

Bericht zur Tagung

„Kreativ und riskant!? Kinder und Jugendliche medienaktiv – Jugendmedienarbeit aktuell“ am 1.6.2010 in Bielefeld

Kreativ – das soll sie sein, die Arbeit mit den neuen Medien, denn die Möglichkeiten, die das Internet bietet, sind groß: In sozialen Online-Netzwerken tauschen sich Kinder und Jugendliche aus, diskutieren, analysieren, kreieren. Riskant ist das Bewegen im world wide web – Daten werden ungeschützt übermittelt, können missbraucht und gegen die Benutzerinnen und Benutzer gerichtet werden. Die Risiken des Internets für Kinder und Jugendliche in der Jugendhilfe einordnen zu können und pädagogisch aufzugreifen, war ein Aspekt der Tagung.

Einen weiteren Schwerpunkt bildet in diesem Jahr die Kreativität: Was ist möglich mit den neuen Medien, vor welchen neuen Herausforderungen stehen Pädagoginnen und Pädagogen?

Einen ersten Einblick in veränderte Kommunikationsformen von Jugendlichen gab Prof. Dr. Franz Josef Röhl von der Hochschule Darmstadt.

Röhl belegt in seinem Vortrag, dass sich die zentralen Bedürfnisse von Jugendlichen im Vergleich zu früheren Generationen kaum geändert haben. Elementare Bedürfnisse wie der Wunsch nach sozialer Anerkennung, nach Erlebnis und Anregung, Selbstbestimmung, Sicherheit und Solidarität, etwas bewirken zu können, befriedigende Partnerbeziehungen oder das Bedürfnis nach Erholung und Entspannung bestehen nach wie vor.

Jugendliche suchen zudem nach subjektiven Reaktionen, die erhalten sie heute u.a. in den Mitteilungen und Antworten von Freunden oder Bekannten auf schülerVZ oder bei twitter. Auf diese Reaktionen kommt es an, sie sind wichtiger als viele andere, auch objektiv „neutralere“ Berichte in den Medien.

Das world wide web schafft soziale Räume, hebt räumliche Distanzen auf und verbindet die ganze Welt. Der soziale Raum wird heute nicht mehr durch die Anordnungsmuster von Menschen und Artefakten bestimmt (geografischer Aspekt).

Es entstehen neue Verknüpfungen, soziale Beziehungsgeflechte, die helfen, das soziale Kapital zu erweitern. Die eigentlich emotionalen schwachen Beziehungen sind – so Röhl – heute bedeutsamer als starke Beziehungen.

Inhalte werden neu gemischt und erzeugen eine neue Semantik durch Rekombination, es bilden sich neue Bedeutungen, unterschiedliche Bedeutungszusammenhänge können erprobt werden. An die Stelle der linearen

Narration tritt die Vernetzung. Wichtiger als das Endprodukt ist der kreative Prozess, der Blick ist auf die Kommunikation gerichtet.

„Ich sende, also bin ich!“ – Es ist nicht wichtig, *was* gesagt wird, sondern *dass* es gesagt wird. Aussagen entstehen dabei nicht nur durch geschriebene Texte, sondern auch durch Fotos, Videos oder Audiobeiträge.

Die Pädagogik der Navigation nennt Prof. Röll die Art der Hilfestellung, die Pädagoginnen und Pädagogen jetzt anbieten sollten. Eine reale gesellschaftliche Verantwortung erleben Jugendliche heute relativ spät, doch sie können sich schon früh erproben. „Ich bin die Summe meiner Fehler“ – nach wie vor ein wichtiger pädagogischer Prozess. Wer Fehler macht, lernt besser und intensiver. Durch Experimente und Grenzerfahrungen lernen Jugendliche, wie weit ihre Kompetenzen gehen und wie sie sich möglicherweise erweitern lassen. Röll hebt in seinem Konzept besonders das Modell der Peer Education hervor – das Lernen von anderen Jugendlichen in der Peergroup. Jugendliche nehmen sich untereinander Ernst und haben nicht das Gefühl, belehrt zu werden. Jugendschutz und Prävention bleiben in der Begleitung der Jugendlichen dabei selbstverständlich wichtig.

Wichtige Handlungsorte für Medienpädagogen:

Es gibt unterschiedliche Traditionen, in denen Medienpädagogik ansetzen kann – wie z.B. die journalistische Tradition, in der Jugendliche ihre Lebensläufe in Form von Blogs oder in Profilen auf Sozialen Netzwerken kreieren können. Weitere sind an den Lebenswelten von Jugendlichen orientiert, stehen in der kultur-ästhetischen Tradition (Fotowettbewerbe), in crossmedia oder virtueller Tradition. Der virtuelle Raum, die Möglichkeiten des Internet bieten Jugendlichen neue Begegnungs- und Aktionsräume, die sie meist zusätzlich zu traditionellen Begegnungsformen und -orten nutzen.

Im Mittelpunkt der Medienarbeit mit Jugendlichen stehen dabei die Konstruktion von Identitäten und auch der spielerische experimentelle Umgang damit. Neue Medien lassen sich dafür gut nutzen.

Ein weiteres Feld, die Nutzung von Medien wie GPS oder Handys für Rallyes, verbindet virtuelles und reales Lernen. Besonders bewährt haben sich – so Röll – zudem neuerdings auch Projekte rund um Fotobücher, die von Jugendlichen künstlerisch gestaltet werden.

„Was kennzeichnet erfolgreiche Jugendmedienarbeit?“ fragte Gerda Sieben vom jfc Medienzentrum Köln. Um dies beantworten zu können, muss erst einmal klar sein, dass sich die Pädagogik in einem mehrdimensionalen Feld bewegt. Denn leider steht nicht nur die kreative Arbeit mit den Jugendlichen im Mittelpunkt. Ausgangspunkt ist immer auch die Frage der Finanzierbarkeit.

„Wer bin ich, was kann ich, wo bin ich im Kontext von anderen?“ – diese wesentlichen Fragen beschäftigen Jugendliche auch heute. Jede Pädagogik muss heute mehr denn je auch Medienpädagogik enthalten. Jugendmedienarbeit kann

im Rahmen von Jugendhilfe in freieren Kontexten agieren, ist weniger an Leistungsdruck und engen Zeitstrukturen gebunden. Interkulturelle und internationale Projekte wie „Roots n Routes“ des jfc verknüpfen Musik, Kunst, Tanz und Medienarbeit. Andere Projekte regen Jugendliche mit Migrationshintergrund an, sich multimedial mit ihren Biografien oder den Biografien ihrer Familien auseinanderzusetzen.

Jugendliche mit benachteiligtem Lebensumfeld werden besonders an den Orten erreicht, an denen sie sich aufhalten. Erfolgreich sind daher Projekte, die direkt im Stadtviertel oder Jugendzentrum angeboten werden (z.B. die in Workshop A vorgestellte Projektreihe Digital und Draußen). Projekte für Jugendliche mit Handicap sind immer noch keine Selbstverständlichkeit, hier bedarf es weitere Modellprojekte.

Rund um das Thema Computer- und Konsolenspiele hat sich vieles an Neuem gegründet. Jugendzentren treten bei selbstentwickelten Contests (Singstarfestivals) gegeneinander an, auf der Grundlage von Computerspielen entstehen Filme (u.a. Machinima/Creative Gaming). Im Netz selbst gibt es gute Portale für Jugendliche (wie z.B. netzcheckers), aber es steckt ein hoher Aufwand dahinter.

YouTube, facebook, twitter etc. werden immer wichtiger für Jugendliche, auch hier ist die Medienpädagogik gefordert, neue Konzepte zu entwickeln.

Pädagoginnen und Pädagogen haben hier aktuell einen besonders hohen Informationsbedarf.

Das Interesse an medienpädagogischem Basiswissen über Fotos, Filme oder Audios in Kombination mit Web 2.0 ist wieder gestiegen. Mittlerweile ist die Jugendarbeit vielfach technisch auf gutem Stand, nun sollen vermehrt wieder Inhalte und diesbezügliche medienpädagogische Projekte im Fokus der Arbeit stehen.

Themengebunden wird beispielsweise im Medienprojekt Wuppertal über viele Jahre und erfolgreich gearbeitet. Jugendarbeit muss darin u.a. unterstützt werden, Inhalte mit medienpädagogischer Arbeit zu verknüpfen. Zu fragen bleibt: Welche Räume sind wichtig für eine erfolgreiche Arbeit? Die Tagung verdeutlichte, dass nach wie vor gute Gruppenprozesse ausschlaggebend für eine qualitätsvolle medienpädagogische Arbeit sind.

Auf dem Podium wurde die Wichtigkeit der Ausbildung von Peer Coaches als ein interessantes Modell präsentiert, da Jugendliche einen besseren Zugang zu ihren Altersgenossen haben. Insgesamt steht die Förderung eigenständigen medienaktiven Handelns weiterhin im Mittelpunkt klassischer Jugendmedienarbeit, nicht zuletzt da eigenständige kulturelle Aktivitäten zu einer positiven Entwicklung der Persönlichkeit beitragen können.

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Podiums waren sich darin einig, dass die technische Ausstattung eine wichtige Voraussetzung der Medienarbeit ist. Um die Qualität der Kinder- und Jugendmedienarbeit zu sichern, hat heute aber eine

über technische Kompetenzen hinausweisende medienpädagogische Qualifizierung der pädagogischen Fachkräfte oberste Priorität. Sie soll dazu beitragen, Kinder und Jugendliche dazu zu befähigen, sich Medien vielseitig kreativ und kritisch anzueignen. Ein weiteres Ziel ist es, Kindern und Jugendlichen angemessene Kenntnisse und Strategien zu vermitteln, den Risiken der Medien zu begegnen. Katja Engelberg, Vertreterin des Landesministeriums, betonte, dass die Bedeutung der Kinder- und Jugendmedienarbeit in ihrem Hause gesehen werde. Wichtig sei es, die unterschiedlichen Bereiche der Kinder- und Jugendförderung miteinander zu vernetzen.

Workshop „Digital und draußen“

Der praxisorientierte Workshop zeigte, dass es sich lohnt, die vermeintlichen Gegensätze zwischen authentischem (Natur-) Erlebnis und medialer Aneignung von Welt zu überwinden. Referent Heiko Walter vom jfc Medienzentrum demonstrierte dies an drei modellhaften Projekten, die Erlebnispädagogik mit Medienpädagogik kombinieren. In „Digital und Draußen“ nehmen die jugendlichen TeilnehmerInnen im Rahmen von Ferienspielen an einem ausgedehnten Planspiel teil, das sie durch Wälder, Höhlen und über Gewässer führt. Wie in einem klassischen Abenteuercamp stehen Bewegung, Naturerfahrung, gemeinsames Erforschen und Gestalten im Vordergrund. Ein Floß wird gezimmert, Speisen werden zubereitet, diverse Rätsel oder Sudokus gelöst, um neue Etappen und Aufgaben zu erreichen. Für Teilaufträge werden dabei unterschiedliche Medien aktiv eingesetzt: Digitalfoto, Video, Computer, GPS, Internet und Handy. Positive Gruppenprozesse steigern dabei Sozialkompetenz und Selbstwertgefühl, die Vermittlung von Medienkompetenz geht damit Hand in Hand. Eingebunden in das Naturabenteuer lernen die Kinder, wie man Fotos bearbeitet, einen Blog führt, sich mit GPS orientiert, Videobotschaften verfasst und vieles mehr. Das Projekt fand/findet in verschiedenen Städten statt und erreicht auch viele sozial benachteiligte Jugendliche, da es direkt in Stadtteile und Jugendzentren eingebunden ist. Nach einem ähnlichen Konzept ist auch ein Wochenendkompakt-Seminar aufgebaut, das sich exklusiv an Jungen richtet. Das Projekt regt Jungen an, Computerspielerfahrungen kritisch und aktiv zu verarbeiten. Im dritten vorgestellten Projekt werden im Rahmen eines Jugendaustausches GPS und Fotografie für eine Stadtralley eingesetzt. Die TeilnehmerInnen erhalten von einem Mister X oder einer Madame Y Aufträge, folgen mittels GPS einer Route mit verschiedenen Stationen, die sie fotografisch dokumentieren. Zum Schluss werden die Fotos auf einer Zeitleiste montiert, um so die Stadtgeschichte darzustellen.

Der Referent lieferte viele praktische Anregungen und Tipps, wie sich ähnliche Projekte in der Jugendarbeit adaptieren lassen.

Kontakt für Informationen: www.jfcmedienzentrum.de.

Workshop „Vom Cybermobbing zur kreativen Kommunikation“

Im Workshop „Vom Cybermobbing zur kreativen Kommunikation“ stellte Markus Gerstmann vom ServiceBureau Jugendinformation in Bremen ein Projekt zum Thema Mobbing vor.

Intrigieren, Beleidigen, Isolieren, Angreifen, Schlagen, Ausgrenzen... all das kann Mobbing sein. Jugendliche reagieren laut Gerstmann darauf häufig mit den Worten: „Aber das ist doch nur Spaß.“ Der Medienpädagoge erkundet und bearbeitet mit den Kindern und Jugendlichen gemeinsam diese Grenzen zwischen Spaß und Ernst.

Theoretisch definiert sich Mobbing aus folgenden Aspekten:

- Wiederholungsaspekt (Repetition)
- Verletzende Absicht (Intent to hurt)
- Kräfteungleichgewicht (Imbalance of power)
- Hilflosigkeit (Helpless)
- Dauer
- Kontext

Gerstmann bespricht das Thema mit den Jugendlichen am Beispiel des Films „Let´s fight it together“ (www.klicksafe.de/ueber-klicksafe/downloads/weitere-spots/uk-childnet-lets-fight-it-together-deutsch.html) von Childnet und fragt sie, was sie tun würden, wenn sie selbst ein Opfer des Cybermobbings wären. Eine Erfahrung, die Markus Gerstmann immer wieder macht, ist, dass betroffene Jugendliche erst ganz zuletzt darauf kommen, dass sie sich in so einem Fall auch Erwachsenen anvertrauen können.

Am Beispiel einer 16-Jährigen wird dann das Leben als Mobbingopfer dargestellt, und zwar mit den Worten dieser Schülerin. Wenn es möglich ist, kommt sie persönlich in die Klassen und berichtet von ihrer Geschichte. Die Schülerinnen und Schüler kommen mit ihr leichter ins Gespräch und der Pädagoge tritt dann in den Hintergrund.

„Ich kann nur raten: Mach den Mund auf“ rät die 16-jährige Schülerin, und das erhofft sich auch Markus Gerstmann von seinem Projekt.

Im Internet, vor allem in den sozialen Netzwerken wie schülerVZ oder facebook können Jugendliche durch gefälschte Profile ins gesellschaftliche Abseits gestellt werden (bei gefälschten Profilen empfiehlt es sich auch den Betreiber der Plattform anzusprechen, da diese das Problem häufig schnell lösen können). Die noch vor Jahren aktuelle Empfehlung „Stell kein Bild von Dir ins Netz“ gilt nicht mehr, denn die Realität hat diesen Rat schon lange überholt: Ungefähr 700.000 Bilder werden täglich allein auf schülerVZ hoch geladen. In der medienpädagogischen Arbeit geht es jetzt um die Qualität der Bilder, so die praktische Erfahrung von Markus Gerstmann. Soll es wirklich ein persönliches Bild sein? Und wie stelle ich mich dort dar? Welche Fotoalben stelle ich ins Netz? Könnte es für mich oder andere problematisch sein?

Was tun gegen Mobbing im Internet? Den Zugang verbieten, kontrollieren oder beschränken? Das käme einem Armutszeugnis gleich, sagt Markus Gerstmann. Vielmehr gehe es darum, die Kompetenz der Jugendlichen zu stärken und Handlungsoptionen vorzustellen: das Opfer stärken, nicht verheimlichen, Schüler ansprechen, Eltern informieren und Mobben abgestuft zum Thema machen. Beispielsweise könnte zunächst ein Gespräch in der Klasse stattfinden, dann erst erfolgt das Elterngespräch und die Schulkonferenz ist die dritte Option und in besonders gravierenden Fällen die Justiz.

Gerstmann betonte, dass es sinnvoll sei, für die Gespräche und Aktivitäten, methodisch und inhaltlich qualifizierte Fachleute heranzuziehen (z.B. Medienpädagogen, Sozialpädagogen).

Als ein sinnvolles Modell in diesem Sinne arbeitet auch die von Gerstmann vorgestellte ExpertInnenkonferenz: Schülerinnen und Schüler entwickeln sich zu Experten, arbeiten präventiv zum Thema Mobbing. Die Reflexion der eigenen Mediennutzung steht im Mittelpunkt der Arbeit: peer-to-peer Pädagogik mit Konzepten, die Gleichaltrige aktiv als Berater und Projektbegleiter einbeziehen. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten selbstständig und entsprechend ihrer Möglichkeiten. Die Jugendlichen erstellen unter anderem Poster zum Thema, die – wenn möglich – auch in einer offiziellen Pressekonferenz präsentiert werden. Die ExpertInnenkonferenz hat Markus Gerstmann in dem Buch „(K)ein Ende der Privatheit“ (<http://jugendinfo.de/link.phtml?http://www.onsitecatalog.com/catalogs/552/1764/>) veröffentlicht.

Das Modell wurde im Workshop als positive Anregung aufgefasst, zugleich zeigte die Diskussion, dass es an niederschweligen Angeboten zum Thema Cybermobbing fehlt und dass vor allem die Qualifizierung der Fachkräfte aber auch die Ansprache und Information der Eltern sichergestellt werden muss.

Angebote im Netz

Im Anschluss an die Workshops stellten Heiko Wichelhaus und Jürgen Ertelt Angebote für Jugendliche und für die Jugendhilfe im Netz vor.

So bietet die Verbraucherberatung NRW spezielle Jugendseiten im Internet an. Im Online-Jugendmagazin „checked4you“ informieren Fachleute über Verbraucherthemen mit Jugendrelevanz. Hier können sich Jugendliche oder pädagogische Fachkräfte Hilfen und Anregungen zu Themen wie Handy, Computer oder Internetverträgen holen. Die Verbraucherberatung hält u.a. Vordrucke bereit, mit denen lästige Abos gekündigt werden können. Zusätzlich gibt es Informationen zu weiteren Themen für Jugendliche, ihre Familien und Betreuer, zum Beispiel über Jugendreisen oder Sportangebote. Daneben gibt es Fotostrecken, Quizspiele, Podcasts, Meinungsforen oder kostenlose Klingeltöne.

„Netzcheckers.de“ ist ein Jugendportal, das Raum für Podcasts, Videos, Wikis oder Blogs bietet. Jugendliche können hier ihre Produkte einstellen. Das Portal bietet viele Möglichkeiten aktiver Netznutzung im weitgehend geschützten Raum. Besonders sind auch die Partner-Portale. Betreiber von Jugendprojekten, Einrichtungen der Jugendhilfe oder Schulen können hier ein eigenes Portal anbieten. Die Software dazu kann einfach herunter geladen werden. Im Gegensatz zu facebook oder schülerVZ wird bei netzcheckers automatisch auf Datenschutz geachtet, die Jugendlichen müssen keine komplizierten Einstellungen vornehmen. Zudem bietet das Jugendportal Wettbewerbe, Schulungen oder Freizeitangebote für Jugendliche und Pädagoginnen und Pädagogen an – ein wichtiges Angebot im Netz, das zum aktiven kreativen Mitwirken anregt und Jugendschutz intensiv berücksichtigt.

Ausblick

Insgesamt verdeutlichte die Tagung, dass es bereits Angebote und Modelle der Medienpädagogik und des aktiven Jugendschutzes gibt, die sinnvolles kreatives Arbeiten mit den neuen Medien ermöglichen und helfen, riskantes Verhalten zu verhindern oder aufzufangen. Allerdings sind diese bislang nur punktuell in der Praxis angekommen. Die Kenntnisse – nicht nur der Jugendlichen – sondern auch der sie begleitenden Erwachsenen – seien es pädagogische Fachkräfte oder Eltern – über die Chancen, Risiken und pädagogischen Strategien sind gering. Der Mangel an Qualifizierung, Weiterentwicklung und Verbreitung der Modelle und Informationen wurde von den anwesenden Experten vielfach konstatiert. Diesen Bedarf durch Mittel und Engagement auszugleichen und die Chancen der neuen Medien bewusst zu fördern, ist politische, soziale und pädagogische Querschnittsaufgabe: Das Motto „Keine Bildung ohne Medienbildung“ beinhaltet zugleich: „Keine Pädagogik ohne Medienpädagogik“. (AM/RR)