

DIE MEDIEN**MACHER**

Junge Berufsdetektive – mit MedienMachern fit in die Zukunft

Ein Medienkompetenzprojekt im Rahmen der vom Europäischen Sozialfonds mitfinanzierten Projekte
Berufsorientierung und Verbesserung des Schulerfolgs



VORWORT

Liebe Leser_innen,

Ihnen liegt die Dokumentation eines zweijährigen medienpädagogisches Projektes vor. Mit dem Titel »Junge Berufsdetektive – mit MedienMachern fit in die Zukunft« wurde dieses in Trägerschaft der AGJF Sachsen e. V. umgesetzt. Im Mittelpunkt standen dabei Schüler_innen aus Mittelschulen und Gymnasien, die sich außerschulisch mit den sog. Neuen Medien freiwillig, intensiv und regelmäßig beschäftigten. Diese sind in heutiger Zeit aus dem Erfahrungsraum und der Lebenswelt junger Menschen nicht mehr wegzudenken. Dabei arbeiteten die Teilnehmenden einzeln, in Kleingruppen aber auch klassen-, schul- und schulartübergreifend. In regelmäßigen Arbeitstreffen, Exkursionen und Mediacamps erwarben sie theoretische und praktische Zuwächse ihrer Medienkompetenz.

Ausgehend vom gewohnten Lernort Schule erkundeten sie medial gestützt ihre (Lern-) Räume in und um Schule und befassten sich mit jugendrelevanten Fragen, die sie selbst einbrachten. Dabei konnten sie unmittelbar Einfluss nehmen auf Themenwahl und mediale Ausgestaltung rund um PC und Internet. So arbeiteten sie in Gruppen zu verschiedenen Inhalten und setzten diese auch unterschiedlich medial bspw. in Form von Bildcollagen, Interviews, Nachrichten, Trickfilmen und Videoclips um. Dabei ging es jedoch nicht (nur) um das eigentliche Produkt, was entstehen soll. Der besondere Wert liegt vor allem in der Ideenfindung, Entwicklung und Umsetzung. Hier werden Gruppenprozesse ausgelöst, Lernerfahrungen ermöglicht, Beteiligung erfahrbar, um Entscheidungen gerungen, arbeitsteilig Lösungen entwickelt.

Der erfolgreiche Projektverlauf, der nun zu konstatieren ist, basiert auf dem gezeigten Interesse und dem Engagement der Teilnehmer_innen an der medialen Auseinandersetzung ebenso wie auf der fachlichen Versiertheit und partizipatorischen

Haltung der im Projekt tätigen Medienpädagog_innen. Ebenso wichtig war die Unterstützung der Fremdreferent_innen, Eltern und Kooperationspartner, besonders von den mitwirkenden Schulen. Impulse gingen auch von der wissenschaftlichen Begleitung und den Netzwerkpartner_innen aus. Eine solide Finanzierung wurde durch den Fördermittelgeber ermöglicht.

Die vorgelegte Dokumentation beinhaltet einerseits Aussagen zu Konzept, Zielstellung und Rahmung des Vorhabens, die zum Gelingen beitragen. Andererseits ist sie ein Praxisleitfaden, der Praktiker_innen Impulse zur Umsetzung von ähnlich gelagerten Vorhaben aufzeigen möchte.

Junge Menschen wachsen heute nicht nur mit sondern in Medien auf. Umso mehr ist es nötig, die Herausbildung von Medienkompetenz fachlich zu begleiten. Derartige medienpädagogische Angebote sind für junge Menschen im Land Sachsen jedoch bisher nicht in der Fläche verfügbar, wie es u. a. die aktuelle Studie »Praxisbezogene Forschungsvorhaben in Bezug auf medienpädagogische Angebote insbesondere im ländlichen Raum« des Institut IRIS e. V. (2012) verdeutlicht. Insofern dürfen die Erfahrungen, Methoden und Arbeitsansätze des aufgezeigten Projekts durchaus als nachahmenswerte Ermutigung und Wegbereitung verstanden werden, jungen Menschen derartige Erfahrungen zugänglich zu machen.

Eine anregende Lektüre, Kraft und Unterstützung bei der Umsetzung eigener medienpädagogischer Vorhaben wünscht Ihnen

Anke Miebach-Stiens

*Geschäftsführerin der AGJF Sachsen e. V.
Weiterführende Informationen zur medienpädagogischen Arbeit der AGJF Sachsen e. V. finden sich unter www.agjf-sachsen.de/medien.html*

KONZEPTION UND ANLIEGEN DES PROJEKTES

»Junge Berufsdetektive – mit MedienMachern fit in die Zukunft!«

THEORETISCHER EXKURS ZUR FÖRDERUNG VON MEDIENKOMPETENZ BEI JUNGEN MEN- SCHEN

Medienkompetenz gilt längst als eine zentrale Voraussetzung bzw. Schlüsselqualifikation in der Informationsgesellschaft, sowohl für den Erfolg des Einzelnen als auch für den ökonomischen Erfolg ganzer Staaten oder Regionen.¹

Jugendliche nutzen heute ganz selbstverständlich die Medien. Die 2011 erschienene JIM-Studie hat diesbezüglich untersucht, wie stark mittlerweile die Medien im Alltag der Jugendlichen präsent sind. Neben dem Zeitvertreib mit Freunden sei vor allem die Nutzung von Medien, in erster Linie Handy- und Internetnutzung, in der Freizeit am Wichtigsten.²

Während die Debatte um die technische Ausstattung nicht mehr die Präsenz im medienpädagogischen Diskurs erhält und es hier viele Fortschritte gibt, bleibt das Spannungsfeld der kompetenten und kritischen Mediennutzung von Jugendlichen weiter aktuell. »Es braucht Wissen, Begleitung und Unterstützung, um Kinder und Jugendliche fernab belehrender Ratschläge und/oder pseudokriminalisierender Zuschreibungen »fit« zu machen für diese Gesellschaft.«³ Daran anknüpfend leistete das hier dokumentierte Projekt innerhalb der zweijährigen Projektlaufzeit einen Beitrag, die Medienkompetenz unter sächsischen Jugendlichen zu fördern.

ANLIEGEN DES PROJEKTES/ZIELSTELLUNGEN

Die Heranwachsenden im Alter von 12 bis 16 Jahren erhielten durch das Projekt die Möglichkeit, im Umgang mit Medien von der Konsument_innenseite auf die Produzent_innenseite zu wechseln. Ihnen wurde Wissen über die Medien vermittelt und sie gestalteten eigene kreative Medienprodukte, so dass ihre kritisch-reflektierte Sichtweise hinsichtlich verschiedener Medienangebote geschult wurde. Mit dem Projekt wurde darüber hinaus Schüler_innen ein Einblick in die Vielfalt medienrelevanter Berufe und Einsatzfelder in ihrem Lebensumfeld gegeben. Zu den potenziellen Teilnehmer_innen des Projektes zählten Schüler_innen ab der Klassenstufe sieben aus sechs sächsischen Mittelschulen und Gymnasien. Mädchen als auch Jungen wurden gleichermaßen angesprochen.

Die übergeordnete medienpädagogische Zielstellung des Projektes war es, bei den Schüler_innen Medienkompetenz als kommunikative Kompetenz, welche die Handlungskompetenz mit einschließt, zu fördern. Dabei sollten möglichst alle Dimensionen von Medienkompetenz eine Rolle spielen. Das Projektteam legte während der Umsetzung seine Schwerpunkte auf die Bereiche der Vermittlung von Wissen über das jeweilige Medium, der Förderung der kritischen Reflexion hinsichtlich verschiedener Medieninhalte sowie der Ausbildung der Handlungsfähigkeit und -fer-



tigkeit. Die Förderung der sozialen und kreativen Interaktion, die Ausbildung sozialer Kompetenzen, wie zum Beispiel die Stärkung des Selbstbewusstseins, die Förderung der Team- und Konfliktfähigkeit, des selbstständigen Arbeitens und der Eigenverantwortung sowie der kontinuierlichen Arbeit spielten eine große Rolle. Die Herstellung einer Öffentlichkeit sollte dabei ebenso in die Projektumsetzung einfließen.

KURZKONZEPT

Das Projekt wurde über einen Zeitraum von 24 Monaten unterteilt in 10 Projektphasen durchgeführt. Dabei erhielten die teilnehmenden jungen Menschen nicht nur einzelne Impulse sondern hinsichtlich der Nachhaltigkeit setzten sie sich über einen längeren Zeitraum aktiv und intensiv mit den verschiedenen Medien auseinander. Dabei wechselten sich Theorie- und Praxis-einheiten sowie Formen der Selbstaneignung ab. Durch das Kennen lernen unterschiedlicher Medien unter verschiedenen Fragestellungen und Perspektiven sowie durch die intensive Auseinandersetzung mit dem Medium durch jeden Einzelnen als auch in Klein- und Großgruppen, konnten nachhaltige Effekte unterstützt und erzielt werden. Die Schüler_innen bekamen einen umfangreichen Einblick in die Vielfalt der Medienwelt, erlangten Spezialwissen im Umgang mit medialer Technik und bearbeiteten eigene Themen. Neben

den technischen und journalistischen Fähigkeiten und Fertigkeiten, der Herausbildung methodischer Kompetenzen und der Sicherheit in der Medienanwendung konnte sich auch ein kritisches Reflektieren gegenüber verschiedenen Medienformaten sowie -inhalten, aber auch gegenüber eigenen Medienprodukten bei den Schüler_innen herausbilden. Gleichzeitig wurde damit auch für die Heranwachsenden nachvollziehbar, dass die Arbeit mit Medien eine intensive und gemeinsame Auseinandersetzung mit dem Thema und der Technik erfordert, viel Zeit und Intensität bedarf.

Im wöchentlichen Rhythmus gab es für die sechs Gruppen jeweils zweistündige Arbeitstreffen im Anschluss an die Unterrichtszeit. Die Schüler_innen bearbeiteten selbst gewählte Themen und erarbeiteten in den jeweiligen Projektgruppen mit Hilfe der Medien aktiv und eigenständig mediale Produkte. Hierbei wechselten Theorie- und Praxisphasen ab, wobei der Schwerpunkt im praxisorientierten anwendbarem Arbeiten lag (Verhältnis: Theorie ca. 1/3 Praxis ca. 2/3). Weitere Treffen haben im Rahmen von Exkursionen und Medien-Camps stattgefunden. Zwischen den AG-Zeiten haben die Schüler_innen im Selbststudium, einzeln oder in selbst gewählten Arbeitsgruppen, Aufgaben eigenständig erarbeitet.

Die inhaltliche Struktur war geprägt von einem Wechsel von mehrmonatigen Arbeitsphasen, Eigenarbeit und von den Zusammentreffen mit allen mitwirkenden Schüler_innen bei den

mehrtägigen Medien-Camps. Die zwei Camps bildeten wichtige Meilensteine, bei denen die Schüler_innen ihr erworbenes Wissen anwenden, reflektieren und vertiefen konnten. Die aktive und abwechslungsreiche Freizeitgestaltung mit teambildenden Maßnahmen in den Camps, bereitete den Heranwachsenden sehr viel Spaß und trug ebenso zur Förderung sozialer Kompetenzen bei. Eine wichtige Klammer bildeten der Auftakt in den drei Schulstandorten und die gemeinsame Abschlusspräsentation mit allen Teilnehmer_innen des Projektes, Lehrer_innen und Eltern.

EINSTIEG IN METHODEN

Methodische Grundlage des Projektes war der handlungsorientierte Ansatz der Medienpädagogik, welcher praktisch durch die aktive Medienarbeit umgesetzt wurde. Die aktive Medienarbeit ist dabei im Besonderen mit ihren Lernprinzipien des handelnden und exemplarischen Lernens sowie der Gruppenarbeit und kreativen und spielerischen Methoden zum Einsatz gekommen.

Nachfolgend stellen wir ihnen eine kleine Auswahl an Methoden vor, welche sie mit einer kurzen Vorbereitungszeit und wenig Kosten mit Jugendlichen, unter Beachtung der aktiven Medienarbeit, umsetzen können.

LITERATUR

- 1 Schweiger, Wolfgang (2007). Theorien der Mediennutzung. Eine Einführung. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften, S. 266.
- 2 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2011). JIM 2011. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.
- 3 Staatsministerium für Soziales und Verbraucherschutz (Hrsg.) (2009). Dritter Sächsischer Kinder- und Jugendbericht. Kinder- und Jugendhilfe als Bildungsakteur – Biografieverläufe und Bildungszugänge junger Menschen in Sachsen. 1. Auflage S. 22.





KLINGELTÖNE

selbst produzieren



Immer den neuesten Ohrwurm auf dem Handy: Mit der richtigen Software können Jugendliche Klingeltöne aus Ihren Lieblingsliedern erstellen – kostenlos. Die Musikdateien werden mit Hilfe von Effekten und selbst aufgenommenen Geräuschen bearbeitet und zum individuellen Klingelton fürs Handy oder Smartphone verarbeitet.



MEDIALE LERNZIELE

- Aufnahmefähigkeit: Schulung der auditiven Wahrnehmung durch Aufgaben, die bewusstes, intensives und konzentriertes Hören fördern
- Handlungsfähigkeit: individuelles und kooperatives Entdecken der Manipulationsmöglichkeiten von Klangphänomenen durch Experimentieren und Produzieren
- Artikulation: kreatives Ausdrücken von Stimmungen und Gedanken



DURCHFÜHRUNG/SCHRITTE

1. **Lieblingssong aussuchen** Als Grundlage für den individuellen Klingelton suchen sich die Jugendlichen ihren Lieblingssong aus. Um diesen zu bearbeiten verwenden sie sogenannte Ripper-Software (**kostenlose Software z. B. Audiograbber oder CDex**). Nachdem sie die Software auf dem PC installiert haben, können die Jugendlichen ihren Lieblingssong importieren.
2. Um dem Klingelton eine persönliche Note zu verleihen, werden anschließend noch eigene kurze Texte und Geräusche aufgenommen und mit dem Ausschnitt des Lieblingssongs zusammengemischt.

3. Einführung in die Audio-Aufnahmetechnik

Aufnahmegeräte müssen nicht teuer sein, oft finden sich Geräte wie Laptops, Diktiergeräte oder sogar Handys, die bereits ein Mikrofon eingebaut haben. Die Funktionsweise lässt sich am Besten in der Gruppe erklären. Das Aufnahmegerät kann dabei durch die Vorstellung der eigenen Person (Name, Alter und Hobbies) ausprobiert werden.

4. Produktion-Aufnahmearbeiten

Im nächsten Schritt nehmen die Jugendlichen die einzelnen Geräusche, Wörter oder Texte des Klingeltons auf. Wichtig für die Aufnahmen ist ein ruhiger Raum, ohne Stör- und Hintergrundgeräusche.

5. Ein Klingelton ist zumeist zwischen 5 und 60 Sekunden lang, je nachdem welche Länge das Handy oder Smartphone akzeptiert. Für das Schneiden der Datei wird ein Audioschnittprogramm benötigt. Hier hilft z. B. das **Freeware-Audioprogramm Audacity**. Mit Audacity können die Jugendlichen am Ende den fertigen Klingelton auch gleich ins MP3-Format umwandeln.

6. Einführung in den Audioschnitt und Manipulationsmöglichkeiten

Die Jugendlichen lernen das Audioschnittprogramm und dessen verschiedene Funktionen kennen. Anschließend probieren sie sich im Programm aus und testen verschiedene Manipulationsmöglichkeiten, wie Echo, Hall oder das Pitchen.

7. Postproduktion-Schnitt

Nachdem alle Aufnahmen in den PC eingespielt wurden, kann



→ Audioclips können mit der kostenlosen Software Audacity bearbeitet werden

der Grob- und Feinschnitt der Audioaufnahmen beginnen. Zunächst wird der zu Beginn ausgewählte Lieblingssong auf die gewünschte Länge gekürzt, anschließend die aufgenommenen Texte und Geräusche geschnitten und an die passenden Stellen der Tonspur gesetzt. Fertig ist der individuelle Klingelton.

8. Zum Schluss müssen die Jugendlichen ihren fertigen Klingelton nur noch ins MP3-Format umwandeln (direkt im Freeware-Audioprogramm Audacity oder mit der im Schritt 1 genannten Ripper-Software). Anschließend können sie den Klingelton mit Hilfe der drahtlosen Funkverbindung Bluetooth oder per Datenübertragungskabel auf ihre Handys oder ins Internet verteilen.

ANREGUNGEN/TIPPS

Als Audiotbearbeitungsprogramm eignet sich das kostenlose **Audacity**, das vorhandene MP3- und WAV-Dateien bearbeiten kann. Die Audiotracks können geschnitten, überlagert, neu kombiniert und mit Effekten versehen werden.

Bei der Arbeit mit jüngeren Teilnehmer_innen bietet sich die auf der Internetseite von **Netzcheckers** selbsterklärende integrierte Software an, anhand derer ebenfalls Klingeltöne für Handys erstellt werden können.

MATERIAL

- Aufnahmegerät und Kopfhörer (alternativ: Handy mit Aufnahmefunktion)
- PC mit Boxen
- bei Bedarf Internetzugang (für freie Musik und/oder Geräusche)
- Audioschnitt-Software (zum Beispiel Audacity als Freeware-Audioprogramm)

Alter 8 bis 17 Jahre

Gruppengröße 2 bis 8 Personen

Zeitlicher Rahmen 2 bis 3 Stunden

NÜTZLICHE LINKS

- www.netzcheckers.de
- www.audiograbber.de
- audacity.sourceforge.net
- cdexos.sourceforge.net



HÖRSPIELE

selber machen



Egal ob Krimi, Fantasy, Abenteuer oder Liebesgeschichte: ein Hörspiel ist eine spannende Angelegenheit. Die Produktion macht viel Spaß, ist aber manchmal auch ganz schön aufwendig.



MEDIALE LERNZIELE

- Gestaltung und Erzeugung von Stimmungen mit Klängen und Geräuschen
- Einsatz von digitalen und analogen (selbst gemachten) Effekten
- Aneignung sprachlicher und technischer Gestaltungselemente



DURCHFÜHRUNG/SCHRITTE

1. Eine Geschichte finden und Stoff sammeln

Die Jugendlichen sammeln Ideen, worum es in der Geschichte gehen soll (zum Beispiel aus Märchen oder aus dem alltäglichen Zusammenleben).

2. Entwicklung der Figuren der Geschichte

Die Figuren benötigen als erstes einen Namen. Anschließend wird zu jeder Figur eine Lebensgeschichte erfunden. Daraus ergeben sich Eigenheiten, Verhalten und auch die besondere Sprechweise, die die Figur charakterisieren. Als letzten Schritt werden die Rollen der Figuren in der geplanten Geschichte durchgespielt und unter den Jugendlichen aufgeteilt.

3. Aufbau der Geschichte-Drehbuch schreiben Gemeinsam mit den Jugendlichen werden Szenen und Situationen, bei denen die Figuren sprechen und handeln, in einer bestimmten Situation, an einem bestimmten Ort

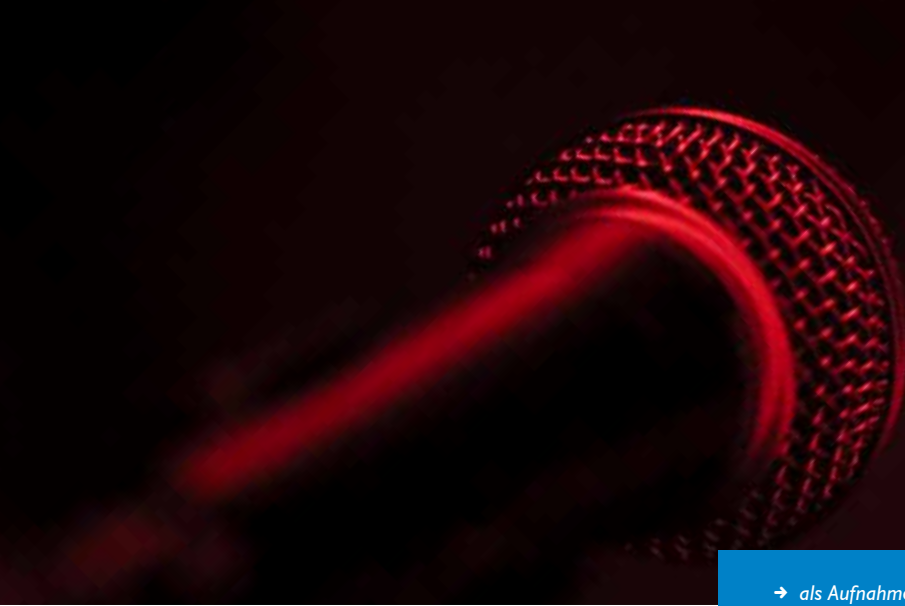
und zu einer bestimmten Zeit, entwickelt. Eine Erzählerfigur kann dazu benutzt werden, um Zusammenfassungen zu geben.

4. Geräusche sammeln Neben den Dialogen lebt ein Hörspiel von Geräuschen. Dafür wird das Drehbuch Szene für Szene durchgegangen und überlegt, an welchen Stellen Text mit Geräuschen untermalt werden kann. Neben einzelnen Geräuschen, kann dies auch ein Geräuschteppich (Atmosphären) sein, der eine ganze Szene untermalt (zum Beispiel das Vogelzwitschern an einem Bach, der vorbeiplätschert).

5. Einführung in die Audio-Aufnahmetechnik Gleich, ob die Jugendlichen ihr Handy oder ein Diktiergerät für die Ton-Aufnahmen nutzen, die Funktionsweise des Gerätes wird zunächst in der gesamten Gruppe erklärt und im Anschluss in der Kleingruppe ausprobiert. (siehe Seite 6)

6. Produktion/Aufnahmearbeiten Jetzt werden die Texte, Geräusche und Musik aufgenommen. Zunächst üben die Jugendlichen paarweise das Einsprechen der Texte. Die Aufnahme der Texte erfolgt am Besten szenenweise und in einem ruhigen Raum. Um den Überblick zu behalten, notiert man im Drehbuch, die beste Variante der Aufnahmen.

7. Einführung in den Audioschnitt Die Jugendlichen lernen das Audioschnittprogramm und dessen verschiedene Funktionen kennen und probieren sich anschließend im Programm aus.



→ als Aufnahmegeräte eignen sich auch Handys, Computer oder digitale Diktiergeräte

- 8. Postproduktion/Schnitt** Alle Audioaufnahmen werden in den PC eingespielt, in die richtige Reihenfolge gebracht und geschnitten. Dafür sollte man ausreichend Spuren anlegen: mindestens zwei für Sprache, mindestens zwei für Geräusche und mindestens eine für Musik.
- 9.** Zum Abschluss wird das fertige Hörspiel mit den Jugendlichen angehört. In freien Radios, Schulradio oder mit der Teilnahme an einem Hörspielwettbewerb oder kann das Hörspiel einer größeren Öffentlichkeit präsentiert werden.



ANREGUNGEN/TIPPS

Wenn nur ein internetfähiger Rechner zur Verfügung steht, können Online-Audioeditoren genutzt werden: Zum Beispiel der kostenlose browserbasierte **Audioeditor Soundation**, der es möglich macht, mehrere Tracks zu arrangieren, einfache Bearbeitungen vorzunehmen und auch einige Effekte anzuwenden.

Wie findet man Geräusche? Neben selbst gemachten Geräuschen können im Internet unter www.hoerspielbox.de kostenlos Geräusche heruntergeladen werden.

MATERIAL

- Aufnahmegerät und Kopfhörer (alternativ: Handy mit Aufnahmefunktion)
- Mikrophon
- PC mit Boxen
- Audioschnitt-Software (zum Beispiel Audacity als Freeware-Audioprogramm)

Alter 8 bis 17 Jahre

Gruppengröße 4 bis 8 Personen

Zeitlicher Rahmen 2 Tage à 5 Stunden

NÜTZLICHE LINKS

- www.hoerspielbox.de
- www.soundation.com
- audacity.sourceforge.net
- www.radiot.de



LICHTGRAFFITI

Malen mit Licht



Beim Malen mit Licht sind dem Fotografen keine Grenzen gesetzt. Hier können die Jugendlichen Ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Lichtgraffiti ist eine Technik, die durch die Bewegung einer Lichtquelle Figuren und Formen erschafft.



MEDIALE LERNZIELE

- Fotografie als persönliches Ausdrucksmittel eigener Kreativität Ausdruck verleihen
- Fotografie als Mittel zur Erweiterung der eigenen Kompetenzen und zur Ich-Stärkung



DURCHFÜHRUNG/SCHRITTE

1. Einführung in die Kamertechnik

Benötigt wird eine Kamera, bei der die Belichtungszeit und die Blende veränderbar sind. Die Funktionsweise wird in der Gruppe erklärt.

2. Die Einstellungen an der Kamera

Gemeinsam mit den Jugendlichen werden die Einstellungen an der Kamera vorgenommen.

Fokus Als erstes wird die Kamera ungefähr auf die Entfernung in der gemalt wird, scharf gestellt.

Blende f Es sollte möglichst weit geschlossene Blende (große Blendenzahl), wie beispielsweise Blende 22 oder 32 gewählt werden. So wird erreicht, dass der Raum auch bei möglichen Lichtresten relativ dunkel bleibt.

ISO-Wert Die Lichtempfindlichkeit wird auf die niedrigste Stufe gestellt (zum Beispiel 100), da es sonst zu unschönem Bildrauschen kommt.

Belichtungszeit Als Belichtungszeit empfiehlt sich eine Zeit von 15 Sekunden und mehr.

Spiegelreflexkameras unterstützen den sogenannten Bulb-Modus, solange der Auslöser gedrückt wird, belichtet die Kamera nun.

3. Umgebung und Aufbau Den Raum wird komplett abgedunkelt und die Kamera auf einem Stativ befestigt. Um später klare Formen zu erkennen, muss die Lichtquelle direkt zur Kamera gerichtet werden.

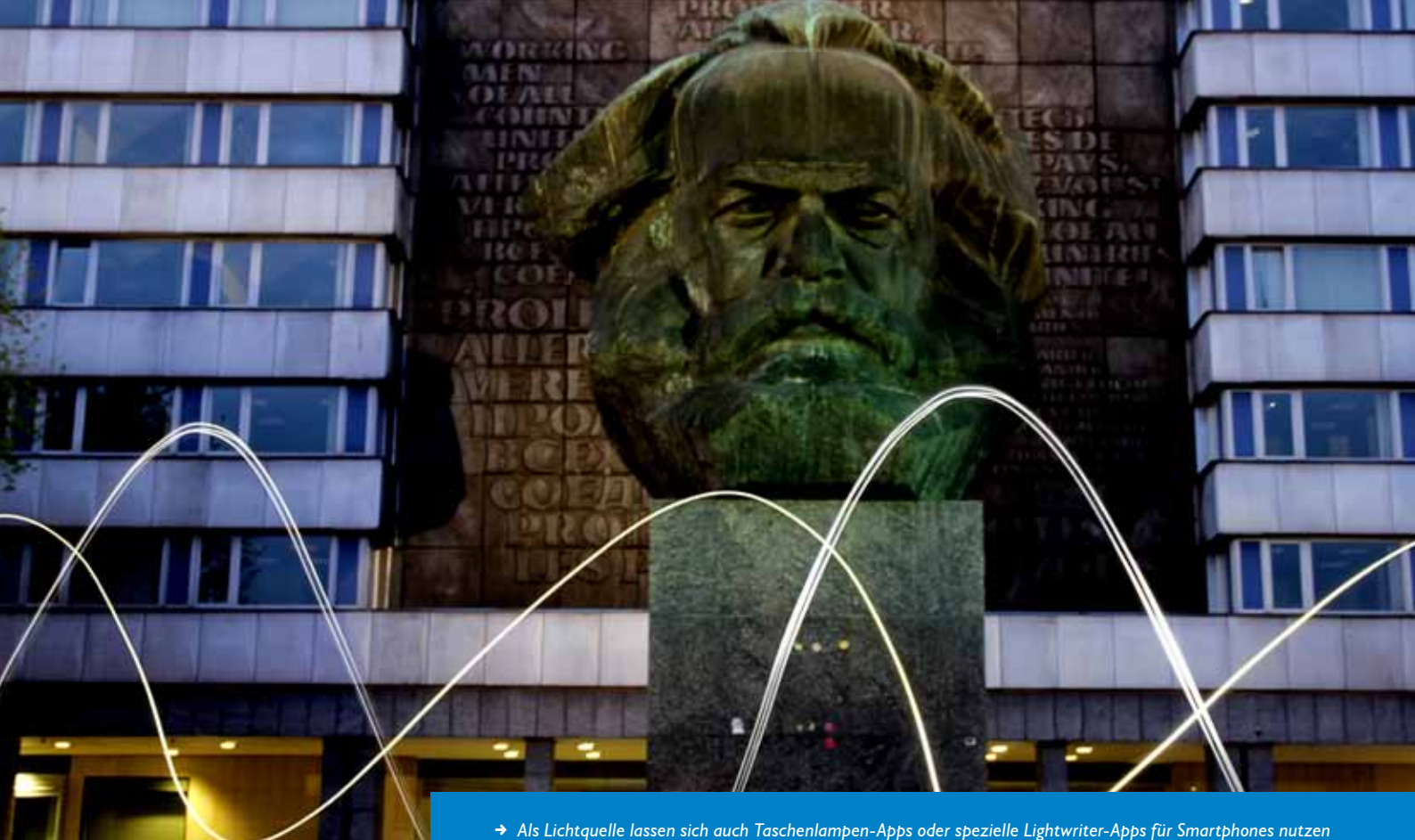
4. Ideen und Motive sammeln Im nächsten Schritt sammeln die Jugendlichen Themen und Ideen für Motive, die mit den Lichtgraffitis entstehen sollen.

5. In Gruppen von 2 bis 4 Personen wird die Technik ausgetestet und experimentiert. Dafür eignen sich einfache Vorgaben, wie beispielsweise das Zeichnen von einfachen Formen (z. B. geometrische Figuren). Während der Belichtung malen die Jugendlichen nun im wahren Sinne des Wortes mit einer oder mehreren Lichtquellen wie z. B. Taschenlampen.

6. Nun können die Jugendlichen die ausgewählten Motive fotografieren und dabei mit den unter Schritt 2 aufgeführten Einstellungen an der Kamera experimentieren.

7. Jetzt geht es an die Auswahl der besten Bilder. Zur Intensivierung der Leuchtkraft der Bilder können die Jugendlichen mit Hilfe einer **Bildbearbeitungssoftware (z. B. der kostenfreien Software Gimp oder dem webbasierten Photoshop Express Editor)** die Farbwerte und Kontraste anpassen.

8. Präsentation Zum Abschluss werden gemeinsam mit den Jugendlichen die Bilder an-



→ Als Lichtquelle lassen sich auch Taschenlampen-Apps oder spezielle Lightwriter-Apps für Smartphones nutzen

geschaut (am besten mittels Beamer auf einer Leinwand). Im Rahmen einer Foto-Ausstellung, bei der Teilnahme an einem Fotowettbewerb oder auch auf einer Fotocommunity-Seite können die entstandenen Bilder einer größeren Öffentlichkeit präsentiert werden.

ANREGUNGEN/TIPPS

Um weißem Licht Farbe zu geben kann die Lichtquelle mit farbigen Folien überklebt werden. Mit einem Funk- bzw. Kabelauslöser können bei Spiegelreflexkameras die Belichtung gesteuert werden (die Blende öffnet und schließt mit dem Betätigen des Fernauslösers).

Malen mit Licht in Kombination mit Stop-Motion: Kombiniert mit der Stop-Motion-Technik entstehen aus Lichtgraffiti-Bildern beeindruckende Filme. (siehe Seite 12).

MATERIAL

- Digitalkamera mit Langzeitbelichtungsfunktion (Einstellen der Belichtung möglich)
- Lichtquelle (Taschenlampe, Stableuchte, LED-Leuchten, Knicklichter, Wunderkerzen etc.)
- Dunkelheit bzw. abgedunkelter Raum
- Computer zum Anschauen und für nachträgliche Intensivierung der Bilder
- Stativ

Alter alle Altersgruppen (ab 7 Jahre)

Gruppengröße mindestens 2 Personen

Zeitlicher Rahmen 3 bis 4 Stunden (je nach Anzahl an Motiven)

NÜTZLICHE LINKS

- www.gimp.org
- www.photoshop.com/tools/expresseditor



STOP MOTION

Trickfilme erstellen



Trick- bzw. Animationsfilme sind ein faszinierendes Medium und begeistern nicht nur Kinder, sondern auch viele Jugendliche und Erwachsene. Das beweisen allein die hohen Besucherzahlen von Kinohits wie »Ice Age« oder »Madagascar«. Doch nur die wenigsten Menschen haben schon mal selbst einen Trickfilm erstellt. Dank digitaler Technik sind einfache Trickfilme heute auch mit geringen finanziellen Budget umsetzbar. Eine Digitalfoto- oder Videokamera, ein Computer und eine Trickfilmsoftware oder ein Videoschnittprogramm genügen, um einen eigenen Trickfilm zu produzieren.



MEDIALE LERNZIELE

- Medien analysieren und selbst produzieren
- Verstehen des Prozesses, wie Trickfilme entstehen



DURCHFÜHRUNG/SCHRITTE

- 1. Idee und Storyboard** In der Planungsphase wird aus der Filmidee ein Storyboard entwickelt. Im Storyboard wird für jede Szene beschrieben, was passieren wird und welche Einstellungen und Perspektive bei der späteren Aufnahme verwendet wird.
- 2. Aufbau** Für die Aufnahme der Bilder befestigt man die Kamera auf einem Stativ. Entweder fotografiert man aus der Vogelperspektive von oben bei gezeichneten oder bewegten Objekten oder frontal bei der Bewegung von Spielfiguren (z. B. Lego® oder Playmobil®) vor einem Hintergrund. Um Schattenwurf auf die Objekte durch Tageslicht zu vermeiden, wird der Raum verdunkelt und mit künstlichen Licht ausgeleuchtet.
- 3. Bildanzahl festlegen** Kinofilme bestehen aus 24 Einzelbildern pro Sekunde. Bei Stop-Motion-Filmen sind ganz so viele Bilder zwar nicht nötig, aber je mehr Fotos pro Sekunde zu sehen sind, desto flüssiger wird der spätere Film. Ein guter Mittelwert sind 7 bis 12 Bilder pro Sekunde. Eine Filmszene von 20 Sekunden besteht somit aus 140 bis 240 Einzelbildern.
- 4. Aufnahmen der Szenen** Mit jedem Bild wird die Position der Figur leicht verändert und erneut aufgenommen. Dieser Schritt wird solange wiederholt bis die Szene komplett ist.
- 5. Bilder auf Computer übertragen** Im nächsten Schritt werden die Bilder auf den Computer übertragen und anschließend in ein Videoschnittprogramm importiert.
- 6. Anzeigendauer anpassen** Damit der Trickfilm flüssig abläuft, wird nun die Anzeigendauer eingestellt. Der Wert sollte pro Einzelbild 0,1 Sekunden betragen. Das entspricht 10 Bildern pro Filmsekunde.
- 7. Nachvertonung** Im vorletzten Arbeitsschritt wird der entstandene Trickfilm vertont. Dies kann über das Hinzufügen von Musik (GEMAFREI, wenn der Film später im Netz veröffentlicht werden soll), Geräusche und Sprache erfolgen. Die Geräusche und Sprache können selbst am Computer, mit einem tragbaren Aufnahmegerät aufgenommen werden oder online recherchiert werden (z. B. <http://www.audiyou.de/freesounds.html>).



→ Trickfilme bestehen aus Einzelbildern die aneinandergereiht durch schnelles Abspielen Bewegung simulieren

8. Film exportieren und veröffentlichen

Der fertige Trickfilm wird exportiert und veröffentlicht (z. B. auf DVD gebrannt oder auf Youtube geladen).

ANREGUNGEN/TIPPS

Entsprechend des Alters der Teilnehmer_innen können verschiedene Spielsachen animiert werden. Für Kinder eignen sich gut Autos, Puppen, Kuscheltiere oder Bauklötze. Mit Lego® oder Playmobil® Figuren können sowohl Kinder als auch Jugendliche sogenannte Brickfilme (Bausteinfilme) erstellen. Soll der Film später im Internet veröffentlicht werden, empfiehlt sich unbedingt GEMA-freie Musik zu verwenden.

MATERIAL

- Bastel- und Kreativmaterial (Knete, Papier, Schere, Stifte)
- Fotokamera, Videokamera oder Webcam mit einer festen Unterlage oder einem Stativ
- Computer mit Trickfilmsoftware (z. B. Monkey Jam oder Helium Frog Animator) oder Videoschnittprogramm (z. B. Windows Movie Maker, iMovie oder VideoSpin)

Alter alle Altersgruppen (ab 3 Jahre)

Gruppengröße 3 bis 5 Personen pro Kamera

Zeitlicher Rahmen 3 bis 5 Stunden

Der Zeitliche Umfang ist abhängig von der Länge des geplanten Trickfilms.

NÜTZLICHE LINKS

→ www.audiyou.de/freesounds.html

→ www.photoshop.com/tools/expresseditor



COMPUTERSPIELE

erstellen mit Kodu Game Lab



Mit Kodu Game Lab stellt Microsoft ein eine grafische Entwicklungsumgebung zur Verfügung, mit dem sich eigene Spiele umsetzen lassen. Dabei ist Kodu Game Lab ein sehr einfach strukturiertes Programm, mit dem sogar Kinder in die Spieleprogrammierung hineinschnuppern können. Zahlreiche Beispielwelten sind inkludiert, im Spiel gibt es eine Reihe von Tutorials. Welten lassen sich einfach modifizieren, alle Spielelemente können per drag-and-drop in die Welt hineingezogen werden.



MEDIALE LERNZIELE

- aktive und kreative Auseinandersetzung mit Computerspielen
- Perspektivenwechsel und reflektierten Umgang ermöglichen
- Grundlagen der Programmierung,
- Logisches Denken fördern
- Aspekte des Geschichtenerzählens (Storytelling)



DURCHFÜHRUNG/SCHRITTE

1. Vorstellungsrunde in der Gruppe

Die Teilnehmer_innen stellen ihre Spielgewohnheiten (Lieblingsspiele, Spieldauer) und Erfahrungen mit Computerspielen vor. Diese Vorstellungsrunde ermöglicht einen kritischen Zugang und anschließende Diskussionen über Themen wie Altersfreigabe, Gewalt oder Sucht.

2. Einführung in das Programm

Für die Einführung der Teilnehmer_innen in Kodu Game Lab eignen sich die integrierten

Tutorials (Übungen). Nach dem man das Programm gestartet hat, lässt sich mit einem Klick auf »Welt laden« das »First Tutorial« aufrufen. In diesem Tutorial wird erklärt wie man »Kodu« programmieren und steuern kann. Weitere hilfreiche Übungen für den Einstieg befinden sich in den Tutorials »Programming Kodu«, »Add/Paint Terrain«, »Score« und »Glass Walls«.

3. Gamedesign in Kleingruppen abstimmen

In den jeweiligen Kleingruppen wird sich auf ein Spielgenre (Rennspiel, Action-Shooter, Rollenspiel usw.) und eine Spielidee (Worum geht es in dem Spiel, wo spielt das Spiel, wie erfüllt Kodu sein Aufgabe?) geeinigt.

4. Spiele entwickeln Die Spielentwicklung werden mit Hilfe der gelernten Grundlagen aus den Tutorials das Gamedesign umgesetzt. Über den Menüpunkt »Welt laden« wird eine neue leere Welt geöffnet, in der die Spielwelt (Map) angelegt wird und Objekte und Spielfiguren platziert werden.

5. Austesten und Spielbesprechung

Die erstellten Spiele werden der gesamten Gruppe vorgestellt, besprochen, gegenseitig getestet und auf Fehler überprüft. Anschließend werden die gefundenen Fehler korrigiert und das Spiel fertig gestellt.

6. Veröffentlichung Die entstandenen Spiele können exportiert und in der Kodu Game Lab Community veröffentlicht werden. Dort kann man Spiele teilen und Anregungen für neue Ideen einholen.



→ mit Kodu Gamelab lassen sich Computerspiele auch ohne Programmierkenntnisse erstellen

ANREGUNGEN/TIPPS

Für die Umsetzung der Spielideen hat sich eine Arbeit in Kleingruppen bewährt. Dabei sollte für zwei bis drei Teilnehmer_innen jeweils ein Computer mit Kodu Game Lab bereitgestellt werden. Um Kodu Gamelab nutzen zu können ist zusätzliche Software (Microsoft XNA Framework Redistributable 3.1 und Microsoft .NET Framework 3.5) erforderlich. Kodu Gamelab ist auch als Spielkonsolenversion für die Xbox verfügbar.

Als Alternative können mit der kostenlosen Software **Scratch** Animationen, Simulationen oder interaktive Präsentationen erstellt werden. Scratch eignet sich besonders für jüngere Altersgruppen.

MATERIAL

- Desktop PC oder Laptop
- Kopfhörer
- Software Kodu Game Lab und Microsoft XNA Framework Redistributable 3.1

Alter geeignet ab 10 Jahren

Gruppengröße 2 bis 3 Personen pro Computer

Zeitlicher Rahmen 1 Stunde für die Einführung in das Programm
3 bis 4 Stunden für die Erstellung eines Levels (komplexe Spiele auch länger)

NÜTZLICHE LINKS

- www.kodugamelab.com
- www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=15163
- scratch.mit.edu



GREENSCREEN

Grüne unendliche Welten



Das Nachrichtensendungen vor einem **Green-screen** aufgenommen werden, ist heutzutage allgemein bekannt. Inzwischen gibt es aber kaum einen aktuellen Kinofilm, in dem nicht mit »**Chroma Key Effekten**« neue Hintergründe eingefügt wurden.

Mit dem »Chroma Key Effekt« lassen sich bei Videoaufnahmen nachträglich Gegenstände oder Personen vor einen anderen Hintergrund setzen. Dafür werden die Gegenstände bzw. Personen vor einem einfarbigen Hintergrund, meistens einer grünen Fläche (engl. Greenscreen) aufgenommen. Dieser einfarbige Hintergrund wird anschließend am Computer durch reale Filmaufnahmen oder Computeranimationen ersetzt.



MEDIALE LERNZIELE

- Medien selbst produzieren
- Softwarekenntnisse erweitern
- Mediennutzung reflektieren



DURCHFÜHRUNG/SCHRITTE

1. Greenscreen und Kamera aufbauen

Der Greenscreen wird möglichst faltenfrei an einer Wand oder einem Rahmen befestigt. Für gute Ergebnisse ist eine gute Ausleuchtung des Greenscreen wichtig. Die Videokamera wird am Stativ befestigt und auf den Greenscreen ausgerichtet.

2. Aufnahme

Die Personen bzw. Objekte werden vor dem Greenscreen platziert und mit der Videokamera aufgenommen. Dabei ist darauf zu achten,

dass der Greenscreen den Hintergrund komplett ausfüllt.

3. Aufnahmen auf Computer übertragen

Um die aufgenommenen Szenen bearbeiten zu können, müssen diese auf den Computer übertragen werden. Bei aktuellen Kameramodellen wird dafür die SD-Speicherkarte aus der Kamera entfernt und in den Kartenleser des Computers eingelegt. Anschließend können die Filmdateien auf den Schnittcomputer kopiert werden.

4. Chroma Key Effekt den Ausnahmen hinzufügen

Im Programm **iMovie** muss bei der ersten Verwendung des Chroma Key Effekt dieses in den Programmeinstellungen freigeschalten werden: Green-Screen-Effekt (Chroma Key) freischalten: iMovie → Einstellungen → ein Häkchen bei »Erweiterte Werkzeuge« Nun lässt ich der Greenscreen-Clip auf das gewünschte Hintergrundbild ziehen: → ein Pluszeichen erscheint und man kann aus einer ganzen Palette an Optionen »Greenscreen« wählen.

5. Film exportieren und veröffentlichen

Die fertige Szene wird exportiert und kann anschließend veröffentlicht (z. B. auf DVD gebrannt oder auf Youtube geladen) oder in ein Filmprojekt eingefügt werden.



→ Eben noch vor dem Greenscreen und im nächsten Moment schon am Meer oder im Nachrichtenstudio

ANREGUNGEN/TIPPS

Für ein gutes Ergebnis ist es wichtig, den Greenscreen gut abzuspannen und auszuleuchten. Bei der Verwendung von Baumarkt-Strahlern sollte die Beleuchtung indirekt (z.B. über die Zimmerdecke) erfolgen.

Um Schatten zu vermeiden dürfen die Personen nicht zu dicht vor dem Greenscreen positioniert werden. Ein Abstand von ca. einem Meter zwischen Personen und Greenscreen ist optimal.

Für den Chroma Key Effekt ist üblicherweise kostenpflichtige Software notwendig. Die kostenlose Alternative **Cinegobs Keyer** löst vor dem Greenscreen gefilmte Personen heraus und fügt sie in eine andere Umgebung ein.

MATERIAL

- Greenscreen
- Licht zum Ausleuchten
- Videokamera mit Stativ
- Computer und Videoschnittprogramm mit Chroma Key Effekt (z.B. iMovie, Magics Video deluxe, Adobe Premiere)

Alter alle Altersgruppen (ab 7 Jahre)

Gruppengröße mindestens 2 Personen

Zeitlicher Rahmen 3 bis 4 Stunden
(je nach Anzahl an Motiven)

NÜTZLICHE LINKS

- cinegobs.com/software/cinegobs-keyer
- www.fotohits.de/software-datenbank/view/detail/cine-gobs-keyer/



DIE ERGEBNISSE DER WISSENSCHAFTLICHEN BEGLEITSTUDIE

1. ZIELPERSPEKTIVEN UND METHODISCHE ZUGÄNGE DER WISSENSCHAFTLICHEN BEGLEITSTUDIE

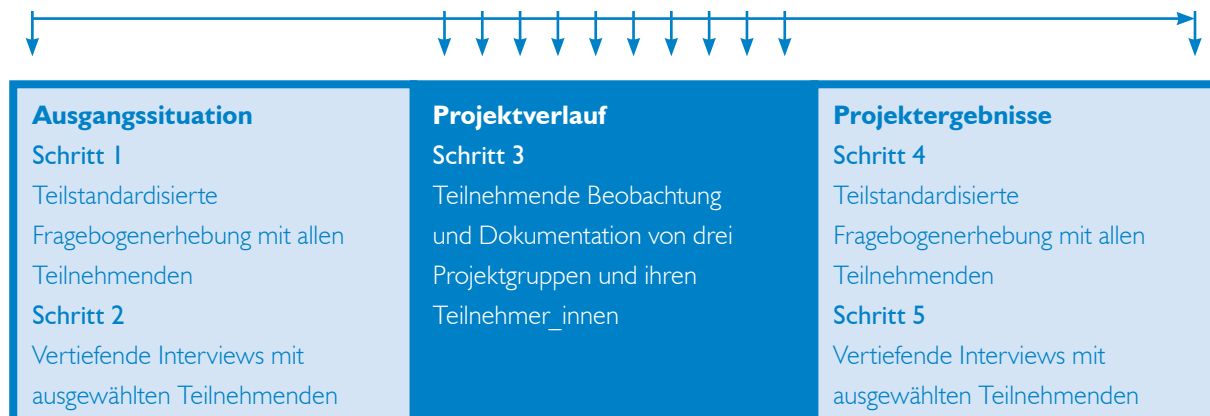
Während Medienkompetenzförderung inzwischen allerorten als eine zentrale Zielkategorie pädagogischen Handelns konstatiert und gefordert wird und die Dimensionen dieser Kompetenz vor dem Hintergrund medialer Entwicklungsdynamiken immer wieder zur Sprache kommen, gerät oftmals aus dem Blick, unter welchen Bedingungen und Voraussetzungen dies geschehen kann. Die Rede ist von der ‚medienpädagogischen Kompetenz‘, die sich auf die Fähigkeit bezieht, Medienkompetenz unter pädagogischen Aspekten angemessen vermitteln zu können (z. B. Süss et al. 2010). Was bedeutet jedoch eine »angemessene Gestaltung« der pädagogischen Arbeit, will man dem Anspruch eines komplexen Medienkompetenzbegriffs gerecht werden? Welche Herangehensweisen, Methoden und Themen motivieren die Jugendlichen, das Projekt zu besuchen und sich im Projekt einzubringen? Die nachfolgenden Ausführungen skizzieren Ergebnisse

der wissenschaftlichen Begleitung des Projektes »Berufsdetektive – Mit MedienMachern fit in die Zukunft«.

Der Komplexität der Fragestellung entsprechend war das methodische Design der wissenschaftlichen Begleitung mehrstufig aufgebaut. Die Evaluation verlief in fünf Erhebungsschritten und integrierte sowohl quantitative als auch qualitative methodische Zugänge. Zur Anwendung kamen eine Fragebogenerhebung, das Problemzentrierte Leitfadenterview und die Teilnehmende Beobachtung.

2. DIE ERGEBNISSE DER WISSENSCHAFTLICHEN BEGLEITSTUDIE

Generell lässt sich einschätzen, dass das Projektangebot von allen Jugendlichen dankbar angenommen und als individuelle und soziale Bereicherung beurteilt wurde. Mit Blick auf die Bewertung der Projektinhalte attestierten sie insbesondere der Möglichkeit, ihr Technik- und Funktionswissen im Bereich der Foto- und Videoarbeit zu erweitern eine hohe Relevanz. Daneben





»Die würden auch nicht auf die Idee kommen, zu sagen: Ja, ihr müsst jetzt dieses Thema machen!«

(Schülerin, 13 Jahre)

erwiesen sich soziale Aspekte als wichtige Motive, das Projektangebot zu nutzen. »Besonders gut hat mir gefallen, dass man neue Leute in seinem Alter und mit gleichen Interessen getroffen hat. Außerdem finde ich die Ausflüge in die verschiedenen Städte cool.« In diesem Zusammenhang wurde insbesondere die Arbeitsatmosphäre und die offene Gestaltung des Projektkonzepts als motivierend und konstruktiv hervorgehoben: »Das Zusammenspiel von Betreuern und Schülern und dass man trotz des freundschaftlichen Verhältnisses oder gerade deswegen besonders viel gelernt hat.« Sehen wir uns diese Zusammenhänge im Detail ein.

3. FREIHEIT ZUR SELBSTENTFALTUNG ALS VORAUSSETZUNG UND HÜRDE

Anders als in freiwilligen Angeboten des schulischen Kontextes nahmen die Heranwachsenden im medienpädagogischen Projekt eine große Freiheit von (durch Erwachsenen auferlegten) Zwängen wahr: »Na ja, bei AGs haben wir eigentlich meist nur so AGs von der Schule aus von unseren Lehrern und das finden wir dann auch nicht grad toll, weil die wollen immer, dass wir machen, was die wollen« (Schülerin, 13 Jahre). Konträr dazu entstanden im Projekt Freiräume, in denen die Jugendlichen sich und ihre eigenen Vorstellungen ausprobieren oder individuelle Handlungsentwürfe testen konnten. Hier eröffneten die Pädagogen_innen Möglichkeitsräume für »neue Lern- und Erfahrungsmöglichkeiten« (Pädagogin). Dabei grenzten sie sich selbst explizit von der Rolle der Lehrperson ab, die sie vor allem durch einen Anspruch auf Wissensvermittlung charakterisieren: »Und deswegen ist unsere Rolle auch anders und nicht die einer Lehrerin oder eines Lehrers, die Wissen mitbringen und übergeben« (Pädagogin). Die offerierte Freiheit

zur Selbstentfaltung geriet im Projekt allerdings immer dann zum Problem, wenn diese die Verbindlichkeit und Zuverlässigkeit der Projektbeziehung gefährdete. So interpretierten die Jugendlichen die Freiheit des Angebotes auch insofern im Kontrast zum Schulalltag, als die individuelle Teilnahme hieran prinzipiell als flexibel und variabel verstanden wurde. Diese Wahrnehmung, die sich nicht zuletzt in der Teilnahmefrequenz der Jugendlichen niederschlug, erwies sich nicht nur im Hinblick auf organisatorisch-methodische Fragen, sondern auch mit Blick auf die Motivation der Medienpädagog_innen als große Bewährungsprobe. So kommentierte eine Pädagogin: »So, entweder ich komme oder ich komm eben nicht, aber dass da wenig Empathie besteht von den Jugendlichen, was für uns dahinter steht, ist schon schwierig« (Pädagogin, 29 Jahre).

An dieser Stelle wird deutlich, wie sehr das Gelingen eines medienpädagogischen Freizeitprojektes von den Bedürfnissen und Möglichkeiten beider Seiten beeinflusst wird. Hier ist es wichtig, dass Wünsche und Vorstellungen, aber auch persönliche Enttäuschungen und Schwierigkeiten von beiden Seiten artikuliert und Empathie für die Situation des jeweils anderen entwickelt werden können. Dass es hierfür eine breite Verständnisbasis gibt, zeigen Projekteinschätzungen, in welchen jene Diskontinuität von den Jugendlichen selbst durchaus als Behinderung der Projektarbeit problematisiert wurden: »Es muss mehr Verpflichtung geben, damit mehr kommen die eigentlich kommen wollen« oder: »Es sollten mehr und motiviertere Leute dabei sein.«

Ein weiterer Aspekt berührt die Frage der Freiheit im Umgang mit pädagogischen Projektzielen. Auf Grund der inhaltlichen Offenheit des Projektes und der starken Ausrichtung an den Vorstellungen der Jugendlichen gerieten Zielset-



»Also ich nehme die nicht so locker wie eine Freundin, ich hab schon Respekt vor denen, aber nicht so wie vor unserem Geschichtslehrer«

(Schülerin, 13 Jahre)

zungen zuweilen in den Hintergrund. Für eine dauerhafte Motivation aber, so zeigte sich, ist die kontinuierliche Vergegenwärtigung dessen, was erreicht und geschehen werden soll, ganz entscheidend.

3. LEBENSWELTNÄHE UND EMPATHIE ALS BEZIEHUNGSMODUS UND PROJEKTRAHMEN

Die Aspekte der Lebensweltnähe und Empathie geraten nicht zuletzt mit Blick auf die Art und Weise, wie Jugendliche diese selbst erwähnen zu nennenswerten Faktoren. Die im Projekt ermöglichte und forcierte Interaktion auf Augenhöhe eröffnete Räume für Lernprozesse, die weniger vom Gedanken einer Vermittlung kanonisierter Wissensbestände gerahmt waren, denn vielmehr durch problem- und lebensweltbezogene Zusammenhänge. Dies betrifft nicht allein die projekteröffnende Wahl der Themen, in der das Involvement der Jugendlichen zunächst noch recht niedrig war, sondern vielmehr die pädagogische Empathie und Offenheit für situative Fragen und Problemstellungen der Jugendlichkeiten. Exemplarisch hierfür ist die projektbezogene Auseinandersetzung mit dem Thema Sexualität. In den Binnenwelten der Mädchen und Jungen ist dieses ein ebenso wichtiges wie sensibles Thema, dessen Problembezüge in der Regel nicht ausbuchstabiert kommuniziert, sondern eher als Spaßthema verhandelt werden. Sie sehen sich konfrontiert mit ihrer eigenen Unsicherheit, empfinden Sehnsucht nach und Angst vor dem Unbekannten und Neuen zugleich oder fürchten die mitunter strenge Sanktionierung der Peergroup oder Eltern. Die Medienpädagog_innen wurden hier als eine Art Vermittlungsinstanz wahrgenommen, deren Erfahrung und Expertise geschätzt und den doch gleichsam ein großes emotionales Vertrauen entgegen gebracht wurde. So beschreiben sie das

pädagogische Verhältnis beispielsweise als »Mischung aus Lehrer und Freund« (Schülerin, 13 Jahre) oder als »eine kleine Familie nach der Schule« (Schülerin, 14 Jahre). Wichtig war hier gewiss die Optionalität und Verbindlichkeit des Gesprächsangebotes, das weit über die formale Projektzeit hinaus reichte. So setzte sich eine Pädagogin nach Ende einer Veranstaltung spontan noch einmal mit einer Gruppe Mädchen zusammen, deren Fragen nicht abreißen wollten und die sie ebenso offen wie einfühlsam zu beantworten suchte. Ernst nehmen bedeutet aus der Sicht der Jugendlichen aber auch, die andere Seite des oft problembezogenen Lebensalltags zuzulassen. Eine humorvolle Haltung, die ein Außerkräftsetzen-Können von Erwartungen und Standards impliziert, wurde von allen Jugendlichen als ein so verbindender wie motivierender Modus des Mit-einanders thematisiert: »Das ist eigentlich ganz cool, die machen so viel Mist wie wir« (Schülerin, 13 Jahre). Die Medienpädagog_innen stehen hier im Gegensatz zu Lehrkräften, die diese Bedürfnisse der Jugendlichen im Sinne des eher zweckorientierten Unterrichts in der Regel zu unterbinden suchen. »Weil die interessieren sich für was ganz anderes. Die Schüler interessieren sich ja auch für Spiele und so und für, also für Spaß und die Lehrer eigentlich nur für Informationen« (Schüler, 12 Jahre). Während Lernprozesse im Erwachsenenalter etwa vor dem Hintergrund beruflicher Anforderungen stärker rational gesteuert sind, womit ihnen eine gewisse reflexive Distanz implizit ist (Fromme 2002, S.162 f.), vollzieht sich Lernen im Kindes- und Jugendalter in seiner Einbettung in die spielerische Exploration der Lebenswelten überwiegend incidental, also beiläufig und unbewusst. Hier ist es dem Projekt gelungen, Lernerfahrungen zu ermöglichen, die eine konstruktive Vermittlung unterschiedlicher pädagogischer Kulturen schaffen.

3. MEDIENKOMPETENZ ALS LERNMOTIV

Im Vergleich zu anderen Tätigkeitsfeldern der Freizeitpädagogik hat die Medienpädagogik mit der Zielorientierung der Medienkompetenz eine methodisch relativ klar geprägte Ausrichtung: Hierzu zählt die Integration entsprechender Medien und medialer Interaktions- und Ausdrucksformen, was sich auch im Selbstverständnis der Pädagog_innen widerspiegelt. Der so abgesteckte Bezugsrahmen hat Auswirkungen auf die Ausgestaltung der pädagogischen Interaktionen zwischen den Heranwachsenden und den Erwachsenen. Die Integration der Medien ermöglicht nicht nur lebensweltliche Bezüge sowie das Einbringen jugendlicher Interessen und Fähigkeiten; die (Medien-)Kompetenz der Medienpädagog_innen erlaubt eine partnerschaftliche Beratung, die von den Heranwachsenden aufgesucht und akzeptiert wird. Die Pädagog_innen nehmen hier eine Rolle als Expert_innen ein. Gefragt, mit welchen Argumenten die Jugendlichen für eine Teilnahme bei den Medienmachern werben würden, argumentieren viele Mädchen und Jungen mit einem Zuwachs an Medienkompetenz und der Möglichkeit, bestehende Medieninteressen zu vertiefen. Eine Schülerin fasst ihren »Werbeslogan« so zusammen: »Kommt alle her weil hier könnt ihr lernen wie man mit der Kamera umgeht, Bilder bearbeitet, Hörspiele herstellt und vieles mehr. Außerdem könnt ihr andere Schüler kennen lernen und es finden Ausflüge mit anderen Schülern statt.« Mit Blick auf ihren eigenen Lebensalltag schätzen sie zuvorderst technisch-instrumentelle Aspekte als relevant ein. Dabei spielen Bildbearbeitung und Videoschnitt eine große Rolle. Vereinzelt reflektieren Teilnehmende auch die Produktionsbedingungen bestimmter Medienformate (»Ich wusste noch nicht welcher Aufwand dahinter steckt, wenn Medien produziert werden, wie zum Beispiel [eine] Nach-

richtensendung.«). Diese Ergebnisse sind nicht überraschend vergegenwärtigt man sich die Medienvorlieben und -praxen von Jugendlichen. Das Präsentieren visueller und audiovisueller Eigenproduktionen auf Internetplattformen und in sozialen Netzwerken erfreut sich gegenwärtig nicht nur großer Beliebtheit; sondern ist zu einer Kultur avanciert, in der Kommunikation über und mit Bildern eine große Bedeutung innehat. Nicht zuletzt sind Können und Wissen im Bereich medialer (Selbst-)Darstellung mit viel Anerkennung verbunden und damit ein großer Anreiz für Lern- und Bildungsprozesse. Wie wichtig diese Fähigkeiten auch für den Schulalltag eingeschätzt werden, zeigen Interviews, in denen Jugendliche berichten, das im Projekt Gelernte für die Aufbereitung von Hausaufgaben oder Präsentation von Schulaufgaben einzusetzen – Fähigkeiten, die in der Schule nach wie vor wenig gefördert werden; für die Schüler_innen aber erweiterte Möglichkeiten im Umgang mit den Leistungsanforderungen im Schulalltag bieten. Dabei weisen sie den Medienpädagog_innen einen unterhinterfragten Expertenstatus zu und haben Vertrauen, dass ihnen das notwendige Handwerkszeug vermittelt wird, ihre eigene Ideen umzusetzen. »Die wissen ja schon die ganze Theorie, die haben ja schon das Studium durchgemacht. [...] Und ja, wenn wir was nicht wissen, dann können wir die fragen und dann sagen die uns das und dann klappt das« (Schüler, 12 Jahre). Aus diesem Kompetenzvorsprung resultiert nicht zuletzt eine Haltung der Wertschätzung. Fragen und Lernansprüche entstehen dynamisch und werden nicht wie in der Schule durch Lehrpläne aufoktroziert. Auch die Pädagog_innen selbst beschreiben ihre pädagogische Intervention eher als mätieutische denn vorgebende Technik: »[Dass sie] halt auch wissen, dass man die Fachlichkeit besitzt und wenn wir mit Medien arbeiten und sie bedienen sich der Technik, dann wissen sie genau, dass

wir ihnen weiterhelfen können, wenn es nicht weitergeht. Da ist eben dann noch die [Medienpädagogin], die kann das ja, die bringt mir das bei, die frage ich jetzt« (Pädagogin). Zugleich schätzen die Jugendlichen Möglichkeiten eines Lernens in Peer-to-Peer-Konstellationen. Auf Grund der generationsspezifisch unterschiedlichen Erfahrungen im Umgang mit Medien ergeben sich differente Weisen der Artikulation und Übersetzung von Wissensbeständen, die von den Mädchen und Jungen am ehesten nachvollzogen werden können, da diese an vertraute Praktiken, Fragen und Begrifflichkeiten anknüpfen. Es zeigt sich aber auch, dass diese Erfahrungsdifferenzen Reflexionsfähigkeiten fördern können, insofern diese eine Übernahme anderer Denk- und Handlungsperspektiven inspirieren. Für die Pädagog_innen ergeben sich hierdurch Möglichkeiten, in die Binnenperspektive der Jugendlichen zu tauchen, die sie notwendig nachvollziehen müssen. Auf der anderen Seite stoßen die Fragen und Herangehensweisen der Pädagog_innen Reflexionsprozesse auf Seiten der Jugendlichen an, die mit einer erweiterten Denk- und Handlungsfähigkeit verbunden sein können. Dieser Prozess der gegenseitigen Bezugnahme wird nicht zuletzt dadurch erleichtert, dass die je unterschiedlichen kommunikativen Praxen nicht nur im Alltag als etwas den eigenen Erfahrungen Widerständiges begegnet wird, sondern diese eingehen in gemeinsames Handeln und als solches vor dem Hintergrund gemeinsamer Sinnbezüge reflektiert werden.

AUSBLICK

Kehren wir zu den Ausgangsfragestellungen der wissenschaftlichen Begleitung zurück. Was bedeutet eine »angemessene Gestaltung« der pädagogischen Arbeit, will man dem Anspruch eines komplexen Medienkompetenzbegriffs ge-

recht werden? In den Lebens- und Erfahrungswelten der jugendlichen Projektteilnehmer_innen, so haben die vorangegangenen Ausführungen gezeigt, nimmt das Projekt eine willkommene Mittler- und Vermittlerrolle ein. Als eine Art Zwischenraum vermittelt es zwischen Schule und Freizeit, zwischen Lehrplan und Lebensbedingungen, zwischen Müssen und Können, Erwartungen und Möglichkeiten. Damit spannt das Projekt eine wichtige Brücke zwischen Lebenswelten, die in der formalisierten Bildungspraxis der Gegenwart noch allzu oft getrennt werden, in den Lernprozessen der Heranwachsenden aber längst konvergieren. Die Rede vom Lernen als informelle Praxis bringt dies nur zu gut auf den Punkt. Das Projekt eröffnet Möglichkeiten und Räume einer Kompetenzerweiterung, die stärker an den Eigeninteressen, Bedürfnissen und Lernvoraussetzungen der Jugendlichen ansetzen. Medienkompetenz wird von den Jugendlichen unisono als wichtige Voraussetzung für soziale Teilhabe und Anerkennung eingeschätzt. Technik bedienen und präsentieren zu können ist ein großer Anreiz, am Projekt teilzunehmen und im Projekt mitzuwirken. Nur selten reflektieren sie dabei jedoch, was diese Fähigkeiten als soziale und gesellschaftliche Praxis bedeuten, welche Bedingungen und schließlich auch Grenzen und Risiken dem eigenen Handeln implizit sind. Mit Blick auf künftige Anschlussprojekte bedarf es hier einer pädagogischen (Medien-)Praxis, in der noch stärker Möglichkeiten eröffnet werden, das eigene Medienhandeln und den eigenen Medienalltag kritisch zu reflektieren. Im Wortsinn geht »Reflexion« auf »reflexio« zurück: biegen, drehen, wenden. Es bedeutet, »einen Gedanken, eine Position hin- und herzuwenden, sich in einen Gedankengang zu vertiefen, sich in eine andere Position hineinzusetzen, eine Person, eine Situation, eine Sache aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten« (Niesyto 2012). Der ameri-



**»Ich fühl mich als Begleiter, der gemeinsam
mit den Projektteilnehmern die Welt
der neuen Medien erforscht«**

(Pädagoge)

kanische Pädagoge und
Philosoph John Dewey

(1988) sprach in diesem Zusammenhang von »denkender Erfahrung« (1988). Eine solche Erfahrung, zu der es auch gehört, »Widerstände zu überwinden, Spannungen, Vieldeutigkeit, Komplexität« auszuhalten (Niesyto 2012) wird möglich, wenn das Handeln der Jugendlichen nicht allein von Seiten der Pädagog_innen hinterfragt wird, sondern sich diese Fragen im Projektgeschehen selbst ergeben. Was wäre, wenn? Was würde geschehen, wenn wir es anders täten? Warum tun wir die Dinge so, wie wir sie tun? In praktischer Hinsicht verlangt dies Problem- und Experimentiersituationen, in deren Mittelpunkt nicht allein das zu gestaltende Produkt steht, sondern ebenso die Etappen und Spielarten seiner Entstehung diskutiert und reflektiert werden. Möglichkeiten dieses Herangehens eröffnen subversiv-humorvolle Modi der Mediengestaltung. Wenn Jugendliche das eigene Medienhandeln beispielsweise lustvoll parodieren, vermeintliche Standards der medialen (Selbst-)Präsentation unterlaufen und deren Symbolsprache expressiv entstellen, können Anregungs- und Irritationsanlässe eröffnet werden (vgl. Küllertz/Hartung 2009), die neue Perspektiven und Sichtweisen provozieren.

Gleichzeitig ergeben sich aus der Zwischenposition des pädagogischen Angebotes eine Reihe Herausforderungen, die in der Gestaltung der Lernumgebung notwendig bedacht werden müssen. Diese Herausforderungen betreffen zunächst die Verbindlichkeit der Teilnahme. Als langfristiges Freizeitangebot ist dieses nicht allein mit Fragen der Moderation temporärer Gruppenprozesse konfrontiert, sondern dieses bewegt sich in einem weitaus größeren lebensweltlichen und biografischen Rahmen. Der Weg in und durch die Adoleszenz ist ein umfangreicher und von sozialen Turbulenzen begleiteter Entwicklungsprozess. Mädchen wie Jungen sind gefordert, ihren

eigenen Lebensstil und
eigene Wertmaßstäbe

im Hinblick auf Freizeit und Unterhaltung ebenso wie für kulturelle Erfahrungen und soziale Beziehungen zu entwickeln. Ob in Familie, Clique, Peergroup oder Schule – die Relevanzen der Heranwachsenden ändern sich schnell und sind von Ambivalenzen und fortlaufenden Umbrüchen geprägt. Liebe und Zuneigung, Freundschaft und Konkurrenz, Interesse und Abneigung sind Zustände, die nicht selten in schnellem Takt wechseln und das Interesse für oder Desinteresse am Projekt häufig entscheidend (mit-)beeinflussen. Hier bedarf es einer pädagogischen Leitung und Begleitung, die prinzipiell korrigierbar und offen bleiben muss. Damit die pädagogische Projektarbeit aber nicht einseitig an den Möglichkeiten der Jugendlichen orientiert bleibt, sondern als dynamische Interaktion gleichsam Empathie und Verständigung als wichtige soziale Kompetenzen fördern kann, ist es wichtig, die Situation der Pädagog_innen selbst transparent und nachvollziehbar zu machen. Ein solches Verständigungsinteresse entwickelt sich als Voraussetzung und Schulung eines verantwortungsvollen und einander wertschätzenden Handelns erst auf dem konstitutiven Boden eines Gespräches, in dem die Interessen beider Seiten gleichberechtigt zur Sprache kommen und verhandelt werden können. Methodisch kann dies etwa geschehen, in dem die Situation der Pädagog_innen selbst als thematischer Ausgangspunkt eines Projektes dient. Die Jugendlichen werden dabei in die Rolle der Pädagog_innen versetzt und lernen, im Diskurs Perspektiven zu übernehmen und Handlungsalternativen zu entwickeln.

LITERATUR

Dewey, J. (1934/1988). *Kunst als Erfahrung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Fromme, J. (2002): *Mediensozialisation und Medienpädagogik: zum Verhältnis von informellem und organisiertem Lernen mit Computer und Internet*. In: Paus-Haase, I.; Lampert, C.; Süss, D. (Hrsg.): *Medienpädagogik in der Kommunikationswissenschaft. Positionen, Perspektiven, Potenziale*. Wiesbaden, S.155–168.

Küllertz, D.; Hartung, A. (2009): *Parodien als kritisch-reflexives Medienhandeln – Neue Partizipationskultur im medienkonvergenten Ringen um Bedeutung?* In: *merzWissenschaft: Die konvergente Medienwelt – Neuer Rahmen für alltägliches Medienhandeln*. In: *medien + erziehung*, S. 26–36.

Niesyto, H. (2012, i.V.): *Bildung – Beschleunigung – Medien*. In: *Hartung, Anja; Reißmann, Wolfgang; Lauber, Achim (Hrsg.) (2012): Das Subjekt in der Medienpädagogik*. München: kopaed.

Süss, D., Lampert, C., & Wijnen, C. W. (2010). *Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

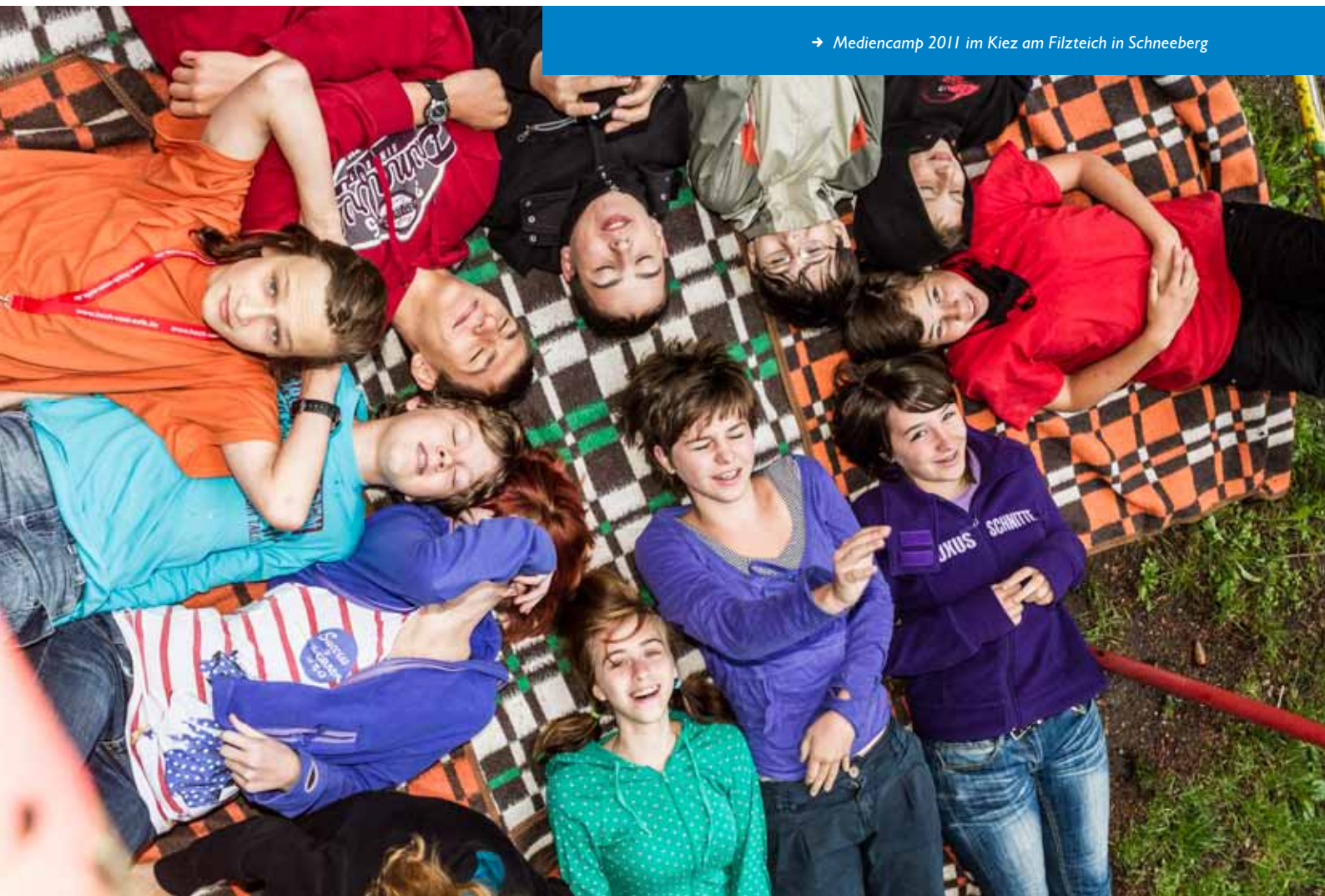
DANKSAGUNG

Von der Idee bis zur Umsetzung und der Fertigstellung eines Projekts ist es ein langer Weg mit vielen kleinen und größeren Herausforderungen.

Das Team Die Medienmacher mit Anja Köbel, Franziska Stange, Daniel Schüller und Matthias Engert bedankt sich bei allen Schüler_innen für die gemeinsamen spannenden und aufregenden zwei Jahre und wünscht Ihnen für die Zukunft weiterhin alles Gute und viel Erfolg.

Besonders möchten sich die Mitarbeiter_innen des Projektes bei den Lehrer_innen der kooperierenden Schulen, bei den Referent_innen, Betreuer_innen, Tagungshäusern und bei den Eltern der Teilnehmer_innen bedanken, deren organisatorische sowie inhaltliche Unterstützung eine unentbehrliche Voraussetzung und Bereicherung für die medienpädagogische Arbeit war.

Nicht zuletzt gilt unser Dank den Menschen und Organisationen, die uns gefördert und als Partner_innen begleitet haben. Ohne die Förderung des Freistaates Sachsen und des Europäischen Sozialfonds, die den finanziellen Rahmen des Projektes geschaffen haben sowie die materielle Unterstützung der AGJF Sachsen e.V., wäre die Umsetzung des Projektes nicht möglich gewesen. Ein besonderer Dank gilt außerdem den kooperierenden Schulen Apollonia-von-Wiedebach-Schule Leipzig, Mittelschule Untere Luisenschule Chemnitz, Mittelschule Am Flughafen Chemnitz, Karl-Schmidt-Rottluff-Gymnasium Chemnitz sowie Mittelschule Clara Zetkin Freiberg und Geschwister-Scholl-Gymnasium Freiberg, die auch die Räumlichkeiten zur Verfügung stellten.



DIE MEDIENMACHER

Junge Berufsdetektive – mit MedienMachern fit in die Zukunft

Ein Medienkompetenzprojekt im Rahmen der vom Europäischen Sozialfonds mitfinanzierten Projekte Berufsvorbereitung und Verbesserung des Schulerfolgs

Herausgeber

Arbeitsgemeinschaft Jugendfreizeitstätten Sachsen e.V.

Redaktion

Team »Die Medienmacher«

AGJF Sachsen e.V., Neefestraße 82, 09119 Chemnitz,

Telefon: (0371) 5 33 64 17, Fax: (0371) 5 33 64 26

Web: www.agjf-sachsen.de/medien.html

E-Mail: die-medienmacher@agjf-sachsen.de

Fotos

Die Medienmacher

(Anja Köbel, Franziska Stange, Daniel Schüller,
Mathias Engert)

Entwurf, Layout und Satz

Joan M. Trinks

Auflage

500 Exemplare

Redaktionsschluss

30. November 2012

Das Projekt wurde mit Mitteln des ESF und des Freistaates Sachsen gefördert:



Investition in die Zukunft