

Sonnenschein, Sabine: Die wunderbare Medienwelt der Marlene M. - Kreative Medienarbeit mit Kindern

Dieter Baacke Preis Handbuch 4, 2009, S. 51-59

Nie würde sie es zugeben, aber Frau Mustermädchen liebt Telenovelas. Seit der Geburt ihrer Tochter Marlene holt sie sich tagtäglich – zunächst während Marlenes Mittagsschläfchen, später auch in ihrer Anwesenheit – eine Portion romantikgeladene Entspannung vor dem Fernseher. Allein arbeitsbedingt sitzt die Freiberuflerin auch lange Stunden vor dem Computer; so durfte Marlene bereits mit kaum zwei Jahren auf dem Schoß von Mama oder Papa dessen Funktionsweise erkunden, mit Paint ein erstes Monsterbild malen und begleitet von den Eltern auf Reisen in die bunte (Kinder-)Welt des Internets gehen. Marlene ist schon früh fasziniert von bewegten Bildern und der Bedienung hochspannender Tastaturen – sicherlich ein durchaus typischer Fall früher medialer Sozialisation, halt von Anfang an.

Früh übt sich – Medienerziehung beginnt, wenn Kinder mit Medien in Berührung kommen. Zunächst sind hier die Eltern gefordert. Als prägendes Vorbild wirken sie entscheidend auf den Medienumgang ihrer Kinder ein: Lassen sie sich vorzugsweise medial berieseln oder wählen sie aus den Angeboten gezielt aus, gehen sie kommunikativ und aktiv gestaltend mit den Medien um?

Medienpädagogische Elternabende, in denen sich Eltern über Information und Diskussion zur Medienlandschaft, zu Medienwirkungen und Mediennutzungsverhalten ihrer Verantwortung bewusst werden und Tipps für ihren Erziehungsalltag erhalten, werden heute von zahlreichen Institutionen angeboten. Die gezielte Auswahl aus dem riesigen Medienangebot, die liebevolle Begleitung der Medienerlebnisse des Nachwuchses und die konsequente Begrenzung des Konsums gelten als wichtige Parameter. Aber

auch der produktive, der kreative Umgang mit Medien spielt bereits in der Elternarbeit eine Rolle: Digicam, Videokamera oder Audiogeräte mit Aufnahmefunktion sind in vielen Haushalten vorhanden und lassen sich wunderbar für vielfältige Familienaktivitäten verwenden.

Lehrreich ohne zu belehren

Wer kreativen Medienumgang von Kindesbeinen an kennt, der wird später einen kompetenten Umgang mit den Medien pflegen. Aktive Medienarbeit fördert die Medienkompetenz, das zeigt die jahrelange Praxis. Und junge Menschen haben Interesse daran: Wie die JIM Studie 2004 (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2004) zeigte, sind Jugendliche sehr daran interessiert, selbst Websites, Videos, Radioprogramme und Zeitungen zu gestalten.

Mit aktiver Medienarbeit lässt sich begeistern, Jugendliche genauso wie auch Kinder. Dabei ist die pädagogische initiierte und begleitete Gestaltung von Medienproduktionen äußerst lehrreich, ohne zu belehren. Durch die eigene Produktion von Medien lernen Kinder die Hintergründe einer Medienproduktion, Mediensprache bzw. Funktionsweise der Mediengestaltung kennen und erweitern ihre Möglichkeiten, sich (medial) auszudrücken. Kreative Medienarbeit setzt an den Grundbedürfnissen, den Lebensphasen und Interessen der Kinder unter Beachtung der altersbedingten Fähigkeiten an. Die Kinder können während der Medienarbeit entwicklungspezifische Erfahrungen machen, an denen sie wachsen können. Sie erfahren Medien als Produktionsmittel, die sie als Werkzeuge für den eigenen kreativen Ausdruck und die Kommunikation mit anderen Menschen nutzen können. Zudem lernen sie Medien als Mittel zur Herstellung von Öffentlichkeit kennen. Darüber hinaus hat die aktive, kreative Medienarbeit aber auch ein klassisch sozialpädagogisches Ziel im Blick: die Persönlichkeitsbildung. Die Kinder

entdecken z.B. ihre eigenen Fähigkeiten und stärken ihr Sozialverhalten im Rahmen der Gruppenarbeit, die für viele Medienproduktionen nötig ist.

Als pädagogisch effektive Methode gilt die aktive bzw. kreative Medienarbeit heute für Jugendliche wie auch für Kinder als „Königsweg“ der Medienarbeit. Zurück geht sie auf das reformpädagogische Prinzip vom „Handelnden Lernen“ bzw. das „learning by doing“.¹ Dieter Baacke, der Anfang der 70er Jahre einen pädagogischen Medienkompetenzbegriff begründete, der kreative, kritische, soziale und strukturelle Aspekte beinhaltet, prägte auch den Begriff der „kreativen Medienarbeit“, den er aber im Sinne einer „aktiven Medienarbeit“ gebrauchte, durch die junge Medienmacherinnen und -macher urteilsfähiger und kritischer für Fremdproduktionen werden sollen. In der Jugendmedienarbeit hat die aktive Medienarbeit jahrzehntelange Tradition und ist auch theoretisch hinreichend behandelt worden.² Die eher dünn gesäte Literatur zur kreativen Medienarbeit mit Kindern³ ist hingegen praxisorientiert und rückt als Zielsetzung der Arbeit vor allem die Erweiterung der individuellen Erlebnis- und Ausdrucksmöglichkeiten der Kinder in den Mittelpunkt.

Kita medienaktiv

Unser Mustermädchen Marlene kommt in den Kindergarten. Sie hat Glück, zunächst einmal, weil ihre Eltern sie bei ihren ersten Schritten in die moderne Medienwelt liebevoll begleitet haben. Andere ihrer Kitafreunde erhielten zu Hause weitaus weniger Beachtung, für sie bietet die Kita die Chance, ihr daheim möglicherweise geschmacklich recht eingeschränktes Medienspektrums zu erweitern und an den kreativen Umgang mit Medien herangeführt zu werden.

Und Marlenes (Muster-)Kita kann sich sehen lassen: Das Team hat durch verschiedene medienpädagogische Fortbildungen, die mittlerweile von zahlreichen medienpädagogischen Institutionen angeboten werden, Spaß an

der Arbeit mit Medien bekommen und setzt Medien in vielfältiger Form gezielt ein. Im Laufe der Zeit hat die Kita mit ihrer engagierten Arbeit eine Reihe von Sponsoren überzeugen können und eine beachtliche Medienausstattung erreicht.

In ihrer dreijährigen Kindergartenzeit erlebt Marlene eine Menge wunderbarer Medienprojekte, die meisten davon allerdings im letzten Kita-Jahr, denn ab circa 5 Jahren mit fortschreitender kognitiver Entwicklung steigen Konzentrationsfähigkeit und taktile Handhabungskompetenz, dann erst sind die Voraussetzungen für produktorientierte praktische Medienarbeit gegeben. (Zuvor durfte Marlene zuschauen oder unter starker Unterstützung der Erzieher/innen auch selber aktiv werden). Ein paar Beispiele aus der Arbeit:

Gruselwerkstatt: Marlene und ihre Freunde experimentieren mit einer Geräuschkiste, die eine Fülle von Materialien enthält. Die Erzieher/innen führen vor, wie man Regen machen kann (Erbsen langsam in einen Schuhkarton rasseln lassen) oder knisterndes Feuer (mit Zeitungspapier rascheln und mit Holzstückchen zerbrechen). Dann versuchen die Kids selber, sich möglichst schaurige Geräusche auszudenken, die ihren Einsatz finden beim „Soundtrack“ zum Bilderbuchkino.

Bilderbuchkino: Dias mit den Bildern beliebter Bilderbücher gibt es mittlerweile in vielen Medienzentralen. Die Vorführung der Diareihe zum Bilderbuch *Wo die wilden Kerle wohnen* ist Marlenes erste „Kinovorstellung“, zu der eine Erzieherin die Geschichte vorliest. Im Vorfeld hat Marlenes Gruppe dazu Geräusche und „Monsterstimmen“ aufgenommen, die bei der Vorführung passend zu den Dias der ganzen Kita-Gruppe präsentiert werden.

Kinderkino: Das selbstproduzierte Bilderbuchkino wird dann später auch als Vorfilm zum Kinderkino für Kinder und Eltern gezeigt. Die Kinder gestalten

vorher Einladungsplakate und Eintrittskarten – die Schulkinder sogar gemeinsam mit den Erzieherin/n am Computer. Im Vorfeld zum Kinotag fertigen sie Daumenkinos an, hinterher malen, basteln und spielen sie zum Film. Der Film gibt Anlass für vielfältige Aktivitäten, auch außerhalb der Kita. Marlene findet allerdings das Ende der Filmgeschichte „doof“ und denkt sich einen anderen Schluss aus.

Fotogeschichte. Die Kids spielen den „besseren Schluss“, verkleiden sich wie „Schauspieler“ als Figuren des Films und fotografieren die wichtigen Szenen mit der Digitalkamera. Gemeinsam mit der/dem Erzieher/in machen die Kinder viele Fotos und wählen nachher mit Unterstützung der Erzieher/innen fünf Bilder aus, die nötig sind, um die Geschichte zu verstehen.

Kita-TV: Ein Highlight jeder Kita-Arbeit bildet natürlich die Arbeit mit der Videokamera. Film und TV sind stets Thema in Marlenes Kita; die Fernseherfahrungen der Kinder werden vielfältig im Kita-Alltag aufgearbeitet und besprochen. Monatelang steht ein als TV gestalteter Riesenkarton im offenen Bereich, in dem die Kinder Gesehenes nachspielen bzw. eigene Geschichten entwickeln. Manchmal holt die/der Erzieher/in die Videokamera und dokumentiert besonders schöne Szenen. Auch die Kita-Nachrichten werden hier zunächst lange geprobt, bis sie ein Kind schließlich mit Hilfe der Erzieherin oder des Erziehers aufnehmen kann.

Zaubern mit der Kamera findet Marlene besonders lustig. Mittels „Stoptrick“ (Kamera steht auf Stativ mit fester Einstellung. Nur während der kurzen Aufnahmepausen bzw. nach einem Schnitt wird das Bild verändert) können sich Gegenstände durch den Raum bewegen, Menschen verschwinden und sich verändern. Für das Kitafest entwickelt eine Gruppe von Vorschulkindern ein wunderbares Rätsel, wie es Marlene aus der *Sesamstraße* kennt: Gegenstände (Haare, Schalter, Siphon) werden ganz nah oder leicht unscharf aufgenommen

und die Eltern haben große Probleme, die Dinge alle zu raten. Einmal kommt ein Mann mit einer „Trickbox“ (Mobiles Trickfilmstudio) in die Kita und dreht mit Marlenes Gruppe einen Minitrickfilm.

Computer kreativ: Den Computer als virtuellen Spielplatz in den Kita-Alltag zu integrieren, ist in Marlenes Kita natürlich selbstverständlich. Bei der Auswahl der Spiele achtet das Team darauf, dass die Spiele die Neugier der Kinder wecken, ihren Erfindergeist und ihre Kreativität anregen. Darüber hinaus wird der Computer auch als Werkzeug genutzt. Die Kinder malen gerne mit den Malprogrammen, sie gestalten mit Unterstützung Einladungen, Kinokarten und mit einfachen Programmen auch Musikstücke und kleine Fotogeschichten.

Marlene kann am Ende ihrer Kindergartenzeit noch nicht mit allen technischen Geräten selbständig umgehen, aber sie hat verschiedene Medien mit ihren jeweiligen Bedienelementen kennen gelernt. Sie weiß schon eine Menge über die Funktion der Medien, weiß dass sie „Mitteilungsmaschine“ sind, aber dass man auch mit ihnen seine Phantasie spielen lassen kann. Sie ist sensibler geworden für die Medienwelt, schaut genauer hin und kann differenzierter hören. Und sie hat einen ersten Einblick in das ABC der Filmsprache gewonnen, kennt erste Einstellungsgrößen und Perspektiven, weiß um die Bedeutung des Schnitts und dass man beim Filmen „mogeln“ kann. Vor allem aber hat sie Spaß bekommen, mit Medien umzugehen.

Landesmedienanstalten, der Verein Blickwechsel und die GMK sowie zahlreiche andere Medienzentren haben sich um medienpädagogische Weiterbildungen in Kitas verdient gemacht. Doch noch immer sind Kitas, in denen (kreative) Medienarbeit regelmäßiger Bestandteil ist, die Ausnahme. Diesen Missstand versucht nun auch das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderte Projekt BIBER ein Stück weit zu beheben, bei dem ab Herbst 2008

bundesweit pädagogische Fachkräfte aus Kita und Grundschule an die digitalen Medien und den „Lernort Netz“ praxisnah herangeführt werden sollen.

Marlenes „Ernst des Lebens“

Für Marlene beginnt nun „der Ernst des Lebens“: die Schule. Computer gibt es zwar mittlerweile in den meisten Klassenzimmern, sie werden aber meist für Lernprogramme, Recherchezwecke und lernorientierte Webangebote genutzt. Für kreative Medienarbeit ist nur selten Zeit, zumal diese meist mit viel Zusatzarbeit für die Lehrkräfte verbunden ist und gerne in der OGS in den Nachmittag geschoben wird. Dennoch entstehen auch im regulären Unterricht der Grundschule und Sekundarstufe immer wieder Medienprodukte: Die vier Beispiele aus Baden-Württemberg⁴ zeigen, wie effektiv kreative Medienarbeit im Sinne der Grundschullehrpläne und zugleich nah an den Interessen der Kinder sein kann:

1. **Produktion eines Werbespots:** Bei der Produktion eines Video-Spots wurde die Bild-/Filmsprache mitreflektiert; gleichzeitig floss das Vorwissen der Kinder über Werbung ein.
2. **Selbstbilder/Fremdbilder** erstellen im Rahmen des Kunstunterrichts: Die Kinder inszenierten sich selber und zeigten sich so wie sie gesehen werden möchten. Dann wurden sie von einem anderen Kind fotografiert, so wie es von dem anderen gesehen werden möchte. Die Funktion von Fotografie und Bildwirkungen wurde dabei besprochen.
3. **Pingu – neue Medien und Aufsatzerziehung:** Episoden der bei Kindern beliebten *Pingu*-Trickfilme bildeten den Ausgangspunkt für ein multimediales und fächerverbindendes Projekt, bei dem ein elektronisches Bilderbuch entstand. Gemalte Bilder zum Trickfilm wurden von der Lehrerin eingescannt

und in Seiten integriert, die mit dem Programm *MS Publisher* eingerichtet wurden. Zu den Bildern schrieben die Kinder jeweils ihre Texte.

4. **Computerspiel selber entwickeln:** Die Auseinandersetzung mit den Erfahrungen der Kinder mit Computerspielen ließ erkennen, dass Mädchen keine adäquaten Helden haben wie Jungs. So entwickelten die Kinder des Schulprojektes selber „Held/inn/en“ und setzten ihre Kenntnisse über Spielideen und -umfelder, über Ziele und Levels in einem eigenen – mit *Mediator* umgesetzten – Spiel um.

Diese kurzen Beispiele zeigen die Lernpotentiale schöpferischer Medienarbeit im Unterricht auf. Mit dem Ganztagschulausbau sind aber in den letzten Jahren zusätzlich zu der zumeist von Lehrkräften durchgeführten Medienarbeit im Unterricht vor allem auch für den Nachmittagsbereich vielfältige Bildungsallianzen zwischen kulturellen Trägern und Schulen entstanden – viele davon im Rahmen des dreijährigen Modellprojektes *Kultur macht Schule* der Bundesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) (Anfang März 2007 offiziell abgeschlossen). In NRW gehen nun bereits im dritten Jahr im Rahmen des Landesprojektes *Kultur und Schule* Künstler in die Schule und führen u.a. produktionsorientierte Medienkurse durch, in denen Trickfilme oder Spielfilme, Hörspiele oder Medienkritiken entstehen.

Viele Projekte werden von vorne herein als Kooperationsprojekte für Jugendarbeit und Schule angelegt. Würde Marlene in Berlin wohnen, würde sie beispielsweise vielleicht in die offene Kinderredaktion des **World Children's Radio RADIJOJO** ins Haus der Jugend (Projekträger) gehen. Kinderradio kooperiert mit Kindermedienprojekten aus der ganzen Welt und sorgt so dafür, dass ein vielfältiger Pool englischsprachiger Sendungen entsteht, die die internationalen Partner weltweit in ihren zumeist lokalen, gemeinnützigen Radiostationen ausstrahlen können. Die meisten Sendungen entstehen in Schulen, oft in Gebieten mit hohem Migrantanteil.

Spaß mit Medien in der Freizeit

Die Kooperation von Schulen mit Einrichtungen der Jugendmedienarbeit, die zumeist über viele Erfahrungen mit der kreativen Medienarbeit verfügen, ist sinnvoll und notwendig, da die Frei(zeit)räume der Kinder im Zuge der Einrichtung von Ganztagschulen immer mehr schrumpfen bzw. in die Schulen wandern. Nach wie vor ist es vor allem die außerschulische Kinder- und Jugendmedienarbeit, aus der die meisten innovativen Ideen für schöpferische Medienarbeit erwachsen, die neben der Förderung der Kreativität häufig auch andere Zielsetzungen, wie z.B. die Förderung der Kritikfähigkeit und die demokratische Teilhabe der Kinder und Jugendlichen, im Auge hat.

Im Gegensatz zur schulischen zeichnet sich die außerschulische Kinder- und Jugendmedienarbeit durch das Prinzip der Freiwilligkeit im Rahmen eines Freizeitangebotes aus; eine gute Voraussetzung für engagiertes, kreatives Arbeiten. Fernab schulischer Zwänge wollen die Kinder in ihrer Freizeit vor allem eins haben: riesig viel Spaß. Um den zu gewährleisten, muss die Kindermedienarbeit einen Spagat vollbringen: Einerseits den Sichtweisen, Vorlieben und Wünschen der Kids Rechnung tragen und sich ggf. auch in Gestaltungsfragen an attraktiven Elementen der kommerziellen Freizeitkultur orientieren, andererseits aber ein klares eigenes Profil entwickeln. Mit unterscheidbaren Zielen, Inhalten und Arbeitsformen geht es darum den Kindern Medienplätze zu bieten, die ihnen nichtkommerzielle, neue Gestaltungsräume eröffnen. Dort sind vor allem auch die benachteiligten Kinder im Blickpunkt, die besondere Unterstützung bedürfen, ihre Interessen und Fähigkeiten zu erkennen. Aus dem breiten Spektrum der außerschulischen Kinder- Jugendmedienarbeit mit ihren vielfältigen Angeboten können hier nur einzelne Ansätze und Ideen vorgestellt werden, die Einblick in aktuelle Angebotsformen, Themen und Trends geben.

Zunächst hatten Marlenes Eltern Bedenken angemeldet, als Marlene zusätzlich zu ihren anderen Terminen den Wunsch äußerte, regelmäßig in die *Spinxx*-Redaktion in Köln zu gehen. Als sich Marlene am Ende des Schuljahres in Deutsch glatt um eine Zensur verbessert hatte, sahen sie das Medienkritikprojekt in einem anderen Licht. Bei **Spinxx -Onlinemagazin für junge Medienkritik** (Projektleitung JFC Medienzentrum Köln) können Kinder ab 10 Jahren Film-, TV-, Buch- oder Spielkritiken ins Netz stellen. Die meisten Kritiken entstehen jedoch in den lokalen Redaktionen in verschiedenen Städten in NRW und Berlin, die in Schulen, aber auch Medienzentren, Stadtbibliotheken und Jugendeinrichtungen angesiedelt sind. Es macht Marlene Spaß, sich einmal wöchentlich mit den anderen Filmfans zu treffen, gemeinsam über Filme und Bewertungskriterien zu „quatschen“, Kritiken zu schreiben und als Reporter über Filmpremieren oder Dreharbeiten zu berichten. Und immer wieder gibt es ein neues Spiel, bei dem die Spinxxer mehr über die Machart von Medien und das Schreiben von Filmkritiken erfahren. Highlights bilden die *Spinxx-Kritikergipfel*, bei denen sich die Spinxxer 2 mal jährlich rund um ein Thema mit vielen Workshops und Diskussionen treffen. Diesen Sommer gab es sogar ein ganzes Wochenende lang den Produktionsgipfel *Fake it*, bei dem die verschiedenen Möglichkeiten zu faken und zu tricksen ausprobiert wurden. Entstanden ist dabei eine ganz Fake Show mit verschiedenen Film- und Audiobeiträgen.

Regelmäßige Redaktionstreffen gibt es natürlich auch anderenorts: Einmal wöchentlich treffen sich Kinder im **Computerclub** im SIN-Studio im Netz in München, um auf spielerische Art das Medium Computer und das Internet zu erkunden. Auch das kreative Arbeiten kommt bei diesen Treffen nicht zu kurz. Das Studio im Netz hat übrigens sehr früh das Potential des Internet für die partizipative Medienarbeit mit Kindern entdeckt. Bereits 2000 gab es das Projekt **Kinderspuren im Internet**, in dem bisher 105 Kinder (zwischen 4

und 12 Jahren) einen eigenen Platz im Internet mit kurzen digitalen Videoimpressionen, Audio-Takes oder eingescannten gemalten Bildern füllten.

Mehr Zeit, die Angebote kreativer Medienarbeit wahrzunehmen, haben Marlene und ihre Freunde in den Ferien. So konzentrieren viele Einrichtungen der Jugendmedienarbeit ihre Angebote auf die unterrichtsfreie Zeit, die eine intensive Arbeit ohne Schulstress ermöglicht. Kindern stärken und eine Lebenswelt orientierte Teilhabe an der Medienlandschaft ermöglichen, das sind die Ziele der in der Regel 5-tägigen Ferien-Internetredaktionen der Hamburger **Klickerkids** (jaf - Junger Arbeitskreis Film und Video e.V.), ein Projekt für Kinder zwischen 9 und 14 Jahren, die Lust haben, selber Internetseiten zu gestalten und sie anderen Kindern zu präsentieren. Eisdielen in Hamburg testen oder hinter die Kulissen eines Luxushotels schauen – unter medienpädagogischer Anleitung recherchieren, gestalten und programmieren die Kinder zu Themen, die ihnen wichtig sind. Internet und Computer werden für sie zu kreativen Kommunikations- und Erzählwerkzeugen. Ebenfalls als Ferienprojekt konzipiert wurde das Bielefelder Projekt **Von der Camera Obscura übers Zeichenbrett zum Internet** (Spielen mit Kindern e.V.), das 25 Kinder auf eine Reise durch die Geschichte der Medien entführte. Die Mädchen und Jungen zwischen 8 und 12 Jahren lernten zwei Wochen lang die historische Entwicklung der Textverarbeitung, der Bildbearbeitung, des Films und der Fotografie kennen.

Lebendige Orte kreative Medienarbeit sind natürlich auch die vielen Radiowerkstätten und Offenen Kanäle im Bundesgebiet. In Gera ist unter dem Dach des OKs seit 1998 ein Offener Kinderkanal, das **PIXEL-Fernsehen**, auf Sendung. gegangen. Unter dem Motto „Hier macht Ihr das Programm“ verwirklichen Kinder und Jugendliche ihre Ideen und Wünsche in einem eigenen Fernsehprogramm. Auch andere OKs organisieren Produktionsangebote für Kinder. So konnten 300 Heranwachsende im Frühjahr

für zwei Wochen beim Bielefelder Kanal 21 ihrer Kreativität unter dem Motto „**echtSTARK?!**“ freien Lauf lassen.

Kinder arbeiten mit Videokamera, Digicam, Handy oder Audiogeräten, doch der Computer hat sich mittlerweile als das zentrale Medium in der kreativen Medienarbeit etabliert. Jugendliche und auch immer mehr Kinder verbringen in ihrer Freizeit viel Zeit bewegungslos vor PC und Fernseher, zusätzlich sitzen sie viele Stunden in der Schule. Mehr Bewegung wird dringend von den Ärzten und Eltern angemahnt! Die Gesundheit der Kinder in den Blick nimmt das erlebnisorientierte Projekt **Digital und draußen** (JFC Medienzentrum Köln.), ohne jedoch Medienabstinenz zu predigen. An 1-3 Projekttagen lösen die Kinder mit Hilfe von GPS und Computer in der Natur ein virtuelles Rätsel, in dessen Lösung sich die Koordinaten für das GPS-Gerät verbinden. Die jungen Teilnehmerinnen und Teilnehmer erwartete kreative Medienarbeit an ungewöhnlichen Orten, Klettern und Abseilen an Gebäuden, ein Floß bauen – das Team hatte viele virtuelle und reale Teamaufgaben zu lösen.

Aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen oder auch Schieflagen bilden immer wieder den Ausgangspunkt für Medienarbeit. Im Zuge des demografischen Wandels und der zunehmenden Kluft zwischen den Generationen rücken z.B. intergenerative Projekte ins Scheinwerferlicht: **Storypodcasting** ist ein gemeinsames Modellprojekt des JFF in München und der Stiftung Zuhören, bei dem Kinder und ältere Menschen gemeinsam Geschichten erzählen, die am PC in Form eines Podcasts aufgenommen und ins Internet gestellt werden. Einen weiteren thematischen Schwerpunkt bildet in unserer multikulturellen Gesellschaft die interkulturelle Medienarbeit. Im Bürgertreff Bilderstöckchen in Köln wurde im Verlauf des Projektes **Computerschnitzel** gemeinsam mit Kindern aus verschiedenen Ländern ein elektronisches Kochbuch mit Rezepten sowie Texten und Bildern von den gemeinsamen Kocherlebnissen der Kinder gestaltet.

We proudly present

Eine zentrale Aufgabe der Jugendmedienarbeit war es stets, Öffentlichkeit für die Produkte der Kinder und Jugendlichen zu schaffen. Das Internet hat diese Aufgabe zunächst einmal erleichtert. Jede Mediengruppe kann ihre Ergebnisse heute über eine Website veröffentlichen. Es gibt Portale für bestimmte Themen (zum Beispiel *Spinxx* für die Medienkritik von Kindern), die die Auffindbarkeit erleichtern. Eine Präsentation auf einer großen Abschlussveranstaltung, bei der die Kinder ihr Produkt stolz einem Publikum präsentieren, macht die anonyme Webpräsentation deshalb noch lange nicht überflüssig.

Als geeignetes Instrument zur Förderung der kreativen Medienarbeit und der Öffentlichkeitsarbeit für die Produktionen junger Leute haben sich

Wettbewerbe erwiesen. Auf der Bundesebene hat sich hier vor allem das Kinder- und Jugendfilmzentrum (KJF) verdient gemacht, das seit 1962 den **Deutschen Jugendfotopreis** und seit 1985 den **Deutschen**

Jugendvideopreis Young Media selbstverständlich auch für Kinder (Kategorie A bis 10 Jahren, Kategorie B 11 bis 15 Jahre) verleiht. Daneben existiert mit **Video der Generationen** ein Wettbewerb, der den

intergenerativen Dialog stärkt. Alljährlich zum Abschluss findet ein großes Festival mit Preisverleihung statt, bei dem sich Kinder, Jugendliche und Senioren ihre selbst produzierten Filme zeigen und unterschiedliche Sichtweisen und Stile kennen lernen, darüber diskutieren und sich in

verschiedenen Workshopangeboten weiterqualifizieren. Daneben gibt es andere bundesweite Medienwettbewerbe von Rang, z.B. den bundesweiten Multimediawettbewerb **MB 21 – Mediale Welten** (Medienkulturzentrum Dresden e.V.) oder das **fast forward KINDER FILMen FESTIVAL** in München (Kinder- und Jugendkulturwerkstatt Pasinger Fabrik).

Auch auf Länderebene locken zahlreiche Medienwettbewerbe die Kinder aus der kreativen Reserve: In NRW konnten Kinder ab 8 Jahren 2008 zum 10. Mal

am Wettbewerb **Jugend macht Radio** (Landesarbeitsgemeinschaft lokale Medienarbeit NRW) teilnehmen. Einen Brückenschlag zwischen landesweiter und lokaler Medienarbeit betreibt das **TRICKBOXX-Festival NRW** (Filmothek der Jugend) und stärkt sehr bewusst lokale Netzwerke vor Ort, wo im Vorfeld des Wettbewerbs umfangreiche Schulungen für Pädagogen angeboten werden, die anschließend mit ihren Kindergruppen Trickfilme drehen. Diese sind dann beim zentralen Abschlussfestival und/oder bei lokalen Festivals auf großer Leinwand zu sehen. Hier hatte Marlene übrigens ihren ersten Medienpreis gewonnen – ein enormer Motivationsschub für sie.

Marlene ist mittlerweile 13 Jahre alt. Neben *Spinxx* hat sie eine Weile mit viel Engagement auch in der **Kinderradioredaktion** im JFC Medienzentrum mitgearbeitet. Seit sie in den Osterferien während der letzten **Mädchenmedienwoche** im JFC in verschiedene Berufsbilder im Medienbereich schnupperte, steht für sie fest: Sie will Filmemacherin werden. Zu Weihnachten wünscht sie sich nun Geld von ihren Verwandten, um möglichst bald zusammen mit ihren beiden Freundinnen eine Videokamera kaufen zu können. Das Drehbuch steht schon; über schülerVZ diskutieren die Mädchen heftig, wer welche Rolle kriegen soll. Und Marlene fiebert ihrem 14. Geburtstag entgegen, nicht zuletzt weil sie dann endlich im JFC zu all den „coolen“ Typen in die **Routs & Routes-TV**- Redaktion kann; Musik-Tanz-Media, selber Filme machen und am internationalen Summercamp teilnehmen. Attraktive hochkreative Jugendmedienarbeit erwartet sie da. Aber das ist eine andere Geschichte...

Autorin

Sabine Sonnenschein, Pädagogische Mitarbeiterin im JFC Medienzentrum
Köln e.V.,

zuständig für die Filmarbeit, Medienerziehung für Kinder und die Redaktion der
medienpädagogischen Schriftenreihe *MedienConcret*.

Anmerkungen

1. Der Begriff „learning by doing“ wurde von John Dewey geprägt. Bereits in den 20er Jahren wurden Unterrichtsmodelle entwickelt, in denen es neben dem Erwerb von Wissen auch um dessen Anwendung und Reflexion ging. Siehe dazu auch Schorb 2006, S. 45.
2. Vgl. z.B. Hüther/Schorb 2005, Schell 1993.
3. Siehe z.B. Anfang/Demmler/Lutz 2003.
4. Siehe www.schule-bw.de/schularten/grundschule/2gsunterricht/2multimed [Zugriffsdatum: 10.02.2009].

Literatur

Anfang, G./Demmler, K./Lutz, K. (Hrsg.) (2003): Mit Kamera, Maus und Mikro. Medienarbeit mit Kindern. München.

JFC Medienzentrum (Hrsg.) (2003): MedienConcret, Themenheft: Medienarbeit in Kita, Schule und Elternhaus. Köln.

Hüther, J./Schorb, B. (Hrsg.). (2005): Grundbegriffe Medienpädagogik. 4. vollständig neu konzipierte Auflage. München.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2004): JIM 2004. Jugend, Information, (Multi-)Media, Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

Schell, F. (1993): Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis. 2. überarbeitete Auflage. München.

Schorb, B. (2006): Von geschädigten Objekten und handelnden Subjekten. Kurze Geschichte und Positionen der Medienpädagogik. In: MedienConcret, Oktober 2006, S. 42-46.