anschließenden methodischen Weiterarbeit und der Vernetzung mit.

Ziel des Barcamps "Nichts bleibt wie es war" war es, Multiplikator:innen aus der politischen Bildung einen kollegialen Austausch über aktuelle methodische Fragen und Entwicklungen sowie zu Herausforderungen und neuen Formaten der politischen Bildung, die sich aufgrund der Corona-Pandemie ergaben, zu ermöglichen. Die Veranstaltung war als Barcamp angelegt, da so die Expertise der Teilnehmenden ernst genommen und für den Austausch nutzbar gemacht werden konnte. Vorbereitet waren gemäß der Methode nur der Rahmen der Veranstaltung, also Videokonferenzräume und ein Zeit- und Slotplan. Die Inhalte wurden von den Teilnehmenden selbst vorgeschlagen und anschließend in einzelnen Online-Sessions umgesetzt, sodass das konkrete Programm ad hoc entstand.





In Wittenberg trafen sich Jugendbildnerinnen und Pädagogen aus ganz Deutschland, um ihre Erfahrungen in der Schreibwerkstatt "Gamebased Learning in der politischen Bildung" zusammenzutragen.

Das Barcamp war eine Fortsetzung des gleichnamigen Formats aus dem Vorjahr 2019. Die Jugendbildung der JJJ war als Kooperationspartner an Planung und Durchführung des Barcamps beteiligt, die Veranstaltung selbst fand online statt.

"Betzavta" (hebräisch: Miteinander) ist ein Programm zur Demokratie-, Toleranz- und Menschenrechtserziehung aus der israelisch-palästinensischen Friedensbewegung. Mit erfahrungsorientierten Übungen ermöglicht es den Teilnehmer\*innen, aus einem Konflikt ins Dilemma zu gehen, d.h. abzurücken von der eigenen Perspektive hin zu der Wahrnehmung der anderen Positionen bei sich selbst. Ziel der intensiven Reflexion von Thema und Gruppenprozess ist die Stärkung eines demokratischen Miteinanders in der Gesellschaft. 2020 wurden von Juni bis September drei Online-Workshops für Multiplikator\*innen der Jugendarbeit angeboten, um diese Methoden kennenlernen zu können bzw. sie zu nutzen, um die eigene pädagogische Haltung zu reflektieren.

In der Jugendbildungsstätte Junker Jörg wurde gemeinsam mit den Evangelischen Akademien Thüringen und Sachsen-Anhalt die Rollenspielreihe "Tiamast" um die Geschichte der gleichnamigen fiktiven Handelsstadt entwickelt. Dabei geht es stets um gesellschaftspolitische Problemstellungen, gemeinsame Entscheidungen und die Frage, wie sich das Verhalten eines einzelnen auf die gesamte Geschichte auswirken kann. Bisher wurde stets mit Kostümen in Wald und Feld gespielt. 2020 wurde das Geschichtenerzählen über die Zukunft Tiamasts und die Frage, was das mit unserer Gesellschaft zu tun haben könnte, ins Digitale verlegt. Dafür wurde eigens ein Regelsystem nach Art sogenannter Pen & Paper-Rollenspiele entwickelt, das per Videokonferenz und mit Würfeln gespielt werden kann. In wechselnden Gruppen spielten hier Jugendliche und Junggebliebene ab 15 Jahren miteinander. Im Zentrum der Geschichte standen insbesondere die Einschränkung und Abwägung von Grundrechten wie der Berufs- oder Meinungsfreiheit sowie die Mittel und Legitimität politischen Protests.

Neben der Durchführung der Veranstaltungen hatte für die Jugendbildung der JJJ insbesondere die regionale und überregionale Netzwerk- und Gremienarbeit in 2020 weiterhin eine hohe Bedeutung. Zentrale Netzwerke und Partner\*innen für die Jugendbildung der JJJ sind unter anderem Eisenacher Akteure wie das Lutherhaus und die Eisenacher Netzwerke "Jugendarbeit" und "Jugendbeteiligung" sowie der Bund der Evangelischen Jugend in Mitteldeutschland (bejm), die Evangelische Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung (et) und Akteur\*innen der Evangelischen Akademien in Deutschland e.V. (EAD). In diesem Rahmen arbeitete die Jugendbildung unter anderem in der Innovationsgruppe Digitale Demokratie der et mit. Die Innovationsgruppe setzte ihre Arbeit an der Entwicklung eines mobilen Escape Games als Methode zur Bearbeitung der Themenfelder Big Data, Überwachung, Social Scoring und Netzpolitik fort. Das Escape Game zielt auf jugendliche Zielgruppen und ist mobil bei verschiedenen Standorten / Veranstaltungen einsetzbar. Die Mitarbeit in der Innovationsgruppe wurde in 2020 fortgesetzt und abgeschlossen.

Die Gremientätigkeit der Jugendbildung umfasst darüber hinaus die jugendpolitische Außenvertretung in der Vollversammlung des Landesjugendring Thüringen e.V. für den Dachverband 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.

Neben der dauerhaften Kooperation und Mittätigkeit in Gremien wurde in 2020 mit einzelnen Kooperationspartnern wie der Wartburg-Stiftung, den Wald-Rittern Siegen, der Landeszentrale für politische Bildung Thüringen und dem bejm auch konkret an der Vorbereitung gemeinsamer Projekte für 2021 gearbeitet.

# 2.4.3. Avatare, Buchdruck, Reformation und Handyfilme: 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 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 2020

Von Januar bis Dezember 2020 nahmen insgesamt 489 Teilnehmende, verteilt auf 45 Seminartage, an den Veranstaltungen der Jugendbildung teil. Die Gesamtheit an Teilnehmendentagen beträgt 769.

Die Angaben der Zahlen umfassen die Teilnahme an frei ausgeschriebenen Veranstaltungen, intern und extern stattfindenden Kooperationsveranstaltungen, Online-Veranstaltungen, hausinternen Veranstaltungen des Trägers (FÖJ-Seminare) sowie Programmbausteinen. Referentinnen und Referenten sowie betreuende Personen von Teilnehmendengruppen (z.B. Lehrerinnen und Lehrer) sind in den Zahlen berücksichtigt, hauptamtlich Tätige nicht.





### 3. Unser Leitbild und Organisation

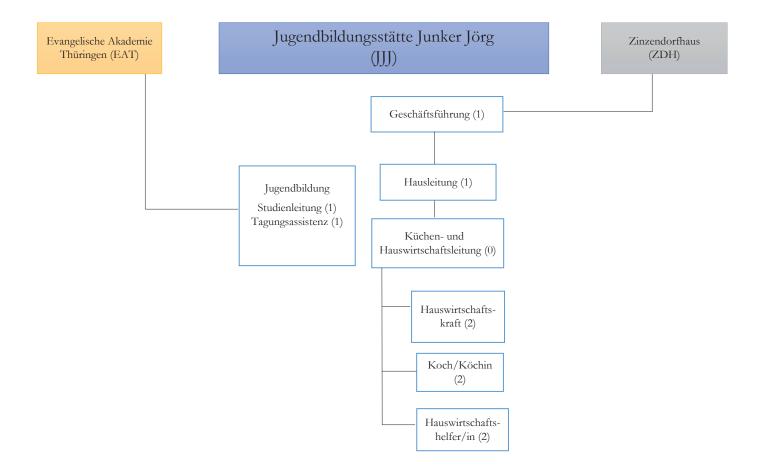
### 3.1. Leitbild der Jugendbildungsstätte Junker Jörg

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 2020 wie folgt:



Hinweis: Die angegebenen Zahlen beziehen sich auf die Anzahl der in 2020 beschäftigten Personen.

# 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





