

# **Nichts als Netze!**

## **Fachtagung zur Vernetzung der Berliner Jugendmedienarbeit**

**Nichts als Netze!** - eine Fachtagung zur Vernetzung der Berliner Jugendmedienarbeit, durchgeführt von der Landesarbeitsgemeinschaft Medienarbeit e.V. in Kooperation mit der Jugend- und Familienstiftung des Landes Berlin (jfsb), der Stiftung Demokratische Jugend, der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung, dem Landesjugendamt Berlin und dem Landesinstitut für Schule und Medien (LISUM). Durchgeführt wurde die Fachtagung am 19./20. September 2002 in der „Alten Feuerwache“, Axel-Springer-Str. 40/41, 10969 Berlin. Die hier vorliegenden Texte und Aufsätze sind das Ergebnis der Tagung. Sie liegen auch zum Download auf der Homepage der LAG Medienarbeit e.V. bereit. (<http://www.spinnenwerk.de/lagmedien>)

### **Danke!**

an alle Autorinnen und Autoren sowie an die Redaktionsmitglieder für ihre Arbeit,  
an die „Alte Feuerwache“ für Räumlichkeiten und Betreuung,  
an Appolonius! Lernende Region Marzahn-Hellersdorf für Veranstaltungstechnik.

der Vorstand der Landesarbeitsgemeinschaft Medienarbeit e.V.

## **Impressum**

Herausgeber:

LAG Medienarbeit e.V., c/o LKJ Berlin, Grünberger Str. 54, 10245 Berlin,  
mailto: lagmedien@sozkult.de, <http://www.spinnenwerk.de/lagmedien>

Redaktionsgruppe: Reinhilde Godulla, Michael Lange, Jürgen Macpolowski, Anja  
Monz, Thomas Schmidt, Günter Thiele, Wolfgang Witte

Endredaktion: Anja Monz

Konzeption und Layout: Anja Monz

Umschlag: Marcel Karsten, helliwood:media, (Azubi)

Druck: Kästner, Berlin

Auflage: 1.000

Berlin 2003

## Vorwort

Das Motto der Tagung „Nichts als Netze“ hatte bei mir zuallererst eine positive Assoziation hervorgerufen: FISCHER-NETZE .... Erinnerungen an schöne Reisen mit schönen Urlaubstagen.

Aus unseren Urlaubsbeobachtungen wissen wir auch, dass Netze gepflegt und repariert werden müssen. Was bedeutet dieses für uns und unsere Netze? Handeln wir entsprechend?

Wenn wir uns – und vor allem Jugendliche (um die es doch geht/gehen soll) – nicht in Netzen verstricken wollen, sollten wir klären, was wir unter Netzwerken verstehen und warum wir sie knüpfen.

Das Netz als Gegenstand dient dem Einfangen, Aufbewahren oder Transport von Tieren oder Nahrung. Es ist eine Vorrichtung zum Begrenzen, Einschränken oder Behindern. Als Idee ist es die Verbindung vieler einzelner Teile zu einem Größeren, eben zum Zwecke der Erleichterung des Transportes und Austausches von Gegenständen oder ideellen Elementen (Ideen, Aktionen, Informationen) gleichzeitig in verschiedene Richtungen.

Auf keinen Fall sollten wir den Begriff Netz in dem oben beschriebenen „archaischen“ (gegenständlichen) Sinn verstehen: als Instrument zum einfangen, beschränken, fesseln und unbeweglich machen / fixie-

ren.

Vielmehr sollten wir – aufbauend auf seinem Ideenprinzip – es als eine Hilfskonstruktion betrachten, mit welcher Ideen, Kontakte, Unterstützungen sich einerseits in alle Richtungen verbreiten und andererseits aus allen Richtungen zusammenführen lassen: verbindend, aufbauend, stärkend und festigend.

Kernelement eines Netzwerks ist der Informationsaustausch und Dialog auf gleicher Ebene. Ein Netz kann also nur unter Einbeziehung vieler gleichberechtigter PartnerInnen entstehen.

Wir müssen uns immer wieder die Frage stellen, ob die von uns angestrebten bzw. bereits aufgebauten Strukturen / Netze die unterschiedlichen, vielfältigen Interessen und Fähigkeiten der Jugendlichen mit einbeziehen. Sind sie – die Jugendlichen – wirklich sowohl Quelle als auch Nutznießer unserer Verknüpfungen? Oder genauso wichtig: sind die Netze offen genug, auch die Sichtweisen und Erfahrungen von Jugendliche zu zulassen, so dass sie ihre Interessen und Fähigkeiten weiter entwickeln können (auch Interessen, Fähigkeiten, die wir gar nicht bedacht haben)? Und beziehen wir sie so in unsere Netzwerke mit ein, dass wir mit und von ihnen lernen können?

Mit unserer Tagung „Nichts als Netze“

wollten wir ein vieldiskutiertes Querschnittsthema aufgreifen. Einige behaupten sogar, der Aufbau flexibler, vernetzter Strukturen würde die Lebens- und Arbeitsform der Zukunft werden.

Wir wollten mit unserer Tagung allerdings nicht nur solche grundlegenden Fragen thematisieren, sondern uns konkret – aber mit neugierigem Blick über den Tellerrand – erneut dem Thema „Vernetzung in der Berliner Jugendmedienarbeit“ zuwenden. Die LAG Medienarbeit – u.a. mit genau dieser Zielsetzung gegründet – hat in den letzten Jahren mit Arbeitstreffen, Workshops, Fachtagungen, Stellungnahmen und Publikationen bereits versucht Vernetzungsgrad, Ressourcen und Qualität in der Berliner Jugendmedienarbeit zu erhöhen.

Das Förderprogramm Jugendnetz Berlin hat hier durch die Förderung von Modellprojekten neue Anstöße gegeben. Die LAG Medienarbeit beteiligte sich mit dem Modellprojekt „Netz-Transfer“ daran.

Die technische Entwicklung virtueller Netze hat erweiterte Möglichkeiten geschaffen, Netze zu knüpfen und zu pflegen. Es stellt sich die Frage, ob virtuelle Netzstrukturen eine gut geeignete Basis für die Zusammenarbeit innerhalb der Jugendmedienarbeit sind? Welche Bedingungen sind hier zu beachten?

Im Bereich öffentlicher Förderung gibt es einen zunehmenden Trend zum Aufbau vernetzter Strukturen. Auch das Jugendnetz Berlin ist ja eine Initiative der Senatsverwaltung und keine Initiative aus der Jugendmedienarbeit. Wo liegen Chancen, wo Risiken dieser Entwicklung?

Diese Fragen standen am Anfang der Tagung. Sie konnten natürlich nicht endgültig beantwortet werden, aber die Beiträge in dieser Dokumentation zeigen, dass mit der Fachtagung neue Impulse gegeben wurden und die entstehenden

und bestehenden Netze wieder ein Stück haltbarer geworden sind.

Reinhilde Godulla  
LAG Medienarbeit e.V.

„Wenn du ein Schiff bauen willst, dann trommle nicht Männer zusammen, um Holz zu beschaffen, Aufgaben zu vergeben und die Arbeit einzuteilen, sondern lehre sie die Sehnsucht nach dem weiten, endlosen Meer.“

(Antoine Saint-Exupéry, Die Stadt in der Wüste) ■

## **Inhalt**

### **1 Kick Off**

1.1	Experteninput zu Jugendnetz Berlin Andreas Pautzke	9
1.2	Informationsbüro Digitale Chancen Irene Dause	11
1.3	Die www.bielewelt.de Dirk Rehlmeier	13
1.4	Modellprojekt: Netz-Transfer Michael Lange, Verena Ebel, Heike Venske	17
1.5	Netd@ys Berlin - ein vernetzter Event Anja Monz	27

### **2 Workshops**

2.1	Medienpädagogische Fortbildung Michael Lange, Thomas Schnaak	33
2.2	Aufgaben der Medienkompetenzzentren Henrike Schepers, Roland Geiger	35
2.3	Jugendmedienarbeit als Bildungsbeitrag Wolfgang Witte	37
2.4	Wem schmeckt der Wurm? Bernd Gabler	43
2.5	jugendnetz-berlin.de - ein Portal Isgard Walla	49

2.6	Netz-Transfer I: Netzstadtspiel Verena Ebel	51
2.7	Netz-Transfer II: Chataktionen Michael Lange	53
2.8	Netz-Transfer III: Face to Face Holger Münzer	55
2.9	Erfahrungsaustausch und Entwicklung Reinhilde Godulla	57
2.10	Berliner Computerführerschein Eva Lischke, Florian Mannchen	59
2.11	Kooperationen Schule - Jugendhilfe Michael Hammerbacher, Günter Thiele	63

### **3 Ausblick**

3.1	Medienbildung und Qualitätsentwicklung Wolfgang Witte	71
3.2	Evaluation Jugendnetz Berlin Marc Tensil	75
3.3	Jugendnetz Berlin „Zwischenbilanz und Perspektiven“ Roland Geiger	77

### **4 Medienkompetenz als zentrale Bildungsaufgabe**

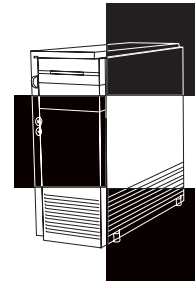
1.1	Anforderungen an die Bildung und Erziehung	81
2	Qualitätsstandards für Medienbildung	92

### **5 Anhang**

5.1	Kontaktadressen der AutorInnen	117
-----	--------------------------------	-----

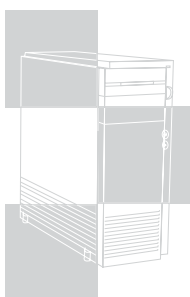
# Kick off

---



# Kick off

---





## 1.1 Experteninput zu Jugendnetz Berlin

Andreas Pautzke

Im Namen der Senatsverwaltung und der drei Stiftungen begrüße ich die Teilnehmer als Vertreter der

- **12 Medienkompetenzzentren**
- **9 Modellprojekte**
- **18 Kooperationsprojekte Schule /Jugendhilfe und**
- **81 Jugendinfopoints**

und damit von **120 Projekten aus der Stadt, die bereits im ersten Jahr am Förderprogramm jugendnetz-berlin.de beteiligt sind.**

Da der Raum über 140 Stühle verfügt und fast alle besetzt sind, kann man ja gewissermaßen von einer Vollversammlung des Jugendnetz Berlin sprechen.

Die **Geschichte** des Programms hat vielleicht zwei Vorläufer: 1998 starteten in M-V das erste von bislang 5 Jugendans-Netz-Landesprogrammen. Gleichzeitig legten in Berlin die jfsb und die StDJ das gemeinsame Programm Media-Maxi auf, welches sich mit dem Thema Neue Medien in der Jugendarbeit und vor allem der Vernetzung von Jugendprojekten über das Internet beschäftigte.

**Auf diesen Erfahrungen aufbauend** begannen im Jahr 2000 das Land Berlin und das Stiftungskonsortium aus inzwischen 3 Stiftungen mit der Konzeptentwicklung von jugendnetz-berlin.de. Die ursprüngliche Idee eines **reinen Ausstat-**

**tungsprogramms über die Bezirke** wurde schnell verworfen.

**Gemeinsam entwickelt** wurde vielmehr ein **Strukturprogramm für die Berliner Jugendarbeit**, dass als **inhaltlichen Anspruch die Vernetzung von Jugendeinrichtungen** und die **Partizipation junger Berliner** in den Vordergrund stellt.

Erreicht wird dies durch die Ausrichtung auf eine aktive Beteiligung der Jugendlichen am Jugendnetz über das gemeinsame Portal.

Seit vielen Jahren haben die verschiedenen Jugendinfoträger der Stadt einzeln und oft parallel ihre Angebote entwickelt. An der Abstimmung und Verständigung zu einem gemeinsamen Herangehen für die Jugendarbeit der Stadt hat es trotz vieler Versuche im OAK Jugendinfo jahrelang gemangelt.

**Jugendnetz-berlin.de** ist heute eine **Gemeinschaftsaktion vieler Kooperationspartner und natürlich der beteiligten 120 Jugendeinrichtungen**. Es basiert auf mehreren Grundbausteinen:

Förderung von Medienkompetenzzentren / Jugendinfopoints / Modellprojekten / Kooperationsprojekten Schule - Jugendhilfe mit ihren jeweiligen Aufgaben;

Internetportal als Plattform der Teilnehmer und Infostelle;  
 Fortbildungsprogramm für Jugendarbeiter in den Einrichtungen  
 übernommen zu haben. ■

Neben der finanziellen Beteiligung bringen die drei Stiftungen vor allem ihre unterschiedlichen Einzelkompetenzen ein:

DKJS:  
 Förderprogrammerfahrungen aus dem Feld der Schuljugendarbeit

StDJ:  
 MediaMaxi, Jugend-ans-Netz-Programme in 4 anderen Ländern, Förderung des Aufbaus von Landesjugendservern, Bundesebene, ProMix

Jfsb:  
 Verbindung zur Berliner Trägerszene und ebenfalls MediaMaxi

sowie: Verbindung mit anderen Strukturen und Vernetzungen, wie z.B.:

- Bundesjugendserver
- Jugendinfodienste der neuen Länder (-gemeinsame Entwicklung eines Online-Schulungssystems für Jugendarbeiter-)
- Andere Landesprogramme und neuerdings Bundesinitiative Jugend ans Netz

Nach dem ersten Jahr kann man anhand der Teilnehmerzahlen davon ausgehen, dass eine Grundstruktur für Vernetzung und die Basis für Kommunikation und Information innerhalb der Berliner Jugendhilfelandchaft gelegt worden ist.

Es liegt nun an allen jetzigen und noch hinzukommenden Teilnehmern, den Vernetzungsgedanken mit Leben zu erfüllen durch aktive Beteiligung. Hierzu kann die heutige Tagung einen wesentlichen Beitrag leisten.

Ich möchte in diesem Zusammenhang der LAG Medienarbeit herzlich dafür danken, die Organisation dieser Tagung

## **1.2 Informationsbüro Digitale Chancen**

### **Angebot für nicht kommerzielle Internetcafés**

Irene Dause

#### **Ausgangssituation**

Das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (BMWi) hat im Rahmen der Initiative „Internet für Alle“ unterschiedliche Projekte zur Förderung der Internetnutzung initiiert und durchgeführt. Die Erfahrungen und Wissenspotentiale aus diesen Projekten sollten anderen Multiplikatoren in der sozialen Arbeit zur Verfügung gestellt und Vernetzungsstrukturen zwischen den Projekten des BMWi und anschließend zwischen den Multiplikatoren in den Internetcafés aufgebaut werden. Gleichzeitig garantiert die Gründung des Informationsbüros die Nachhaltigkeit der BMWi-Projekte durch persönliche Beratung und Begleitung.

Das Informationsbüro Digitale Chancen wird gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie und getragen von der Stiftung Digitale Chancen. Nach der dreimonatigen Konzeptgenierungs- und Aufbauphase startete das Informationsbüro am 01. August 2002 mit seiner Beratungsarbeit.

#### **Unsere Ziele**

Förderung des Aufbaus und Betriebs von Internetcafés in Wohlfahrtsverbänden nach dem Prinzip der Hilfe zur Selbsthilfe.

#### **Wieso „Einrichtungen der Wohlfahrtsverbände“?**

Die Ergebnisse des Nonlinearatlas zeigen deutlich auf, dass die Nichtnutzer des Internets vor allem Menschen mit geringer Bildung und/oder sehr hohem Alter sind, also diejenigen, die durch die wichtigste Institution der Wissensvermittlung – die Schule – nicht (mehr) erreicht werden. Wenn wir jedoch genau diese Zielgruppe ansprechen wollen, wie und wo können wir es tun? Unsere knappe Antwort lautet; über diejenigen Institutionen, in denen sie sich schon befinden, also in den Einrichtungen, Initiativen, Projekten der sozialen Einrichtungen wie Jugendinitiativen, Senioreneinrichtungen, Behindertenwerkstätten usw.

#### **Unsere Aufgaben**

Das Informationsbüro Digitale Chancen bietet Fach-Know-how, stellt Informationen, Tipps, Handreichungen und Vorlagen bereit; es berät, begleitet und vernetzt Multiplikatoren in nicht kommerziellen Internetcafés. Es bietet zwar keine finanzielle Unterstützung, dafür aber die Information, ob, wo und wie man welche erhalten kann.

Information, Beratung und Vernetzung erfolgt telefonisch, schriftlich, per E-Mail und über die Serviceseite [www.digitale-chancen.de/service](http://www.digitale-chancen.de/service).

**Unser Informationsangebot auf  
www.digitale-chancen.de /service:**

*Themenbereiche*

- Technik
- Finanzierung
- Pädagogische Angebote
- Management

Zu genannten Themen bieten wir folgende Informationen:

- Artikel
- Kommentierte Links
- Literaturtipps
- Best Practice Beispiele
- Projektvorstellungen
- Downloads (Vorlagen und Materialien)
- FAQs

**Bedeutung der Vernetzung in unserer Arbeit**

- Vernetzung als Wissenstransfer  
Allein in der Datenbank der Stiftung Digitale Chancen sind inzwischen bundesweit ca. 5000 Internetcafés eingetragen. Sie richten sich an die unterschiedlichsten Zielgruppen mit sehr spezifischen und sehr ausdifferenzierten Angeboten. Diese Datenbank dokumentiert nicht nur die Fülle der Angebote, sondern auch die Fülle bestehender Erfahrungen, konzeptioneller Arbeit, Managementleistungen und innovativer Problemlösungen – das Rad muss also nicht neu erfunden werden. Wir sammeln das Wissen, die bestehenden Problemlösungen, Tipps und Vorlagen, bereiten sie auf und geben sie weiter.

- Vernetzung als Nutzung von freien Ressourcen

Vernetzung von verschiedenen Einrichtungen und deren Ressourcen vor Ort ist eine Möglichkeit der Kompensation der rückläufigen staatlichen Förderung, die andere Seite der Vernetzungsarbeit ist die stärkere Zusammenarbeit zwischen (sozialen) Einrichtungen, Unternehmen und Staat zur Akquise von Ressourcen. Das Informationsbüro spricht gezielt Unter-

nehmen an, um Sponsoren für technische Ausstattungspakete zu gewinnen.

- Vernetzung als Kommunikation und Erfahrungsaustausch  
Nichts ist jedoch plakativer und eindringlicher, als der persönliche Austausch mit Multiplikatoren aus ähnlichen Einrichtungen. Sie können in unserer Datenbank der Internetcafés eine Einrichtung in Ihrer Nähe, mit Ihrer Zielgruppe oder mit Ihrem geplanten Angebot raussuchen und den Kontakt aufnehmen, um weitere Gespräche zu führen.

**Vernetzung heißt für uns ...**

*Erfahrungstransfer:*

Austausch zwischen den Multiplikatoren über die Foren der Serviceseite.

*Wissenstransfer:*

Sammeln und Bereitstellen von Informationen, Materialien, Vorlagen, Tipps, Best Practice

*das Zusammenführen*

von Wirtschaft, Staat und Verbände der freien Wohlfahrtspflege ■

### **1.3 Die www.bielewelt.de**

#### **als Beispiel eines vernetzten Projektes der außerschulischen Jugendarbeit**

Dirk Rehlmeier

„Wohin in Eurer Freizeit? Wo ist etwas los für Euch in Bielefeld? Wo könnt Ihr gut spielen, etwas erleben und neue Freundinnen und Freunde finden? Der erste Bielefelder Kinderstadtplan wird Euch in diesen Fragen weiterhelfen.“

Mit diesen Fragen formulierte Anfang der 90-er Jahre der Bielefelder Jugendring e.V. (= BJR) im Vorwort die Hoffnungen, die mit der Veröffentlichung des ersten Bielefelder Kinderstadtplans als DIN-A4-Broschüre einhergingen. Nicht zu unrecht, wie sich bald herausstellte. Die 10.000er-Auflage des Kinderstadtplans war bereits ein gutes Jahr später vergriffen. Immer wieder gab es Anfragen, ob denn mit einer Neuauflage zu rechnen sei. Solch eine komplett überarbeitete neue Version ist mittlerweile nicht mehr undenkbar, sie wird allerdings eher als willkommenes Nebenprodukt der seit Mitte 2001 sich entwickelnden virtuellen Ausgabe entstehen. Seitdem werden die von Kindern und Jugendlichen gesammelten Informationen in Form von Texten, Fotos, gescannten Bildern und auch Audiobeiträgen von ihnen selbst in den Stadtplan der „bielewelt“ eingefügt. Dies geschieht innerhalb unterschiedlich strukturierter – aber durch die Arbeit an der gemeinsamen Plattform miteinander vernetzter – Aktionen, bei denen nach und nach die Ortsteile von Bielefeld erkundet werden. Hierbei hilft ein eigens für diese Zwecke entwickeltes Redaktionssystem,

das die leichte Eingabe des gesammelten Materials ermöglicht.

Vielen – auch dem Autor dieses Beitrags – kommt es noch immer sinnlicher vor, ein gedrucktes Werk in Händen zu halten, es also im Wortsinne „begreifen“ zu können, als auf einen viereckigen Kasten und die dort häufig willkürlich auftauchenden bunten Bilder zu starren. Doch das Internet überzeugt durch den „Vorteil, dass Neuerungen und Änderungen auch nach Drucklegung aufgenommen werden können und sich das Produkt immer weiter entwickelt“. Dies gilt besonders, wenn sich möglichst viele Kinder und Jugendliche aktiv an der Gestaltung des Stadtplans beteiligen. Jede einzelne gesammelte Information hat sofort eine öffentliche Plattform und ermöglicht so Reaktionen.

#### **Rom wurde auch nicht an einem Tag erbaut.**

Im ersten Jahr, nachdem der virtuelle Stadtplan online gegangen ist, wurden fast dreißig größere Aktionen durchgeführt, die an der multimedialpädagogischen Idee anknüpfen. Die erste wurde von „Spielen mit Kindern e.V.“ als Teil eines Spielmobileinsatzes in einem traditionsreichen Bielefelder Arbeiterviertel, dem Kamphof, durchgeführt. Die Aktion fand dort an fünf Nachmittagen ohne Voranmeldung der teilnehmenden Kinder statt.

Täglich konnten sich die anwesenden Kinder, die zu einem hohen Anteil ausländischer Herkunft waren, entscheiden, ob sie Lust haben, ihr Viertel vorzustellen. Für alle, die mitmachen wollten, wurden zunächst Forscherausweise hergestellt. Gemeinsam wurde besprochen, welche Orte besucht werden sollten. Dann wurden sowohl kleinere wie größere Forschungsaufträge entwickelt und die damit verbundenen „Reisen“ vorbereitet. Zusätzlich zu dieser spielerisch entwickelten Struktur schaffte das mobile technische Equipment, bestehend aus Kameras und digitalem Aufnahmegerät, Anreize zum Mitmachen.

Auf einer vergrößerten Karte des Viertels wurden die besuchten Orte mit Fähnchen gekennzeichnet. Direkt daneben wurden die Forschungsergebnisse als Fotos, in gezeichneter Form und – was wegen der zum Teil mangelnden Deutschkenntnisse nicht selbstverständlich war – auch in kurzen Texten auf Wandtafeln veröffentlicht. Besonders spannend fanden die Kinder eine mit dem Polizisten des Viertels besprochene „Autostop-Aktion“, bei der die Fahrer in einer verkehrsberuhigten Zone darauf aufmerksam gemacht wurden, dass dort viel gespielt wird.

Nicht ganz einfach war bei dieser gesamten Aktion, dass die nächste zur Verfügung stehende Einrichtung mit Computern einige Kilometer vom eigentlichen Einsatzort entfernt war. Doch auch dieses Problem wurde gelöst: Ab dem zweiten Tag fuhr regelmäßig eine kleine, stets wechselnde Internetredaktion zu den Rechnerplätzen und sorgte dafür, dass das Material für das Netz vorbereitet wurde. Bei dieser Struktur waren allerdings noch Nacharbeiten ohne die beteiligten Kinder notwendig, bevor sämtliche Informationen online gehen konnten. Hier wäre es natürlich ein Vorteil, wenn man, wie bei später durchgeführten Lebensumfeld-Erkundungen, direkt vor Ort ins Internet gehen kann. Dazu ist übrigens ein guter Draht zu einem der lokalen Telefonnetzbetreiber ein sehr hilfreicher

Kontakt.

Im Rahmen der hier nur kurz umrissenen Kamphof-Aktion wurden mehr als zwanzig Orte von den Kindern vorgestellt und bewertet. Ähnlich gelungen war der Verlauf der bislang realisierten Projektwochen in Kooperation mit Schulen. Aber auch die Integration von Stadtteilerkundungen in Ferienspielaktionen und in einmal wöchentlich durchgeführten schulischen bzw. außerschulischen Angeboten ist erfolgreich erprobt.

### **Die 5 Lernebenen der „bielewelt“**

#### *1. Kennenlernen des eigenen Lebensumfeldes:*

Immer wieder ist festzustellen, dass insbesondere Jugendliche über einen Mangel an Angeboten in der eigenen Umgebung klagen, sie aber bestehende Möglichkeiten häufig gar nicht kennen. Im Rahmen der Stadtteil-Erkundungen setzen sich die Teilnehmenden auf altersgemäße Art mit ihrem direkten Lebensumfeld auseinander. Im Rahmen der Recherche lernen sie, Fragen zu stellen und eine eigene Meinung zu äußern. Dadurch wird die Identifikation mit dem eigenen Stadtteil und die Auseinandersetzung mit Bestehendem gefördert sowie der Blick für zukünftig Mögliches erweitert.

#### *2. Erwerb von Medienkompetenz:*

Gerade Heranwachsenden, die keinen eigenen Computer und Internetzugang haben, kann im Rahmen medienpädagogischer Projektarbeiten ein erster aktiver Einstieg in zukünftige Schlüsselqualifikationen ermöglicht werden. Durch zielgruppenorientiert geplante Aktionen lernen beispielsweise Jugendliche mit mangelnden Deutschkenntnissen in der Phase der Informationssammlung zunächst den Umgang mit digitalen Fotokameras und Audioaufnahmegeräten; im nächsten Schritt folgt dann die internetgemäße Bearbeitung des Materials. Dies geschieht durch den Einsatz der dazu not-

wendigen Programme, zusätzlicher Technik, wie z.B. Scannern, sowie durch das Kennenlernen des „bielewelt“-Redaktionssystems.

### *3. Vernetzung von Jugendarbeit:*

Nur wenn eine Vielzahl von Einrichtungen bei der Gestaltung der „bielewelt“ zusammenarbeiten, wird es möglich sein, in absehbarer Zeit einen flächendeckenden Stadtplan zur Verfügung zu stellen. Durch die gemeinsame Plattform sind bereits neue Kooperationen entstanden, dabei wurden u.a. bestehende Ressourcen (z. B. Computerplätze und Internetzugänge) gemeinsam genutzt.

Im Planungsgremium, dem Arbeitskreis „Internette Bielefelder Jugendarbeit“ engagieren sich regelmäßig ca. 15 Einrichtungen. An dem Projekt beteiligen sich aber nicht nur Einrichtungen der Jugendarbeit. So hat die Bielefeld Marketing GmbH eine große Aktion in der Innenstadt finanziell unterstützt. An der Lernwerkstatt der Universität Bielefeld fand im Wintersemester 2001/02 eine Lehrveranstaltung statt, die Studierende bei der Realisation von mehreren Aktionen im Sinne des Gesamtkonzeptes begleitet hat. Der längst nicht mehr nur in der gewerkschaftsnahen Weiterbildung aktive Verein „Arbeit und Leben Bielefeld“ e.V. überträgt die Grundzüge unseres virtuellen Stadtplankonzeptes derzeit auch auf andere Zielgruppen, wie z.B. Menschen über 60 Jahren.

Obwohl „Vernetzung“, in dem gerade beschriebenen Sinne, im Bewusstsein der beteiligten Heranwachsenden sicher keine Rolle spielt, spiegelt sich diese Lernenebene doch auch in deren Erleben wider: Viele der bisherigen Projektteilnehmenden fanden es „klasse“, an etwas mitzuarbeiten, zu dem auch andere schon einen Teil beigetragen hatten.

### *4. Partizipation:*

Die an der „bielewelt“ beteiligten Pädagoginnen und Pädagogen verstehen das Projekt als eine Möglichkeit jugendli-

cher Beteiligung an lokalpolitischen bzw. gesellschaftlichen Entscheidungsprozessen. Und vielleicht ist es ja sogar ein kleiner Baustein zum – nicht nur von Staatssekretär Peter Haupt und dem von ihm vertretenen Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend – angestrebten Bewusstseinswandel. Haupt schreibt dazu: „Demokratie lebt von vielfältiger Beteiligung. Wer in jungen Jahren die Erfahrung macht, dass seine Meinung gehört und ernst genommen wird, der wird sich auch später im Leben aktiv für Politik und Gesellschaft engagieren. Deshalb ist es wichtig, jungen Menschen die Möglichkeit zu geben, sich auf ihre Weise für ihre Belange einsetzen zu können.“

### *5. Öffentlichkeitsarbeit:*

Der Infopool der „bielewelt“ stellt das sichtbar gewordene Ergebnis aller Aktivitäten des Gesamtprojektes dar. Die Orientierung auf Veröffentlichung ist unverzichtbarer Bestandteil der Prozesse auf den anderen Lernenebenen. Die pädagogische Arbeit an der Online-Darstellungsebene der „bielewelt“ funktioniert also im besten Sinne produktorientiert. Alles, was die beteiligten Kinder und Jugendlichen an Informationen zur Verfügung stellen, kann sich sehen lassen. Die wöchentlich kontinuierlich weit über fünfhundert „internetten“ Gäste „unserer kleinen Welt“ kommen offenbar wieder, obwohl wir – auch wegen bislang komplett ausgebliebener Förderungen – längst nicht so (inter-)aktiv sein können, wie wir gern wären.

Ein kaum zu überschätzender Effekt ist die große Medienresonanz, die das Gesamtprojekt im ersten Jahr erfahren hat. Über 50 Presseberichte, mehrere Beiträge im Lokalradio und im öffentlich-rechtlichen Kinderfunk, sowie eine ausführliche Berichterstattung im WDR-Regionalfernsehen stehen der meist wenig beachteten außerschulischen Jugendarbeit gut zu Gesicht. Als besonderer Erfolg darf der im Rahmen des „Grimme-Online-

Award“ 2002 an das Projekt verliehene „Förderpreis Medienkompetenz“ gewertet werden.

All diese Reaktionen auf die „bielewelt“ sind für die Beteiligten eine wesentliche Anerkennung und gerade den jungen Macherinnen und Machern wird auch auf diese Weise signalisiert, dass ihre Interessen und Impulse wahrgenommen werden. ■



## **1.4 Modellprojekt: Netz-Transfer**

### **Online-Kommunikationsprojekte von Jugendarbeit und Schule**

Michael Lange, Verena Ebel, Heike Venske

Im Sinne der Ziele des Jugendnetz Berlin, gemeinsame Projekte zu fördern und Initiativen zu vernetzen, wurde das Modellprojekt Netz-Transfer als gemeinsames Kooperationsprojekt verschiedener Medieneinrichtungen auf der Tagung ausführlich mit drei praktischen Workshops und einem Inputreferat vorgestellt. Das Referat vermittelte einen Gesamtüberblick über Konzeption und Ziele des Modellprojektes. Intensivere Einblicke boten die praktischen Workshops am Nachmittag. Hier konnten die TeilnehmerInnen die Teilprojekte wie den Cyberland-Jugendchat, das Webcamprojekt FaceToFace und das Netzstadtspiel kennen lernen (siehe weitere Berichte in der Dokumentation).

#### **Netz-Transfer Konzept**

Netz-Transfer ist der Oberbegriff über einer Reihe von Online-Projekten, die von zahlreichen Jugendeinrichtungen bundesweit entwickelt und durchgeführt werden. Im Rahmen des Jugendnetz Berlin wurde Netz-Transfer vom 19. April bis 30. September 2002 von der Stiftung Demokratische Jugend als Modellprojekt gefördert.

#### **Ziele des Modellprojekts:**

1. Entwicklung medienpädagogischer Konzepte, die Jugendliche motivieren, sich im Bereich Internetkommunikation

weiterzubilden und sich mit den neuen Kommunikationstechnologien kritisch auseinanderzusetzen.

2. Entwicklung einfach zu bedienender internetbasierter Datenbanken und Scripte, die kooperative Arbeitsweisen übers Netz unterstützen und den inhaltlichen Austausch fördern.

3. Förderung der Kooperation zwischen Jugendeinrichtungen zum Erfahrungsaustausch und zur Bündelung unterschiedlicher technischer und methodischer Kompetenzen zur Erzeugung von Synergieeffekten.

Im Mittelpunkt steht die Durchführung von Online-Kommunikationsprojekten, bei denen die Internetressourcen vor Ort in den teilnehmenden Einrichtungen genutzt werden, um die Jugendlichen über das Internet in Kontakt bringen und miteinander spielerisch agieren und gemeinsame Ergebnisse produzieren zu lassen. Im Gegensatz zu technischen Computerschulungen oder simulierten Kommunikationsspielen treten die Jugendlichen über das Internet direkt miteinander in Aktion. Dadurch lernen sie die vielfältigen Möglichkeiten der Netzkommunikation in einer realen Situation kennen und können ihre kommunikativen Fähigkeiten im Austausch miteinander erweitern.

Jugendlichen wird mit Online-Kommunikationsprojekten eine attraktive und sehr motivierende Möglichkeit gegeben, sich mit der Technik der Netzkommunikation vertraut zu machen, neue Kontakte zu knüpfen und sich mit anderen Jugendlichen auszutauschen. Verschiedene Möglichkeiten der gemeinsamen Arbeit an einem Projekt über das Datennetz können ausprobiert werden. Aus der bisherigen Erfahrung hat sich gezeigt, dass sich Jugendliche am besten durch einen realen Austausch motivieren lassen, sich die neuen Techniken anzueignen und diese, unterstützt von PädagogInnen, zu reflektieren. Durch das Experimentieren mit den unterschiedlichen Kommunikationsmöglichkeiten erkennen sie die Chancen für die eigene Lebensgestaltung im beruflichen wie im privaten Bereich. Neben kommunikativen Kompetenzen erwerben die Jugendlichen Organisationskompetenz, indem sie Projekte eigenständig durchführen. In allen Projektbereichen werden Jugendliche an der Konzeption beteiligt sein. Je nach Motivation und Erfahrung kann dies vom Einbringen eigener Ideen für Aufgaben der Netzstadtspiele bis hin zur eigenverantwortlichen Administration der Chatcommunity Cyberland reichen.

Der Wissens- und Erfahrungstransfer bleibt bei Online-Kommunikationsprojekten nicht nur auf die teilnehmenden Jugendlichen beschränkt, sondern passiert gleichfalls zwischen den beteiligten Medieneinrichtungen, die gemeinsam neue Projekte erarbeiten und diese evaluieren. Die Ergebnisse des Modellprojekts sind dabei Beispiele aus der medienpädagogischen Praxis und Ausgangspunkt für weitere überregionale Kooperationen zwischen Jugendeinrichtungen mit Internetangeboten.

Die Netz-Transfer-Projekte sind gut geeignet, um den Beginn einer medienpädagogischen Arbeit in Jugendeinrichtungen zu initiieren. Die Vorausset-

zungen zur Teilnahme an einigen der Projekten sind so gering, dass nach kurzer Zeit auch PädagogInnen ohne Internetfahrung ihren Jugendlichen ein attraktives und interessantes Internetangebot bieten können. Die bisher teilnehmenden Jugendeinrichtungen sollen dabei eine Multiplikatorenfunktion übernehmen und für interessierte Einrichtungen Fortbildungen anbieten und die erarbeiteten Konzepte weitergeben.

### **Entstehung des Projekts**

Der Arbeitskreis Netz-Transfer gründete sich im Februar 2002, um gemeinsam Konzeptionen für Online-Kommunikationsspiele in der Medienpädagogik zu entwickeln und diese mit weiteren Partnern aus der medienpädagogischen Praxis umzusetzen. Ausgangspunkt waren die positiven Erfahrungen, die mit dem Netzstadtspiel, einem Online-Kommunikationsprojekt, das von den beteiligten Einrichtungen seit 1999 durchgeführt wird, gemacht wurden.

Zur Durchführung des Projektes wurde von der LAG Medienarbeit ein Koordinationsteam beauftragt. Die inhaltliche Begleitung und Weiterentwicklung wurde durch den Arbeitskreis im Rahmen der LAG Medienarbeit geleistet. 12 MedienpädagogInnen gehörten dem Arbeitskreis seit Beginn an.

Die Hauptaufgabe des Koordinationsteams war es, die Online-Kommunikationsprojekte durchzuführen, technische und organisatorische Hilfestellung für die beteiligten Partner zu geben und den Kommunikationsprozess zwischen den beteiligten Einrichtungen im Sinne einer engeren Vernetzung zu unterstützen und auszubauen.

Die Arbeit begann mit der Kontaktaufnahme zu interessierten Einrichtungen und Projekten, die dann vor Ort aufgesucht wurden. Es gelang, zu vielen Ber-

liner Einrichtungen Kontakte aufzubauen und das Interesse für die Projekte im Rahmen von Netz-Transfer zu wecken.

Weitere Aufgabenbereiche des Koordinationsteams waren die Organisation der Terminabsprachen sowie die inhaltliche und technische Hilfestellung während der Aktionsspiele. Unter dem Motto „Netz-Transfer vor Ort“ besuchte das Koordinationsteam Jugendeinrichtungen und Schulen und gab im Vorfeld Einstiegshilfen.

Weiteres Ziel des Modellprojektes war es, Einrichtungen und Projekte zu eigenständigen Spielveranstaltungen z.B. im eigenen Bezirk zu motivieren und zu befähigen. Die Erfahrungen während des Projektzeitraums haben aber gezeigt, dass der Bedarf nach Organisation und Koordination von Spielaktionen von „außen“ noch sehr groß ist. Die Einrichtungen, die zum Teil gerade erst mit Medienarbeit beginnen, sind durch Personalengpässe und den Aufbau der Technik stark belastet und zeigten sich überfordert, gleichzeitig eigene Spielaktionen zu initiieren und durchzuführen.

Das Mädchenzentrum Szenewechsel stellte dem Koordinationsteam ein Projektbüro zur Verfügung. Zusätzlich konnten die vorhandenen Räume und die Technik (Netzwerk mit Internetzugang, Software, etc.) für Veranstaltungen wie z.B. Einführungen in das Netzstadtspiel, Vorbereitungstreffen zum Netzstadtspiel, Teamsitzungen und Arbeitskreistreffen genutzt werden.

Die Tatsache, dass es sich im Team um zwei Koordinatorinnen handelte, hatte den positiven Effekt, dass gerade viele Frauen, die im medienpädagogischen Bereich tätig sind oder neu einsteigen, motiviert werden konnten, an den Onlinereaktionen teilzunehmen.

## **Klausurtagungen**

Die erste Klausurtagung zur Weiterentwicklung der Projekte fand vom 07.-08.06.02 im wannseeFORUM/Jugendbildungsstätte statt: Inhalte waren u.a.: Sammlung neuer Projektideen (Web-Cam „FaceToFace“, „Videomail“) und die Vorstellung von ähnlichen Projekten anderer Träger, z.B. „K-Wahlen“ veranstaltet vom Webmobil NRW und „Das Hirn“ veranstaltet vom Kreisjugendring München. Im Praxisteil fand eine Einführung in die Administration des Cyberlandchats statt.

Zur Vorbereitung der Fachtagung der LAG Medienarbeit „Nichts als Netze“ und einer ersten Auswertung des Modellprojekts fand die zweite Klausurtagung vom 06.-07.09.02 ebenfalls im wannseeFORUM statt. Im Praxisteil gab es eine Einführung in ein Videoschnittprogramm zur Umsetzung der Projektidee „Video-Mail“.

Die Form der Klausurtagungen hat sich sehr bewährt. Um mit verschiedenen Partnern neue Ideen und Konzepte zu entwickeln, ist der feste Rahmen von 2-3 stündigen Treffen oftmals hinderlich. Der großzügige Zeitplan und die Gelegenheit zu informellen Gesprächen am Abend trugen zu einer lebendigen und sehr konstruktiven Arbeitsatmosphäre bei.

## **Einführungsveranstaltungen in das Netzstadtspiel**

Insbesondere das Interesse am Netzstadtspiel, das durch die vergangenen Netd@ys Berlin bereits bekannt war, war sehr groß. Aufgrund der großen Nachfrage wurden Einführungsveranstaltungen organisiert, in denen Konzept und Ziele vorgestellt wurden und nach Bedarf der Umgang mit den Datenbankformularen, den Internetscripten und der Software für den Jugendchat Cyberland trainiert wurden. Diese Veranstaltungen ermöglichten auch einen persönlichen

Kontakt vom Koordinationsteam und den an den Kommunikationsspielen beteiligten PädagogInnen. Trotz der Einfachheit der Kommunikation über das Internet per Email wurde, wie auch bei den Klausurtagungen, ein reales Kennenlernen als sehr positiv bewertet. Mit den Einführungsveranstaltungen wurden insgesamt 12 neue ProjektpartnerInnen gewonnen und vielen NeueinsteigerInnen wurden die Unsicherheiten insbesondere bei technischen Fragen genommen.

Im Herbst 2003 wurde auf der Fachtagung der LAG Medienarbeit das Modellprojekt Netz-Transfer insgesamt sehr ausführlich vorgestellt. In drei Praxisworkshops konnten die TeilnehmerInnen der Tagung Einblick in die stattgefundenen Aktionen erhalten und am Computer die Aktionen ausprobieren.

### **Netz-Transfer vor Ort**

„Netze müssen gepflegt werden“. Dieser Satz ist wie vieles in der Medienpädagogik nicht nur technisch zu sehen. Gemeint ist, dass der persönliche Kontakt unter den einzelnen Einrichtungen von Bedeutung ist, wenn es um eine beständige Vernetzung der einzelnen Jugendeinrichtungen geht. Neben der Nutzung aller Internetkommunikationsmöglichkeiten, basiert Vernetzung immer auf persönlichen Kontakten. Die Motivation, sich an den Onlineaktionen zu beteiligen, war umso größer, je regelmäßiger die Beteiligung an den Treffen der Projektpartnern war.

Wichtig war es uns, die einzelnen Jugendinfopoints und Medienkompetenzzentren, die noch nicht am Modellprojekt bzw. am Arbeitskreis Netz-Transfer beteiligt waren, aufzusuchen und ihnen die Angebote des Modellprojekts, z.B. kostenlose Einführungen und Infoveranstaltungen zu den einzelnen Netz-Transfer-Projekten, Nutzung der Partnerdatenbank, technische Hilfe, etc. persönlich vorzustellen.

Auf der anderen Seite dienten diese Besuche dazu, die technischen Möglichkeiten vor Ort zu prüfen und sich insbesondere zu informieren, welche Kinder und Jugendliche das Internet wann und wie nutzen, um die Projektkonzeption immer wieder den Bedürfnissen der Jugendeinrichtungen anzupassen.

Die meisten der im Rahmen des Jugendnetz geförderten Jugendinfopoints waren zu Beginn des Modellprojekts noch mit der Organisation der Hardware beschäftigt. Deshalb wurde zunächst verstärkt Kontakt zu den Medienkompetenzzentren aufgenommen. Im Vordergrund stand dabei, den Medienkompetenzzentren aufzuzeigen, dass die Aktionen von Netz-Transfer durch ihren niedrigschwelligen Einstiegscharakter hervorragend als Plattform genutzt werden können, um die Vernetzung und Betreuung der geförderten Jugendinfopoints innerhalb des Bezirkes voranzubringen.

### **Netz-Transfer Projekte**

#### *1. Cyberland-Jugendchat/ Chatwettbewerbe*

Der Cyberland-Jugendchat ist ein virtueller Ort für Kinder und Jugendliche, an dem neue Erfahrungen in der Kommunikation über Datennetze gemacht werden können und der von den Jugendlichen selber gestaltet und organisiert wird. Er steht für Chataktionen von Schulen, Jugendeinrichtungen und -projekten zur Verfügung. Das Cyberland versteht sich als Experimentierfeld jugendgerechter Kommunikation. Der Charakter einer virtuellen Welt mit selbst festgelegten Regeln und gewählten AdministratorInnen soll auch Anregungen für das Zusammenleben in der realen Welt geben. Im Rahmen des Modellprojekts Netz-Transfer ist das Cyberland sowohl die Kommunikationsplattform während der Onlinespielaktionen, als auch eigenständiges Projekt mit einer Jugendcommunity, deren Administration von Jugendlichen der betei-

ligten Jugendeinrichtungen übernommen wird.

Der grafische Chatserver basiert auf der Software „ThePalace“ und bietet die Möglichkeit durch grafisch gestaltete Räume zu wandern und eigene Figuren (Avatare) zu verwenden.

Zur Zeit gibt es 10 Jugendliche im Alter von 13-18 Jahren die als AdministratorInnen (Wizards) oder BetreuerInnen (Scouts) im Cyberland mitarbeiten. 6 Berliner und 3 bundesweite Projekte und Einrichtungen setzen den Cyberlandchat in ihrer medienpädagogischen Arbeit aktiv ein, um z.B. ihre Jugendlichen als Scouts auszubilden und mit ihnen Fragen zu Verhaltensweisen und Umgangsformen im Chat zu besprechen. Es gibt zur Zeit ca. 300 angemeldete Chatter (EinwohnerInnen) im Cyberland. EinwohnerInnen haben erweiterte Rechte und können beispielsweise eigene virtuelle Räume anlegen und sich an Abstimmungsverfahren, wie z.B. den Wizardwahlen beteiligen. Die Jugendlichen können bei Interesse immer mehr Verantwortung für den Chat übernehmen, bis hin zur eigenständigen Gestaltung der Chaträume und Administration des Chatservers.

Die beteiligten Jugendeinrichtungen setzen den Chatserver nicht nur zur Kommunikation ein, sondern nutzen ihn auch in der kreativen Arbeit zur Gestaltung von Figuren und Räumen, gestalten mit ihren Jugendlichen Regeln und Strukturen der Jugend-Community mit und probieren und reflektieren die Möglichkeiten von Onlinewahlen (Votings).

Durch die Neuinstallation des Chatserver Cyberland beim Berliner Jugendserver Spinnenwerk, der dafür einen separaten Internetserver bereitstellte, bot sich die Möglichkeit einen zweiten Cyberlandchat einzurichten. Um den inzwischen regen Chatbetrieb im Cyberland nicht zu stören, steht diese zweite Chatplatt-

form als Übungschat für Projekte und Jugendeinrichtungen sowie für engagierte Jugendliche zur Verfügung. Hier kann trainiert werden, wie man die Administrationsrechte ausübt und Chats moderiert. Desweiteren kann das Einrichten von Chaträumen und Verbindungstüren, das Gestalten eigener Figuren/Avatars, die Animation von Bildern und der Einbau von Scripten ausprobiert werden. Der Übungschat wurde mehrfach von Projektgruppen als Einstieg in die kreative Chatwelt genutzt.

Im Rahmen der Digital Days vom 22.-25. Mai 2002 wurde zu einem Chat-Gestaltungswettbewerb aufgerufen. Es konnten zu beliebigen Themen virtuelle Räume für den Jugendchatserver Cyberland entworfen werden. Eine Jury aus MedienpädagogInnen und Jugendlichen bewertete die eingereichten Bilder. Auf der Abschlussveranstaltung der Digital Days in der Manege Neukölln wurden die neu gestalteten virtuellen Chaträume mit Preisen für den ersten bis dritten Platz ausgezeichnet und stehen nun im Cyberland für jede/n ChatterIn als Treffpunkt zur Verfügung.

Quizshows gehören derzeit zu den beliebtesten Fernsehsendungen. Das Frage-Antwort-Spiel regt die Phantasie und die Kommunikation an. Aufgrund der gestalterischen Möglichkeiten des Cyberlandchats, wurde kurz vor den Sommerferien zu einer Quizshowaktion mit gleichzeitigem Gestaltungswettbewerb virtueller Chaträume aufgerufen. Die jugendlichen ChatterInnen konnten Quizmaster werden, indem sie ein Bild zu einem bestimmten Land oder einer Stadt gestalteten und sich dazu Fragen überlegten. Dieses Bild wurde dann als Raum in den Cyberlandchat gestellt. Zu einer verabredeten Zeit begab sich der Quizmaster in den Chat und stellte den anwesenden ChatterInnen seine Fragen.

Mit dieser Aktion konnten wir bei den

MitspielerInnen gleichzeitig Gestaltungsideen zu bestimmten Themen und einen Wissensaustausch anregen. Die MitspielerInnen konnten während der Quizreihen mehr über Essensbräuche, Religion, Tiere, Hauptstädte, Entfernungen, Ureinwohner bekannte Gebäude, etc., in Australien, Indien und Berlin erfahren. Während der Quizshows konnten alle ChatterInnen als KandidatInnen spontan mit einbezogen werden.

Solche eher kleinen Spielaktionen eignen sich hervorragend um gerade auch jüngeren InternetnutzerInnen ein attraktives Onlineangebot machen zu können. Kreatives Handeln, Kommunikation und Spaß als idealer Einstieg in die Mitgestaltung neuer Technologien.

## 2. Netzstadtspiel

Im Vordergrund der Netzstadtspiele stehen die kreativen Möglichkeiten der neuen Medien: Digitale Fotografie, Video-, Bild- und Soundbearbeitung am Computer.

Das Netzstadtspiel wird an einem Nachmittag innerhalb von 4 bis 5 Stunden durchgeführt. Die Aufgaben werden im Vorfeld festgelegt. Am Spieltag müssen die Aufgaben vor Ort in den beteiligten Jugendeinrichtungen durch die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen in Form von digitalen Fotografien, Soundaufnahmen und Bildmanipulationen gelöst werden. Für die Lösung sollten die Gruppen etwa eine halbe Stunde für Fotoarbeiten und deren Vorbereitung (Kostüme, Geländegang etc.) benötigen. Die Lösungen werden direkt über Formulare auf den Webseiten in eine Datenbank überspielt, wo sie für die anderen sofort sichtbar werden. Eine parallele Kommunikation findet im Chat statt. Dort werden am Ende des Spiels auch die Punkte vergeben. Jede Einrichtung vergibt Punkte für die Lösungen der anderen, darf sich selber aber keine geben.

Während der Aktion sollte die Neugier für

die anderen Gruppen geweckt werden, zum Erfahrungsaustausch und zum gegenseitigen Beschnuppern wird anschließend ein reales Treffen veranstaltet. Die Gruppe, die die meisten Punkte für die kreativsten Lösungen gesammelt hat, gewinnt. Die Jugendlichen lernen miteinander und unter Zeitdruck an einem gemeinsamen Ergebnis zu arbeiten, haben Spaß dabei und können schnell zu einem Erfolgserlebnis kommen.

Die am Netzstadtspiel teilnehmenden Gruppen sollten aus etwa 5-10 Jugendlichen oder Kindern und einer medienpädagogischen Begleitperson bestehen. Als technische Voraussetzung ist ein Internetanschluss (mindestens ISDN), mindestens zwei PCs oder Macintoshs sowie ein digitaler Fotoapparat erforderlich. Ein Scanner kann bei der Bearbeitung der Aufgaben hilfreich sein. An Software muß ein Bildbearbeitungsprogramm vorhanden sein, das das kreative Bearbeiten der gemachten Fotos zulässt. Ansonsten ist lediglich ein Standardwebbrowser und die Chatsoftware Palace erforderlich. Je nach Ausstattung können auch Soundfiles oder kleine Videofilme erzeugt werden.

Während des Modellprojektzeitraums von April bis September 2002 konnten wir mit 4 Netzstadtspielen insgesamt 158 Kinder und Jugendliche erreichen.

Um das Thema, die Aufgaben und den zeitlichen Ablauf eines Netzstadtspiels festzulegen, treffen sich alle mitspielenden Einrichtungen zur Vorbereitung ca. 1 Woche vor dem Spiel. Eine eigens für das Netzstadtspiel eingerichtete Mailingliste, die mittlerweile 56 Personen aus ca. 40 Jugendeinrichtungen und Schulen umfasst, sorgt für terminliche Absprachen und den Austausch untereinander.

Am Netzstadtspiel während der Digital Days (23.05.02) beteiligten sich insge-

samt 13 Kinder- und Jugendeinrichtungen, Schulen und anderen Einrichtungen (z.B. Bibliothek, Bildungsmarkt), darunter einige, die das Netzstadtspiel zum ersten Mal mitspielten. Aufgrund der hohen Beteiligung wurden 2 parallele Spiele durchgeführt, die sich nicht thematisch sondern vom Schwierigkeitsgrad unterschieden (Jüngere und Ältere MitspielerInnen). Das Thema des Netzstadtspiels für die Jüngeren „Wenn ich Königin/König von Deutschland wäre...“, für die Älteren „Wenn ich Kanzlerin/Kanzler wäre, würde ich am liebsten...“ bot sich an, um sich mit der aktuellen Thematik „Wahlen“ auseinander zu setzen.

Die Sommerferien waren der Anlass, erstmalig ein ganztätiges Netzstadtspiel zu veranstalten. Die MitspielerInnen aus 6 beteiligten Einrichtungen hatten 6 Stunden Zeit kreative Lösungen zum Thema „Zeitreise“ zu kreieren. Bei diesem Spiel beteiligten sich Jugendliche, die sich über ihre Einrichtung gerade zu einem Jugendaustausch in Warschau aufhielten. Die Teilnahme der polnische Jugendgruppe machte die Kommunikation im Cyberland-Chat zusätzlich spannend.

Zur Weiterentwicklung des bisherigen Konzepts sollen in Zukunft auch mehrtägige Netzstadtspiele durchgeführt werden. Die Jugendlichen sollen mehr Zeit bekommen, sich über das Netz kennen zu lernen. Thema der Spiele könnte die Erkundung des eigenen Stadtteils sein, die bei jedem Spiel um weitere Aspekte erweitert wird. Damit entsteht nach und nach ein Bild der Umgebung der Jugendeinrichtungen.

#### **Neue Online-Projekte (Webcam-Spiel „FaceToFace“/Video-Mail)**

Der Arbeitskreis Netz-Transfer konnte im Projektzeitraum 2 Klausurtagungen und regelmäßige Treffen nutzen, um die medienpädagogischen Konzepte gemeinsam weiterzuentwickeln und neue Online-

Kommunikationsprojekte zu initiieren. Ein neues Internetspiel „Face-ToFace“ für Internetcafés mit Webkamera soll ab 2003 zu einem Scharade-Event einladen. Zu einem vereinbarten Zeitpunkt treffen sich die Gruppen vor den Webkameras und spielen Begriffe nach. Die Steuerung des Spielablaufs übernimmt eine eigens programmierte Internetdatenbank.

Neue Erfahrungen mit dem Medium Video können Kinder und Jugendliche im Projekt „Video-Mail“ machen. Aufgabe der beteiligten Gruppen wird es sein, einen einminütigen Videoclip zu drehen, der anschließend per Email an die anderen Teilnehmer geschickt wird. Diese drehen eine Fortsetzung und schicken den Clip weiter an die nächste mitspielende Gruppe. Die besten Ideen sollen am Ende prämiert werden.

#### **Internetdatenbanken und Webseite**

Unter der Adresse „www.netz-transfer.de“ befindet sich die Internetplattform des Modellprojekts. Die Webseiten bieten einen Überblick über die einzelnen Onlinenprojekte, über Konzepte, Partner und bisherige Aktionen. Neue Termine und aktuelle Informationen sind jeweils auf der Startseite zu finden.

Auf den Unterseiten stehen technische Anleitungen und benötigte Software zum Download bereit. Das Netzstadtspiel-Handbuch bietet den Jugendeinrichtungen und den SpielerInnen step-by-step Anleitungen zur Teilnahme an den Spielen bzw. zur Einrichtung eigener Spiele. Das Handbuch zum Cyberland-Jugend-chat schildert zum einen die medienpädagogischen Möglichkeiten eines Einsatzes des Chats in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen und die bestehenden Regeln, zum anderen enthält es genaue Anleitungen zur Gestaltung von Chatfiguren, zum Einbau von Räumen und Onlinespielen im Chat.

Der Zugriff auf die verschiedenen Spieledatenbanken ist über die Homepage einfach zu erreichen.

#### *Netzstadtspiel-Datenbank*

Neben dem komfortablen Upload der Spielösungen bietet die Datenbank nun die Möglichkeit, Visitenkarten einzelner MitspielerInnen anzulegen. Damit sollen die jugendlichen MitspielerInnen auch persönlicher über das Netz in Kontakt kommen. Außerdem ermöglicht die neue Datenbank die automatische Addition der Punkte bei der Auswertung, die jetzt über Eingabeformulare abgegeben wird. Das Formular für die Ergebniseingabe wurde stark vereinfacht, so dass Einrichtungen ohne technische Vorkenntnisse, die Handhabung und das Zurechtfinden auf der Datenbanks Oberfläche noch leichter fällt.

Eine neue wichtige Funktion ist die Administratoroberfläche. Mit dieser ist es möglich, dass Einrichtungen nicht nur mitspielen, sondern unabhängig von der zentralen Koordination eigene Spiele einrichten, durchführen und steuern können. Denkbar sind zum Beispiel Aktionen der Medienkompetenzzentren mit den bezirklichen Infopoints. Zur Bedienung der Datenbank wurde eine genaue Anleitung erarbeitet.

#### *Cyberland-Community-Datenbank*

Der Cyberland-Chat wurde im Verlauf des Modellprojekts weiter zur Jugend-Community ausgebaut. Eine zentrale Funktion hat die neu programmierte Einwohnerdatenbank. Jugendliche Chatter können sich auf den Webseiten des Cyberlands in ein Formular mit ihrem Chatnamen, einigen Angaben zur Person und ihren Interessen eintragen. Sie werden damit offiziell EinwohnerInnen des Cyberlands und erhalten zusätzliche Rechte und ein Passwort, um z.B. an den Onlinevotings teilzunehmen. Jeder Einwohner steht auf Wunsch in einer Liste auf den Webseiten. So kann jeder im Chat Informatio-

nen über die anderen Chatter einsehen. Die Administratoren des Chats können zusätzlich über die Einwohnerliste Mails an alle Chatter verschicken und sie zu aktuellen Chats einladen.

#### *FaceToFace - Datenbank*

Die Datenbank zum Webkammerspiel „FaceToFace“ wird von den beteiligten Einrichtungen genutzt, um sich gegenseitig zu Spielen einzuladen. Die Datenbank regelt dann den zeitlichen Ablauf des Spiels, schlägt zu erratende Begriffe vor und wertet die Punktvergabe aus.

#### *Partnerdatenbank*

Im Verlaufe des Modellprojekts entstand die Idee, ähnlich der Datenbank für Jugendliche der Cyberland-Community, eine Datenbank für die Partner der Netz-Transfer-Projekte anzulegen. Ziel sollte hier sein, mehr Informationen über die beteiligten Partner in Form von Partnervisitenkarten abrufen zu können, um eigenständig und gezielter Partner für Onlineaktionen ansprechen zu können. Die angemeldeten Einrichtungen erhalten Passwörter, mit denen sie ihre Angaben ändern können und die gleichzeitig für die Teilnahme an den Onlinespielen gelten. Der Chatserver und die Webseiten werden kostenlos beim Jugendserver Spinnenwerk gehostet.

### **Ausblick**

Für die Jugendlichen sind die entwickelten Online-Kommunikationsprojekte eine sehr attraktive Möglichkeit, mit anderen Jugendlichen Kontakt aufzunehmen und sich in Wettbewerben miteinander zu messen. Darüber hinaus werden in den Netz-Transfer-Projekten ihre kreativen Kompetenzen angeregt und soziale Fähigkeiten wie Teamarbeit und Organisationskompetenz trainiert. Das Chat-Angebot des Cyberlands stellt in vielen Einrichtungen eine gelungene Abwechslung dar, um die Jugendlichen zu motivieren sich aktiv und kreativ im Netz zu



bewegen.

Durch die Treffen des Arbeitskreises, die Klausurtagungen und die Besuche der Jugendeinrichtungen konnten wir wertvolle Erfahrungen zur Weiterentwicklung vom Modellprojekt Netz-Transfer sammeln.

Zum Zeitpunkt der Kontaktaufnahme zu den einzelnen Einrichtungen stellte sich ziemlich schnell heraus, dass sich viele Jugendeinrichtungen noch in der Aufbauphase ihrer Medienbereiche befanden. Im Vordergrund standen noch die Planung und Anschaffung der technischen Ausstattung. Die Personalsituation in der Einrichtung und die Zuständigkeiten für den Medienbereich waren oftmals noch nicht klar. Am ehesten gelang es, Einrichtungen als Einstieg zur Teilnahme am Netzstadtspiel, als dem technisch anspruchselosesten zu gewinnen.

In den Medieneinrichtungen wurde es sehr begrüßt, dass wir den persönlichen Kontakt vor Ort zu den KollegInnen suchten. Für die PädagogInnen hat es den Vorteil, dass sie mit wenig Zeitaufwand sehr viel Informationen über medienpädagogische Konzepte und Online-Aktionen bekommen. Außerdem konnten so Schwellenängste und Unsicherheiten bei Erstanmeldungen für die Onlineprojekte genommen werden. Oft wurde der Wunsch geäußert, neben den Informationen zu den Projekten gleichzeitig auch technische Einweisungen zu bekommen.

Das Angebot, die Einrichtung in die Mailingliste zum Netzstadtspiel aufzunehmen, wurde gerne angenommen. Für die KollegInnen bedeutet dies, schnell und aktuell Informationen zu Onlineaktionen, Arbeitskreistreffen, etc. mit jeweiliger Teilnahmemöglichkeit zu bekommen. Ist eine Teilnahme aus zeitlichen oder persönlichen Engpässen nicht möglich, bekommen sie dennoch die Informationen über den Verlauf der Aktion oder Veranstal-

tung und deren Auswertung zugeschickt.

Überwiegend positiv bewertet wurde, dass für die Teilnahme am Netzstadtspiel die Vorbereitungszeit und der Aufwand an Technik sehr gering sind und nach kurzer Einführung auch MitarbeiterInnen die wenig Interneterfahrung besitzen, schnell in der Lage sind, mit einer Gruppe von Kindern und Jugendlichen mitzuspielen. Besonders im Hinblick auf die hohe Fluktuation der MitarbeiterInnen, bedingt durch den engen finanziellen Rahmen der Einrichtungen, sind Aktionen, die einen niedrigschwelligen Einstieg bieten, extrem wichtig, um die Medienarbeit für Kinder und Jugendliche vor Ort attraktiv gestalten zu können.

Das Modellprojekt Netz-Transfer soll auch im zweiten Jahr des Jugendnetz Berlin fortgeführt und ausgebaut werden. Aufgrund der bereits geleisteten Vorarbeit und den gemachten Erfahrungen sollen im zweiten Jahr neue Schwerpunkte gelegt und als ein weiteres Ziel des Projekts die Durchführung von Online-Kommunikationsaktionen vor Ort durch ein kleines mobiles Team in Jugendeinrichtungen mit gleichzeitiger Fortbildung der MitarbeiterInnen aufgenommen werden. Neben dieser Vorort-Fortbildung der Mitarbeiterinnen, die der Wunsch vieler ProjektteilnehmerInnen war, ist als weiterer Schwerpunkt die Konzeption eines neuen Kommunikationsprojektes geplant, das Jugendliche motivieren soll, über das Netz gemeinsam an einem Produkt (Webseite oder CD-ROM) zu arbeiten und sich damit in Techniken der strukturierten Kommunikation und des Teleworkings zu erproben. Als Arbeitstitel wurde der Name „City Survival“ gewählt.

Die bestehenden Konzepte für die Online-Kommunikationsprojekte werden weiterentwickelt und insbesondere die dazugehörigen Webseiten und Datenbanken so gestaltet, dass sie auch ohne technische Vorkenntnisse leicht zu bedie-

nen sind. Ziel ist es, dass Medieneinrichtungen die entwickelten Tools eigenständig nutzen können, um Projekte durchzuführen. In diesem Sinne sollen auch die Handbücher weiterentwickelt werden und auch als Druckversion herausgegeben werden.

Intensiviert werden soll auch die Kooperation der beteiligten Jugendeinrichtungen und Schulen und die Möglichkeiten des Erfahrungsaustausches. Dazu werden Angebote zur

Teilnahme an Projektwerkstätten und Arbeitskreistreffen gemacht, die verbunden sind mit technischen und methodischen Fortbildungen.

Weitere Informationen zum Cyberland auf der Cyberland-Homepage:

<http://www.virtuellewelt.de>

und auf der Seite des Modellprojekt Netz-Transfer: <http://www.netz-transfer.de> ■

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://jugendserver.spinnenwerk.de/~netztransfer/netzstadtspiel/spiel.php?action=aufgabe&a>. The page title is 'Netzstadtspiel 11. Netzstadtspiel'. The main content area is titled 'Aufgabe:' and describes the task: 'Gestaltet am Computer ein Anti-Drogen-Plakat (Collage/Grafik, Text und Fotos)'. Below this, a student's solution is shown, titled 'wannseeFORUM 1 - Furbys'. The poster features a group of people climbing a tree and contains the following text:

**Man kann auch ohne Drogen Spaß haben !!**

**Positiv (wenn man keine Drogen nimmt)**

- Gesundheit
- Keine Schmerzen
- Natürlicher Spaß
- Klaren Kopf haben

**Negativ (wenn man Drogen nimmt)**

- Geldprobleme
- Stress mit Eltern und Freunden
- Schlechte Kontakte
- Körperliche Verletzungen

**Keine Macht den Drogen!**

The left sidebar of the browser shows a navigation menu with 'Lösungen nach Gruppen' and 'Lösungen nach Aufgaben'.

Internetseite: [www.netztransfer.de](http://www.netztransfer.de)

## **Netd@ys Berlin – ein vernetzter Event**

Anja Monz

Die Vernetzung von Kultur und Bildung mit neuen Medien ist ein wichtiger Aspekt der Arbeit des Netdays Berlin e.V. Inspiriert durch die langjährige Zusammenarbeit mit der ufaFabrik Berlin entwickelte der Verein die Netd@ys Berlin und beteiligte sich 1998 erstmalig als offizielles Dachprojekt an den Netd@ys Europa, einer Initiative der Europäischen Kommission. Das Ziel der Berliner Netd@ys war und ist, eine neutrale Plattform für die Vernetzung von Kultur und Bildung mit den neuen Medien zu gestalten, die offen für alle gesellschaftlichen Bereiche ist, um so Multiplikations- und Synergieeffekte zu erzielen. Hierfür werden öffentlichkeitswirksame Events koordiniert, die Jedermann die Möglichkeit geben, sich mit den neuen Informations- und Kommunikationstechnologien vertraut zu machen. In den vergangenen vier Jahren konnten ca. 800 Partner gewonnen werden, die an über 400 Orten ca. 3.000 Aktivitäten rund um das Thema neue Medien veranstalteten. Mehr als 50.000 Besucher nutzen diese Angebote.

Neben dem eigentlichen Netd@ys Event (November) organisiert und koordiniert der Verein weitere Veranstaltungen, wie Young Media Park (IFA 1999 und 2001) und Digital Days (Mai 2002) und initiiert Partnerschaftsprojekte im Rahmen von „!respect - Berliner Aktionsprogramm für

Demokratie und Toleranz“ und „Civitas – initiativ gegen Rechtsextremismus in den neuen Bundesländern“, indem neue Medien und Kultur zur Förderung von Toleranz in der Gesellschaft vernetzt werden. Im Mai 2002 organisierte und koordinierte der Netdays Berlin e.V. im Rahmen von Jugendnetz Berlin die Digital Days, ein Event rund um neue Medien für Kinder und Jugendliche.

Da den meisten Anwesenden das Konzept und die Organisation der Netd@ys-Veranstaltungen bereits bekannt ist, werde ich die Netd@ys Berlin hier unter einem anderen Gesichtspunkt erläutern.

### **Netd@ys Berlin – ein vernetzter Event!**

Ausgehend von der oben genannten „neutralen Plattform“ zeichnen sich die Netd@ys Berlin als Event durch ihren Vernetzungscharakter aus.

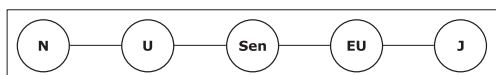
Im Zeitalter von Netzwerken und Vernetzung stellt sich immer wieder die Frage nach geeigneten Kommunikationsstrukturen. Vernetzung realer oder virtueller Art setzt eine enge Kommunikation mit den Netzpartnern voraus.

Am Anfang der Netd@ys Berlin stand die Suche nach einer geeigneten Kommunikationsstruktur, die der Idee und dem Konzept eines berlinweiten, dezentralen Lernfestivals gerecht wird. Diese Aufgabe

war nicht ganz einfach zu lösen, da sich die Struktur der Netd@ys Events durch die Einbindung unterschiedlicher Zielgruppen mit unterschiedlicher Ansprache auszeichnet.

Um die Entwicklung einer Kommunikationsstruktur der Netd@ys Berlin einmal bildlich darzustellen, werden im folgenden die Strukturen klassischer, technischer Netzwerke als Modelle für Kommunikationswege entliehen.

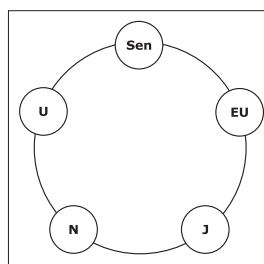
Die wohl klassischste Form von Netzwerken ist die **Kette**:



Problematisch bei dieser Form ist, dass eine von den Netd@ys (N) ausgehende Information nur linienförmig in eine Richtung weitergegeben werden kann und es sehr schnell zu einem Kommunikationsstau oder einer Blockade kommen kann. Wer garantiert, dass die ausgesendete Information auch im Sinne des Senders weitergegeben wird. Ein entscheidender Erfolgsfaktor der Netd@ys Berlin ist die Vernetzung von Akteuren unterschiedlicher Zielgruppen: Jugend, Schule, Bildung, Verwaltung, Unternehmen, Presse etc. Jede Zielgruppe bedarf jedoch einer eigenen Ansprache, die durch eine linienförmige Kommunikation nicht gewährleistet werden kann. Wie kommuniziere ich mit wem? Was will ich erreichen? Selbst wenn eine Information von Netd@ys (N) an ein Unternehmen (U) über die Senatsverwaltung (Sen) und Europäischen Kommission (EU) an eine Jugendeinrichtung (J) (siehe Schaubild 1) gelangt, ist es fraglich, ob der Inhalt gleichermaßen bei allen Zielgruppen rezipiert wird. Die gleiche Problematik besteht natürlich ebenso bei der rücklaufenden Information. Es ist auch hier nicht gewährleistet, dass eine Nachricht, ausgesendet von einer Jugendeinrichtung, am Ende der Kette bei

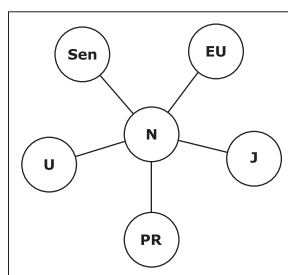
den Netd@ys Berlin ankommt. Darüber hinaus werden Informationen auf den Weg gebracht, die nicht für jeden Teilnehmer der Kette von Interesse sind.

Eine weitere klassische Netzwerkform ist das **Kreisnetzwerk**:



Auch hier treten vergleichbare Kommunikationsprobleme wie bei einer Kette auf. In diesem Fall kann zwar jeder Partner gleichermaßen Informationen in beide Richtungen in Umlauf schicken, aber die Kommunikation findet wieder nur linienförmig statt und die Gefahr, dass die Information bei einem Partner hängen bleibt und somit der Kommunikationsfluss unterbrochen ist, ist zu groß. Entscheidend ist jedoch, dass das Kreisnetzwerk genau wie die Kette das Versenden einer zielgruppengerechten Ansprache verhindert.

Eine wesentlich flexiblere Struktur bietet das **Sternnetzwerk**:

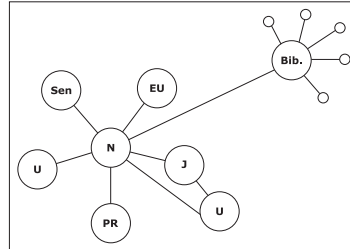


Diese Struktur bildet in etwa die Kommunikationsform der Netd@ys Berlin, 1998 (1. Projektjahr) wider. Ähnlich einem HUB organisieren die Netd@ys Berlin ihre Kommunikation sternförmig an die verschiedenen Ziel-

gruppen. Wenn auch ein sehr zentralistisches Modell, ermöglicht es die Kontrolle des Informationsfluss, der Informationsrückfluss findet auf direktem Wege statt und die Form der Information kann individuell an den Empfänger angepasst werden. Jede Zielgruppe hat innerhalb des gesamten Netzwerkes eine bestimmte Funktion und Aufgabe, die durch entsprechende Kommunikation erreicht werden soll. Eine entscheidende Aufgabe der Netd@ys Berlin ist die Knüpfung von Partnerschaften. Eine Herausforderung dabei ist, die unterschiedlichen Interessen der Zielgruppen zu erkennen und zu bedienen und gleichzeitig Partnerschaften zu knüpfen, die von gegenseitigem Nutzen geprägt sind. Die Netd@ys Berlin spielen bei der Entwicklung eines Netzwerkes die Rolle eines „Übersetzers“. Um den Bedürfnissen und Forderungen zwischen den einzelnen Zielgruppen gerecht zu werden, bedarf es der jeweils richtigen „Sprache“. Natürlich verfolgen die Wirtschaft und der Jugendfreizeitbereich unterschiedliche Interessen, trotzdem ist es möglich, wie die Vergangenheit gezeigt hat, gewinnbringende Partnerschaften zu knüpfen. Dies bedeutet jedoch einen äußerst sensiblen Informationsaustausch und eine intensive Betreuung der Partner. Eine zentralistische Kommunikationsstruktur kommt diesem Informationsaustausch sehr entgegen, da der Informationsfluss kontrolliert und den Zielen entsprechend positiv manipuliert werden kann.

In den Folgejahren vergrößerte sich das Netzwerk in dem Maße, dass ein zentralistischer Informationsfluss in der Form nicht mehr gewährleistet werden konnte.

Der HUB entwickelte sich mehr und mehr zu einem **Switch**.



Aufgrund der vielen Netd@ys Berlin Partner gestaltete sich eine gleichberechtigte Kommunikation zunehmend schwieriger. Die Menge der Anfragen konnte nur noch schwer und zeitaufwendig bewältigt werden. Im Sinne eines mehr „aktiven switch“ wurde nach Multiplikatoren (Netzknoten) unter den einzelnen Zielgruppen gesucht, die das Interesse der Netd@ys Berlin an ihresgleichen weiterkommunizieren, rücklaufende Probleme, Anfragen, Ideen etc. aufgreifen und an die Netd@ys Berlin gebündelt zurückgeben.

Ein Beispiel dafür ist die Zusammenarbeit mit dem Verbund der Berliner Bibliotheken. Im Vorfeld der Events finden Beratungen und Gespräche zwischen Vertretern der Bibliotheken und dem Netdays Berlin Team statt. In Form von „Brainstorming“ werden gemeinsam inhaltliche, praktische und formale Partizipationsmöglichkeiten besprochen, die dann an alle Berliner Bibliotheken verteilt werden (siehe Schaubild 4). Vorteil dieser Netzknoten ist, dass Bedürfnisse, Wünsche und Probleme der Partner gebündelt kommuniziert werden können und seitens der Netd@ys Berlin öffentlichkeitswirksam gestreut werden.

Einen ähnlichen Knotenpunkt bietet das neu entstandene Förderprogramm „Jugendnetz Berlin“. Die Ernennung von 12 Medienkompetenzzentren, die innerhalb der Bezirke für die Vernetzung der Jugendeinrichtungen zuständig sind, bieten sich für Aktionen des Netdays Berlin e.V. als optimale Multiplikatoren im Umfeld der Jugendmedienarbeit an. Da ein regelmäßiger Austausch zwischen den Kompetenzzentren und weiteren Jugend-

einrichtungen stattfindet, kann ein Kommunikationsfluss seitens der Netd@ys Berlin in die Bezirke gewährleistet werden. Das vergangene Jahr hat gezeigt, dass die Plattform Jugendnetz Berlin eine gezieltere und gut koordinierte Präsentation der Jugendmedienarbeit innerhalb der Digital Days und Netd@ys Berlin ermöglichte. Beispiel dafür sind eine Reihe von vernetzten Aktionen. Aber auch kleinere Einrichtungen, die als „Jugendinfopoints“ oftmals erst am Anfang der Medienarbeit stehen, konnten über die Medienkompetenzzentren erfolgreich mit Angeboten in das Programm integriert werden.

Darüber hinaus können aber durch ein erweitertes Netzkonzept „Teilnetze“ entstehen (siehe Schaubild 4). In dem vorliegenden Fall wird eine Kommunikationsstruktur zwischen den Netd@ys Berlin, den Medienkompetenzzentren und einem Unternehmen aufgebaut. So können kurzfristig benötigte Kommunikationsstrukturen aktiviert, weiterentwickelt oder wieder aufgelöst werden, ohne das eigentliche Netz zu stören.

Aber auch für andere Aktionen des Netdays Berlin e.V., wie die „vernetzten Kultur(en) für vernetzte Chancen“, ein mediengestütztes Kulturprojekt im Rahmen von „Civitas – initiativ gegen Rechtsextremismus in den neuen Bundesländern“ (gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend) konnten die Medienkompetenzzentren für den Kontakt zu Schulen in den Bezirken sowie als medienkompetente Projektpartner gewonnen werden.

Die Aufgaben des Netd@ys Berlin Teams als neutrale Plattform für ein erfolgreiches Netzwerk sind:

- Pflege des Netzwerkes (eine nicht einfache Aufgabe, da Partnerschaften sensible Verbindungen sind, in denen jeder Beteiligte von Zeit zu Zeit seinen Kosten-Nutzen-Faktor abwägt)
- Kommunikation von und zu den Ziel-

gruppen

- beraten, vermitteln, vernetzen
- Aufschließen von Unternehmen für Jugendmedienarbeit
- Recherche von Orten, an denen neue Medien inhaltlich sinnvoll eingesetzt werden

Das besondere an den Netd@ys Berlin ist:

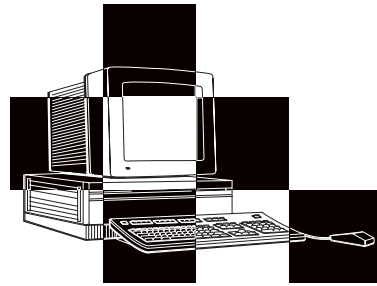
- Das gesamte Netzwerk wird im Rahmen der Events ans Tageslicht gehoben und erreicht damit eine hohe Aufmerksamkeit in der Öffentlichkeit
- Öffentliche Auftritte der Jugendmedienarbeit werden konzeptionell und praktisch organisiert und koordiniert (IFA)
- Ein hoher Bekanntheitsgrad auf regionaler und nationaler Ebene bis hin zur Europäischen Kommission
- Die Netd@ys Berlin bieten sich als Sprachrohr für Interessengruppen an
- Die Schaffung einer Lobby von Jugendmedienarbeit bei Unternehmen. Über den Event kann zusätzlich ein Benefit für die Jugendmedienarbeit erzielt werden. In der Vergangenheit erreichten die Netd@ys Berlin Unterstützung für Jugendeinrichtungen seitens der Microsoft Deutschland GmbH, Adobe GmbH, MAGIX AG, und McAfee. Aber auch eine Reihe kleinere Unternehmen unterstützen im Laufe der Jahre das Netzwerk durch Dienstleistungen oder Know-how.

Um dieses Netzwerk auch in Zukunft erfolgreich aufrecht erhalten zu können, wünschen wir uns eine Kontinuität in der Kooperation mit dem Jugendnetz Berlin als „Kommunikationsknoten“, um die Arbeit der Netd@ys Berlin gewinnbringend für alle Beteiligten voranzutreiben, eine hohe Öffentlichkeitswirksamkeit zu gewinnen und zunehmend die Konzentration auf inhaltlich, qualitativ hochwertige Medienangebote zu ermöglichen.

Mehr Informationen unter:  
[www.netdays-berlin.de](http://www.netdays-berlin.de) ■

# Workshops

---



# Workshops

---





## 2.1 Medienpädagogische Fortbildung

Michael Lange, Thomas Schnaak

Die Arbeitsgruppe begann mit einer kurzen Vorstellungsrunde. Im Anschluss daran stellten die Träger von Fortbildungsmaßnahmen im medienpädagogischen Bereich sich und ihre Angebote vor.

1. BITS21 bietet kostenlose Kurse an: PC-Grundlagen, Office, Access, Videoschnitt und Internet. Träger sind der AK Medienpädagogik e.V. und der Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit e.V.

2. Im Rahmen der Angebote von KONTEXIS (Technischer Jugendhilfe- und -freizeitverein) werden Word-, Excel- und Powerpointschulungen durchgeführt. Die medienpädagogische Umsetzung wird dabei mitgedacht. Praxiskonzepte wie die Browsers KeyCard werden weitergegeben.

3. Das Jugendnetz Berlin hat über die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung die Jugendinfopoints nach Fortbildungswünschen gefragt und 43 Fragebögen zurückerhalten. Die Jugendeinrichtungen wünschen sich vor allem Schulungen der Grundkenntnisse und Fortbildungen zu medienpädagogischen Inhalten. Die DKJS hat im Rahmen des Jugendnetz Berlin ein Mobiles Seminarteam eingerichtet, das mit 6 Laptops vor Ort in Einrichtungen Kurse anbietet. Im Rahmen des Jugendnetzes sind die Angebote der am Programm beteiligten Träger über einen Link

auf der Internetplattform des Jugendnetz einzusehen.

4. Das LISUM war in der Arbeitsgruppe nicht vertreten, bietet aber vor allem medienpädagogische Projekte an.

5. Die LAG Medienarbeit e.V. hat im Rahmen des Modellprojekts „Netz-Transfer“ ebenfalls vor Ort kleine Fortbildungen angeboten, die die PädagogInnen befähigen, an den Onlineaktionen zu partizipieren, bzw. eigenständige Onlineaktionen zu entwickeln.

In der Arbeitsgruppe wurden zu zwei Fragestellungen die Erfahrungen und Wünsche der TeilnehmerInnen in bezug auf Fortbildungen gesammelt:

1. Was hindert an der Teilnahme von Fortbildungen?
2. Was wünsche ich mir von Fortbildungen?

In der anschließenden Diskussion wurden die Hauptpunkte gebündelt und ergänzt. Zur ersten Frage wurden überwiegend organisatorische Hinderungsgründe genannt: Fortbildungen sind zu teuer. Die Einrichtungen sind mit Personal unterbesetzt und können niemanden für eine Fortbildung freistellen. Teilweise sind die Angebote nicht bekannt. Angebote, die ausschließlich im Internet veröffentlicht

werden, erreichen gerade die nicht, die Internetschulungen brauchen.

Zu den Erwartungen an Fortbildungen gehörte u.a., dass relevante Themen stärker aufgegriffen werden sollten, z.B.: Jugendschutz.

Nicht nur die Technik sollte vermittelt werden, sondern Inhalte, wie die Technik pädagogisch eingesetzt werden kann. Die Schulungszeiten sollten unbedingt an die Arbeitsbedingungen angepasst werden. Methodisch-didaktische Fortbildungen sind insbesondere für ehrenamtlich Tätige oder Peer-Jugendliche wichtig, die aus dem Computerbereich kommen, aber denen das pädagogische Handwerkzeug fehlt.

Die Idee des Mobilien Seminarteams der DKJS kommt dem allgemeinen Wunsch nach Fortbildungen vor Ort, die mit konkreten Kinder- und Jugend-Projekten gekoppelt sind, sehr nahe, wobei hier der Schwerpunkt allerdings auf der Arbeit mit den Kindern und Jugendlichen selber liegt.

Zum Jugendnetz wird der Wunsch geäußert, Fortbildungsangebote zu bündeln und besser zu publizieren. Eine geplante Broschüre ist ein richtiger Schritt dorthin.

Internetadressen:

BITS21: <http://www.bits21.de>

Kontexis: <http://www.kontexis.de>

LISUM: <http://www.lisum.de>

Netz-Transfer: <http://www.netz-transfer.de>

Mobiles Seminarteam:

[michael.hammerbacher@raa-berlin.de](mailto:michael.hammerbacher@raa-berlin.de) ■

## 2.2 Aufgaben der Medienkompetenzzentren als bezirkliche Netzknöten

Henrike Schepers, Roland Geiger

Ziel der Arbeitsgruppe war – nach ca. einem Jahr Laufzeit des Programms jugendnetz-berlin.de – der Erfahrungsaustausch über die Rolle, Aufgabe und Perspektive der Medienkompetenzzentren als wichtige bezirkliche Netzknöten. Dieser Erfahrungsaustausch sollte anhand von 3 Fragestellungen strukturiert werden:

- Was sind Erwartungen an gute medienpädagogische Arbeit im Bezirk?
- Welche Funktion soll das Medienkompetenzzentrum dabei übernehmen?
- Wie kann Steuerung durch das Medienkompetenzzentrum stattfinden? (Möglichkeiten und Grenzen)

Es nahmen 22 TeilnehmerInnen an der AG teil, die sowohl aus den Förderbereichen des jugendnetz-berlin.de, als auch z.B. aus den Bereichen Jugendarbeit, Schule, Bibliotheken und Rundfunk kamen.

Zu Beginn fand eine Vorstellungsrunde mit Nennung der Erwartungen an die AG statt. Daraus wurde schon hier ein Erwartungshorizont deutlich, der weit über den Erfahrungsaustausch über die Funktion der Medienkompetenzzentren im jugendnetz-berlin.de hinausging.

Auf der Diskussionsgrundlage der vorgegebenen Fragestellungen wurden als Funktion der Medienkompetenzzentren benannt:

- Beratung – auch als Vor-Ort-Beratung – zu den Aspekten: konzeptionelle und prozessbezogene Entwicklung von Projekten, sowie deren technische und medienpädagogische Umsetzung,
- Förderung von Kommunikation und von Vernetzung innerhalb der Bezirke und darüber hinausgehend,
- die Einrichtung, Wartung und Verwaltung eines Verleih-Pools für Technik (z.B. Video-Beamer, usw.)
- Die Entstehung eines Pools für ehrenamtliche ExpertInnen für Medienpädagogik und Technik
- Die Qualifizierung von MultiplikatorInnen, sowie die Vermittlung von Qualifikationsangeboten
- Angebote medienpädagogischer Arbeit, auch in der Funktion als eigener Jugend-Info-Point
- Förderung von Synergie-Effekten im Bezirk.

Gute medienpädagogische Arbeit im Bezirk:

- ist mehr als nur Informationstechnologie bzw. Internet
- besteht auch in der Verknüpfung von alten (z.B. visuellen) mit den „neuen“ Medien
- soll Öffentlichkeit herstellen für die entstehenden medialen Erzeugnisse
- sollte eine Vernetzung erreichen, die über die offenen Jugendeinrichtungen

hinausgeht

- soll attraktive, nutzerorientierte Inhalte schaffen
- soll inhaltliche Projektberatung für Multiplikatoren leisten
- umfasst auch Vor-Ort-Beratung
- hat lebensweltliche Bezüge

Bedingt durch die unterschiedliche Herkunft der TeilnehmerInnen gab es eine Fülle von Verständnisfragen und Anregungen zum Programm:

- Können auch nicht geförderte Jugendeinrichtungen als Jugend-Info-Point aufgenommen werden?
- Honorar- bzw. Werkvertragsmittel für die Einrichtung des Netzwerks in den Jugend-Info-Points werden als notwendig angesehen.
- Wie kann die Zusammenarbeit mit Schulen und den Bibliotheken erreicht, bzw. verbessert werden?
- Wo findet produktive Medienarbeit ihre Öffentlichkeit? Wie kann die Zusammenarbeit – z.B. mit dem Offenen Kanal Berlin – gestaltet werden?

### **Einschätzung und Ausblick**

- Die Struktur von Medienkompetenzzentren und Jugend-Info-Points in den Bezirken wird als sinnvoll angesehen.
- In einigen Bezirken hat sich der Aufbau des jugendnetz-berlin.de so verzögert, dass die praktische medienpädagogische Arbeit erst beginnt.
- Um eine nachhaltige Wirkung zu erzielen muss das Programm verlängert werden. ■

## 2.3 Jugendmedienarbeit als Beitrag zur Bildung junger Menschen

Wolfgang Witte

Wie können junge Menschen am besten gefördert werden an einer Gesellschaft teilzuhaben, deren Beziehungen und Kommunikation zunehmend durch elektronische Medien vermittelt ist? Diese Frage beschäftigt die medienpädagogisch reflektierte Jugendarbeit schon seit langem besonders jedoch seit der Ausbreitung der Computer- und Internettechnologie. In Berlin belegen gerade die Fachforen der LAG Medienarbeit e.V., das Förderprogramm jugendnetz-berlin.de und das Fortbildungsprogramm bits 21, dass es der Berliner Jugendarbeit mit der Aufgabe ernst ist, Kinder und Jugendliche darin zu unterstützen Medienkompetenz zu erwerben.

Gerade im Zusammenhang mit der Förderung von Medienkompetenz stellt sich die Frage nach der Rolle der Jugendarbeit, insbesondere der Jugendmedienarbeit für die Bildung junger Menschen. Hinzu kommt, dass nach der Veröffentlichung der PISA-Studie und weiterer Untersuchungen wie LAN immer deutlicher wird, dass die Wirksamkeit des deutschen Bildungssystems zu wünschen übrig lässt. Ergebnisse sind, dass die soziale Ungleichheit durch das Bildungssystem nicht ausgeglichen sondern verstärkt wird, dass Kinder und Jugendliche über ein zu geringes kreatives Problemlösungsverhalten verfügen, dass Lese-, Sprach- und Rechtschreibkompe-

tenz zu gering ausgeprägt sind, dass Kinder aus Einwandererfamilien zu wenig gefördert werden, dass die Förderung von Kindern zu spät ansetzt, wobei die Kindertagesstätten zu wenig fördern und bilden und dass Schlüsselkompetenzen, „soft skills“ nur ein geringer Wert beigemessen wird. Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass das Zusammenspiel von Familie, Kindertagesstätten, Schule, Jugendarbeit und Erziehungshilfen hierzulande nicht so funktioniert, dass junge Menschen die Kompetenzen erwerben, die sie in der sich wandelnden Gesellschaft benötigen und dass soziale Selektion durch das Bildungssystem fortgeführt werden.

Die Forderung nach einem weiteren, erweiterten oder auch ganzheitlichen Bildungsbegriff ist nicht neu. Erinnert werden kann an die Forderung der Reformpädagogik nach einer ganzheitlichen und sozialen Bildung mit allen Sinnen, an den marxistischen Begriff der polytechnischen Bildung, an den kritischen Bildungsbegriff der Frankfurter Schule, der sich gegen eine Verkürzung auf Zweckrationalität richtete. Für die aktuelle Diskussion sei hier auch auf die Unterscheidung zwischen Erziehung und Bildung durch H.-J. Heydorn hingewiesen: „Erziehung vermittelt also das gesellschaftlich relevante Wissen und die gesellschaftlichen Normen und Ansprüche. Bil-

dungsprozesse hingegen setzen auf die emanzipatorische Möglichkeit der Entwicklung von Selbstbewusstsein und Selbstbestimmung.<sup>(1)</sup> Bildung stellt nach dieser Begriffsbestimmung das lernende, seine Handlungsfähigkeit und seine Kompetenzen entfaltende Individuum mit seinen sozialen und kulturellen Bezügen in den Mittelpunkt.

Auch für die Jugendarbeit hat die Förderung der Bildung Tradition, die bis in die Zeiten der Jugendbewegung und der Reformpädagogik zurückreichen. Zu nennen ist weiter die politische Bildung, die in der Folge des Nationalsozialismus darauf zielte, die deutsche Jugend für die Mitwirkung in einer demokratischen Gesellschaft zu gewinnen. Mit der Bildungsoffensive der frühen siebziger Jahre wurde auch der Jugendarbeit als „außerschulische Jugendbildung“ im Bildungsgesamtplan der Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung (1973) ein Platz im Bildungssystem zugewiesen. Während der achtziger und neunziger Jahre verringerte sich dieser Bildungsbezug der Jugendarbeit, nicht zuletzt aufgrund der sozialpolitischen Inpflichtnahme für präventive Zielsetzungen und eines eigenen defizitorientierten Selbstverständnisses. Allerdings blieb die Frage, wie Kinder und Jugendliche gefördert werden könnten, sich mit den für sie interessanten Themen und Inhalten zu befassen stets lebendig. Erinnerung sei an die Debatten um die kulturelle Jugendarbeit während der achtziger Jahre und die zahlreichen Veröffentlichungen aus dem Bereich der kulturellen Jugendbildung<sup>(2)</sup>. Mit dem Konzept subjektorientierter Bildung, das die alterstypischen Konflikte junger Menschen in den Mittelpunkt von Bildungsprozessen stellt, verfügt auch die Offene Jugendarbeit über ein eigenes Bildungsverständnis<sup>(3)</sup>.

An diese Bezüge können aktuelle Initiativen anknüpfen, die die Bildungsaufgabe der Jugendhilfe betonen und das Bil-

dungsmonopol der Schule in Frage stellen. Der 11. Kinder- und Jugendbericht mit der Stellungnahme der Bundesregierung, die Streitschrift des Bundesjugendkuratoriums „Zukunftsfähigkeit sichern! - Für ein gemeinsames Verhältnis von Bildung und Jugendhilfe“ und die „Leipziger Thesen zur aktuellen bildungspolitischen Debatte (Bildung ist mehr als Schule)“<sup>(4)</sup> stimmen darin überein, dass die Bildung junger Menschen in allen informellen, nichtformellen und formellen Bildungsbereichen gefördert werden muss. Das Ziel dieser Zusammenführung kann jedoch nicht sein, die verschiedenen Rollen und Funktionen der einzelnen Institutionen wie Familie, Schule, Kita oder Jugendarbeit anzugleichen. Stattdessen ist herauszufinden, welche Institution für die Förderung von Bildungsprozessen junger Menschen welche Aufgaben wahrnehmen kann und wie Kooperationen und Synergien geschaffen werden können. Hier hat jeder seine eigenen „Hausaufgaben“ zu erledigen.

Für die Jugendarbeit zeigt sich die Notwendigkeit sich verstärkt die eigenen Konzepte, Ziele und Wirkungen zu vergewissern und diese der Öffentlichkeit zu vermitteln. Hierdurch entsteht nicht zuletzt die Notwendigkeit einer Entwicklung der eigenen fachlich-personellen Ressourcen.

Hintergrund für die aktuelle Diskussion um Bildung sind die gesellschaftlichen Wandlungsprozesse, die die derzeit gültigen Bildungsziele und Methoden in Frage stellen.

Stichworte sind hier<sup>(5)</sup>:

- *Wissensgesellschaft*, wonach Orientierungs- und Quellenwissen eine größere Bedeutung gegenüber dem Erfahrungswissen erhält. Durch den ständigen Wandel des Wissens ist „lebenslanges Lernen“ erforderlich. Die Vorstellung, irgendwann einmal „ausgelernt“ zu haben, erweist sich zuneh-

ment als Illusion.

- *Risikogesellschaft*: Die wachsende Flexibilisierung und Mobilisierung setzt Menschen aus verlässlichen und traditionellen Strukturen frei. Hierdurch wachsen einerseits Unsicherheiten, andererseits sind hiermit aber auch Chancen für eine autonome Persönlichkeitsentwicklung verbunden. Notwendig ist, individuelle Verantwortlichkeit zu entwickeln.
- *Arbeitsgesellschaft*: Der Wandel von der Industriegesellschaft zur Dienstleistungsgesellschaft und die Veränderung industrieller Produktion durch Wissenschaft und komplexe Technologie stellen höhere Anforderungen an die Qualifikationen. Geringqualifizierte sind eher von Arbeitslosigkeit betroffen. Es müssen also Konzepte entwickelt werden, die auch die Bildung von bislang „bildungsfernen“ Bevölkerungsgruppen ermöglichen.
- *Zivilgesellschaft*: Die demokratische Gesellschaft benötigt die Stärkung von Partizipation, Solidarität, sozialen Netzen und Kooperation der Bürger. Dies ist besonders notwendig wegen der Auflösung bestehender Strukturen von Familie, Vereinen, Kirchen, Parteien, Gewerkschaften usw.
- *Einwanderungsgesellschaft*: Das Zusammenleben von Menschen unterschiedlicher Herkunft, Religion, Kultur und Tradition erfordert eine interkulturelle Bildung, die ein friedliches Miteinander und die Verständigung auf gemeinsame Werte ermöglicht.

Bei diesen Hinweisen auf gegenwärtige gesellschaftliche Entwicklungen und Qualifikationsanforderungen wird deutlich, dass der Erwerb von Medienkompetenz für junge Menschen unmittelbare Auswirkungen auf ihre Zukunftschancen hat. Orientierungs- und Quellenwissen beispielsweise muss die Fähigkeit beinhalten, die Möglichkeiten des Internets zu nutzen. Medienkompetenz ist für Medienpädagogen allerdings bereits seit längerem ein zentraler Begriff, der D.

Baacke folgend die Ebenen der Medienkritik, der Medien-Kunde, der Medien-Nutzung und der Medien-Gestaltung beinhaltet<sup>(6)</sup>. Die Medienpädagogik selbst sieht sich zunehmend als Medienbildung und verabschiedet sich dabei von ihren bewahrpädagogischen Ursprüngen. Gesetzlicher und erzieherischer Kinder- und Jugendschutz stellen heute zwar auch noch Bezugsebenen für medienpädagogisches Handeln dar, im Vordergrund steht aber, Kinder und Jugendliche zu unterstützen Medien lebensweltbezogen für ihre Interessen zu nutzen. Der Medienpädagoge Stefan Aufenanger beschreibt folgende Dimensionen der Medienkompetenz:

- Kognitive Dimension, die sich auf das Wissen, Verstehen und Analysieren im Zusammenhang mit Medien bezieht.
- Handlungsdimension, um mit Medien zu gestalten, sich auszudrücken, informieren oder experimentieren.
- Moralische Dimension, wobei es um die ethische Betrachtung und Beurteilung von Medienprodukten geht.
- Soziale Dimension, die die Ebene des sozialen und politischen Handelns anspricht.
- Affektive Dimension, die die Unterhaltungsfunktion von Medien einbezieht.
- Ästhetische Dimension, wobei Medien als Ausdrucks-, Informations- und Gestaltungsmedium gesehen werden.

Aufenanger stellt fest, „Diese sechs Dimensionen müssen in ihrem Zusammenhang gesehen werden und dürfen nicht einzeln dominieren. Sie sollen deutlich machen, dass Medienkompetenz als Bildungsaufgabe gesehen werden soll, und nicht als irgendeine zusätzliche Qualifikation“<sup>(7)</sup>.

An D. Baacke, St. Aufenanger und Erfahrungen der medienpädagogischen Praxis anknüpfend beschrieb die Berliner Arbeitsgemeinschaft nach §78 des Kinder- und Jugendhilfegesetzes (SGB VIII)

des Landesjugendhilfeausschusses „Medienbildung/Medienerziehung“ Medienkompetenz wie folgt: „Medienkompetenz, die die Mitwirkung und Handlungsfähigkeit junger Menschen in einer großteils durch Medien geprägten Welt zum Ziel hat, umfasst:

- die technischen Fähigkeiten, die für die Bedienung von Medien notwendig sind
- die Fähigkeit zur kritischen Bewertung und Einordnung von Medienbotschaften
- Kenntnisse über die technischen, politischen, ökonomischen und sozialen Rahmenbedingungen der Medien
- Kenntnisse, um sich die den eigenen Interessen gemäßen Informationen verschaffen und eine geeignete Auswahl treffen zu können
- die Fähigkeit zur Nutzung von Medien für die Verbreitung eigener Botschaften und Informationen
- die Fähigkeit Medien im sozialen Zusammenhang als Kommunikations- und Gestaltungsmittel einzusetzen.
- die Fähigkeit zum lebenslangen, selbst organisierten Lernen<sup>(8)</sup>.

Deutlich wird, dass der Bildungsanspruch der Jugendmedienarbeit im Kontext der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen sowie in der Verknüpfung zu anderen Bildungselementen zu sehen ist. Im Unterschied zu früheren medienpädagogischen Angeboten, z.B. in der Film-, Foto-, Video- oder Audioarbeit kann sich Medienbildung heute nicht mehr als eine von anderen Angeboten der Jugendarbeit abgetrennte Aktivität auffassen. Stattdessen ist die Förderung von Medienkompetenz heute eine Querschnittsaufgabe der Jugendarbeit. Dies beinhaltet, dass für alle Kolleginnen und Kollegen der Jugendarbeit die Anforderung besteht, sich mit Medien, insbesondere den aktuellen Informations- und Kommunikationsmedien vertraut zu machen und diese mit in ihre pädagogische Arbeit einzubeziehen<sup>(9)</sup>. Um dies zu ermöglichen,

unterstützt das Land Berlin seit 1996 Fort- und Weiterbildungsprogramme für die Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen (insbesondere „Jugendkulturarbeit in Praxis“, BITS 21), die mittlerweile ca. 3.500 Beschäftigten aus Jugendarbeit, Kita und Schule medienpädagogische Kenntnisse vermittelt haben.

Gerade in der Medienarbeit stellt sich zunehmend die Frage, ob nicht die Jugendarbeit mit ihrem nicht-formellen Bildungsansatz am ehesten selbstorganisierten, mitunter auch eigensinnigen Bildungsprozessen junger Menschen entspricht und diese besser fördert als die formelle Bildung der Schule. In zahlreichen Internetcafés aber auch in Ton- und Videostudios verfolgen Jugendliche ihre medienbezogenen Interessen, lernen eigenständig, von- und miteinander, testen Rollen und erwerben auf diese Weise Lebens- und Berufsorientierungen. Hinzu kommt, dass in zahlreichen Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit Schulkurse stattfinden, wobei Schulklassen sich projektförmig medienbezogenen Themen widmen, die so in einem üblichen schulischen Umfeld nicht bearbeitet werden könnten. Jugendarbeit leistet damit einen Bildungsbeitrag, der deutliche Qualifizierungsanteile hat. Entsprechend mehren sich derzeit Initiativen, die darauf abzielen, die in der Jugendmedienarbeit erworbenen Qualifikationen z.B. durch „Computerführerscheine“ zu dokumentieren oder auch zu zertifizieren<sup>(10)</sup>. Andererseits sollte hier im Blick behalten werden, dass Jugendarbeit in erster Linie auf selbstorganisiertes Handeln von Kindern und Jugendlichen zielt, dass sich nur schwer mit einer „Curricularisierung“ vereinbaren ließe.

Besondere Chancen bietet die Förderung von Medienkompetenz in der Jugendarbeit für Mädchen und jungen Frauen. Die Berliner Untersuchung „Generation N“ zeigt, dass bei allen Einschränkungen, die hinsichtlich der Zielgruppenerreichung



von Jugendfreizeitstätten zu machen sind – etwa 15 % der Kinder und Jugendlichen sind BesucherInnen dieser Einrichtungen – gerade HauptschülerInnen vergleichsweise gut erreicht werden und diese Mädchen und jungen Frauen besonders von der Tätigkeit der dort geleisteten medienpädagogischen Arbeit profitieren<sup>(11)</sup>. Dies ist ein deutlicher Hinweis, dass die Jugendarbeit über die geeigneten Methoden verfügt, um auch üblicherweise als „bildungsfern“ bezeichneten Jugendliche, geeignete Angebote zum Erwerb von Medienkompetenz zu machen.

Das Nachdenken über das Wirksamkeitspotenzial von Jugendarbeit für die Bildung junger Menschen, über die Wahrnehmung von individueller und sozialer Verantwortung muss auch die Jugendmedienarbeit darin bestärken, sich verstärkt der Qualifizierung ihrer Angebote zu widmen. ■

der Stiftung Ravensburger Verlag), Hamburg 2002

<sup>(8)</sup> LJA Berlin/LJHA/AG Medienbildung/ Medienerziehung nach § 78 SGB VIII: „Medienkompetenz als zentrale Bildungsaufgabe der Jugendhilfe“ Stand 10.06.2002, als Zwischenergebnis im LJHA am 13.11.2002 beschlossen

<sup>(9)</sup> Witte, W. : „Medien in der Berliner Kinder- und Jugendarbeit - Entwicklung und Schwerpunkte“, in: LAG Medienarbeit e.V.: Machmedia - Materialien zur Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen, Berlin 1999

<sup>(10)</sup> BKJ Modellversuch Schlüsselkompetenzen

<sup>(11)</sup> vgl. ISIS Berlin e.V.: „Generation N: Kinder und Jugendliche nutzen das Internet“ Berlin 2000, S. 28

<sup>(1)</sup> Heydorn, H.-J. : Bildungstheoretische Schriften, Bd. 2, Frankfurt a.M. 1970

<sup>(2)</sup> Ina Bielenberg / Wolfgang Zacharias (Hrsg.) „Kultur Jugend Bildung - Kulturpädagogische Schlüsseltexte 1970 - 2000“, Remscheid 2001

<sup>(3)</sup> Scherr, A.: „Subjektorientierte Jugendarbeit“, Weinheim München 1997

<sup>(4)</sup> „Elfter Kinder- und Jugendbericht - Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland“, BFSFJ (Hrsg.) Berlin 2002

„Zukunftsfähigkeit sichern! Für ein neues Verhältnis von Bildung und Jugendhilfe - eine Streitschrift des Bundesjugendkuratoriums“, Bonn 2001

„Bildung ist mehr als Schule - Leipziger Thesen zur aktuellen bildungspolitischen Debatte“, Bundesjugendkuratorium, Sachverständigenkommission für den elften Kinder und Jugendbericht und Arbeitsgemeinschaft für Jugendhilfe, Bonn 2002

<sup>(5)</sup> vgl. Bonß, W. : „Wissensgesellschaft: Bildung und Qualifikation im Wandel“, Vortrag während des Fachkongresses „Kinder- und Jugendarbeit - Wege in die Zukunft“ Dortmund 2002

<sup>(6)</sup> Baacke, D.: „Medienkompetenz als Netzwerk und die Zukünfte der Erziehung“ in: LAG Medienarbeit e.V.: „Machmedia“ Berlin 1999

<sup>(7)</sup> Aufenanger, St. : „Medienbildung in der Betreuungszeit von Grundschulkindern - Konzept eines Projektes in Ravensburg und Reutlingen“ (im Auftrag



## 2.4 Wem schmeckt der Wurm?

### Optimierung der Zielgruppenansprache

Bernd Gabler

Aus der Kenntnis heraus, dass es in Berliner Jugendfreizeiteinrichtungen ein vielfältiges Spektrum von interessanten außerschulischen Angeboten gibt, diese aber in der Regel in der öffentlichen Wahrnehmung unterrepräsentiert bis nicht vorhanden sind, war es das Ziel des Workshops, die Teilnehmer/innen für das Themenfeld Öffentlichkeitsarbeit (public relations) und Werbung zu sensibilisieren.

Ausgehend von den Schlagworten „DER WURM MUSS DEM FISCH SCHMECKEN, UND NICHT DEM ANGLER“ sowie „TUE GUTES UND REDE DARÜBER“ wurden zunächst im Eingangreferat Grundsätze und Wirkungsstränge einer erfolgreichen Öffentlichkeitsarbeit erörtert. Einen besonderen Schwerpunkt bildete dabei die Verständigung zu den Fragen: „Wer oder was ist eigentlich DIE Zielgruppe?“, „Wie definieren sich Zielgruppen?“, „Welche Aspekte muss ich beachten, um die avisierte Zielgruppe zu erreichen?“ und „Gibt es für eine erfolgreiche Zielgruppenansprache ausgewählte Methoden und Mittel?“.

Dabei wurde festgestellt, dass es in Bezug auf die Klientel, die mit den Angeboten der Jugendfreizeiteinrichtungen erreicht werden sollen, DIE Zielgruppe im klassischen, statischen Sinne – gemessen an festen Determinanten – nicht mehr gibt. Bedingt u.a. durch die stetig

wachsende Informations- und Medienvielfalt verändern sich Interessenslagen bei Jugendlichen in zunehmend kürzeren Zyklen und gestalten sich zum Teil scheinbar so divergent, dass sie durch Nichtinsider nur schwer nachvollziehbar sind. Dies bedeutet für die Mitarbeiter/innen in den Jugendfreizeiteinrichtungen zum einen, dass die Angebotsinhalte natürlich fortlaufend auf ihre Übereinstimmung mit den Interessenslagen des jeweiligen Klientels hin überprüft und zum anderen die Bewerbung bzw. Kommunikation in Bezug dazu entsprechend im steten Prozess angepasst werden muss. Erscheint das Erstgenannte noch als selbstverständlich und ist in der überwiegenden Zahl der Jugendfreizeiteinrichtungen auch gängige Praxis, so fristet der Bereich Werbung und Öffentlichkeitsarbeit oft ein „Schattendasein“. Für die Entwicklung und Umsetzung geeigneter Kommunikationsstrategien mangelt es in den einzelnen Einrichtungen häufig an den entsprechenden Ressourcen.

Um jedoch nicht gänzlich im Abstrakten und Theoretischen zu verbleiben, wurden – angeregt durch den Artikel „Wir telefonieren dann noch mal“ von Renate Breithecker und Oliver Freesemann, in der Zeitschrift „deutsche Jugend“ (Heft Mai 2002, S. 205 ff) – Möglichkeiten erörtert, wie die Mitarbeiter/innen der Jugendfreizeiteinrichtungen bestehende Kommuni-

kationsnetzwerke von Jugendlichen für sich so nutzen können, dass sie als ein Teil dieser Netzwerke auf Angebote hinweisen und kurzfristig auf veränderte Interessenslagen reagieren können. (Der Artikel wurde an interessierte Teilnehmer/innen verteilt.)

Einen weiteren Raum in der Diskussion um effektive Kommunikationsformen nahmen die ZIELGRUPPEN „Zuwendungsgeber“ und „Medien“ ein. Dabei reichte die Themenpalette von „A“, wie Antragstellung, über „P“, wie Pressemitteilung, und „S“, wie Sponsoring, bis hin zu „Z“, wie Zusammenarbeit.

Natürlich konnten im Rahmen dieses Workshops ob ihrer Komplexität nicht alle Aspekte einer wirkungsvollen Öffentlichkeitsarbeit und in Praxis durchsetzbarer Marketingmaßnahmen erörtert werden. Von den Teilnehmer/innen des Workshops wurde daher angeregt, z.B. im Rahmen des Landesprogramms „jugendnetz-berlin.de“, passende Weiterbildungskurse anzubieten und im Hinblick auf eine „ertragreiche“ Sponsorenansprache die Idee zur Bildung eines übergreifenden „Angebots-Pools“ für potentielle Sponsoren zu verfolgen.

#### **Nachfolgende Untersuchungsergebnisse zum Thema Internetnutzung standen den Workshopteilnehmer/innen als Arbeitsmaterialien zur Verfügung:**

*Viva Connect: „Timescout“ (Quelle: Viva Connect, Stand: März 2002)*

#### **Zusammenfassung**

Laut der Jugendstudie „Timescout“, herausgegeben vom Musiksender Viva und seiner Eltviller Agentur Viva Connect, steht die Internetnutzung nach dem Free-TV an zweiter Stelle, wenn es für Jugendliche darum geht, sich über aktuelle Trends zu informieren. Kino und Musik-TV folgen auf den Plätzen. Für die nicht repräsentative Studie befragte Viva 414 Jugendliche im Alter von 11 bis 29

Jahren.

Derzeit nutzen knapp 90 Prozent der jugendlichen Onliner das Netz für ihren E-Mail-Verkehr. Nicht ganz so viele (83 Prozent) wollen einfach nur surfen und für rund 80 Prozent steht die Suche nach Infos über Sport, Kino oder Veranstaltungen im Vordergrund bei ihrer Web-Nutzung. Trotz hoher www-Affinität unter den Elf- bis 29-Jährigen sollten sich Marketer etwas einfallen lassen: Denn Internet-Werbung nervt, wie die Studienautoren im qualitativen Teil ihrer Untersuchung zu hören bekamen. Das Wegklicken werde jetzt so schnell gelernt wie einst das Wegzappen beim Fernsehen.

#### *Internet-Nutzung der Jugendliche*

*Frage: Wofür verwendest du das Internet regelmäßig?*

E-Mails erhalten und versenden	88,6 %
Surfen	83,6 %
Infosuche Schule, Beruf, Studium	81,4 %
Infosuche Sport, Kino, Veranstaltungen	75,6 %
SMS verschicken	69,8 %
Infosuche Musik, Stars, Filme	66,6 %
Downloaden Musik	64,7 %
Downloaden Bilder	50,1 %
Downloaden Software	47,2 %
E-Cards versenden	35,5 %
Lesen von Nachrichten (Tagesgeschehen)	28,6 %
Online-Shopping	23,1 %
Games gegeneinander spielen	23,1 %
Musik-Clips, Videos	22,5 %
Internet-Radio	12,5 %

#### *Internet: Bedeutungszugewinn*

*Frage: Welche Nutzungsmöglichkeiten werden deiner Einschätzung nach an Bedeutung gewinnen?*

Downloaden Musik	85,1 %
E-Mails erhalten und versenden	78,2 %
Downloaden Software	76,1 %
Infosuche Schule, Beruf, Studium	74,0 %
Surfen	70,0 %
Infosuche Sport, Kino, Veranstaltungen	68,4 %
Online-Shopping	67,4 %
Infosuche Musik, Stars, Filme	64,2 %
Downloaden Bilder	57,0 %
Musik-Clips, Videos	54,6 %
Games gegeneinander spielen	53,3 %
SMS verschicken	51,7 %
Lesen von Nachrichten (Tagesgeschehen)	43,0 %
E-Cards versenden	37,1 %
Internet-Radio	36,3 %

*Trend-Infomedien*

*Frage: Welche der aufgeführten Medien nutzt du, um dich über neueste Trends zu informieren?*

Free TV	81,2 %
Internet	78,7 %
Kino	72,2 %
Musik -TV	72,2 %
Radio	67,4 %
Plakate	59,2 %
kostenlose Veranstaltungsflyer	55,3 %
Stadtmagazine	49,8 %
Lifestyle Medien	42,5 %
Szene Medien (Backspin etc.)	42,3 %
Fachmagazine (z.B. Bike)	40,6 %
Schule -/Uni -Zeitungen	28,5 %
Jugendmedien	24,6 %
Fanzines	11,1 %
Pay -TV	10,4 %

*Wenig beliebte Werbeformen*

*Frage: In welchen der aufgeführten Medien ist Werbung bei dir sehr beliebt, bei welchen kann man darauf vertrauen, dass das, was gesagt ist, auch wahr und richtig ist?*

Pop -Ups im Internet	5,3 %
SMS	5,6 %
Postwurfsendungen	6,3 %
Banner im Internet	8,0 %
Radio	9,7 %
Fanzines	9,9 %
in Diskotheken	13,3 %
auf LED -Boards	14,5 %
in Schülerzeitungen	15,0 %

*eMind@emnid/Initi@tive D21: „Onliner Atlas 2002“*

(Quelle: eMind@emnid/Initi@tive D21, Stand: Juni 2002)

**Zusammenfassung**

Weniger als die Hälfte der deutschen Verbraucher, die im Jahr 2001 planten, sich einen Internet-Zugang anzuschaffen, hat ihr Vorhaben auch wirklich umgesetzt, ermittelte das Marktforschungsinstitut eMind@emnid in Kooperation mit der Initiative D21. Für den „Onliner Atlas 2002“ wurden über 30.000 Personen im Alter ab 14 Jahren telefonisch zur Nutzung des Internets befragt. Lediglich drei Millionen neue Internet-Nutzer konnten im vergangenen Jahr neu gewonnen werden, ursprünglich hatten 10,4 Prozent der über 14-jährigen Deutschen den

Zugang ins Netz geplant. Damit ist – trotz derzeit 26,7 Millionen Internet-Nutzern – noch immer mehr als die Hälfte der deutschen Bevölkerung (50,1 Prozent) nicht im Web präsent und plant dies auch nicht für die Zukunft, so die traurige Bilanz. Statt kontinuierlich zu sinken, wächst in einigen Bundesländern der Offliner-Anteil unter der Bevölkerung sogar wieder: War Berlin noch im vergangenen Jahr mit 45 Prozent die Hochburg der Internet-Nutzer mit starken Zuwachspronosen, so ist genau das Gegenteil eingetreten: Der Anteil der Nicht-Nutzer stieg laut Studie um nahezu sechs Prozentpunkte. Die meisten Internet-Nutzer finden sich jetzt in Frankfurt (53 Prozent), Dresden und Stuttgart (je 51 Prozent) sowie München (50 Prozent). Die Liste der Offliner-Städte führt Dortmund mit 58 Prozent an, gefolgt von Leipzig (56 Prozent) und Essen (53 Prozent). Besonders sozial Schwächeren, Personen mit niedrigerem Bildungsstand, älteren Menschen sowie Bewohnern ländlicher Gebiete und der neuen Bundesländer bliebe die Welt des Internets verschlossen, so die Studienautoren. Auch in ihrer Werteeinstellung unterscheiden sich Internet-Nutzer und Verweigerer: Während Offliner sehr stark traditionell, eher sozial und materiell eingestellt sind und Familie und Religion einen höheren Stellenwert einräumen, zeigen sich Onliner im Gegenzug stark lust- und erlebnisorientiert sowie kämpferisch.

*Durchschnittliche Nutzung der privaten Internet-Nutzer im Monat.*

*Der durchschnittliche private Nutzer geht an elf Tagen im Monat ins Netz.*

Zielgruppe	Verbindungstage (pro Monat)
Männer	12,6
Frauen	9,3
unter 15 Jahre	9,0
15 bis 24 Jahre	10,4
25 bis 34 Jahre	10,6
35 bis 49 Jahre	11,4
50 bis 64 Jahre	13,1
über 65 Jahre	15,4

### Top-Themenbereiche der privaten Internet-Nutzung

125,6 Minuten pro Monat verbringen deutsche Internet-Surfer auf Portal-Seiten und Suchmaschinen.

Während beispielweise 53 Prozent der Online-Experten den Begriff „Site-map“ bevorzugen, würden 51 Prozent der Internet-Neulinge sich dafür aussprechen, diesen Bereich „Inhaltsverzeichnis“

Sektor	Reichweite (in Prozent)	Einzelne Besucher (in Mio.)	Nutzungsdauer pro User (Minuten im Monat)
Internet (Portal, Suchmaschine etc.)	97,6	15,9	125,6
Wirtschaft	69,9	11,4	45,3
Gesellschaft (Bildung, Ämter, Beruf etc.)	58,5	9,6	23,8
Medien (Print, Fernsehen)	57,3	9,4	35,1
EDV	57,1	9,3	28,6
Freizeit	54,0	8,8	33,2
Kommunikation (E-Mail-Services, Chat)	43,2	7,0	57,0
Kunst und Kultur	41,4	6,7	19,8
Erotik	31,4	5,1	54,0
Wissen	6,5	1,0	4,7

*Die argonauten/webmiles: „Klartext“  
(Quelle: die argonauten/webmiles, Dezember 2001)*

### Zusammenfassung

Die Verwendung der richtigen Begriffe auf Websites ist ein äußerst wichtiger Faktor für die leichte Bedienbarkeit und damit für den Erfolg des Angebots. Zu diesem Ergebnis kommt die Usability-Studie „Klartext“ über Navigationswording, die die Online-Agentur Die Argonauten in Zusammenarbeit mit Webmiles durchführte. Insgesamt wurden 1031 Testpersonen befragt, die im Bezug auf Alter, Bildung, Geschlecht und Internet-Nutzung repräsentativ für die deutsche Internet-Nutzerschaft im August 2001 waren. Oft werden die Bedürfnisse der Internet-Einsteiger von Webangeboten nicht ausreichend berücksichtigt, wie Ergebnisse der Studie zeigen. Während Begriffe wie „Chat“ oder „FAQ“ von der Mehrheit der Internet-Nutzer verstanden werden, stoßen Begriffe wie „Sitemap“ oder „Personalisieren“ schon bei fast jedem zweiten Surfer auf Verständnisprobleme. Dabei konstatieren die Studienautoren jedoch beträchtliche Verständnisunterschiede zwischen erfahrenen Internet-Nutzern und Web-Neulingen. Auch vom Grad der Englischkenntnisse ist das Verständnis abhängig.

oder „Übersicht“ zu nennen. Daher sollte das Wording auch auf die Anforderungen der Nutzer abgestimmt sein, so der Rat der Studie: Wenn klar ist, dass die Hauptnutzerschaft als Experten einzustufen ist, sollten auch die Experten-Wordings verwendet werden. Von dem Begriff „Guided Tour“ sollten Website-Betreiber jedoch generell Abstand nehmen, so eine weitere Empfehlung der Studie. Denn „Guided Tours“ würden sich vornehmlich an Neulinge richten, die diesen Begriff aber nicht verstehen. Dagegen können Online-Anbieter die Begriffe „Cookie“ und „Personalisieren“ prinzipiell verwenden, sollten jedoch den Nutzern das dahinter stehende Konzept erläutern.

### Verständnis des Navigations-Wordings insgesamt

*Inwiefern Internet-Nutzer vermeintlich etablierte Navigations-Begriffe verstehen*

Begriff	verstanden (in Prozent)	nicht bekannt (in Prozent)	missverstanden (in Prozent)
Chat	94,0	1,0	5,0
FAQ	74,0	16,0	10,0
Guided Tour	74,0	18,0	8,0
Skip Intro	62,0	28,0	11,0
Cookie	60,0	18,0	22,0
Personalisieren	57,0	25,0	18,0
Sitemap	55,0	29,0	16,0

*Individuelles Verständnis der Navigationswordings in Abhängigkeit von Englischkenntnissen*

Mittlerer Prozentsatz der verstandenen Wordings und Selbsteinschätzung bei den Englischkenntnissen

ungenügend	44,0 %
mangelhaft	57,0 %
ausreichend	58,0 %
befriedigend	67,0 %
gut	74,0 %
sehr gut	81,0 %

*Alternative Begriff-Präferenzen für Homepage*

Frage: Die erste Seite eines Internetangebots, die nach der Eingabe der www-Adresse erscheint, sollte heißen:

Startseite	50,0 %
Homepage	26,0 %
Home	17,0 %
Start	3,0 %
Frontpage	3,0 %
Heimseite	1,0 %
Sonstiges	1,0 %

*Alternative Begriff-Präferenzen zu Sitemap nach Internet-Erfahrung*

Wie Internet-Nutzer das Inhaltsverzeichnis einer Website nennen würden – Präferenzen nach Internet-Erfahrung und Englischkenntnissen

Begriff	Neuling	Erfahrener Neuling	Routinierter Nutzer	Experte
Sitemap	6,0 %	15,0 %	24,0 %	53,0 %
Index	15,0 %	16,0 %	22,0 %	15,0 %
Inhaltsverzeichnis	25,0 %	24,0 %	16,0 %	7,0 %
Übersicht	26,0 %	21,0 %	16,0 %	10,0 %

*Was Internet-Nutzer von der Kategorie Hilfe erwarten*

Frage: Zu welchen Inhalten sollte der anklickbare Begriff Hilfe führen?

Antworten auf häufig gestellte Fragen	56,0 %
Technische Hilfe	52,0 %
Servicenummern	38,0 %
Einführung in dieses Webangebot	34,0 %
Adresse des Webseiten-Anbieters	29,0 %
Suche	27,0 %
Sicherheitsfragen	14,0 %
Ansprechpartner	12,0 %
Sonstiges	2,0 %

*Was Internet-Nutzer unter dem Begriff Cookie verstehen*

Frage: Stellen Sie sich bitte diese Situation vor. Bei der Internetnutzung sehen Sie folgenden Hinweis auf einer Seite: Möchten Sie Cookies akzeptieren? und haben die Auswahlmöglichkeit zwischen ja und nein. Was bedeutet Cookie?

Eine Art „Kundennummer“, mit deren Hilfe der Webseiten-Anbieter Sie beim nächsten Besuch auf seiner Webseite wiedererkennen kann  
→ 60%

Eine Technik, mit deren Hilfe der Webseiten-Anbieter Ihre Internet-Nutzung auch auf allen anderen Webseiten verfolgen kann  
→ 13%

Zusatzprogramme, die Sie aus dem Internet installieren können  
→ 4%

Standardeinstellungen für die Darstellung der Seite (Grafiken, Schriften, Größe, etc.)  
→ 6%

Begriff/Bedeutung des Begriffs ist mir nicht bekannt  
→ 18% ■

jugendnetz-berlin.de - Start - Microsoft Internet Explorer

Adresse <http://www.jugendnetz-berlin.de/de/start/index.shtml>

Start Programm Veranstaltungen Neuigkeiten Mischt mit! Info-Point

jugendnetz-berlin.de

Das Internetportal jugendnetz - berlin.de ist die Informations- und Kommunikationsplattform der Berliner Jugendarbeit

**Neues auf unseren Seiten**

**Fröhe Ostern...**  
...wünscht jugendnetz-berlin.de

**Der Amoklauf von Erfurt**  
Das Archiv der Jugendkulturen e.V. begibt sich auf Spurensuche und unternimmt einen Versuch, mit Hilfe von profilierten Experten und Angehörigen des Gutenberg-Gymnasiums, den lähmenden Schrecken und das Entsetzen zu durchbrechen und unseren Fragen Fakten gegenüber zu stellen, die dazu beitragen können, die eigene Hilf- und Ratlosigkeit zu überwinden.

**Internetspiel zur gesunden Ernährung**  
Der Verein Bürger Europas e.V. entwickelte ein abwechslungsreiches Internetspiel rund um eine gesunde und ausgewogene Ernährung für Jugendliche

**Jugendinfopoints in Tempelhof-Schöneberg**  
Die Insel

**Angebote des Internetservice**  
Für Kinder- und Jugendeinrichtungen, Gruppen, Initiativen, Schülerzeitungen etc.

**Rat + Hilfe**  
? Verschiedene Ratgeber im Internet, zu den Themen: Suchtprophylaxe, Job und Beruf, Praktikumsbörse.

**PRESSESPiegel**  
JUGEND NETZ

Taglich neu - der Pressespiegel „Jugend und Berlin“ auf jugendnetz-berlin.de. Hier findet ihr Presseartikel zu den unterschiedlichsten Jugendthemen und zur Jugendarbeit in Berlin und Brandenburg. Wir senden die Presseschau im PDF-Format auch gerne täglich zu.

Internet

Internetseite: [www.jugendnetz-berlin.de](http://www.jugendnetz-berlin.de)



## 2.5 jugendnetz-berlin.de - ein Portal?

Isgard Walla

Das Internetportal jugendnetz-berlin.de ging am 25. September 2001 online und ist die Informations- und Kommunikationsplattform des gleichnamigen Landesprogramms sowie der Berliner Jugendarbeit. Kindern, Jugendlichen und MultiplikatorInnen werden Informationen über das Förderprogramm und dessen Veranstaltungen und Projekte geboten und Mitgestaltungsmöglichkeiten aufgezeigt. Koordiniert und betreut wird das Portal von der Stiftung Demokratische Jugend.

Begonnen hat jugendnetz-berlin.de mit HTML-Seiten, die im Webeditor Dreamweaver erstellt wurden (siehe Grafik S. 48). In dieser Version war die Pflege der Website sehr aufwändig und erforderte ein hohes Maß an technischen Kenntnissen. Die Stiftung Demokratische Jugend entschloss sich Ende Juni 2002 zum Kauf eines Content-Management-Systems (CMS) (siehe Grafik S. 48).

Dieses Redaktionssystem ermöglicht es den Jugendlichen und MitarbeiterInnen aus den Jugendinfopoints, Medienkompetenzzentren, Kooperationsprojekten und aus der sonstigen Berliner Jugendarbeit direkt und unabhängig ihre Informationen, Veranstaltungen und Produkte einzubinden.

Die Inhalte der alten Website wurden in die CMS-Version übertragen.

jugendnetz-berlin.de wurde am 25. Juli 2002 auf einer Pressekonferenz der Öffentlichkeit im neuen Glanz vorgestellt.

Jugendnetz-berlin.de bezieht sich u.a. auf folgende wichtige inhaltliche Quellen der Berliner Jugendinformationsangebote:

- Die Datensammlung ProMix der Stiftung Demokratische Jugend,
- Infomail und infonetkalender der Landesvereinigung Kulturelle Jugendarbeit,
- Veranstaltungshinweise der am Landesprogramm Beteiligten (MKZ, JIPs etc.),
- Präsenz in jugendpolitisch relevanten Mailinglisten, Arbeitskreisen, Fachtagungen,
- Auswertung von Fachliteratur und Recherchen im Internet durch die RedakteurInnen,
- Rückmeldungen der NutzerInnen von jugendnetz-berlin.de.

„Programm“, „Neuigkeiten“, „Veranstaltungen“, „Mischt mit!“ und „Info-Point“ sind die fünf Hauptbereiche, in die sich jugendnetz-berlin.de gliedert:

### Programm

...beschreibt das Landesprogramm und seine einzelnen Bausteine, bietet Antrags-

unterlagen und gibt Hinweise zur Beantragung; stellt die bezirklichen Medienkompetenzzentren und alle im Rahmen des Programms geförderten Jugendeinrichtungen, Modellprojekte und Projekte der Kooperationen von Jugendarbeit und Schule vor und informiert über die Träger und Kooperationspartner des Programms.

### Veranstaltungen

...bietet vielfältige Infos und Links zu Veranstaltungen und Angeboten für Kinder, Jugendliche und junge Familien in Berlin: Veranstaltungskalender, Kino, Theater, Konzert, Museen, Sport, Fortbildungen, Workshops, Seminare.

### Neuigkeiten

...hier gibt es News zu allen das jugendnetz-berlin.de betreffenden Themen sowie eine tägliche Presseschau „Rechtsextremismus“ (ab März 2003 auch zum Thema „Jugend und Berlin“).

### Mischt mit

...ist eine Aufforderung zum Mitmachen und stellt Initiativen sowie Möglichkeiten der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen vor, bietet Infos zur Kinder- und Jugendpolitik.

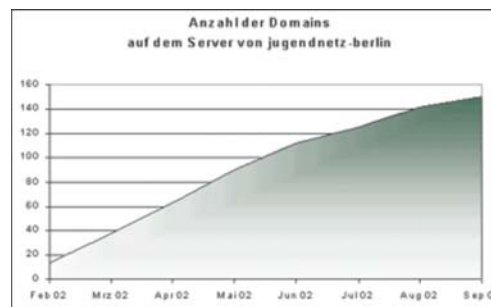
### Info-Point

...sammelt und präsentiert Informationsangebote für Jugendliche im Internet: Kinder- und Jugendfreizeiteinrichtungen und ihre Angebote in den Bereichen Medien, Internetcafes. Theater, Tanz, Kunst, speziell für Mädchen, für Jugendbands, Jugendverbände... Dazu kommen Infos über Fördermöglichkeiten, Wettbewerbe, Jugendaustausch, Ferienangebote, Ausbildung und Job, Rat und Hilfe bei der Suchtprophylaxe.

Jugendeinrichtungen, Initiativen und Pro-

jekten bietet jugendnetz-berlin.de die Möglichkeit eigene Homepages kostenlos ins Internet zu stellen.

Dieser Service wird mit steigender Tendenz genutzt, wie die nachfolgende Grafik verdeutlicht:



### Ausblick:

- Das Internetportal bietet eine Fülle an Informationen, die für neue BesucherInnen beinahe unüberschaubar ist. Eine Überarbeitung des Aufbaus der Startseite und der Hauptnavigation, soll den schnellen Einstieg in die Seiten erleichtern.
- Die Beteiligten am Förderprogramm jugendnetz-berlin.de gestalten ihre Internetplattform gemeinsam. Hierzu soll das Redaktionsteam und damit auch die dezentrale Einpflege der Inhalte ausgebaut werden.
- In Berlin gibt es eine Vielzahl an Veranstaltungskalendern, Newslettern und Webseiten für Jugendliche und MultiplikatorInnen. Die Kooperation mit anderen soll ausgebaut werden, um die Vernetzung im Jugendbereich voranzutreiben, das Verbreiten relevanter Informationen zu erleichtern und auf jugendnetz-berlin.de abzubilden. In diesem Rahmen wird über die Entwicklung eines Webtools nachgedacht, welches einmal eingepflegte Inhalte auf mehreren Internetpräsenzen abbildet.
- Ab März 2003 erscheint auf jugendnetz-berlin.de die tägliche Presseschau „Jugend und Berlin“. ■

## 2.6 Netz-Transfer I: Netzstadtspiel / Was ist das?

Verena Ebel

Bei diesem Online-Spiel für Jugendeinrichtungen und Schulen werden die kreativen Möglichkeiten der neuen Medien, z.B. digitale Fotografie, Video-, Bild- und Soundbearbeitung am Computer, in den Vordergrund gestellt. Die Beteiligten können Erfahrungen im Netz bei der Kommunikation mit anderen Gruppen sammeln und außerdem ihre Kenntnisse über den eigenen Stadtteil erweitern und kreativ einbringen. Bei der Lösung der verschiedenen Spiel-aufgaben sind Kreativität, Ideen und Spaß gefragt.

Gleichzeitig wird auch ein Interesse der beteiligten Jugendlichen an den anderen entfernten TeilnehmerInnen aufgebaut, was im nachhinein ein reales Treffen motiviert. Dort kann man sich dann unmittelbar kennen lernen und Weiteres austauschen.

Um das Thema, die Aufgaben und den zeitlichen Ablauf eines Netzstadtspiels festzulegen, gibt es für die AnsprechpartnerInnen der Einrichtungen immer ein Vorbereitungstreffen. Dieses ermöglicht außerdem einen persönlichen Kontakt zwischen NeueinsteigerInnen und bereits mitspielenden Einrichtungen, das Kennen lernen des organisatorischen Aufwandes und über die partnerschaftliche Mitgestaltung des Spiels, eine stärkere Anbindung an das Spiel an sich.

Einrichtungen bzw. AnsprechpartnerInnen, die noch nicht mitgespielt haben, können sich zusätzlich bei Einführungsveranstaltungen in das Netzstadtspiel über Konzeption, Ziele, Umgang mit den Datenbankformularen des Netzstadtspiels, dem Jugend-Chat Cyberland mit der dafür benötigten Chatsoftware „Palace“ (Installation und Bedienung der Chat-Plattform) und schließlich auch über den Umgang mit Bildbearbeitungssoftware und Kamera, informieren.

Eine eigens für das Netzstadtspiel eingerichtete Mailingliste, die mittlerweile 60 Personen aus ca. 40 Jugendeinrichtungen und Schulen umfasst, sorgt für terminliche Absprachen und den Austausch untereinander.

Das Netzstadtspiel wird an einem Nachmittag innerhalb von 4 bis 5 Stunden durchgeführt. Am Spieltag müssen die Aufgaben vor Ort in den beteiligten Jugendeinrichtungen und Schulen durch die TeilnehmerInnen in Form von digitalen Fotografien und Bildmanipulationen gelöst werden, welche direkt über die Internetdatenbank auf den Webserver überspielt werden. Die Lösungen sind für die anderen sofort im Netz sichtbar. Eine parallele Kommunikation und die Gewinnerbekanntgabe am Ende eines Spiels, findet im Cyberland-Chat statt. Jede Einrichtung bewertet über die Netzstadt-

spieldatenbank die Lösungen aller anderen MitspielerInnen. Die Jugendlichen lernen miteinander und unter Zeitdruck an einem gemeinsamen Ergebnis zu arbeiten, haben Spaß dabei und können schnell zu einem Erfolgserlebnis kommen.

### **Voraussetzungen zur Teilnahme**

Die teilnehmenden Gruppen sollten aus etwa 5-10 Jugendlichen oder Kindern und einer medienpädagogischen Begleitperson, die sich vorab mit dem Netzstadtspiel vertraut gemacht hat, bestehen. Als technische Voraussetzung ist ein schneller Internetanschluss, je ein Rechner für zwei Jugendliche sowie ein digitaler Fotoapparat erforderlich. Ein Scanner kann bei der Bearbeitung der Aufgaben hilfreich sein. An Software muss ein Bildbearbeitungsprogramm vorhanden sein, welches das kreative Bearbeiten der gemachten Fotos zulässt. Ansonsten ist lediglich ein Standardwebbrowser nötig. Je nach Ausstattung können auch Sounddateien oder kleine Videofilme erzeugt werden. Für den Austausch im Cyberland-Chat benötigt man die kostenlose Chatsoftware „Palace“.

Die neu erarbeitete Datenbank des Netzstadtspiels ermöglicht nun Einrichtungen nicht nur Netzstadtspiele MITZUSPIELEN, sondern auch eigene Spiele zu veranstalten. Diese Spiele können selbst organisiert und z.B. im eigenen Bezirk durchgeführt werden.

### **Workshop Netzstadtspiel**

Im Sinne der Ziele des Jugendnetz Berlin, gemeinsame Projekte zu fördern und Initiativen zu vernetzen, wurde Netz-Transfer als Kooperationsprojekt auf der Tagung ausführlich mit drei praktischen Workshops und einem Inputreferat vorgestellt.

„Was wird benötigt?“ und „Wie können wir teilnehmen?“ waren die Auftaktfragen

beim Workshop zum Netzstadtspiel. Die Präsentation der Ergebnisse des 7. Netzstadtspiels zum Thema „Zeitreise“ zeigte den WorkshopteilnehmerInnen, wie man mit diesem Spiel die Phantasie und Kreativität bei den Jugendlichen und Kindern anregt. „Genau das Richtige für unsere Kids!“ war aus der Runde der VertreterInnen aus 10 verschiedenen Einrichtungen, zu vernehmen. Die technische Mindestvoraussetzung für die Teilnahme am Spiel konnten fast alle, im Workshop vertretenen Projekte, vorweisen. Unsicherheiten bestanden hinsichtlich der Handhabung der zum Teil neu angeschafften Hard- und Software. Da unsere Erfahrungen – auch aus der ersten Einführungsveranstaltung für EinsteigerInnen in das Netzstadtspiel – gezeigt hatten, dass diese Bedenken schnell zu beseitigen sind, luden wir die TeilnehmerInnen zu einer weiteren ausführlichen Einführungsveranstaltung rund um das Netzstadtspiel in der darauf folgenden Woche ein. Alle TeilnehmerInnen konnten im Workshop von den kreativen Möglichkeiten, dem einfachen Handling der Datenbank des Netzstadtspiels begeistert werden. Am darauf folgenden Netzstadtspiel, eine Woche später, beteiligten sich drei neue Einrichtungen.

Die Veranstaltung „Nichts als Netze“ war insgesamt ein großer Erfolg für das Modellprojekt. Wir konnten zahlreiche Berliner Projekte und Einrichtungen mit unseren Konzepten und deren bereits erfolgter praktischer Umsetzung erreichen und so mit unseren neuen Ideen in der Medienpädagogik überzeugen.

### **Wie gelangt man zum Netzstadtspiel?**

*Netzstadtspiel:* [www.netz-transfer.de](http://www.netz-transfer.de)

*Download der Chatsoftware „Palace“:*

[www.netz-transfer.de](http://www.netz-transfer.de)

*Cyberland-Jugendchat:* [www.virtuellewelt.de](http://www.virtuellewelt.de)

*Info und Hilfe:* [info@netz-transfer.de](mailto:info@netz-transfer.de) ■

## 2.7 Netz-Transfer II: Chataktionen

Michael Lange

Der Wunsch der TeilnehmerInnen der Arbeitsgruppe war es, ihre eigenen Internetseiten durch ein interaktives Angebot für die NutzerInnen attraktiver zu gestalten. Zu Beginn des Workshops wurden deshalb zunächst die Unterschiede zwischen Gästebuch, Diskussionsforum und Chats erläutert.

Der Einsatz von Chats und Diskussionsforen in Internetprojekten bietet eine weite Spannbreite: von der Möglichkeit, einfache Feedbacks der Internetnutzer einzuholen (Gästebücher) über moderierte Themenchats bis hin zum Aufbau komplexer Internetcommunities mit tausenden von Usern. Je nach Dauer des Projekts, der Intensität der Betreuung und angepasst an die Zielgruppe, können Jugendlichen Angebote gemacht werden, die sie in ihrer kommunikativen und sozialen Kompetenz stärken und die aufeinander aufbauen.

Eines gilt für alle Internetprojekte, die Chats oder Diskussionsforen einsetzen: Bevor ein eigenes Angebot aufgebaut wird, sollte man sich im Internet umschauen, ob nicht andere Internetprojekte bereits ähnliche Angebote machen. In der Regel wird es nicht sinnvoll sein, ein eigenes Diskussionsforum aufzubauen oder einen neuen Chat zu eröffnen. Angebote der Jugendarbeit müssen sich im Internet gegen kommerzielle Unter-

nehmen behaupten, die viel Geld in die Werbung investieren können. Lebendige Internetchats und -foren entstehen erst ab einer bestimmten Anzahl von NutzerInnen. Wenn es sich nicht um ein langjähriges Projekt handelt, ist die Frustration der TeilnehmerInnen sehr groß, wenn sich im eigenen Chat nur gelegentlich ein bis zwei Besucher tummeln oder das Diskussionsforum mangels interessanter Beiträge nach kurzer Zeit wieder einschläft.

Es ist deshalb empfehlenswert, bei Internetprojekten sowohl technisch auf vorhandene Ressourcen zurückzugreifen, als auch inhaltlich mit anderen Einrichtungen zu kooperieren. Damit ist sichergestellt, dass GesprächspartnerInnen zur Verfügung stehen und der pädagogische Prozess gegenseitig gesteuert werden kann. In der Organisation solcher gemeinschaftlichen Projekte vergrößern sich die Chancen des Kompetenzerwerbs nicht nur bei den Jugendlichen, sondern auch bei den PädagogInnen.

Mit der aktiven Einbindung von Chat und Diskussionsforen bieten sich der Pädagogik verschiedene Methoden, das Thema Kommunikation auf eine spielerische und lustvolle Weise in den Mittelpunkt der Arbeit zu stellen und mit den Jugendlichen reflektieren zu können.

Neben den kommerziellen Chats (z.B. <http://www.webchat.de>), die ausgehend von den Interessen der Jugendlichen durchaus eingebunden werden können, sind in den letzten Jahren zahlreiche Angebote der Jugendarbeit entstanden. (siehe <http://www.jugendbildung.de/jugendchat/>).

Die Nutzung von Diskussionsforen im Internet ist stark themengebunden. Die geeignetsten Foren finden sich am schnellsten über eine WWW-Suche nach dem gewünschten Thema. Die weiteste Ausdifferenzierung an Themen bieten dabei immer noch die Usenet-Foren.

Die Bedeutung des regionalen Bezuges sollte nicht unterschätzt werden. Regionale Angebote (sowohl Chat als auch Foren) haben den Vorteil, dass reale Treffen wahrscheinlicher werden. Der Nachteil kann aber sein, dass der Blick über den Tellerrand nicht gelingt.

Die Verbindung von Chat oder Diskussionsforen mit anderen Angeboten der Jugendeinrichtungen ist sinnvoll. Diskussionsforen und Gästebücher können selber gestaltet werden und auch bei einem Chat muss die kreative Arbeit am Rechner nicht zu kurz kommen. So können in grafischen Chats eigene Chatfiguren und Chaträume gestaltet werden. Insbesondere die Möglichkeit eigene Chatfiguren zu tragen, motiviert dazu, sich mit der eigenen oder der Wunschidentität auseinander zu setzen.

Beispiel für einen Internetchat, der neben der Kommunikation vielfältige Möglichkeiten der Gestaltung bietet, ist der Jugendchatserver „Cyberland“ der LAG Medienarbeit e.V., der im Rahmen des Modellprojekts „Netz-Transfer“ von Jugendeinrichtungen für die Live-Kommunikation während der Onlinespiele genutzt wird.

Je nach Intensität der pädagogischen Betreuung, der Zielgruppe und des Pro-

jektzeitrahmens sind folgende Aktionen im und mit dem Cyberland denkbar:

1. Chatten mit anschließender Reflektion der Kommunikation oder Diskussionen über Verhaltensregeln in Chats
2. Gestalten von eigenen Chatfiguren
3. Gestalten eigener Chaträume
4. Teilnahme an Chataktionen mit anderen Jugendeinrichtungen oder Schulen, Chatpartys und Chataktionswettbewerbe
5. Einüben von Moderation virtueller Konferenzen und Moderation eigener Themenchats, z.B. mit Politikern, Sportlern oder Musikstars
6. Einbau des Chats in die eigene Webpräsenz inkl. individuell gestaltetem Eingangsraum
7. Kurse und Seminare in Administration von Palacechats, u.a. Einbauen von Räumen und Türen, Programmierung von Onlinespielen im Chat, Administratorenrechte im Chat
8. Training von Jugendlichen in Administration des Cyberlandchats inkl. Initiieren von Chataktionen, Pflege der Einwohnerdatenbank, Aktualisierung der Cyberland-Homepage, veranstalten von Gestaltungs- und Chatwettbewerben, Online-Umfragen unter den Cyberland-Einwohnern und Durchführung von Wahlen der Chatadministratoren (Wizards)

Für Jugendeinrichtungen, die den Cyberland-Chat nutzen wollen und den Einbau von eigenen Räumen und Scripten und die Administration des Chats testen wollen, gibt es einen extra Übungschat: Das Cyberland-Atelier.

Weitere Informationen zum Cyberland auf der Cyberland-Homepage:  
<http://www.virtuellewelt.de> ■

## 2.8 Netz-Transfer III: Face to Face

Holger Münzer

### Einleitung

#### Kurzbeschreibung

Face2Face ist ein Internetspiel für Jugendeinrichtungen mit Webcams. Face2Face ist die Online-Umsetzung des bekannten Spieles „Scharade“. Vor der Kamera müssen abwechselnd per Pantomime Begriffe dargestellt werden, die die anderen Gruppen erraten müssen. Unterstützt die verwendete Chat-Software einen Zeichnen-Modus, können die Begriffe auch gezeichnet werden.

#### Face2Face-Webseite

Möchte man bei Face2Face teilnehmen, muss man sein Team auf der Face2Face-Webseite anmelden.

Auf der Seite kann man sich mit anderen Teams verabreden und verabredete Spiele durchführen. Die Seite liefert die Verbindungsdaten für die Videochat-Verbindung, gibt die vorzuführenden Begriffe vor, zählt welcher Mitspieler den Begriff geraten hat und gibt nach dem Spiel die Sieger bekannt.

Für die Herstellung einer Videoverbindung wird eine Videochat-Software benötigt!

#### Videochat-Software

Wenn der Computer direkt mit dem Internet verbunden ist (ISDN/Modem), empfiehlt sich die Benutzung von Netmeeting

(<http://www.microsoft.de>). Die Software unterstützt Videoverbindungen und beinhaltet ein „Whiteboard“ zum zeichnen.

Stellen sich mit Netmeeting Probleme ein, weil der Computer Teil eines Netzwerkes (LAN) ist und über einen Server/Router mit dem Internet verbunden ist, empfiehlt sich das Programm iVisit (<http://www.ivisit.info>). Die Software beinhaltet allerdings kein „Whiteboard“, um Begriffe per Zeichnen vorzuführen.

Die Teilnehmer einer Video-Konferenz müssen die gleiche Software benutzen.

### Bedienung der „Face2Face-Webseite“

#### Anmeldung

1. Auf der Startseite „[Hier] könnt ihr euch anmelden“ klicken.
2. Alle Felder ausfüllen und „absenden“
3. Zugangsdaten für das nächste Mal notieren.

Team bearbeiten		
Hier könnt Ihr Eure Teammitglieder (max. 8 Spieler) eingeben (+), bearbeiten ( / ) und auch wieder löschen (☒).		
Teilnehmer		
Nr	Name	Aktion
1	Holger	/ ☒
Neuer Spieler: <input type="text" value="Ercan"/> <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="[abbrechen]"/>		

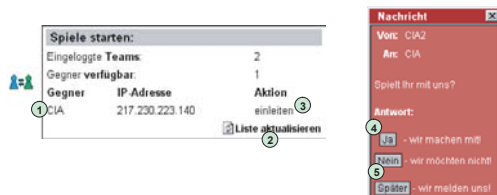
### Team zusammenstellen

1. Nach dem Anmelden bzw. Einloggen im Menü „Euer Team“ auswählen.
2. „Teilnehmer hinzufügen“ klicken
3. Name eintragen --> OK  
Papierkorb: Löscht einen Teilnehmer  
Stift: Ermöglicht den Namen zu ändern

### Spiel starten

Über „Spielen“ im Menü wechselt man zum Spielemenü. Spiele können nur gestartet werden, wenn andere Teams eingeloggt sind.

1. Gegnerische Teams, die gerade eingeloggt sind, werden in einer Liste angezeigt.
2. Neu eingeloggte Teams werden nur sichtbar, wenn „Liste aktualisieren“ geklickt wird.
3. Ein Spiel gegen ein Team wird mit „einleiten“ gestartet

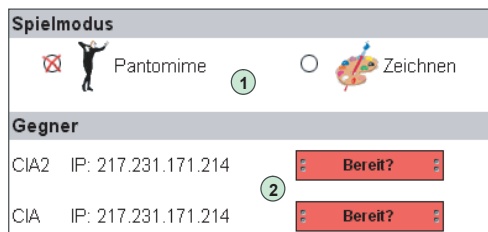


Die gegnerische Mannschaft wird mit einem Hinweis informiert.

4. Mit „Ja“ steigt man in die Partie ein.
5. „Nein“ und „Später“ bricht das Spiel ab. Bei Später wird der Gegner informiert, dass man sich „später meldet“.

### Spieloptionen einstellen

1. Drei Spielmodi sind möglich: Nur Pantomime, nur Zeichnen und beides kombiniert. **Wichtig:** Zeichnen bitte nur wählen, wenn die Videochat-Software Zeichnen unterstützt!
2. Bevor das Spiel gestartet werden kann, müssen beide Parteien die Taste „Bereit?“ klicken. **Hinweis:** Nur das Team, welches das Spiel eingeleitet hat, kann die Optionen einstellen und das Spiel starten!



### Vormachen und Raten

Die Teams sehen abwechselnd die Seiten „Vormachrunde“ und „Raterunde“.

Die Spieler eines Teams spielen gegeneinander!

Die Vormach-Seite gibt den „Begriff“ und die Methode vor und die Person, die den Begriff vormachen soll.

Auf der Rate-Seite muss die Person eingetragen werden, die den Begriff geraten hat.

### Siegerehrung

Nach 12 Runden ist das Spiel beendet und die Webseite ermittelt für jedes Team den Gewinner.

Weitere Informationen und Hilfestellungen gibt es unter:

<http://www.cia-spandau.de/face2face/> ■



## 2.9 Erfahrungsaustausch und Entwicklung praktischer Beispiele

Reinhilde Godulla

- Internetangebote in der offenen Jugendarbeit – Alternativen zu schulischem Lernen: mit Spaß und Erfolg erlernen, die Technik / den Computer für sich zu nutzen.
  - Wie nutzen Jugendliche die Angebote und wie wird ihre Wissbegierde von KollegInnen (oder gleichberechtigt auch andere Jugendliche) unterstützt.
  - Einrichtungen, Projekte können Jugendlichen eine Grundlage bieten, ihre Fähigkeiten einzusetzen und weiter zu vermitteln.
  - Wie kann ein Regelwerk aussehen, dass die Lust der Jugendlichen z.B. am Chatten, Computerspielen zulässt und gleichzeitig andere Nutzungsformen begünstigt.
- mieren!) und Projekte, die gemeinsam geplant und durchgeführt werden. Wir können das Bedürfnis der Jugendlichen „Chatten bis zum Abwinken“ nachvollziehen, andererseits kann sich das Angebot nicht darauf beschränken. Das Angebot beinhaltet eine Privilegierung anderer Nutzungsformen, z.B. für Homepageerstellung, Internetrecherche für Hausaufgaben. Die Jugendlichen haben zum Chatten ein monatliches Zeitkontingent von 5 Stunden. Den Rechner sind nutzungsorientierten Funktionen zugeordnet: 3 Rechner für Homepageerstellung, Internetrecherche..., 3 Rechner zum Chatten und 1 Rechner für kurzfristige Aufgaben, z.B. für Abruf von E-mails.

### Internetwerkstatt Netti

(<http://www.spinnenwerk.de/netti>)

Viele Nutzer/innen sind noch der Überzeugung, „das Internet“ sei gleichzusetzen mit Chatten oder Surfen. Unser Anspruch besteht darin, Jugendliche nicht nur anzuleiten, im Netz zu ‚surfen‘, sondern ihnen auch die Fähigkeit zu vermitteln, aus der Informationsvielfalt des Internet die für sie relevanten Informationen herauszufinden (angeleitete Suche, Benutzung von Suchmaschinen) und effektiv für sich zu nutzen. Dazu zählen wir vor allem kreative und kommunikative Angebote (nicht nur konsu-

### Ziele sind

- Hemmschwellen abzubauen (vor der Technik und dem Know-how)
- niemanden wegen „mangelnder“ Fähigkeiten auszugrenzen – jeder kann etwas
- die Möglichkeit zu bieten, dass sie die Angebote nach ihren Bedürfnissen (zu ihrem Spaß / Freude) nutzen können
- die Technik und ihre Möglichkeiten zur Verfügung zu stellen
- Hilfestellungen zu geben und weitere Möglichkeiten der Nutzungsmöglichkeiten lustvoll zu vermitteln (nicht „verschulte“ Wissensvermittlung)
- „Fitten“ Jugendlichen Raum zu geben,

ihre Fähigkeiten und Kenntnisse weiter zu geben und weiter zu entwickeln

Für Viele ist das Netti immer noch der einzige Ort, den Umgang mit dem Computer und dem Internet zu erlernen. Sie zeigen eine große Bereitschaft zur Beschäftigung mit den neuen Kommunikationstechnologien und entwickeln trotz schulischer Defizite zum Teil beeindruckende Kompetenzen in diesem Feld.

Neben dem Erstellen von Web-Präsentationen für andere Projekte können sie ihre Fähigkeiten beim Einrichten von Netzwerken bis hin zu Hilfe bei akuten Computerproblemen einsetzen. Erfreulich ist auch, dass immer mehr ältere Menschen im Netti anfragen, ob es dort Jugendliche gibt, die bereit sind, ihnen zu helfen, den Computer und das Internet zu verstehen. Gibt es!

Das Konzept der Privilegierung anderer Nutzungsformen hat sich bewährt und bietet den unterschiedlichen Interessen und Fähigkeiten von Jugendlichen Raum und Gestaltungsmöglichkeit. Neben den „nur-ChatterInnen“ können die Talente der „Computer-Schrauber“ und „Homepage-BastlerInnen“ entwickelt, eingebunden und vermittelt werden.

In der folgende Diskussion wurden weitere Beispiele vorgestellt:

#### **KIDS & CO, Jugendtreff PAPPELHOF**

(<http://www.kids-und-co.de>)

Space Club / SPACE NIGHTs viermal im Jahr als Abenteuerspiel mit Partnern des Spaceclubs per Webcam und anderen neuen Medien. Der Projektcharakter für Kinder und Jugendliche beinhaltet eine kleine Experimentierstrecke zu Themen der Astronomie und der Raumfahrt, aber auch Raumfahrtvideos, eine Computeranimation zum Thema Internationale Raumstation oder Lernprogramme am PC.

#### **Das Jugend- und Medienzentrum COME IN**

(<http://www.comeinberlin.de>)

stellte das Projekt Power und Media vor: Inhalte von Kinder- und Jugendreisen z.B. nach Frankreich waren neben Kanufahrten das Erstellen von Radiosendungen, Internet-Reisetagebücher und Videos.

(weitere Informationen unter:

<http://www.powerandmedia.de/>)

Dieses Projekt regte unter den TeilnehmerInnen die Diskussion an, ein gemeinsames Zeltlager mit Multimedia - Inhalten zu überlegen.

#### **narra e.V.**

(<http://www.narra.de>)

Der gemeinnützige Verein narra e.V. wurde von Jugendlichen gegründet: Kommerzfreies Internet von und für junge Menschen – zum Sehen, Fühlen, Selbermachen...

Hingewiesen wurde auf den Aktionstag am 30.11.02: Buy Nothing Day:

<http://www.buynothingday.narra.de>

Desweiteren wurde in der Runde der Umgang mit Computerspielen (von Counterstrike bis Zanzarah) angesprochen und die Nachfrage, der Bedarf nach weiteren Informations- und Fortbildungsveranstaltungen zu diesem Thema verdeutlicht.

Eine Problematik wurde von einem Kollegen aus Lichtenberg angesprochen: dort ist es den kommunalen Jugendeinrichtungen nicht gestattet, eigene Informationen im Internet zu präsentieren. Diese Schwierigkeit wurde im Plenum mit Bitte an die Stiftungen, Lösungen zu finden, eingebracht. ■

## **2.10 Der Berliner Kinder- und Jugendcomputerführerschein Auf dem Weg zu einem anerkannten Zertifikat?**

Eva Lischke

Die Arbeitsgruppe bestand aus 17 Teilnehmern/innen, die aus Kinder- und Jugendeinrichtungen, Bibliotheken, Medienzentren und Fortbildungseinrichtungen kamen.

Als Einstieg in den Workshop äußerten alle Teilnehmer ihr Interesse an einem einheitlichen Computerführerschein. Vielen war die Entwicklung rund um den comp@ss noch fremd, wenige hatten bereits von den Bestrebungen gehört und wollten sich im Workshop auf den neuesten Stand der Entwicklung bringen. Ein wichtiger Wunsch der Teilnehmer war, den Unterschied zwischen dem comp@ss und dem Europäischen Computerführerschein kennen zu lernen.

Um alle Teilnehmer auf den gleichen Stand zu bringen wurden zunächst Hintergründe und Entwicklungsprozeß skizziert: „Viele Kinder- und Jugendmedienprojekte aber auch Schulen mit Medienarbeit beginnen irgendwann mit der Entwicklung von „Computer- oder Internetführerschein“. An diese Entwicklung knüpfen sich unterschiedliche Hoffnungen und Absichten:

Computerführerscheine sollen dazu dienen, die technischen Geräte zu schonen und Kindern und Jugendlichen eine stärker eigenständige und selbstverant-

wortliche Nutzung zu ermöglichen. Grundkenntnisse sollen vermittelt werden, um anspruchsvollere Medienprojekte zu verwirklichen. Kinder haben häufig schlicht und einfach Spaß am Erwerb von Zertifikaten. Diesem Bedürfnis wird Rechnung getragen. Jugendliche wünschen sich aussagekräftige Zertifikate für die Bewerbungsmappe. Teamende oder Lehrende im Multimediabereich wünschen sich eine Richtschnur für die Vermittlung von Know-how an Kinder- und Jugendliche. Eltern, Kinder und Jugendliche fordern einen besseren Überblick über das konkrete Lernangebot in Kultur- und Freizeiteinrichtungen. Dies entspricht auch Erwartungen der Politik an die außerschulische Jugendbildungsarbeit. Diese soll trotz Methodenvielfalt und Situationsansatz nicht in Beliebigkeit abgleiten und ihre informellen und nicht-formalen Bildungsleistungen transparent machen. Computerführerscheine haben somit auch eine Bedeutung für das Qualitätsmanagement in Jugendmedieneinrichtungen.

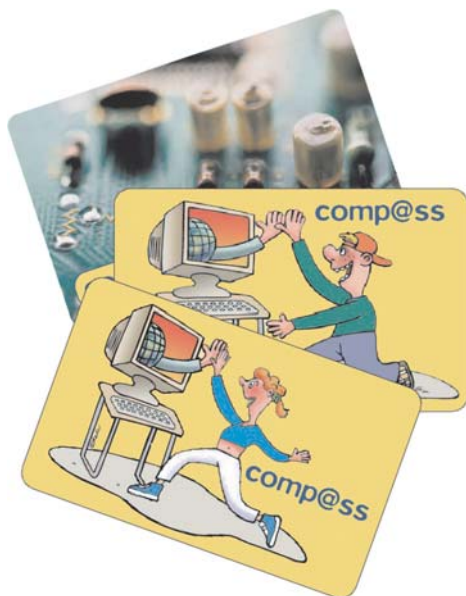
Allerdings sind die Inhalte, die über solche „Computerscheine“ vermittelt werden von Einrichtung zu Einrichtung sehr unterschiedlich und werden untereinander häufig nicht anerkannt. Die Aussagekraft von Computer-Zertifikaten ist oft fragwürdig.

Vor diesem Hintergrund versuchen seit fast zwei Jahren Neuköllner Kinder- und Jugendeinrichtungen, einige Schulen und Bibliotheken sich auf einheitliche Inhalte zu verständigen um die Wertigkeit, Attraktivität und gegenseitige Anerkennung der Kinder- und Jugendcomputerführerscheine zu erhöhen. Im letzten Jahr haben sich weitere Medien-Einrichtungen und Schulen anderer Bezirke gefunden, die diese Entwicklung unterstützen, so dass wir nun in Kooperation mit dem „Offenen Arbeitskreis Jugendinformation“ und vielen weiteren Partnern auf dem Weg zu einem Berliner Zertifikat sind.“

Inzwischen verfügt der comp@ss über ein großes Netz an Partnern, die alle am Entwicklungsprozess beteiligt sind. In gemeinsamen Runden ist dabei folgendes Modell entstanden:

Um den unterschiedlichen Bedürfnissen und Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen gerecht zu werden, ist der comp@ss in vier Kategorien aufgeteilt:

Junior-comp@ss, Net-comp@ss, comp@ss 4U und comp@ss-spezial.



Um den Junior-comp@ss zu erhalten, ist keine Lesekompetenz erforderlich. Es geht vor allem darum, den ersten Kontakt, also den Einstieg in die Computerwelt zu ermöglichen. Internet spielt noch keine Rolle. Neben technischen Fertigkeiten wird hoher Wert auf soziale Fähigkeiten gelegt, die z.B. über Rollenspielen erlernt werden. So lernen Kinder, sich gegenseitig zu helfen und sich auch in fremden Einrichtungen zurecht zu finden.

Für etwas ältere Kinder ab ca. 7 Jahren gibt es den Net-comp@ss. Dafür sollten die Kinder bereits lesen können. Aufbauend auf den junior-comp@ss liegt hier (wie der Name schon vermuten lässt) der Schwerpunkt auf dem ersten Umgang mit dem Internet. Dazu gehören nicht nur technische Fertigkeiten, sondern auch wichtige Inhalte wie Selbst- und Datenschutz, sowie rechtliche Hinweise zu Software aus dem Netz und Verhalten z.B. im Chat.

Der comp@ss 4U beinhaltet verschiedene Themenbereiche von Systemadministration, über Internet, Grafik-Software bis zur Musik und Videoarbeit. Er ist vor allem für Jugendliche ab der 8. oder 9. Klasse geeignet. Einzelne Module können Bewerbungsmappen beigelegt werden. Im Gegensatz zum Junior- oder Net-comp@ss besteht er aus insgesamt 11 Grundmodulen, die alle unabhängig voneinander absolviert werden können. Jedes erfolgreich abgelegte Grundmodul wird in Form eines offiziellen Zertifikats bescheinigt. Zudem gibt es sogenannte Spezial-Module (comp@ss spezial), die eine Vertiefung der Grundmodule darstellen oder Themen behandeln, die von den Grundmodulen nicht abgedeckt werden. Die spezial Module sind von Einrichtung zu Einrichtung unterschiedlich und werden nicht Berlinweit abgestimmt. Sie werden von der jeweiligen Einrichtung nur beschrieben. Die Inhalte der Module des comp@ss 4U werden hingegen zwischen



No: 123 456 789

# Zertifikat

**Frau Maximilia Muster, geb. 01.02.1990**  
 hat das Modul  
**Textverarbeitung**  
 erfolgreich abgeschlossen.  
 Das Arbeitsergebnis entsprach den Qualitätskriterien des  
 compass 4U.

Der/Die Teilnehmer/in kann Texte innerhalb eines Textprogramms eingeben, korrigieren und mit Einsatz von Tastatur- und Maus-Befehlen Zeichen, Absätze und Aufzählungen formatieren, Grafiken einfügen, tabellarische Aufzählungen erzeugen, längere Texte mit Hilfe von Überschriften und Kopf- und Fußzeilen strukturieren, Seitenzahlen einfügen und eine Gliederung erstellen. Er/Sie besitzt die gestalterische Kenntnisse und Fähigkeiten, um ein dem Inhalt entsprechendes Layout mit einheitlichen, wiederkehrenden Formatierungen einzurichten.

  
 Unterschrift  
 Berlin, den Tag Monat 2002

  
 Unterschrift  
 Berlin, den Tag Monat 2002

  
 Unterschrift  
 Berlin, den Tag Monat 2002

**comp@ss**



Jugendnetz-berlin.de



**Berlin**  
 Senatsverwaltung für  
 Bildung, Jugend und Sport

Der compass ist das Ergebnis einer Zusammenarbeit aller beteiligten Einrichtungen, die sich auf Einhaltung eines gemeinsamen Qualitätsstandards verpflichtet haben. Die Qualität wird regelmäßig entsprechend den technischen und gesellschaftlichen Standards überprüft und verbessert. Weitere Informationen und eine Liste aller beteiligten Partner gibt es unter [www.compass-berlin.de](http://www.compass-berlin.de).

den Partnern abgestimmt und sind verbindlich und kann so auch Bewerbungen beigelegt werden.

Der Unterschied zwischen comp@ss und Europäischem Computerführerschein besteht erstens darin, dass beim comp@ss etwas weniger Kenntnisse in Bürosoftware und dafür mehr Kenntnisse in Kreativ-Software und Systemadministration vermittelt werden. Zweitens werden neben den technische Fähigkeiten viele soziale Kompetenzen trainiert. So werden Kinder befähigt, sich in fremden Einrichtungen mit anderen Regeln zurechtzufinden. Ein hoher Stellenwert genießt die Förderung von Teamarbeit. Drittens sind die Aufgabenstellungen kind- und jugendgerecht. Sie entstammen also mehr der Hobby und Freizeitwelt, denn der Arbeitswelt.

Ein Teilnehmer aus der Berufs-, Aus- und Fortbildung in den neuen Medienberufen begrüßte die Idee, den comp@ss 4U Jugendlichen als Bestandteil für Bewerbungsmappen zu empfehlen. Seiner Meinung nach würden potentielle Arbeitgeber solche Zertifikate schon seit langem fordern und daher auch begrüßen.

Alle Teilnehmer werteten abschließend die Bestrebungen mit dem comp@ss einen Berlinweit gültigen Computerführerschein für Kinder und Jugendliche zu schaffen als äußerst sinnvoll. Vier Teilnehmer wollen sich zukünftig auch selbst aktiv an der Entwicklung des comp@ss beteiligen. Alle Teilnehmer wollen künftig regelmäßig über den aktuellen Stand der Entwicklung informiert werden. ■

## 2.11 Kooperationen von Jugendhilfe und Schule

Michael Hammerbacher, Günter Thiele

1. Einleitungsthesen: Warum Kooperation von Jugendhilfe und Schule?
2. Bildungspolitische und gesetzliche Grundlagen der Kooperation von Jugendhilfe und Schule
3. Darstellung des Förderprogrammteils „Kooperationsprojekte von Jugendhilfe und Schule“ im Rahmen des jugendnetz-berlin.de
4. Weitere Möglichkeiten der Unterstützung

### 1. Einleitungsthesen: Warum Kooperation von Jugendhilfe und Schule?

*Gute Gründe für die Kooperation von Schule und Jugendhilfe?*

Probleme der Kinder und Jugendlichen, sei es im familiären oder sozialen Bereich, oder bei der beruflichen Orientierung, beschäftigen Schule und Jugendhilfe gleichermaßen. Also müssen diese auch gemeinsam, mit ihren jeweiligen spezifischen Zugängen und Möglichkeiten, den Kindern und Jugendlichen Hilfe und Unterstützung anbieten.

*Hindernisse: Vorbehalte zwischen LehrerInnen und PädagogInnen in der außerschulischen Jugendarbeit*

Einerseits gibt es Vorbehalte von PädagogInnen aus der außerschulischen Jugendarbeit, die der Schule vorwerfen zu wenig auf die sozialen Bedürfnisse der Kinder und Jugendlichen einzuge-

hen. Sie propagieren eher ein Lernen „ohne Zwang“. Die Wurzel dieses Konfliktes liegt u.a. in der pädagogischen Diskussion der siebziger Jahre in der „alten“ Bundesrepublik, wo die Schule häufig als eine „repressive Institution“ gegenüber einer „emanzipatorischen“ außerschulischen Jugendarbeit gesehen wurde.

Andererseits wird von den LehrerInnen gegenüber der außerschulischen Jugendarbeit die Kritik formuliert, dass die KollegInnen aus der Jugendarbeit den Bildungsauftrag nicht wahrnehmen und sich in ihrem „zwanglosen“ Raum von der Schule abschotten.

*Ideologischer Streit verlor in den neunziger Jahren an Bedeutung*

Kooperationen von Jugendhilfe und Schule wurden in den neunziger Jahren u.a. durch die Einrichtung und Institutionalisierung von Schülerclubs befördert. Schule verändert sich durch diese Zusammenarbeit:

- die Schule öffnet sich;
- das Schulklima wird positiv beeinflusst;
- die Kinder- und Jugendlichen können in den Schülerclubs demokratische Strukturen kennenlernen und ihre Interessen formulieren;
- die Kinder- und Jugendlichen erwerben in praktischen Projekten neue

Kompetenzen wie Teamfähigkeiten und demokratische und gewaltfreie Konfliktlösungsstrategien.

In den letzten Jahren ergaben sich neue Kooperationen zwischen Kinder- und Jugendeinrichtungen der ausserschulischen Kinder- und Jugendarbeit und der Schule. Besonders medienpädagogische Aktivitäten boten Gelegenheit der Zusammenarbeit:

- bei der Erstellung und Pflege von (Schul-) Homepages;
- bei der Herausgabe von SchülerInnenzeitungen;
- bei Musik-, Kunst- und Videoprojekten;
- bei der Unterstützung der Jugendlichen bei der Berufsorientierung und Erstellung von Bewerbungen;
- bei der Unterstützung von Projektunterricht der Schule.

Themenbereiche der Zusammenarbeit sehe ich in Zukunft u.a. in folgenden Bereichen:

- der besonderen Förderung von Mädchen bei der Nutzung neuer Medien,
- bei der Einbeziehung von Elementen aus der politischen Jugendbildung in die medienpädagogische Arbeit;
- bei der Förderung von Chancengleichheit (beim Zugang zu und der Nutzung von neuen Medien für sozial-benachteiligte Kinder und Jugendliche).

## **2. Bildungspolitische und gesetzliche Grundlagen der Kooperation von Jugendhilfe und Schule**

Die Öffnung der Schule und die erweiterte Kooperation von Schule und Jugendhilfe werden seit vielen Jahren in vielen Grundsatzpapieren gefordert. Sie sind auch Thema in der aktuellen Diskussion um Schulqualität und Förderung der Schulentwicklung. Mit einer stärkeren Öffnung der Schule wurden in mehreren europäischen Staaten gute Erfahrungen

gesammelt. Die „breite Schule“ in den Niederlanden und die „Produktionsschule“ in Dänemark zeichnen sich aus durch verstärkte Differenzierung der Arbeitsformen, breites Bildungsangebot, gemeinsame Arbeit von Lehrern, Sozialarbeitern, Eltern und anderen „Erziehern“ und die sehr enge Verknüpfung der Schule mit dem gesellschaftlichen Umfeld.

Das von Bund und Ländern eingesetzte „Forum Bildung“ stellte notwendige Veränderungen in Deutschland fest: „Öffnung des Lernens bedeutet angewandtes Lernen in Zusammenhängen; die Segmentierung von Unterrichtsinhalten wird zu Gunsten ganzheitlichen und projektorientierten Lernens zurückgedrängt. Dies ist eine wichtige Voraussetzung für die gemeinsame Vermittlung von fachlichen und überfachlichen Kompetenzen. Eine Bildungseinrichtung, die sich öffnet, bezieht konsequent andere Lernorte außerhalb der Einrichtung und den Sachverstand von außen in ihre Arbeit mit ein.“ Das Forum formulierte als vordringliche Handlungsfelder u.a.: „stärkere Unterstützung von Bildungseinrichtungen bei Aktivitäten der Öffnung; dazu gehört auch eine selbständigere Entscheidungsbefugnis von Schulen über die Verwendung von Schulräumen außerhalb der Unterrichtszeiten; Schaffung von rechtlichen Rahmenbedingungen, die Unterricht außerhalb von Schule und den Einsatz von Nicht-Lehrern als Experten in der Schule erleichtern und eine flexiblere Gestaltung der Stundentafel zulassen;“ (Forum Bildung, Neue Lern- und Lehrkultur – Vorläufige Empfehlungen des Forum Bildung, Stand 18.07.01, [www.forumbildung.de](http://www.forumbildung.de))

Die Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder (KMK) und die Arbeitsgemeinschaft für Jugendhilfe (AGJ) verständigten sich 1999 darüber, „in welchen Handlungsfeldern Kooperationen beider Bereiche im Sinne der Persönlichkeitsentwicklung junger Men-



schen erforderlich sind.“ Sie stimmten darüber ein, „daß bestmögliche Bedingungen für die erfolgreiche Bildung und Förderung junger Menschen in der Schule bzw. in der Kinder- und Jugendhilfe nur dann zu realisieren sind, wenn die Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen ganzheitlich als Bedingungsgefüge gesehen und in die pädagogischen Aktivitäten einbezogen werden. Weder Schule noch Kinder- und Jugendhilfe sind aber für sich alleine in der Lage, diese Ganzheitlichkeit ihres pädagogischen Angebots bzw. Auftrags ohne die Kooperation mit dem jeweils anderen wirklich umzusetzen und zu realisieren.“ (Zusammenarbeit von Schule und Jugendhilfe - Bericht über gemeinsame Beratungen von KMK und AGJ (1999), [www.agj.de](http://www.agj.de)) Sowohl das Kinder- und Jugendhilfegesetz als auch der Entwurf für das neue Berliner Schulgesetz fordern dementsprechend eine Zusammenarbeit von Schule und Jugendbildung. Die Koalitionsvereinbarung zwischen SPD und PDS in Berlin enthält im Abschnitt „Schule“ u.a. die Absichtserklärungen: „Die Zusammenarbeit von Jugendhilfe und Schule muss durch das neue Schulgesetz verbindlich geregelt werden.“

Jugendhilfe und Schule haben eigenständige Bildungsaufträge; die Bildungsangebote und -ziele müssen in einer Gesamtplanung (Jugendhilfeplanung und Schulentwicklungsplanung) koordiniert werden.“

*Im Entwurf für das neue Berliner Schulgesetz lautet der §5 „Öffnung der Schulen, Kooperationen*

(1) Die Schulen öffnen sich gegenüber ihrem Umfeld. Zu diesem Zweck arbeiten sie im Rahmen des Bildungs- und Erziehungsauftrags mit den Trägern der öffentlichen und freien Jugendhilfe sowie mit außerschulischen Einrichtungen und Personen zusammen, deren Tätigkeit sich auf die Lebenssituation der Schülerinnen und Schüler auswirkt.

(2) Die Schulen können dazu im Einvernehmen mit der zuständigen Schulbehörde insbesondere Vereinbarungen mit den Trägern der öffentlichen und freien Jugendhilfe und der beruflichen Fort- und Weiterbildung, den Musikschulen, den Volkshochschulen sowie Sport- und anderen Vereinen schließen.

(3) Die Schulen können ihren Kooperationspartnern Räume und technische Ausstattung entgeltfrei zur Nutzung überlassen.“

Bildungspolitisch ist unstrittig, dass Wege und Strukturen der Zusammenarbeit zwischen Jugendhilfe und Schule weiter ausgebaut und stabilisiert werden sollen. Langjährige Praxiserfahrungen zeigen, dass hierfür beide Institutionen Kompetenzen und Strukturen ausbauen müssen, die eine systematische und auf Kontinuität angelegte reibungsarme Kooperation erleichtern. KMK und AGJ heben hierfür u.a. Projektunterricht, Arbeitsgemeinschaften, Aufsuchen außerschulischer Lernorte als besonders geeignete Kooperationsfelder hervor.

All diese Überlegungen treffen für den immer wichtiger gewordenen Bereich der Unterstützung der Entwicklung von Medienkompetenz in besonderem Maße zu. Den spezifischen Organisationsformen und Arbeitsweisen der Jugendarbeit ist erlebnis- und handlungsorientierte Medienarbeit deutlich näher als herkömmliche Formen der schulischen Arbeit – und damit die Kooperation erleichternder. Eine nüchterne Bestandsaufnahme in der Bundesrepublik zeigt allerdings:

Die Kooperationsempfehlungen der Länder sind i.d.R. so allgemein gefasst, dass sie auf die Zusammenarbeit im Rahmen der einzelnen Aufgaben- und Themenbereiche nicht eingehen. Zwar gaben 9 der 13 umfragebeteiligten Länder an, medienpädagogische Kooperationsprojekte zwischen Schule und Jugend-

arbeit zu fördern und meldeten dabei insgesamt 15 Projekte. „Kritisch ist zu bemerken, dass offene Angebote keine Kooperationsprojekte sind. Daher bleiben von den 15 gemeldeten Projekten nur noch 7 Projekte übrig, in denen eine Zusammenarbeit im Bereich Medienpädagogik tatsächlich praktiziert wird.“

(AK „Medienkompetenz“ der JMK / AGOLJB, Endbericht über die Ergebnisse der Länderumfrage Stand der Umsetzung des JMK - Beschlusses „Medienpädagogik als Aufgabe der Kinder- und Jugendhilfe“ vom 13./14. Juni 1996, Februar 2002)

### **3. Darstellung des Förderprogrammteils „Kooperationsprojekte von Jugendhilfe und Schule“ im Rahmen des jugendnetz-berlin.de**

#### *3.1 Warum sind medienpädagogische Kooperationsprojekte von Jugendhilfe und Schule Bestandteil des Förderprogramms?*

Der Programmbereich, „Kooperationsprojekte von Jugendhilfe und Schule“ ist Bestandteil des Förderprogramms, „weil Schule und Jugendhilfe im medienpädagogischen Bereich mehr kooperieren müssen, um Kinder und Jugendliche besser auf die Nutzung der neuen Medien vorzubereiten und sie bei deren Nutzung besser zu begleiten“ (aus der Programmbeschreibung 2001).

Um dies mit Zahlen zu unterlegen: Über die Hälfte der Berliner Haushalte haben keinen Internetzugang. Nach Angaben des Statistischen Bundesamt für das Jahr 2001 haben 79 Prozent der Familien mit einem Kind und 76 Prozent der allein Erziehenden einen Computer in ihrem Haushalt. Dies bedeutet, dass ein Fünftel der Kinder und Jugendlichen keinen Zugang zu einem heimischen PC hat. Dies sind zu allererst Haushalte mit geringem Einkommen und geringem Bildungsstand. Die Nutzung des PCs und

des Internets ist nach aktuellen Untersuchungen eine Domäne mittelständischer Haushalte und männlicher Personen. Für eine gleichberechtigte Sozialisation aller Kinder und Jugendlicher und für die Herstellung von Chancengleichheit für die Berufsbeteiligung und gleichberechtigte demokratische Teilhabe ist die Möglichkeit der Nutzung des Internets und des PCs heute aber eine wichtige Voraussetzung.

#### *3.2 Die Ausschreibung des Programmteils:*

Wir haben die Fördermöglichkeiten bewusst offen gehalten, weil modellhaftes arbeiten viel Offenheit benötigt. So konnte Hardware, Software, die Übernahme von Providergebühren und Verbrauchskosten sowie Honorare für medienpädagogische Arbeit und die Wartung der Hardware beantragt werden.

##### *3.2.1 Ausschreibungskriterien im Programmbereich:*

Die Ausschreibung zu dem Programmbereich beinhaltete sechs Kriterien:

- Kooperationsprojekte von Jugendhilfe und Schule
- Neue thematische Profilierungen ermöglichen
- Zugangschancen für sozial-benachteiligte Jugendliche zu den Informations- und Kommunikationstechnologien zu erhöhen
- demokratische Lernprozesse sollten unterstützt werden
- technisches und inhaltliches Lernen miteinander verbunden werden
- Kreativität und Teamarbeit gefördert werden.

##### *3.2.2 Was ist mit modellhaften Projekt gemeint?*

Ziel war es, in jedem Großbezirk mindestens ein modellhaftes Vorhaben zu fördern. Mit modellhaft ist gemeint, dass bei den Kooperationsprojekten von Jugendhilfe und Schule konzeptionell und inhaltlich neue nachahmenswerte Ideen

entwickelt werden. Im Kern ging es darum, die Arbeit mit dem PC nicht auf das technische Verständnis zu reduzieren, sondern in die pädagogische Arbeit – natürlich der Altersgruppe und dem sozialen Umfeld entsprechend – die Orientierung auf thematische Arbeit, Projektdidaktik und die kritische Nutzung der PC-Technologie mit einzubeziehen.

### 3.3 Umsetzung des Förderprogramms

Am 15.3.02 war der Förderantragsschluss. 33 Projekte aus 11 Großbezirken stellten Förderanträge. Am 24.4.02 tagte das Fördergremium. Hier wurde beschlossen, 19 Projekte aus 10 Bezirken zu fördern. Ein weiteres Projekt wurde in das Schülerfirmenprogramm der DKJS übernommen. Die Gesamtfördersumme beträgt 73.911 Euro.

### 3.4 Erfahrungen und Überlegungen aus dem Förderprogramm *jugendnetz-berlin.de*

Nach einem Programmjahr lassen sich aus Programm- und Projektarbeit folgende Schlüsse für folgende Bereiche ziehen:

1. Für die Kooperation von Jugendhilfe und Schule;
2. Für medienpädagogische Fragestellungen.

#### 3.4.1. Für die Kooperation von Jugendhilfe und Schule:

Strukturen der Einrichtungen von Jugendhilfe und der Schule sind sehr unterschiedlich. Die Schule ist eine Institution deren Besuch Pflicht ist und in der Leistung bewertet, bzw. durch die Vergabe von Zensuren ausgedrückt wird. Der Besuch von Kinder- und Jugendfreizeiteinrichtungen ist dagegen freiwillig und eine Leistungsbewertung im Sinne der Schule findet nicht statt. Beides sind jedoch Bildungseinrichtungen.

Die Kooperation findet somit zumeist nur dort statt, wo eine Leistungsbewer-

tung von Seiten der Schule nicht notwendig ist: im Freizeitbereich und im freiwilligen Bereich, wie z.B. Projekttagen oder Arbeitsgemeinschaften.

Die Schule selbst muss einen Strukturwandel vollziehen und die Jugendhilfe muss bereit sein, diesen zu fördern und zu unterstützen. Dieser Strukturwandel beinhaltet z.B. Projektunterricht und differenzierte Leistungsbewertungen. Diese aber nicht im Sinne von „Auslese“ – sondern im Sinne der positiven Benennung von Stärken und der Behebung von (Lern-) Schwächen. Dies sind strukturelle Voraussetzungen für eine verbesserte Zusammenarbeit von Schule und Einrichtungen der Jugendhilfe.

#### Öffnung von Schule:

Neben den skizzierten strukturellen Veränderungen, ist eine Öffnung der Schule, u.a. auf der Ebene „der Öffnung der Ressourcen der Schule für das kommunale Umfeld“ notwendig. Hierzu gehört auch die Jugendhilfe. Oder in eine Frage formuliert: Wieso muss der PC-Raum der Schule am Nachmittag und am Abend geschlossen sein?

Ein möglicher Ansatz und Chance in Berlin ist mit der Einführung von 30 weiteren Ganztagschulen in Berlin gegeben. Hier besteht eine Chance zur Öffnung von Schule im oben beschriebenen Sinne.

#### 3.4.2 Medienpädagogische Fragestellungen:

Wie ist es möglich, mit sozial-benachteiligten Kindern und Jugendlichen mit den Informations- und Kommunikationstechnologien im Sinne einer demokratischen und interkulturellen Medienpädagogik zu arbeiten?

Gemeinsam mit den Projekten und anderen am Programmbereich beteiligten, werden wir uns im kommenden Projektjahr dieser Frage intensiv widmen. Die Nachfrage nach Inhalten aus der Projektdidaktik und nach thematischen Arbeiten

in den am jugendnetz-berlin.de beteiligten Einrichtungen ist sehr groß. Der Wunsch nach der Phase der „Ausstattung“, im kommenden zweiten Jahr zu einer thematisch bestimmten medienpädagogischen Arbeit zu kommen ist bei vielen Projekten vorhanden. Interessante Projekte, die als Beispiel dienen können, wie das Berlin-Neuköllner „Projekt4you“ ([www.projekt4you.de](http://www.projekt4you.de)) gibt es durchaus. Hier haben Schulen mit Jugendzentren zu interkulturellen Themen mit demokratischen Methoden medienpädagogisch kooperiert. Ziel ist es, gemeinsam herauszufinden welche Schritte in einem Vorhaben im Sinne der Fragestellung zu gehen sind, aber auch welche Grenzen, die u.a. in der Technik begründet sind, vorhanden sind.

Fortbildungen und Seminare:

In der medienpädagogischen Fortbildung der PädagogInnen müssen verstärkt didaktische und inhaltliche Themen aufgenommen und angeboten werden.

Unterstützung der Projekte:

Die medienpädagogischen Kooperationsprojekte brauchen gerade in der Situation des Personal- und Ressourcengangs eine intensive Unterstützung. Ein Förderprogramm ohne eine entsprechende Begleitung ist wenig erfolgreich.

Eine unterstützende zusätzliche Fachbegleitung vom September bis zum Dezember 2002 wurde deswegen durch den Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V. angeboten. Ein Mobiles Seminar-Team (MST) für Kinder und Jugendliche bot kostenlose Kurse für „Kooperationsprojekte von Jugendhilfe und Schule“ (Schülerclubs, Schulstationen, außerschulische Kinder- und Jugendeinrichtungen) an. Im Rahmen des Förderprogramms wurde von der ASJ der DKS bei der RAA Berlin ein Medienpädagogischer Fachtag zur Auswertung des ersten Programmjahres organisiert.

#### 4. Weitere Möglichkeiten der Unterstützung

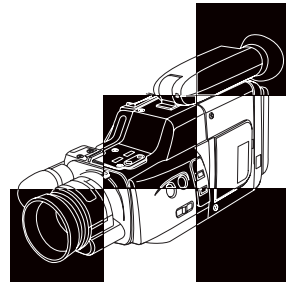
Zur Unterstützung der Arbeit werden Fortbildung und Fachbegleitung angeboten.

Die Abteilung Medien des LISUM empfiehlt in ihrer Handreichung „Medienerziehung in der Berliner Schule“, regelmäßig medienpädagogische Projekte in Kooperation mit außerschulischen Einrichtungen durchzuführen. Sie unterstützt Schulen und außerschulische Einrichtungen bei solchen Kooperationen:

- Sie bietet gemeinsame Fortbildungen an, in denen über die Vermittlung von Handhabungsfertigkeiten und Funktionswissen hinaus die eigene Erprobung und Reflexion verschiedener Nutzungsmöglichkeiten in fächerübergreifenden, projektorientierten, selbstorganisierten und kooperativen Lernformen und die gemeinsame Reflexion ihrer Relevanz und ihrer potenziellen Konsequenzen, auch für die eigene Praxis, ermöglicht und erprobte Projektbeispiele und -materialien angeboten und ihre Übertragbarkeit reflektiert werden.
- Sie bietet im Arbeitsbereich „Kooperation Schule Jugendarbeit“ personelle und finanzielle Unterstützung bei Kooperationsprojekten an.
- Sie bietet im Projekt Kids on Media – KOM – zusammen mit dem Offenen Kanal Berlin Beratung und Projektbegleitung an.
- Sie führt im November 2002 die Fachtagung „Schulprofil Medienkompetenz III“ mit dem Schwerpunkt „Kooperation Schule Jugendhilfe“ durch und plant für 2003 die Fachtagung „Schulprofil Medienkompetenz IV“ mit dem Schwerpunkt „Schule und Jugendhilfe kooperieren im regionalen Umfeld“. ■

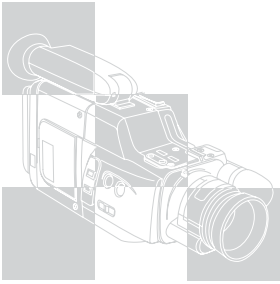
# Ausblick

---



# Ansblick

---



### **3.1 Medienbildung und Qualitätsentwicklung**

#### **Neue Entwicklungen in der Berliner Jugendarbeit**

Wolfgang Witte

Die Entwicklung von Konzepten und Handlungsorientierungen haben in Jugendarbeit und Medienpädagogik nicht nur in Berlin eine langjährige Tradition, wobei sich beide Bereiche zwar eigenständig, aber auch vielfach miteinander verknüpft entwickelten. Erinnerung sei hier z.B. an die handlungsorientierte politisch motivierte Medienarbeit des Jugendfilmstudios, die in engem Kontext der außerschulischer Bildung stand, an die vielgestaltigen Angebote der medienbezogenen kulturellen Kinder- und Jugendbildung und die zahlreichen Medienprojekte der Offenen Kinder- und Jugendarbeit.

Die Zunahme des Medieneinsatzes in der Jugendarbeit während der neunziger Jahre, die ebenso der Verbreitung der neuen Medien als auch zusätzlichen Fördermöglichkeiten, insbesondere durch AFG-geförderte ABM, LKZ und SAM-Maßnahmen<sup>(1)</sup>, zu verdanken ist, ermöglichte zahlreiche neue Projekte der Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen. Ein sehr großer Teil dieser Angebote orientierte sich konzeptionell jedoch kaum an den Konzepten der bisherigen – westdeutschen – Jugendarbeit, sondern fand in unterschiedlichen situativen Kontexten oft vor dem Hintergrund künstlerischer und medientechnischer Ausbildungen der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter eigenständige Begründungen.

Die Zunahme an medienbezogenen Angeboten mit Kindern und Jugendlichen, die häufig nur lose mit dem Fachdiskurs der Medienpädagogik z.B. im Rahmen der GMK<sup>(2)</sup> verbunden war und eine Trägervielfalt, die oftmals mehr durch Rivalität als durch Kooperation miteinander verbunden war, führte Ende der neunziger Jahre bei zahlreichen Trägern, bei der Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung e.V. (LKJ) und bei Jugendbehörden zu der Überzeugung, dass dieses wichtige Handlungsfeld der Jugendarbeit in einer eigenständigen Organisationsform zusammengefasst werden sollte, um einerseits intern an der eigenen Fachlichkeit zu arbeiten aber auch, um nach außen, gegenüber Verwaltungen und anderen steuernden Institutionen eine Lobbyarbeit leisten zu können. Hieraus entstand dann 1997 die LAG Medienarbeit e.V., die von nun an als Verband medienpädagogischer Einrichtungen das Arbeitsfeld repräsentierte. Zwei Fachtagungen 1998 und 1999 sowie die Tagung 2002, die die vorliegende Broschüre dokumentiert, zeigen die Bandbreite und Tiefe der konzeptionellen Arbeit der LAG. Als Nebeneffekt muss auch hervorgehoben werden, dass die kooperativen Beziehungen zwischen den Trägern die Atmosphäre und das Klima zwischen den Einrichtungen deutlich verbesserten.

Ein weiterer Schritt hin zu einer konzeptionellen fachlichen Verständigung stellte die Einrichtung der Arbeitsgemeinschaft nach § 78 SGB VIII durch den Landesjugendhilfeausschuss im Herbst 2000 dar. Auftrag dieser AG war – und ist – die Erstellung einer Rahmenkonzeption für die Medienbildung/Medienerziehung der Berliner Jugendhilfe unter besonderer Berücksichtigung der „Neuen Medien“ und der Kooperation mit dem Schulbereich. Eine aktuelle Notwendigkeit für diese AG ergab sich aus der damals stattfindenden Entwicklung des Förderprogramms jugendnetz-berlin.de, wofür die AG im ersten Jahr ihrer Tätigkeit konzeptionelle Grundlagen erarbeitete. Später folgten dann grundsätzliche Aussagen zur Förderung von Medienkompetenz im Rahmen der Jugendhilfe. Bei diesen Arbeiten wurde zunehmend klar, dass es für eine Verbesserung der Fachlichkeit der Medienbildung nicht ausreicht, allgemeine Feststellungen zur Förderung von Medienkompetenz zu treffen oder es bei der Beschreibung von best practice-Beispielen zu belassen. Es setzte sich die Auffassung durch, dass es am besten wäre, die Anforderungen der Medienkompetenzförderung möglichst mit der Arbeit in den Einrichtungen der Jugendarbeit zu verknüpfen und Qualitätskriterien, wodurch diese Ziele erreicht werden können, anzugeben. Auf jeden Fall sollte vermieden werden, einen Text zu produzieren, der mit den Strukturen der Jugendarbeit und den Einrichtungen nicht verbunden ist und deshalb wirkungslos bleiben würde.

Dieser Anspruch qualitätsorientierter Konzeptionsentwicklung konnte bislang am deutlichsten für den Aufgabenbereich Jugendarbeit gem. § 11 SGB VIII umgesetzt werden. Eine Unterarbeitsgruppe der AG nach § 78 SGB VIII<sup>(3)</sup> erstellte – verbunden mit einem intensiven Verständigungsprozess zwischen den Beteiligten – einen Text, der die Zielgruppendefinitionen, Handlungsorientierungen, Ausstat-

tungsanforderungen und fachlich-personellen Anforderungen für die Förderung von Medienkompetenz im Rahmen der Jugendarbeit im einzelnen ausführte, mit Qualitätskriterien verband und exemplarisch Vorschläge für Indikatoren zur fachlichen (Selbst-) Evaluation in den Einrichtungen der Jugendarbeit machte (siehe Kapitel 4). Es ist ein zentrales Anliegen dieses Textes, den in der Jugendarbeit medienpädagogisch Tätigen – die, wie oben ausgeführt, nicht immer über eine Fachausbildung für die Jugendarbeit verfügen – leicht nachvollziehbare konzeptionelle Orientierungen zu bieten. Wichtige Anregungen bei der Erarbeitung des Textes lieferten die Erfahrungen des Qualitätszirkels zur Medienarbeit im Bezirksamt Neukölln und die Ergebnisse der Projektgruppe WANJA der Universität Siegen<sup>(4)</sup>. Im Dezember 2002 wurde der Textbeitrag zur Förderung von Medienkompetenz in der Berliner Jugendarbeit durch den Landesjugendhilfeausschuss zustimmend zur Kenntnis genommen und liegt den Berliner Bezirken und Trägern der Jugendarbeit als Empfehlung vor. Gegenwärtig werden durch die AG nach § 78 SGB VIII weitere Empfehlungen zur Medienkompetenzförderung für die Aufgabenbereiche Ki-ta/Tagesbetreuung, erzieherischer Kinder- und Jugendschutz, Jugend-sozialarbeit/Jugendberufshilfe, Familienbildung, Jugendberatung, Kooperation Schule-Jugendhilfe erstellt<sup>(5)</sup>.

Die Ergebnisse der AG § 78 Medienbildung/Medienerziehung gingen auch ein in die parallel stattfindende Entwicklung des Förderprogramms jugendnetz-berlin.de. Hierbei entstanden in allen Berliner Bezirken Medienkompetenzzentren, deren Aufgabe es ist, die Jugendfreizeitstätten in ihrem Bezirk bei der Arbeit mit Medien, insbesondere Neuen Medien zu beraten. Die Ergebnisse der AG haben Anteil daran, dass diese Beratung neben dem notwendigen technischen Support auch eine konzeptionelle medienpädagogische Qualität bieten



kann.

Seit 2001 verstärkte sich innerhalb der Berliner Jugendämter und des Landesjugendamtes die Absicht eine berlinweite Initiative zur Qualitätsentwicklung der Jugendarbeit durchzuführen. Inspiriert durch das erwähnte WANJA-Projekt und das Modellvorhaben zum kommunalen Wirksamkeitsdialog in Nordrhein-Westfalen wurde das Berliner Modellprojekt „Qualitätsentwicklung der Berliner Jugendarbeit“ Anfang 2001 eingerichtet<sup>(6)</sup>. Auf drei Ebenen sollen – zunächst für die ca. 500 Berliner Jugendfreizeitstätten – Ergebnisse erarbeitet werden:

1. Für die wesentlichen Angebotsschwerpunkte der Offenen Kinder- und Jugendarbeit werden Kernaktivitäten herausgearbeitet sowie Ziele, Qualitätskriterien und Indikatoren beschrieben. Diese Beschreibungen werden in erster Linie zur Selbstevaluation und Konzeptionsentwicklung der Jugendfreizeitstätten eingesetzt werden. Sie sollen hierbei einerseits den Einrichtungen Orientierung bieten und andererseits „nach außen“, also gegenüber jugendpolitischen Steuerungsebenen und Kooperationspartnern wie z.B. Schule Ziele und Methoden der Praxis der Jugendarbeit verdeutlichen.
2. Es soll in einem zweiten Schritt ein abgestimmtes Berichtswesen für die Berliner Jugendarbeit erstellt werden, das die bisherigen Sachberichte, Zielvereinbarungen, qualitativen und quantitativen Erhebungen zusammenführt und für dia-logische Auswertungen nutzbar macht.
3. Im dritten Schritt soll das Modell eines „kommunalen Wirksamkeitsdialoges“ erarbeitet werden.

An dem Modellprojekt sind gegenwärtig sieben Berliner Bezirke mit ca. 25 Jugendfreizeitstätten in freier und öffentlicher Trägerschaft aktiv beteiligt, deren Arbeit durch eine Projektgruppe

koordiniert wird<sup>(7)</sup>. Deren Ergebnisse werden einer „Abstimmungsgruppe“ vorgelegt, in der alle Berliner Jugendämter und sieben Vertreter freier Träger mitarbeiten. In einem weiteren, abschließenden Schritt sollen die Ergebnisse durch die Arbeitsgemeinschaft der Berliner Öffentlichen Jugendhilfe (AG BÖJ) bestätigt werden.

Gegenwärtig findet die Bearbeitung der ersten drei Angebotsschwerpunkte „Offener Bereich der Jugendfreizeitstätten“, „Partizipative Kinder- und Jugendarbeit“ und „Medienpädagogische Angebote“<sup>(8)</sup> statt. Jeder Schwerpunkt wird durch mindestens zwei Einrichtungen freier und öffentlicher Träger aus mindestens zwei Bezirken untersucht und beschrieben. Der Schwerpunkt „Medienpädagogische Angebote“ wird durch die Bezirke Neukölln und Tempelhof-Schöneberg bearbeitet. Auch hier bieten die Ergebnisse der oben beschriebenen AG § 78 eine Orientierung. Der entscheidende Unterschied und der angestrebte Fortschritt im Rahmen des Modellprojektes „Qualitätsentwicklung der Berliner Jugendarbeit“ liegt jedoch darin, dass hier die zentralen Kernaktivitäten des medienpädagogischen Handelns untersucht und mit Qualitätskriterien, Zielbeschreibungen und Indikatoren abgebildet werden, also nicht nur Zieldefinitionen der Jugendarbeit auf das praktisch-pädagogische Handeln „herunterdekliniert“ werden. Zu erwarten ist, dass mit den Ergebnissen des Modellprojektes ein weiterer Schritt in Richtung Praxistauglichkeit medienpädagogischer Konzepte geleistet wird<sup>(9)</sup>.

Auch wenn die WANJA-Projektgruppe wichtige Anstöße für das Zustandekommen des Modellprojektes gegeben hat, haben sich mittlerweile auch wichtige Unterschiede ergeben. Während die WANJA-Ergebnisse auf einer wissenschaftlichen Erforschung des Arbeitsfeldes basieren, entstehen die Ergebnisse des Berliner Modellprojektes durch

einen dialogischen interinstitutionellen Verständigungsprozess. Alle Ebenen der Jugendarbeit – Beschäftigte der Jugendfreizeitstätten, Jugendämter, freie Träger, Landesjugendamt und Oberste Landesjugendbehörde – sind hier einbezogen. Ferner berücksichtigt unser Projekt auch die Zielebene von Jugendarbeit. So werden grundlegende Handlungsorientierungen ausgewiesen und bezogen auf einzelne Kernaktivitäten, die die praktische medienpädagogische Arbeit typischerweise kennzeichnen, Arbeitsziele beschrieben. Mit ersten Arbeitsergebnissen auch zu den „Medienpädagogischen Angeboten“ ist ab Sommer 2003 zu rechnen. ■

<sup>(8)</sup> Die Arbeitsgruppen werden moderiert durch Prof. Dr. Marianne Meinhold, Niels Drobbe (beide Institut für Innovation und Beratung an der ev. FH Berlin e.V. - EFB-INIB -), Maria Frerichs und Rosy Peisker (LUV Sozialpädagogische Fortbildung)

<sup>(9)</sup> In der AG Medienpädagogische Angebote von Jugendfreizeitstätten arbeiten mit: Anke Brakemeier (Interkulturelle Zentrum für Mädchen und junge Frauen, BA Neukölln), Stefan Preschel, und Julius Legde (beide Outreach-Projekt - Verband für sozial-kulturelle Arbeit e.V.), Reinhilde Godulla und Torsten Wlock (Internetwerkstatt Netti, Verband für sozial-kulturelle Arbeit e.V.), Gerda Weißenberg (beide Jugendtreff „Die Insel“, Landesjugendwerk der AWO), Jürgen Macpolowski (Medienzentrum Clip, BA Tempelhof-Schöneberg), Manfred Schulz (BA Tempelhof-Schöneberg)

<sup>(1)</sup> Maßnahmen nach dem Arbeitsförderungsgesetz, Arbeitsbeschaffungsmaßnahmen, Maßnahmen mit Lohnkostenzuschuss und Strukturanpassungsmaßnahmen

<sup>(2)</sup> Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V.

<sup>(3)</sup> Die UnterAG bestand aus Reinhilde Godulla (Verband für sozial-kulturelle Arbeit e.V.), Maren Sierks (BA Neukölln), Christine Scherer (Pfefferwerk gGmbH), Klaus Kalb (BA Pankow), Michael Lange (WannseeFORUM), Klaus Spieler (Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V.), Günter Thiele (LISUM) und dem Autor

<sup>(4)</sup> Projektgruppe WANJA: „Handbuch zum Wirksamkeitsdialog in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit“, Münster 2000, s. auch: Ministerium für Frauen, Jugend, Familie und Gesundheit (Hrsg.): „Offene Kinder- und Jugendarbeit - Der Wirksamkeitsdialog“, 2002

<sup>(5)</sup> Der Text ist unter Kapitel 4 abgedruckt.

<sup>(6)</sup> Wolfgang Witte: „Überlegungen zu Steuerung und Qualitätsentwicklung in der Berliner Jugendarbeit“ in: Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Berlin e.V. (Hrsg.): „Sind wir gut? Qualitätsentwicklung und Qualitätssicherung in der Berliner Kinder- und Jugendarbeit“, Berlin 2002

<sup>(7)</sup> In der Projektgruppe sind die beteiligten Modellbezirke vertreten: Katharina Uhlemann (Pankow), Holger Jacobsen (Hellersdorf-Marzahn), Manfred Schulz (Tempelhof-Schöneberg), Karla Beckmann (Spandau), Elfie Wiegand/Birgit Haase (Reinickendorf, Sabine Schweele/Burkard Wiesner (Friedrichshain-Kreuzberg), Anke Brakemeier (BA Neukölln) sowie das LUV Sozialpädagogische Fortbildung (Hanna Biamino), die ModeratorInnen und das Landesjugendamt ( Evelyn Dentel und der Autor)

## 3.2 Evaluation des Programms Jugendnetz Berlin

Marc Tensil

Seit etwa einem Jahr wird in Berlin das Programm jugendnetz-berlin.de nach und nach umgesetzt. Längst hat für die Medienkompetenzzentren in den Bezirken die Arbeit begonnen, und inzwischen sind mehr als 80 Jugendfreizeiteinrichtungen und etwa 20 Schülerclubs an dem Programm beteiligt. Ziel des Förderprogramms ist es, die Voraussetzungen dafür zu schaffen, dass Berliner Kinder und Jugendliche – besonders weibliche und sozial benachteiligte – an das neue Medium Internet herangeführt werden können.

Mit dem Förderprogramm jugendnetz-berlin.de werden Mittel zur Anschaffung von Hard- und Software, für den Internetzugang sowie zur Qualifizierung des pädagogischen Personals bereitgestellt.

### Ziele der Evaluation

Mit der Evaluation von jugendnetz-berlin.de soll in einem frühen Stadium der Programmumsetzung ein differenzierter Überblick über unterschiedliche Fragen gewonnen werden. So gilt es u.a. zu untersuchen:

- welche internetbezogenen medienpädagogischen Angebote derzeit umgesetzt werden
- welche jugendlichen Zielgruppen damit erreicht werden
- wie groß die Akzeptanz der Angebote ist

- welche Kompetenzen vermittelt werden konnten
- wie sich die Arbeit der Freizeiteinrichtungen durch das Programm verändert hat
- welcher Qualifizierungsbedarf seitens der Mitarbeiter/innen auszumachen ist
- wie sich die Vernetzung der Freizeiteinrichtungen in den Bezirken konkret gestaltet.

Auf der Grundlage der Ergebnisse der Evaluation sollen Perspektiven für eine fachliche Weiterentwicklung des Programms erarbeitet werden.

### Methoden der Evaluation

Im Rahmen der Evaluation des Programms können drei Untersuchungsebenen unterschieden werden:

- Pädagogen der Jugendinfopoints und Schülerclubs
- Pädagogen aus den Medienkompetenzzentren
- Jugendliche in den Jugendinfopoints und Schülerclubs

Es werden Experteninterviews mit 24 verantwortlichen Pädagogen der Infopoints und Schülerclubs sowie mit Vertretern von 6 Medienkompetenzzentren geführt. Die Interviewpartner werden per Losverfahren ausgewählt, wobei jeder Bezirk vertreten sein soll. Die Befragungen

finden von Oktober bis Dezember 2002 statt.

Zeitgleich werden Fragebögen an alle im Förderprogramm jugendnetz beteiligten Jugendinfopoints und Schülerclubs verschickt. Der Fragebogen richtet sich an die leitenden Pädagogen und beinhaltet u.a. Fragen zum Qualifizierungsbedarf und zum Stellenwert von Inhalten und Zielen in der medienpädagogischen Arbeit.

In 24 zufällig ausgewählten Jugendinfopoints und Schülerclubs werden die dort anzutreffenden Jugendlichen von einer Interviewerin per Fragebogen interviewt. Somit wird eine berlinweite Stichprobe Jugendlicher in Jugendfreizeiteinrichtungen erzielt, mit der fundierte Ergebnisse über die Wirkung und Reichweite des Förderprogramms [jugendnetz-berlin.de](http://jugendnetz-berlin.de) hervorgebracht werden sollen.

Ab Januar 2003 werden die Interviews und Fragebogendaten ausgewertet. Bis Mitte März wird ein ausführlicher Ergebnisbericht erstellt. Beabsichtigt ist darüber hinaus, die Ergebnisse im Rahmen einer weiteren Tagung zu präsentieren, um als Grundlage für den Diskurs über Weiterentwicklungen des Programms zu dienen. ■

### **3.3 Jugendnetz Berlin „Zwischenbilanz und Perspektiven“**

Roland Geiger

Die rege Beteiligung an der Fachtagung, d.h. die große Anzahl aktiver TeilnehmerInnen, das große Spektrum der beteiligten Träger und Institutionen, die thematische Vielfalt, die sich darstellende Vernetzung – auch über Berlin hinaus – die Kombination von Bestandsaufnahme und Perspektive einerseits und praktischen Anleitungen andererseits, all dies verdeutlicht nachdrücklich, dass sich das Jugendnetz Berlin auf einem guten Weg befindet.

Das Jugendnetz Berlin steht sowohl für praktische Kooperation und Netzentwicklung, für das Zusammenwirken von öffentlichen und freien Trägern, für offene Kommunikation und Beratung im Beirat der Medienkompetenzzentren, für flexiblen und bedarfsorientierten Mitteleinsatz durch unbürokratische Zuwendungsverfahren, für die Schaffung von bezirklichen Netzknoten (Medienkompetenzzentren) als praxisnahe Orte der Initiierung, Unterstützung und Steuerung.

Ein Auftrag dabei ist die Angleichung der Ausstattung, aber auch und vor allem, der medienpädagogischen Praxis in den Berliner Bezirken.

Das Jugendnetz Berlin steht aber auch für Inhalte im Netz, für gelebte Kommunikation in Form von Chats, Netzstadtspielen und die Zusammenführung von ‚alten‘ und ‚neuen‘ Medien. ‚Medien stre-

ben nach Öffentlichkeit‘ wurde auf der Tagung formuliert. Die Potenziale hierfür wurden noch nicht ausgeschöpft. Kooperation zwischen Jugendarbeit, Schulen, Bibliotheken und z.B dem ‚Offenen Kanal‘ sind schon vorhanden, können aber noch ausgebaut werden. Ein eindrucksvolles Beispiel und ein Höhepunkt hierfür sind die Netd@ys Berlin und die Digital Days im Rahmen des Jugendnetzes. Die Plattform [www.jugendnetz-berlin.de](http://www.jugendnetz-berlin.de) soll sich noch verstärkt redaktionell öffnen und sich zu einem bidirektionalen Ort mit hohem Informations- und Gebrauchswert für Jugendliche entwickeln.

Medienpädagogische Arbeit zeigt sich als idealer Berührungspunkt von schulischer und außerschulischer Bildungsarbeit. Aus diesem Berührungspunkt soll ein Feld aktiver Kooperation von Jugendarbeit und Schule, unter Einbezug der jeweiligen Arbeitsansätze und Erfahrungen, weiterentwickelt werden. Eine Maßnahme hierfür ist die Verstetigung der Förderung der Schülerclubs.

In der internetgestützten Medienarbeit steckt das Potenzial neue Zielgruppen für die Jugendarbeit zu erreichen. Immer weniger über die reine Verfügbarmachung von technischer Ausstattung, sondern immer mehr über eine spannende, kreative Kombination der technischen Möglichkeiten mit gemeinsamer Gestal-

tung und Anwendung der neuen Kommunikationsformen. Wobei Medienpädagogik diese Kommunikationsformen mit lebensweltnahen Inhalten und kritischem Wissen über die Wirkung von Medien verknüpfen muss.

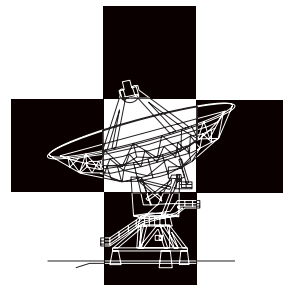
Eine Verbindung zwischen dem Internet und der Aufgabe der Entwicklung eines gemeinsamen Europas soll über die Schaffung eines europäischen Metropolennetzwerks (MetroYouth.Net) hergestellt werden. Im Jahr 2003 sollen Partner in europäischen Hauptstädten dafür gewonnen werden. Es soll ein Netz entstehen, das sowohl Jugendliche als auch Professionelle über das Internet und über gemeinsame Treffen in Verbindung und Austausch bringt.

Im ersten Jahr [jugendnetz-berlin.de](http://jugendnetz-berlin.de) zeigte sich auch, dass die Entwicklung der medienpädagogischen Praxis geräumiger Zeit bedarf, auch wegen technischer und bürokratischer Abläufe. Eine Verlängerung des Programms über die zwei Jahre hinaus ist also dringend geboten. Es zeigt sich aber auch, dass das Vorhandensein der technischen Ausstattung nicht zwangsläufig zu einer qualitativen medienpädagogischen Arbeit führt. Um möglichst vielen Jugendeinrichtungen über diese Schwelle zu helfen bedarf es weiterer gezielter Förderungen für die Erarbeitung von Inhalten, also medialen Produkten. Eine differenzierte Förderpraxis im 2. Förderjahr scheint dazu notwendig.

Und als letzter, konkreter Ausblick bleibt, daran zu erinnern, dass große Einigkeit darin besteht, im 2. Förderjahr, anlässlich der Veröffentlichung der ersten Evaluationsergebnisse durch die delphi gGmbH, eine weitere Fachtagung zu veranstalten. ■

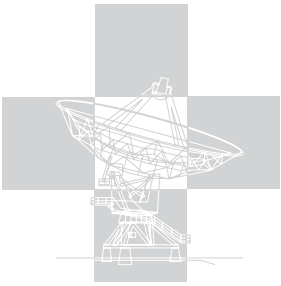
# Medienkompetenz

---



# Medienkompetenz

---





## **4 Medienkompetenz als zentrale Bildungsaufgabe der Jugendhilfe**

### **(Rahmenkonzeption zur Medienbildung/Medienerziehung in der Berliner Jugendhilfe - Arbeitsstand 9. April 2003)**

Landesjugendamt Berlin / Landesjugendhilfeausschuss  
AG Medienbildung/Medienerziehung <sup>(1)</sup>

#### **Vorbemerkung:**

Die Arbeitsgemeinschaft Medienbildung/Medienerziehung wurde im September 2000 von Berliner Landesjugendhilfeausschuss nach § 78 SGB VIII einberufen mit dem Auftrag, eine Rahmenkonzeption für die Medienbildung in der Berliner Jugendhilfe zu erarbeiten. Bis zum Frühjahr 2003 wurde der hier dokumentierte Text erstellt. Zu den Bereichen Kindertagesbetreuung, Jugendsozialarbeit/Jugendberufshilfe und Elternbildung sowie zur Kooperation von Jugendhilfe und Schule liegen noch keine fertigen Texte vor. Die vollständige Rahmenkonzeption wird voraussichtlich im Laufe des Jahres 2004 vorgelegt werden.

#### **1.1 Anforderungen an die Bildung und Erziehung junger Menschen in der Medien- und Informationsgesellschaft**

Wir befinden uns im Übergang von einer Industrie- zu einer Dienstleistungs-, Wissens- und Informationsgesellschaft. Diese sich herausbildende Gesellschaft steht für die Überwindung räumlicher Trennung, für zunehmende Dezentralisierung und Vernetzung und für internationale Arbeitsteilung. In der Informationsgesellschaft wird Medienkompetenz zu einer Schlüsselkompetenz, die die Teilhabe junger Menschen an der gesellschaftli-

chen Kommunikation ermöglicht.

Der gesellschaftliche Wandel ist mit einem Wandel der Kommunikationsformen verknüpft. Computer, neue Informations- und Kommunikationstechnologien prägen alle Lebensbereiche sowohl im Beruf wie in der Freizeit. Im Unterschied zu den traditionellen Massenmedien, die als Einwegkommunikation angelegt sind, besteht die Welt des Internet aus Teilnehmern, die sowohl Sender als auch Empfänger sind. Die sich hieraus ergebenden Chancen für Verständigung und Teilhabe müssen ausgebaut werden. Nutzer der Neuer Medien sind „Produser“, sowohl Produzenten als auch user.

Die Herausbildung der Informationsgesellschaft findet im Kontext anderer Entwicklungen und Herausforderungen statt. Der Wandel der sozialen Primärbeziehungen durch die Ausdifferenzierung von Familienkonstellationen sowie die verminderte Bindung an gesellschaftliche Großorganisationen führt zu einer wachsenden Bedeutung von Gleichaltrigenbeziehungen, Eigeninitiative und gegenseitiger Unterstützung für die Sozialisation junger Menschen. Die Schwächung traditioneller gesellschaftlicher Institutionen, die bislang Partizipation und Integration junger Menschen gewährleisteten, ist besonders in einer Zeit problematisch, in der totalitäre, nationalistische und rassistische Einstellungen sowie Gewalt-

neigung und Politikverdrossenheit weit verbreitet sind. Die Informations- und Kommunikationsgesellschaft muss neue zeitgemäße Wege finden, um die Mitwirkung von Kindern und Jugendlichen in der demokratischen Gesellschaft zu gewährleisten.

Junge Menschen in Berlin wachsen in einer Stadt auf, die sich mitten in einem tiefgreifenden Wandel befindet. Die frühere Industrie- und Verwaltungsstruktur wird abgelöst durch neue Strukturen der modernen Dienstleistungsgesellschaft. Stichworte dieses Wandels sind: die Internationalisierung von Wirtschafts- und Arbeitsbeziehungen, die rasch wachsende Verfügbarkeit von Informationen in der Wissensgesellschaft, der Wandel von Ausbildungswegen durch Modularisierung und Lebenslanges Lernen. Besonders für die Schichten der früheren Industriearbeiterschaft und für gering Qualifizierte müssen besondere Anstrengungen zur Integration in die veränderte Arbeitswelt unternommen werden.

Die Chancen junger Menschen Fähigkeiten und Kenntnisse im Umgang mit Medien zu erwerben, sind weitgehend von der sozialen Stellung ihrer Eltern abhängig. Der Besitz eines eigenen Computers und der übrigen notwendigen Technik richtet sich meist nach dem Einkommen der Familie. Für die Orientierung im Internet sind Sprachkenntnisse erforderlich, die schichtbezogen unterschiedlich ausgeprägt und besonders bei zahlreichen Jugendlichen nichtdeutscher Herkunft nicht ausreichend sind. Auch haben Mädchen seltener Zugang zum Internet. Die ungleiche Verteilung im kreativen Umgang mit Medien korrespondiert mit der ungleichen Verteilung von Bildungschancen. Die Förderung von Medienkompetenz muss verhindern, dass es weiter zur Ausweitung der „Wissenslücke“ zwischen Informierten und Uninformierten kommt.

Medienbildung als Vermittlung und Förderung von Medienkompetenz muss als Querschnittsaufgabe des gesamten Bildungswesens umgesetzt werden.

Ein zukunftsfähiges Bildungssystem muss die Förderung von Eigenständigkeit, sozialer Verantwortung, kommunikativen Fähigkeiten, interkulturellem Verständnis und friedlicher Konfliktlösung beinhalten. Diese Ziele können nur durch einen ganzheitlichen Bildungsansatz erreicht werden, der kognitives, soziales und emotionales Lernen handlungsbezogen verbindet. Hinzu kommt, dass gerade der Gebrauch neuer Kommunikations- und Gestaltungsmedien durch junge Menschen erneut die Frage nach der Berechtigung hierarchischer Erziehungsverhältnisse aufwirft. Kinder und Jugendliche wissen oft mehr über den Umgang mit Medien als Lehrer und Eltern.

Die Verfügbarkeit von Informationen unterstützt die individuelle Aneignung von Wissen und fördert die Modularisierung von Bildung, insbesondere im Bereich der Ausbildung. Jugendliche erwerben zu Hause, in der Schule oder in Einrichtungen der Jugendarbeit Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang mit Medien, die auch Bedeutung für ihre Chancen am Arbeitsmarkt und bei der Berufsfindung haben. Diese Kompetenzen erreichen zwar nicht die Qualität von formalen Abschlüssen, die durch Berufsausbildung erworben werden, genügen aber mitunter speziellen Anforderungen des Arbeitsmarktes. Andererseits werden in der beruflichen Bildung zunehmend Modulkonzepte, die definierte Teilqualifikationen beinhalten, verwendet, so dass auch Jugendliche, die keine Ausbildung beenden, zertifizierte Qualifikationsnachweise erhalten können. Mit der Modularisierung von arbeitsmarktrelevanten Qualifikationen ergeben sich für junge Menschen Perspektiven, durch die Entwicklung von Medienkompetenz auch ihre beruflichen Möglichkeiten zu verbessern.

Die „neuen“ digitalen Informations-, Kommunikations- und Gestaltungsmedien sind verknüpft mit den früheren Medien, nehmen deren Qualitäten auf und verbinden sie im multimedialen Kontext. Fernsehen/Video, Audio, Foto, Film und Druck sind sowohl in den Kosmos der digitalen Medien einbezogen, existieren jedoch auch in ihren früheren Formen weiter. Medienkompetenz bezieht sich deshalb sowohl auf die „neuen“ als auch auf die „älteren Medien“.

Medienkompetenz, die die Mitwirkung und Handlungsfähigkeit junger Menschen in einer großteils durch Medien geprägten Welt zum Ziel hat, umfasst:

- die technischen Fähigkeiten, die für die Bedienung von Medien notwendig sind
- die Fähigkeit zur kritischen Bewertung und Einordnung von Medienbotschaften
- Kenntnisse über die technischen, politischen, ökonomischen und sozialen Rahmenbedingungen der Medien
- Kenntnisse, um sich die den eigenen Interessen gemäßen Informationen verschaffen und eine geeignete Auswahl treffen zu können
- die Fähigkeit zur Nutzung von Medien für die Verbreitung eigener Botschaften und Informationen
- die Fähigkeit Medien im sozialen Zusammenhang als Kommunikations- und Gestaltungsmittel einzusetzen.
- die Fähigkeit zum lebenslangen, selbstorganisierten Lernen

Medienkompetenz wird so zu einer Basisqualifikation ähnlich dem Lesen, dem Schreiben und Rechnen.

### **1.2 Förderung von Medienkompetenz als Aufgabe der Handlungsfelder der Jugendhilfe**

Die Jugendhilfe hat neben Schule, Hochschule und Ausbildung einen eigenständigen Bildungsauftrag. In ihren

Handlungsfeldern Tagesbetreuung, Jugendarbeit, Jugendsozialarbeit und Elternbildung folgt sie einem auf Ganzheitlichkeit, Interessenorientierung, Partizipation, Lebensweltorientierung, Selbstorganisation und Integration zielenden Bildungsverständnis, das besonders gute Chancen für die zeitgemäße Förderung von Medienkompetenz bietet. Angebote zum Erlernen von Handhabungsfertigkeiten von spezieller Hard- oder Software stehen dabei nicht im Mittelpunkt der Arbeit, sondern sind integriert in die inhaltlichen Projekte.

#### **1.2.1 Kindertagesbetreuung**

Der Bildungsauftrag der Kindertagesstätten ist im § 22 SGB VIII und Berliner KitaGesetz §3 ausdrücklich benannt. Die Aufgabe kann im Hinblick auf die Anforderungen der Informationsgesellschaft jedoch nur erfüllt werden, wenn die Kindertagesstätten auf die Bedingungen der Informationsgesellschaft eingehen. Kinder sollen durch verantwortungsvolle medienpädagogische Arbeit darauf vorbereitet werden, Medien kritisch zu nutzen und dabei ihre Wahrnehmungs- und Gestaltungskompetenz zu schulen. Im Unterschied zur Jugendarbeit kommt den Pädagogen in der Arbeit mit Kindern die Aufgabe des „Filterns“ zu. Kinder bedürfen besonders der medienpädagogischen Hilfestellung. Im Mittelpunkt der aktiven Medienarbeit mit Kindern muss stehen, ihnen eigene Produktions- und Gestaltungsmöglichkeiten zu eröffnen. Dies verlangt altersspezifische Herangehensweisen. Es gilt, Kinder methodisch nicht zu überfordern. Spielerische Arbeitsformen und einfache Handhabung sind besonders wichtig.

So gibt es beispielsweise langjährige Erfahrungen, dass Kinder unter Anleitung in die Trickfilmarbeit eingewiesen werden, indem sie Knetfiguren erstellen und diese nachher mit der Videokamera abfilmen. Kinder erfahren so das Wech-

selspiel und die Balance zwischen materiell-sinnlicher und virtueller Welt auf plastische Weise. In der Kita können pädagogische Ziele mit verschiedensten Medien attraktiv umgesetzt werden. Dabei sollte ein einseitiger Gebrauch des Computers vermieden und vielmehr ein Medienverbund angestrebt werden; ein Zusammenspiel von Buch und Computer empfiehlt sich beispielsweise bei Märchen. Durch die Nutzung von entsprechenden Spielen kann erreicht werden, dass sich die Kinder mit Märchen auseinandersetzen und wieder das traditionelle Medium Buch zur Hand nehmen.

Computernutzende Kinder sind entgegen weitverbreiteten Vorurteilen vielfältig interessiert und aktiv, sie lesen mehr und nutzen öfter audiovisuelle Medien. Wenn Medienkompetenz als künftige Schlüsselqualifikation für alle Lernvorgänge begriffen werden soll, dann dürfen die Kitas nicht zögern, diese Fundamente früh zu legen, in einem Alter (ab 4 Jahre), in dem sich das konkret-anschauliche Denken ausprägt.

Medienwirkungsforschungen zeigen, dass viele Vorschulkinder noch nicht den Unterschied zwischen Werbung und Programm erkennen können. Eine medienpädagogische Aufgabe im Kita-Bereich bestünde beispielsweise darin, eine ansprechende didaktische Umsetzung (Puppen, Bastelarbeiten etc.) zu finden, um den Kindern so etwas wie Werbekompetenz zu vermitteln, ihnen die Unterschiede zwischen redaktionellen Inhalten und Werbung aufzuzeigen. Gerade in der Arbeit mit Kindern ist es notwendig, dazu beizutragen, die Kinder vor manipulativen Absichten und Medieninhalten zu schützen.

Auch im Kita-Bereich müssen Medien, die sonst zur Welt der Kinder gehören, in die pädagogische Arbeit einbezogen werden. Die Betonung der Notwendigkeit der Förderung von sozialer Primärerfahrungen

darf nicht dazu führen, dass Kinder keine medienpädagogische Förderung und Bildung erhalten. Hierzu gehört, dass auch die Erzieherinnen und Erzieher in diesem Arbeitsbereich die verbreitete Distanz zu technisch- und medienvermittelten Kommunikationsformen aufgeben und sich den medienpädagogischen Anforderungen öffnen und Chancen sowie Risiken geschickt vermitteln.

### 1.2.2. Jugendarbeit

Jugendarbeit richtet sich an Kinder und Jugendliche, die eigenständig und freiwillig die Angebote der Jugendverbände, der Jugendfreizeitstätten, der Jugendbildungsstätten, der Träger von internationalen Begegnungen und Erholungsmaßnahmen wahrnehmen. Die inhaltlichen Angebote knüpfen an den Interessen und an der Lebenswelt der jungen Menschen an und sind der Selbstorganisation, der Partizipation und einem ganzheitlichen, allgemeinen Bildungsverständnis verpflichtet. Sie richten sich an alle jungen Menschen, sollen jedoch zugleich eine präventive, kompensatorische und integrative Wirkung entfalten um Gefährdungen und sozialer Desintegration entgegenzuwirken.

Der Bildungsauftrag der Jugendarbeit ergibt sich aus § 11 SGB VIII (Schwerpunkt allgemeine Bildung, insbesondere soziale, politische, kulturelle, naturkundliche, gesundheitliche, technische Bildung) und dem Berliner AG KJHG § 6 (eigenständiger Bestandteil des Berliner Bildungswesens).

Die Förderung von Medienkompetenz hat in der Jugendarbeit eine lange Tradition. Besonders die produktive Medienarbeit hat sich als methodischer Ansatz durchgesetzt, wobei Jugendliche durch die Gestaltung eigener Produktionen wie z.B. Videofilmen und Hörspielen Themen der eigenen Erfahrungs- und Phantasiewelt bearbeiten und hierdurch Wirkungswei-

sen und Produktionstechniken im Medienbereich kennen lernen. In Tonstudios entstehen Radio- und Musikproduktionen, in selbstproduzierten Zeitungen stellen Kinder und Jugendliche Öffentlichkeit für ihre Anliegen her.

Der ganzheitliche Bildungsansatz der Jugendarbeit, die Interessen- und Lebensweltorientierung mit dem Ziel von Teilhabe und Partizipation bieten besonders günstige Voraussetzungen für die Förderung von Medienkompetenz.

Der Erwerb von Wissen im Bereich der neuen Kommunikations- und Informationstechnologien ist durch spielerisches Lernen und durch Modularisierung geprägt. Dem kann die Jugendarbeit durch Interessenorientierung, peer-learning, offene kooperative Lernformen und durch die Verknüpfung mit anderen Gestaltungs- und Inhaltsfeldern besonders gut entsprechen. Wissenschaftliche Untersuchungen zeigen, dass gerade benachteiligte junge Menschen erfolgreich durch die medienpädagogischen Angebote der Jugendarbeit erreicht werden.

### **1.2.3 Jugendsozialarbeit / Jugendberufshilfe**

Jugendberufshilfe als ein Handlungsfeld der Jugendsozialarbeit (§ 13 SGB VIII) richtet sich an junge Menschen, die sich bisher auf Grund von individuellen Beeinträchtigungen, insbesondere Motivations- und Lerndefiziten oder anderen sozialen Benachteiligungen nicht unter den verschärften Konkurrenzbedingungen des Arbeits- bzw. Ausbildungsmarktes behaupten konnten. Ihnen sollen im Rahmen der Jugendhilfe sozialpädagogische Hilfen angeboten werden, die ihre schulische und berufliche Ausbildung, Eingliederung in die Arbeitswelt und ihre soziale Integration fördern.

Mit zunehmender Bedeutung der Informations- und Kommunikationstechnolo-

gien im privaten und öffentlichen Bereich und der Akzentuierung fast aller Berufe durch die Datentechnik lassen sich die Chancen für die berufliche und soziale Integration benachteiligter junger Menschen nur durch die Vermittlung von Basisqualifikationen im Medienbereich erhöhen. Medienkompetenz muss deshalb integraler Bestandteil in ausbildungsvorbereitenden Bildungsangeboten werden.

Aus Medienprojekten in Jugendeinrichtungen ist erkennbar, dass auch benachteiligte Jugendliche große Bereitschaft zur Beschäftigung mit den neuen Kommunikations- und Mediensystemen zeigen und trotz schulischer Defizite zum Teil beeindruckende Kompetenzen in diesem Feld entwickeln. Anknüpfend an ihre bisherigen Erfahrungen im Umgang mit Medien sollen in den berufsbildenden Angeboten der Jugendhilfe unter geeigneten pädagogischen Rahmenbedingungen und unter Berücksichtigung des individuellen Leistungsstandes medien-spezifische Basisqualifikationen vermittelt werden. Darüber hinaus ermöglicht der Einsatz von geeigneter Lernsoftware oder Internet die Individualisierung des Lernprozesses, verhindert eine Über- oder Unterforderung und hilft bestehende Motivations- und Lernprobleme abzubauen.

Gegenwärtig werden im Rahmen von Modellprojekten benachteiligten jungen Menschen Module aus den Lern- und Arbeitsbereichen Informations- und Kommunikationstechnik, Printmedien und Desktop Publishing, audiovisuelle Produkte, digitale und Online-Medien und Veranstaltungsdokumentation vermittelt. Mit der Erschließung von Teilbereichen der alten und neuen Medien sollen sich für diese jungen Menschen große Chancen für die Qualifizierung in einem zukunftssträchtigen Berufsfeld und damit für ihre berufliche und soziale Integration eröffnen.

### 1.2.4 Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz

Der erzieherische Kinder- und Jugendschutz gilt heute als der zentrale Aufgabenbereich des präventiven Kinder- und Jugendschutzes überhaupt. Er soll nach § 14 Abs. 2 SGB VIII dazu dienen, „junge Menschen zu befähigen, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen und sie zu Kritikfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit und Eigenverantwortlichkeit sowie zur Verantwortung gegenüber Mitmenschen zu führen“ sowie „Eltern und andere Erziehungsberechtigte besser zu befähigen, Kinder und Jugendliche vor gefährdenden Einflüssen zu schützen.“

Diese Zielvorgaben machen deutlich, dass der erzieherische Kinder- und Jugendschutz ein umfangreiches Aufgabenfeld darstellt und sich mit seinen Angeboten an unterschiedliche Zielgruppen wendet. Es wird ebenfalls deutlich, dass es sich hier um eine Querschnittsaufgabe handelt.

Für den Jugendmedienschutz als Teil des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes beinhaltet die aktuelle Entwicklung der sich rasch weiterentwickelnden modernen Medien eine besondere Herausforderung.

In den letzten Jahren stand insbesondere die Frage nach der Wirkung von Mediengewalt im Mittelpunkt von Untersuchungen. In der öffentlichen Diskussion fanden sich dabei häufig die Extrempositionen „Verteufelung“ und „Verharmlosung“ als gegenüberstehende Positionen. Neuere Forschungsansätze betonen die Eigenaktivität des Rezipienten in der Auseinandersetzung mit Medieninhalten. Medienrezeption wird dabei eingebettet in den jeweiligen lebensgeschichtlichen Kontext. Aus den Ergebnissen ist zu schließen, dass Gewaltdarstellungen in Medien insbesondere dann eine Gefahr für

die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen darstellen, wenn deren Aufwachsen von Risikofaktoren begleitet wird, denen keine ausreichenden Schutzfaktoren gegenüber stehen.

Für Angebote des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes ist zu folgern, dass diese eingebettet sein müssen in die Lebensgeschichte der Zielgruppen und neben dem Alter auch das Geschlecht und die besondere persönliche und soziale Situation des jungen Menschen berücksichtigen sollten. Der Qualifikation von Eltern und Multiplikatoren kommt hier besondere Bedeutung zu.

Im weitesten Sinne stellt der Medien-schutz eine Erziehung zum Leben in Medienwelten dar. Er ist eine Hilfestellung in diesen Lebens- und Erlebnissräumen. Gleichzeitig stellt er eine Erziehung zum bewussten Konsumverhalten dar, bei dem der Einzelne Entscheidungen treffen muss und bei der das Unbewusste bzw. Unterbewusste, das von den Medien angesprochen wird, transparent gemacht wird.

### 1.2.5 Elternbildung

Eltern- und im weiteren Sinn Familienbildung nach § 16 SGB VIII ist als Bestandteil gesamtgesellschaftlicher Daseinsvorsorge zu sehen. Eltern sind für Kinder die frühesten und wichtigsten Vermittler von Erfahrungen in allen Lebensbereichen. Sie regen an, fördern oder grenzen ein – natürlich auch im Hinblick auf neue Informations- und Kommunikationstechnologien.

Um dieser Aufgabe gerecht werden zu können, benötigen Eltern selbst Medienkompetenz und ausreichende Informationen darüber, was für ihre Kinder in welcher Weise geeignet und hilfreich ist. Einseitige Verteufelung der neuen Medien ist so wenig angemessen wie ihre kommentarlose Übereignung an die Kinder unter dem Motto „davon verstehst du ohnehin schon mehr als ich“. Eltern

sollten wissen, was ihre Kinder lernen und welche Informationen ihnen wie zugänglich sind. Die Verantwortung dafür nehmen ihnen auch die neuen Medien nicht ab.

Im Hinblick auf die sich ständig verändernden Anforderungen an Familien, die sich ihrerseits in ihren Strukturen ebenfalls sehr viel stärker als noch vor einigen Jahren verändern, kommt der Familienbildungsarbeit ein hoher Stellenwert zu. Sie ist gehalten, in ihren Angeboten Bedürfnisse, Interessen sowie Erfahrungen von Familien in unterschiedlichen Lebenslagen und Erziehungssituationen zu berücksichtigen. Das bedeutet auch, ihnen Möglichkeiten medienpädagogischer Förderung und Bildung zu eröffnen, auf Risiken und Chancen gleichermaßen zu verweisen und sie stärker als bisher zu befähigen, sowohl die „älteren“ als auch die „neuen“ Medien verantwortlich und mit Vergnügen in ein letztlich keineswegs virtuelles Familienleben zu integrieren.

### **Exkurs**

#### *Entwicklungsphasen von Kindern und Jugendlichen, Medienkompetenz und Medienpädagogik*

Die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen ist wesentlich geprägt von individuellen, sozialen und kulturellen Gegebenheiten. Weil Kinder und Jugendliche sich unterschiedlich entwickeln, können Vorstellungen über Entwicklungsphasen kaum allgemeinverbindlich gelten. Andererseits geben Theorien über die kindliche und jugendliche Entwicklung eine grobe Orientierung auch für die Bedeutung von Medien für junge Menschen. Welche Medien, welcher Umgang mit Medien ist in welchem Alter förderlich? Was kann überfordern? Wo liegen Gefährdungen? Der Gebrauch von Medien durch Kinder muss im Kontext ihrer Intelligenzentwicklung und ihrer emotionalen

Entwicklung verstanden werden.

Aktuelle sozialwissenschaftliche und entwicklungspsychologische Konzepte verstehen das Kind als „Konstrukteur“ seiner eigenen Welt. Von Beginn seiner Entwicklung an wendet sich das Kind aktiv seiner Umgebung zu und untersucht sie mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln. Unermüdlich konstruiert es eine „zweite Realität“ in Kopf und Körper, „um sich mit seinen Bedürfnissen und Absichten mit der äußeren Welt in Beziehung setzen zu können.“ (H.J. Laewen). Alle Kenntnisse, die Kinder über sich selbst und die Welt erwerben, sind keine bloßen Abbilder, sondern immer auch Konstruktionen, Neuschöpfungen in die subjektive Bedeutungen eingehen. Dabei sind die Möglichkeiten zu konstruieren in starkem Maße abhängig von den Handlungsmöglichkeiten des Kindes und damit von seiner räumlichen und sächlichen Umgebung. Diese Umgebung ist aber nicht nur dinglicher und biologischer Qualität, sondern trägt gleichermaßen kulturelle Bedeutung. Das Kind setzt sich von Anfang an mit den kulturellen Prägungen seiner Umwelt auseinander.

Auch wenn Bildung immer nur Selbstbildung ist, darf das Kind nicht sich selbst überlassen bleiben: Um sich die Welt konstruierend aneignen zu können, benötigt es die verlässliche Beziehung einer vertrauten Bezugsperson, die es als „sichere Basis“ bei seinen Erkundungen nutzen kann, ein Gegenüber, das ihm antwortet, es versteht und zunächst auch seine Lebensbedingungen sichert. Durch die Reaktion dieser Person auf sein Handeln erfährt das Kind elementar, was eine Antwort, was ein Dialog ist. Ohne diesen sozialen Bezug wäre Bildung nicht möglich. In seiner Antwort greift der Erwachsene die Äußerungen, die „Themen“ des Kindes auf; er wählt dabei aus, erweitert diese und führt dabei auch in Richtungen, die ihm wichtig erscheinen. Gleichzeitig

bringt der Erwachsene auch eigene, ihm bedeutungsvoll erscheinende Themen in den Dialog mit ein. Dieser Dialog des Erwachsenen mit dem Kind als Antwort auf die Konstruktions- und Selbstbildungsprozesse des Kindes kann umfassend als Erziehung bezeichnet werden.

Damit grenzt sich eine zeitgemäße Pädagogik von traditionellen Konzepten ab, die eher darauf zielen, Kinder aus sich selbst heraus wachsen zu lassen und hierbei auf eine im Inneren der Kinder vermutete Natur zu vertrauen, wie es der aus der Botanik entlehene Begriff vom Kindergarten nahelegt. Die pädagogische Kunst besteht demgegenüber gerade darin, altersgemäß fordernde Handlungs- und Erfahrungsräume zu gestalten.

Die Integration der kindlichen Konstruktionen zu umfassenden Zusammenhängen vollzieht sich im Vorschulalter weitgehend über Handlungen. Die ersten Begriffe, die das Kind konstruiert, sind eher Handlungs- als Denkmuster im erwachsenen Sinne. Daraus ergibt sich, dass Kinder im frühen Alter insbesondere geeignete Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten und -räume benötigen.

Gerade für die erfolgreiche Förderung von Medienkompetenz ist es notwendig, dass Kinder Primärerfahrungen machen, die ihnen dann ermöglichen, Medienerfahrungen einzuordnen und Medieninhalte aktiv zu gestalten. Schon für Kleinkinder hat die fördernde personelle Zuwendung und die Inszenierung von Anregungen, z.B. mit geeignetem Spielzeug einen hohen Stellenwert. Die Herausbildung von Körper- und Handmotorik ist eng mit sinnlichen Erfahrungen, mit der sozialen Entwicklung und der Intelligenzentwicklung verbunden. Die Entdeckermentalität kleiner Kinder zielt genau darauf ab, diese Erfahrungen zu machen.

Medien spielen bereits in der Lebenswelt von **Kleinkindern** eine wichtige Rolle.

Anhand von Bilderbüchern lernen Kinder Gegenstände und Situationen zu unterscheiden und zu benennen, wobei das Erkennen von Einzelbildern etwa nach dem ersten Lebensjahr einsetzt. Das gemeinsame Singen von Kinderliedern kann durch Kinder-Musikkassetten ergänzt und unterstützt werden; ca. ab dem 18. Monat können einfache Geräte bedient werden. Problematisch ist dagegen, wenn die Mediennutzung der Kinder nicht in Gemeinschaft mit Eltern, Geschwistern oder Erzieherinnen stattfindet oder Medien hauptsächlich als mediale Babysitter genutzt werden, mit deren Hilfe sich Erwachsene dem sozialen Kontakt mit den Kindern entziehen. Auf Fernsehen sollte im Kleinkindalter völlig verzichtet werden, da die Fernseherfahrungen noch nicht interpretiert werden können. Kindern fehlt das nötige Vokabular, um mögliche Ängste und Verständnisschwierigkeiten zum Ausdruck zu bringen. Besonders ausgiebiger Fernsehkonsum führt zu einer ungesunden Reizüberflutung, zumal Kinder die typische Leere, die beim Abschalten des Fernsehers entsteht, noch schlechter verarbeiten können als Erwachsene. Problematisch sind auch laute akustische Reize, denen sich Kinder im häuslichen Zusammenhang nicht entziehen können.

**Kinder ab zwei Jahren** entwickeln zunehmend ihre Sprachkompetenz, sie verstehen Mehrwortsätze und können genauer erklären was sie möchten oder nicht möchten. Der Umgang mit Gegenständen wird zielgerichteter, die Raumvorstellung wird deutlicher ausgeprägt, so dass sich zum Spielen nun auch einfache Konstruktionsspielzeuge eignen. Beim Vorlesen und gemeinsamen Betrachten von Bilderbüchern spielen Geschichten mit Familienthemen eine größere Rolle, wobei sich allmählich das Textverständnis entwickelt. Durch Wiederholungen – immer wieder die gleiche Geschichte vorlesen – wird die emotionale Bindung gefestigt. Mit etwa drei



Jahren, wenn Kinder verstärkt mit Rollenerwartungen, Regeln und Normen konfrontiert werden, gewinnen Rollenspiele an Bedeutung, in denen wichtige Themen der Kinder zum Ausdruck gebracht werden. Zur gleichen Zeit wächst die Fähigkeit der Tonbildung, so dass in diesem Alter eine systematische Musikerziehung beginnen kann. Fernsehsendungen mit starken Kontrasten, einfachen wiederkehrenden Figuren, wenigen Schnitten und langsamen Bildfolgen, beispielweise Zeichentricksendungen wie die Teletubbies können von den Kindern nachvollzogen werden. Für etwa vierjährige Kinder eignen sich Computerspiele, bei denen das Erkennen von Formen und Farben sowie Orientierung im einfachen virtuellen Raum gefördert wird sowie virtuelle übersichtliche Bilderbücher. Eine Unterstützung und Begleitung der Mediennutzung durch Erwachsene bleibt in diesem Alter unbedingt notwendig.

Im **Vorschulalter bis fünf Jahre** sind Kinder zunehmend in der Lage, Realität und Fiktion zu unterscheiden und auch komplexere Handlungen und Sachverhalte zu verstehen. Sie interessieren sich für das Funktionieren ihrer Umgebung, fragen nach Ursachen und reflektieren Gut und Böse. Im sozialen Umgang und geeigneten Spielen werden zunehmend Spielregeln gelernt. Zugleich entwickelt sich das Sprachvermögen weiter. Es werden abstraktere Zusammenhänge nachvollzogen, z.B. beim Telefonieren. Das wachsende Verständnis für technische Zusammenhänge erlaubt auch die aktive Handhabung von Medien wie z.B. einfaches Fotografieren oder Computerspielen. Für medienpädagogische Arbeit ist es notwendig, den Mediengebrauch in einen sozialen Kontext einzubetten und Tendenzen entgegenzuwirken, dass der Medienkonsum zu einer sozialen Ersatzkommunikation wird. Die Bewertung der jeweiligen Mediennutzung ist sozial und kulturell verschieden. Eltern mit einem

hohen Bildungsniveau bewerten Sprechen, Lesen und Musizieren höher als die Fähigkeit mit Computerspielen kompetent umzugehen.

Gerade in dieser Alterstufe bilden sich geschlechtsspezifisch Interessen heraus, wobei es für die Erziehenden besonders wichtig ist, die mögliche Vermittlung von Rollenklischees zu vermeiden, wie sie z.B. in der Zuordnung von Puppen zu Mädchen und technischem Spielzeug zu Jungen zum Ausdruck kommt.

**Kinder im Grundschulalter** erlernen zunehmend kulturelle Grundkompetenzen wie Rechnen, Schreiben und Lesen. Feinmotorik und technisches Verständnis entwickeln sich, so dass Kinder in diesem Alter allmählich den Umgang mit üblicher Haushaltselektronik wie Fernseher und HiFi-Anlage beherrschen lernen. Zugleich erwerben Kinder ein höheres Maß an Eigenständigkeit, so dass – auch vermittelt durch den Schulbesuch – der prägende Einfluss von Gleichaltrigen Einfluss gewinnt. In der Auswahl von Medien, von Büchern, von Hörkassetten und Spielen entscheiden Kinder zunehmend mit, welchen Inhalten und Themen sie den Vorzug geben. Die Auswahl wird weniger allein durch die Erwachsenen getroffen. Mit etwa neun Jahren lernen Kinder eine differenzierte und strategische Handhabung auch des Computers, sind in der Lage komplexere Computerspiele zu spielen, im Internet zu surfen und e-mails zu versenden. In Radio und Fernsehen werden verstärkt Kinderprogramme und Vorabendserien gesehen. Eine Gefährdung für die Kinder kann im umfangreichen und wahllosen Fernsehkonsum gerade am Wochenende liegen, was zu dem „Montagssyndrom“ führen kann. Wenn die Kinder schon während der Woche in der Schule hauptsächlich sitzend konsumieren, im kreativen Handeln und motorisch unterfordert sind, ist es besonders problematisch, wenn auch das Wochenende mit extensiven Fern-

sehkonsum verbraucht wird, der weder kognitiv noch emotional und motorisch verarbeitet werden kann. Der Mangel an Selbstwirksamkeits- und Gestaltungserfahrungen wirkt sich dann ungünstig auf Sozialverhalten und Intelligenzentwicklung aus.

**Jüngere Jugendliche** im Alter bis 14 Jahre gewinnen weiter an Eigenständigkeit und orientieren sich in ihrem Verhalten und kulturellen Präferenzen verstärkt an ihrem Umfeld. Wachstums- und Reifungsprozesse, Themen der sexuellen Orientierung und Identitätssuche, die Auseinandersetzung mit den Werten und dem Verhalten der Erwachsenen gewinnen an Gewicht. Das Schwanken zwischen Kinder- und Jugendlichenidentität („Lückekinder“) führt zu Brüchen im Verhalten zwischen einem eher nach Autonomie strebenden „vernünftigen“ Jugendlichenverhalten und Geborgenheit suchenden Bestrebungen, die eher der Kindheit zuzuordnen sind. Diese Doppelseitigkeit zeigt sich auch im Mediengebrauch. Einerseits werden Comics und Zeichentrickfilme bevorzugt, andererseits suchen diese Jugendlichen Herausforderungen durch kompliziertere Rätsel und Spiele. Bevorzugte Geschichten in Literatur und Filmhandlungen spielen in einer komplexeren gesellschaftlichen Realität. In der Nutzung von Computern werden ebenfalls komplexere, auf strategisches Handeln angelegte Spiele bevorzugt. Indem sich jüngere Jugendliche zunehmend der Teenie-Kultur zuwenden, sich für schlichte, harmonische Popmusik interessieren und unter Nutzung von Vorlagen der Teenie-Presse eine Fan-kultur entwickeln, setzen sie sich mit Identitätswürfen für das Jugendlischer-Sein und für unterschiedliche Geschlechterrollen auseinander.

Besonders Jungen bevorzugen in diesem Alter häufig „Ballerspiele“, wobei es üblicherweise darum geht, mit Gewehren und Kanonen möglichst viele Gegner

abzuschießen. Die Bewertung dieser Präferenzen gehört zu den umstrittenen medienpädagogischen Fragen. Handelt es sich hier lediglich um alterstypische, der Frühpubertät zuzuordnende Vorlieben, die sich nach wenigen Jahren wieder „auswachsen“ oder werden hier ungünstige Handlungsorientierungen gefördert, die für das spätere Leben eine Gewaltneigung begünstigen? Die pädagogische Erfahrung spricht bei einem üblichen Entwicklungsprozess eher für die erste Annahme, da sich das Interesse der Jugendlichen später meist anderen Themen und Aktivitäten zuwendet. Sollten Gewaltpräferenzen dagegen über die Altersstufe hinaus beibehalten werden oder ein auffälliges Ausmaß erreichen, spricht dies für Störungen im Entwicklungsprozess, die erst nachrangig dem Medienkonsum zugeordnet werden können.

Mit zunehmendem Alter wenden sich **Jugendliche** den Themen zu, die für die Herausbildung einer Erwachsenenidentität wichtig sind. Erfahrungen mit Sexualität und Partnerschaft, die Entwicklung von Interessenschwerpunkten und beruflichen Orientierungen, die Auseinandersetzung mit dem persönlichen und gesellschaftlichen Umfeld, Erfahrungen mit unterschiedlichen Welten und Kulturen sind im Jugendlichenalter besonders wichtig. Die Eltern verlieren hierbei ihre dominante Rolle. Orientierung bietet dagegen die Gruppe der Gleichaltrigen. Für die Jugendlichen ist dieser oft konflikthafte Ablösungsprozess, der zudem mit weiteren Wachstums- und Reifungsprozessen verbunden ist, eine schwierige Herausforderung. Über die Integration in die Gleichaltrigengruppen und über die Verteilung von Lebenschancen entscheidet vor allem die Schule. Kulturelle Unterstützung finden Jugendliche im Kosmos von Popkultur und Jugendlichentilen. Bei allen Ähnlichkeiten der Entwicklungsaufgaben Jugendlischer muss beachtet werden, dass Jugend je nach Geschlechtszugehörigkeit, nach ethnisch-

kulturellem Hintergrund oder nach Schichtzugehörigkeit unterschiedlich verläuft. Zusätzlich führt die mit dem Alter zunehmende Individualisierung zu einer Ausdifferenzierung von Interessen und Neigungen, die pauschalen Bewertungen entgegensteht.

Der Mediengebrauch von Jugendlichen, von Mädchen und Jungen, entwickelt sich vor dem skizzierten Hintergrund biographischer Anforderungen. Mit dem verbesserten Abstraktionsvermögen werden auch komplexere Strategie- und Simulationsspiele reizvoll. Jugendliche entwickeln mit wachsender Rollendistanz Verständnis für Ironie und für Inhalte bei denen „um die Ecke“ gedacht werden muss. Die Nutzung von Telefon, Handy und SMS bietet Teilnahme an Kommunikation und Geselligkeit in der Gleichaltrigengruppe. Kommunikation mit Gleichaltrigen, die Anerkennung, Anregungen und Austausch über Probleme ermöglicht ist eine zentrale Jugendaktivität, die den Prozess des Sich-Einfindens im gesellschaftlichen Gefüge begleitet. Hier liegt der wichtigste Grund für die Attraktivität des Chatters im Internet. Großen Wert hat auch der Kinobesuch und der Austausch über Filme, Handlungen und Darsteller. Das Internet als Informations- und Unterhaltungsmedium wird von Jugendlichen für alle sie interessierenden Themen, z.B. für das eigene Hobby oder für Schulthemen genutzt.

Als problematisch werden bestimmte Formen des Medienkonsums beurteilt. Neben der erwähnten Vielseherei sind dies besonders die Nutzung gewalthaltiger und pornografischer Medieninhalte. Gewaltdarstellungen können für Jugendliche verschiedene psychosoziale Funktionen haben, z.B. als Inszenierung verdrängter Aggressionen, als „schwarzer Humor“ oder als gemeinsame Mutprobe, wobei es sich jeweils um jugendtypische Phänomene handelt. Pornografische Darstellungen kommen der sexu-

ellen Neugier Jugendlicher, insbesondere von Jungen entgegen. Nicht zuletzt lockt hier auch der Reiz des Verbotenen. Andererseits besteht eine nicht von der Hand zu weisende Gefahr der ungünstigen Prägung von Konflikt und Partnerschaftsverhalten. Es ist im Alltag allerdings schwierig zu unterscheiden, wie weit im einzelnen verständliches und legitimes jugendliches Handeln reicht und wo eine Gefährdung beginnt. Erwachsene sollten sich für den Medienkonsum der Jugendlichen interessieren, diesen mit den Jugendlichen besprechen und wenn erforderlich auch Grenzen setzen.

Deutlich wird, dass die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen und der Einfluss auf ihre Entwicklung wesentlich von ihren Vorerfahrungen, dem sozialem Umfeld, dem Bildungshintergrund, den ökonomischen Möglichkeiten, der Zuwendung der Eltern und erziehenden Personen sowie der Einbindung in Gleichaltrigengruppen abhängt. In welchem Maße junge Menschen von den Informations-, Unterhaltungs- und Gestaltungsmöglichkeiten der Medien profitieren und wie sich Gefährdungen auswirken, muss im konkreten Kontext dieser Faktoren beurteilt werden.

## **2 Qualitätsstandards für Medienbildung in den Handlungsfeldern der Jugendhilfe**

### **2.2 Qualitätsstandards für Medienbildung in der Kindertagesbetreuung**

(dieser Text liegt noch nicht vor)

### **2.3 Qualitätsstandards für Medienbildung in der Jugendarbeit**

Jugendarbeit nach §§ 11 und 12 SGB VIII umfasst die Angebotsbereiche Jugendbildung, Jugendfreizeit, Jugendverbände, Kinder- und Jugenderholung, internationale Jugendarbeit. In dem Maße, wie die Nutzung von Medien und ihre Einbeziehung in die pädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen voranschreitet, stellt sich für alle Bereiche der Jugendarbeit die Notwendigkeit, sich mit der Bedeutung von Medien für junge Menschen auseinanderzusetzen und die medienpädagogische Förderung von Medienkompetenz als Aufgabe wahrzunehmen.

Den umfangreichsten Bereich der Förderung von Medienkompetenz stellen die Bereiche Jugendfreizeit und Jugendbildung dar, jedoch befassen sich auch Jugendverbände und Träger von Erholungsmaßnahmen mit der Frage, wie sie Medien zum Zweck der Information von Kindern und Jugendlichen optimal nutzen können und junge Menschen in ihrem Medieninteresse fördern können.

Medien spielen in der Jugendarbeit seit langem eine wichtige Rolle als Informations- und Gestaltungsmittel, sei es für die ästhetische Bearbeitung von biografischen Erfahrungen, für die gesellschaftliche und politische Beteiligung oder für die künstlerisch-kulturelle Bildung. Medienarbeit umfasst eine vielfältige Palette unterschiedlicher Angebote wie Zeitungsarbeit, Foto und Film, Audio- und Tonstudioarbeit, Computer, Internet, „neue“ und „alte“ Medien. Sie berührt zahlreiche

andere Schwerpunkte und Angebotsbereiche wie Bildnerisches Gestalten, Theaterarbeit, Spiel und Geselligkeit oder auch Jugendinformation. Konzeptionelle Aussagen für Medienbildung in der Jugendarbeit müssen daher Aussagen treffen, die für alle Handlungsfelder Orientierung bieten.

#### **2.3.1 Jugendfreizeit und Jugendbildung**

Das Arbeitsfeld der Jugendfreizeitarbeit umfasst Jugendfreizeitstätten insbesondere Jugendfreizeitheime, Jugendzentren, Jugendkulturzentren, Kinderfreizeitstätten, pädagogisch betreute Spielplätze, Kinderbauernhöfe und Kindermuseen sowie mobile Projekte der Förderung von Jugendlichen in der Freizeit wie Spielmobile, Rockmobile, Webmobile usw. Typisch ist die Verknüpfung von offener Arbeit und Gruppenangeboten.

„Jugendbildung“ meint den Bereich der Jugendbildungsstätten und der Kurse der außerschulischen Bildung. Hierbei ist im wesentlichen die einem festen Curriculum folgende Seminararbeit mit Jugendlichen-gruppen, auch mit Schulklassen angesprochen.

Die Definition der Zielgruppen, der Handlungsfelder und Methoden medienpädagogischer Angebote der Jugendarbeit ergibt sich größtenteils aus den Aufgaben und Struktureigenschaften der beiden Arbeitsfelder. Medienpädagogische Entscheidungen erfolgen anhand ähnlicher Kriterien wie bei den übrigen Angeboten des Arbeitsfeldes. Ausschlagend sind besonders die Bedarfslagen der jungen Menschen im Wirkungsbereich und die konzeptionelle Schwerpunktsetzung im Spannungsfeld von Bildung, Prävention, Integration und Partizipation.

### 2.3.1.1 Zielgruppen der Medienbildung in der Jugendarbeit

Zielgruppe der Jugendarbeit sind alle Kinder und Jugendlichen im Wirkungsbereich der jeweiligen Einrichtung, unabhängig von ihren Benachteiligungen oder besonderen Fähigkeiten. Jugendfreizeit- und Jugendbildungsarbeit richten sich gleichermaßen an Mädchen und Jungen, an Einsteiger und Fortgeschrittene, chancenreiche und benachteiligte, deutsche und ausländische, behinderte und nichtbehinderte junge Menschen. Angebote und Aktivitäten der Jugendarbeit werden von jungen Menschen eigenständig und freiwillig wahrgenommen. Präventive und integrative Wirkungen werden in erster Linie von einer ausgewogenen sozialen Mischung der Besucher, weniger von einschränkenden Zielgruppendefinitionen erwartet.

Medienangebote der Jugendarbeit richten sich entsprechend an alle jungen Menschen im Alter zwischen 6 und 27 Jahren im Wirkungskreis der jeweiligen Einrichtung und werden von diesen eigenständig und freiwillig wahrgenommen.

#### Qualitätsstandards

- Die Kinder und Jugendlichen nutzen das Medienangebot selbständig und freiwillig
- es gibt differenzierte Angebote für unterschiedliche Zielgruppen
- die Besucherstruktur entspricht im wesentlichen der Sozialstruktur des Wirkungskreises

Hinweis: Anhand der Ausführungen zu „Selbstorganisation, gegenseitige Hilfe, Peer-learning, Teamfähigkeit“ (2.3.1.2.3) wird exemplarisch ausgeführt, wie aus Qualitätskriterien Indikatoren zur Selbstevaluation und Konzeptentwicklung abgeleitet werden können.

### 2.3.1.1.1 Förderung der Medienkompetenz von Kindern

Für Kinder im Grundschulalter wird entsprechend ihres Entwicklungsstandes und ihrer Lebenssituation ein geeignetes Angebot bereitgestellt, dass sie freiwillig und eigenständig wahrnehmen. Für Kinder sind Aktivitäten, die spielerisch Wissensvermittlung, Unterhaltung, Geselligkeit und soziales Lernen verbinden, besonders geeignet. (Für die entwicklungspsychologischen Anforderungen an die Förderung von Kindern im Alter von 6 - 12 Jahren wird auf den Teil 4.2.2 Kindertagesstätten/Tagesbetreuung verwiesen)

Für Medienangebote ist zu beachten, dass die eingesetzten Medien nicht die altersgemäßen Kenntnisse und Fähigkeiten übersteigen, so dass Überforderung und Unterforderung gleichermaßen vermieden werden. Grundsätzlich sind alle Bereiche der Medienbildung wie Computer, Video und Foto für Kinder ebenso geeignet wie für Jugendliche. Innerhalb der Altersgruppe der Kinder müssen die verschiedenen Belange von jüngeren und älteren, insbesondere diejenigen der „Lücke-Kinder“ berücksichtigt werden.

#### Qualitätsstandards:

- kindgerechte Medienangebote und -aktivitäten in allen Medienbereiche inkl. geeigneter Computerspiele sind vorhanden
- Kinder erhalten altersgemäße Anleitung und Betreuung für die Mediennutzung

### 2.3.1.1.2 Förderung der Medienkompetenz von Jugendlichen

Jugendliche im Alter zwischen 14 und 20 Jahren bilden den größten Teil der Nutzer von Angeboten der Jugendarbeit. Junge Menschen müssen in dieser Altersspanne zahlreiche Entwicklungsaufgaben lösen. Sie müssen

gegenüber ihrer Familie eigenständig werden, eine Geschlechtsidentität ausbilden, eigenständig Partnerschaften und Beziehungen entwickeln, sich hinsichtlich ihrer beruflichen Perspektive und ihres Bildungsweges orientieren und sich innerhalb des sozialen gesellschaftlichen Gefüges verorten. Diese Anforderungen sind für Jugendliche mit Reifung und Wachstum verbunden. Die Gesellschaft und das soziale Umfeld stellen darüber hinaus Anforderungen und äußern Erwartungen, mit denen sich Jugendliche auseinandersetzen müssen.

Diese komplexen Aufgaben stellen an Jugendliche zahlreiche Anforderungen, deren Bewältigung großteils im sozialen Kontakt mit Gleichaltrigen ermöglicht wird. Auch wenn junge Menschen der Unterstützung, Anregung und Orientierung durch Erwachsene bedürfen, benötigen sie soziale Räume zur Erprobung von Rollen und Identitätswürfen.

Medienbildung im Rahmen von Jugendarbeit muss diesen altersbedingten Anforderungen gerecht werden. Sie bietet Jugendlichen im Umgang mit Medien Spiel-, Erfahrungs-, Kommunikations-, und Lernräume, die ihre Bildungs- und Entwicklungschancen optimieren. Medienbildung im Rahmen von Jugendarbeit muss Jugendlichen vielfältige Angebote, die dem Bedarf von Jugendlichen nach umfassender und ganzheitlicher Bildung und Förderung gerecht werden, machen.

#### *Qualitätsstandards:*

- jugendgerechte Medienangebote und -aktivitäten sind in allen Medienbereichen vorhanden
- Jugendliche können Medienangebote eigenständig nutzen
- altersgerechte Aktivitäten in allen Medienbereiche
- die Medienangebote ermöglichen eine vielfältige Nutzung und werden verschiedenen Interessen gerecht

- die Medienangebote sind mit anderen Interessenfeldern der Jugendlichen und anderen Angeboten der Einrichtung verknüpft

#### **2.3.1.1.3 Förderung der Medienkompetenz von Jungen und jungen Männern**

Die Förderung der Medienkompetenz von Jungen kann an ihren biographischen Präferenzen anknüpfen. Besonders im Lücke-Alter zwischen 12 und 14 Jahren sind Jungen oft sehr an technischen Fragen interessiert, wobei sich gute Chancen bieten, sie mit medientechnischem Know-How vertraut zu machen und sie auch für ästhetische und soziale Aspekte zu interessieren. Zahlreiche Jungen begeistern sich für Geschicklichkeits- und Reaktionsspiele und sind eher bereit, sich auf einen Umgang mit Medien und Medientechnik einzulassen, der nicht auf einen bestimmten Zweck ausgerichtet ist. Die oftmals problematische Nutzung von gewaltträchtigen Spielen hat auch eine Ursache im Wunsch sich zu vergleichen und „mehr aushalten“ zu können als andere.

Mit zunehmendem Alter müssen sich Jungen mit ausgeprägten Rollenerwartungen hinsichtlich Beruf, Partnerschaft und sozialer Geltung auseinandersetzen, die allerdings selbst widersprüchlich, dem sozialen Wandel unterworfen und kulturell abhängig sind. Die Fähigkeit, kompetent mit Medien umgehen zu können, sie zu beherrschen, trägt erheblich zur sozialen Wertschätzung bei Gleichaltrigen und Erwachsenen bei. Für viele Jungen ergibt sich hieraus eine Differenz zwischen Wünschen und Ansprüchen einerseits und ihren Fähigkeiten und Kenntnissen andererseits. Die hierdurch erzeugten Spannungen zeigen sich auch in der Mediennutzung von Jungen, beispielsweise in hohen Ansprüchen an die eigenen Fähigkeiten oder in geringer Frustrationstoleranz.

Jungen benötigen Räume und eine Anleitung, die ihnen erlaubt, „reale“ Erfolge zu erleben, ohne Auf- und Abwertungsritualen ausgesetzt zu sein. Dies gilt besonders, wenn es um die subjektive Auseinandersetzung mit eigenen Erfahrungen und um ästhetisch-gestaltende Projekte geht.

*Qualitätsstandards:*

- die Interessen und Bedarfslagen von Jungen wie Spielen und Technikinteresse sind Gegenstand der medienpädagogischen Konzepte
- altersgerechte Angebote und Aktivitäten für Jungen in allen Medienbereichen
- soziale, kulturelle und technische Aspekte sind in der Medienarbeit miteinander verknüpft
- die Atmosphäre bei medienpädagogischen Aktivitäten basiert auf gegenseitigem Respekt
- Medienangebote sind mit anderen Themen und Schwerpunkten der Jugendarbeit, die Jungen interessieren, verbunden

#### **2.3.1.1.4 Förderung der Medienkompetenz von Mädchen und jungen Frauen**

In der Regel bevorzugen Mädchen Angebote mit ausgeprägtem sozialen und ästhetischen Charakter und haben eher Distanz zu gewaltträchtigen und technisierten Angeboten. Mädchen wünschen sich eine spezifische Atmosphäre, die Gemütlichkeit, freundliche Raumgestaltung und persönliche Sicherheit beinhaltet. Sie möchten mit Jungen in Kontakt treten, ohne eine Überschreitung ihrer persönlichen Grenzen befürchten zu müssen (Flirten ohne Anmache). Mädchen wünschen sich eine Unterstützung durch Erwachsene, in der Regel durch Frauen, die ihren Interessen gerecht wird und die Schwellenängste reduziert.

Für Mediennutzung in Einrichtungen der Jugendarbeit muss – z.B. über eine „Mädchenquote“ und geschlechtsdiffe-

rente Angebote – sichergestellt werden, dass Mädchen besonders gefördert werden.

*Qualitätsstandards:*

- die Interessen und Bedarfslagen von Mädchen sind Gegenstand der medienpädagogischen Konzepte
- die räumliche Gestaltung und die soziale Atmosphäre müssen Mädchen ansprechen
- altersgerechte Angebote und Aktivitäten für Mädchen in allen Medienbereichen
- soziale, kulturelle und technische Aspekte sind in der Medienarbeit miteinander verknüpft
- die Atmosphäre bei medienpädagogischen Aktivitäten basiert auf gegenseitigem Respekt
- Medienangebote sind mit anderen Themen und Schwerpunkten der Jugendarbeit, die Mädchen interessieren, verbunden

#### **2.3.1.1.5 Förderung der Medienkompetenz von Jugendlichen mit Behinderungen**

Für Jugendliche mit Behinderungen bieten die neuen Medien Chancen der Integration und der besonderen Förderung. Einrichtungen der Jugendarbeit zielen generell darauf, auch Jugendliche mit Behinderungen zu integrieren und ihnen geeignete Angebote zu machen. Für die übrigen Jugendlichen bietet sich hierbei die Chance, einen unbefangenen Umgang auch mit solchen Jugendlichen zu entwickeln, die durch Behinderungen beeinträchtigt sind.

Gerade die neue Medien bieten zahlreiche Möglichkeiten der besonderen Förderung von jungen Menschen mit Behinderungen. Viele Beeinträchtigungen können durch technische Hilfsmittel in ihren Auswirkungen gemildert werden.

*Qualitätsstandards:*

- die Medienangebote sind für Jugendli-

- che mit Behinderungen zugänglich
- Jugendliche mit Behinderungen im sozialen Umfeld werden ebenso informiert und angesprochen wie nicht-behinderte Jugendlichen
  - es gibt technische Hilfsmittel, z.B. Computerprogramme zur Unterstützung von jungen Menschen mit Behinderungen

#### **2.3.1.1.6 Förderung von Jugendlichen mit besonderen Fähigkeiten**

Jugendliche entwickeln sich nicht gleich, sondern entfalten unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten, eignen sich unterschiedliche Kenntnisse an, haben verschiedene Stärken und Schwächen. Jugendarbeit ist auch ein besonders geeignetes Feld, um Jugendlichen mit besonderen Fähigkeiten ein Feld zu bieten, wo sie diese Kenntnisse vertiefen und in einem sozialen Kontext einsetzen können. Befähigte Jugendliche sind besonders für Selbstorganisation und freiwilliges Engagement unerlässlich.

Im Umgang mit Medien gibt es zahlreiche Jugendliche, die sich hier vertiefte Kenntnisse angeeignet haben, an weiterem Ausbau interessiert sind, aber auch Erprobungsfelder und ein soziales Umfeld suchen, in dem sie ihre Fähigkeiten einsetzen können.

*Qualitätsstandards:*

- Medienprojekte bieten Jugendlichen mit besonderen Kenntnissen und Engagement Betätigungsfelder
- Jugendliche mit besonderen Fähigkeiten erhalten eine attraktive Förderung
- Jugendliche mit besonderen Fähigkeiten werden so in soziale Felder integriert, dass sie ihre Fähigkeiten für andere einsetzen können und selbst Anregung und Integration erfahren

#### **2.3.1.1.7 Förderung von Jugendlichen ausländischer Herkunft**

Für Jugendliche ausländischer Herkunft

eröffnet der kompetente Umgang mit Medien besondere Chancen für Bildung und soziale Teilhabe. Jugendliche aus nicht-deutschsprachigen Herkunftskulturen scheitern häufig am Schulsystem, insbesondere wegen unzureichender deutscher Sprach- und Rechtschreibfähigkeiten, die wiederum meist Ausdruck geringer gesellschaftlichen Integration ist. Das Ziel der Integration kann gerade auch durch Medienarbeit erreicht werden. Beispielsweise bieten sich über das Chatten für diese Jugendlichen auch Gelegenheiten, ihre Fähigkeiten im Umgang mit der deutschen (und englischen) Sprache zu verbessern. Die Erlebnismöglichkeiten der Neuen Medien, die vergleichsweise geringe Bedeutung korrekter Rechtschreibung und die Anonymität des Mediums bieten gerade diesen Jugendlichen Chancen Kontakt zu anderen jungen Menschen aufzunehmen. Zur erfolgreichen Ansprache von nicht deutschsprachigen Jugendlichen gehört auch, Spiele, Filme und andere Medien in ihren Sprachen zugänglich zu machen.

Auch eher traditionelle Medien wie Foto, Video und Audio bieten wegen ihrer großteils nichtsprachlichen ästhetischen Qualität Chancen, eigene Anliegen, eigenen Geschmack und spezifische Problemlagen zu bearbeiten und einer Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Die in der Jugendarbeit eher spielerisch erworbenen medienbezogenen Fähigkeiten können nicht zuletzt als Basisqualifikation mit Arbeitsmarktrelevanz genutzt werden.

*Qualitätsstandards:*

- die Atmosphäre der Medienangebote berücksichtigt auch Bedürfnisse von Minderheiten.
- ausländische Jugendliche werden bei allen Medienaktivitäten und -angeboten ebenso berücksichtigt und angesprochen wie deutsche Jugendliche.
- ausländische Jugendliche werden wie deutsche Jugendliche in Selbstorganisa-



tion und Freiwilligentätigkeit im Bereich der Medienarbeit einbezogen

- ausländische Jugendliche werden in ihren medienbezogenen Interessen und Vorlieben ebenso respektiert wie die deutschen Jugendlichen
- die Regeln der Medienarbeit, z.B. „Netiquette“ sind ausländischen Jugendliche ebenso bekannt wie den deutschen Jugendliche
- ausländische Jugendliche werden in der Kommunikation mit anderen, insbesondere mit deutschen Jugendlichen gefördert
- ausländische Mädchen finden wie ausländische Jungen Zugang zu den Medienangeboten der Einrichtung

### **2.3.1.2. Medienpädagogische Handlungsorientierungen in der Jugendarbeit**

Medienpädagogische Arbeit in der Jugendarbeit entspricht den Grundsätzen und Handlungsorientierungen, die auch für andere Schwerpunkte der Jugendarbeit gelten. Diese müssen jedoch auf die besonderen medienpädagogischen Anforderungen bezogen und entsprechend rekonstruiert werden.

#### **2.3.1.2.1 Ganzheitlicher Bildungs- und Erziehungsansatz**

Jugendarbeit folgt einem ganzheitlichen Bildungsansatz, der kognitive, emotionale und soziale Dimensionen beinhaltet. Im Sinne einer allgemeinen Bildung sollen Kinder und Jugendliche ein umfassende Orientierungsfähigkeiten entwickeln, die u.a. soziale, politische, kulturelle, naturkundliche, gesundheitliche und technische Bildung umfassen. Bildung im Rahmen von Jugendarbeit knüpft an den Erfahrungen der jungen Menschen an und wird von ihnen mitgestaltet. Sie zielt auf die Förderung von Eigenständigkeit und von sozialer Verantwortung und ist mit Spiel und Geselligkeit verbunden.

Mit ihrem Bildungsansatz unterscheidet sich die Jugendarbeit von anderen Institutionen des Bildungssystems wie der Schule, der beruflichen Ausbildung oder der Hochschule.

Der ganzheitliche Bildungsansatz der Jugendarbeit bietet für verschiedene Gruppen von Kindern und Jugendlichen besonders gute Chancen. So können z.B. junge Menschen, denen abstraktes Lernen nicht liegt, durch die Einbeziehung sozialen und emotionalen Lernens geeignete Förderung erhalten. Gerade hierdurch können Benachteiligungen abgebaut und Integration gefördert werden. Die Kunst der Jugendarbeit besteht darin, die Verknüpfung der unterschiedlichen Interessen und Fähigkeiten zu fördern, so dass Jugendliche mit geringeren Kenntnissen Animation und Unterstützung erhalten und Jugendliche mit ausgeprägten Fähigkeiten Raum erhalten ihre Kompetenzen in einem sozialen Zusammenhang einzusetzen.

Die Vermittlung von medienkundlichem Wissen der Handhabung von Computern, Internet, Software-Programmen, Video- und Audiotechnik erfolgt in der Jugendarbeit stets in dem oben umrissenen ganzheitlichen Kontext. Typisch ist, dass Kinder und Jugendliche sich anhand ihrer eigenen Interessenlagen und Vorstellungen mit Medien befassen und sich hierbei spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten aneignen. Derart selbstgeleitete Bildung ist eng mit der Identitätsbildung der Jugendlichen verknüpft, insbesondere erlaubt sie das Ausprobieren von Rollen und Selbstdefinitionen, woraus sich für Jugendliche auch Schlüsse für ihre Verortung in der Gesellschaft und für ihre berufliche Orientierung ergeben.

#### *Qualitätsstandards:*

- Verbindung der Medienangebote mit Bildung, Spiel und Geselligkeit,
- Verbindung von spezifischer Wissensaneignung, allgemeiner Bildung und sozi-

- Verknüpfung der Medienangebote mit anderen Aktivitäten und Angeboten

### 2.3.1.2.2 Niedrigschwelligkeit, Offenheit

Angebote der Jugendarbeit sind so strukturiert, dass jeder interessierte Jugendliche unabhängig von seinem Vorwissen Zugang findet. Angebote der Jugendarbeit müssen für die Zielgruppen ansprechend sein, Lust und Interesse am Mitmachen wecken. Solche Niedrigschwelligkeit wird Jugendlichen gerade deshalb gerecht, weil sie in der Regel nicht über gefestigte Interessen und Neigungen verfügen sondern die Nutzung von inhaltlichen Angeboten der Jugendarbeit Teil ihrer Identitätssuche und sozialen Orientierung ist. Das Kriterium der Niedrigschwelligkeit gilt sowohl für die offenen Angebote als auch für die meisten Gruppen-, Kurs- und Seminaraktivitäten.

Offenheit hat für Jugendarbeit eine doppelte Bedeutung. Zum einen stehen die meisten Angebote allen Kindern und Jugendlichen offen, unabhängig davon, ob sie Mitglieder eines Vereins oder Verbandes sind oder nicht. Andererseits bieten die meisten Jugendfreizeiteinrichtungen offene, gering strukturierte und spontan nutzbare Bereiche wie z.B. Jugendcafes. Offene Bereiche sind so mit speziellen Aktivitäten verknüpft, dass Kinder und Jugendliche animiert werden sich mit speziellen Themen in Gruppen, Workshops oder Kursen zu befassen. Sie sind von der räumlichen Gestaltung, der Atmosphäre und den geltenden sozialen Regeln so organisiert, dass sich auch neu hinzukommende und nicht durchsetzungsstarke Besucher willkommen fühlen.

Für die Förderung von Medienkompetenz haben Niedrigschwelligkeit und Offenheit besondere Bedeutung. Computer-, Video-, Audio- und Fototechnik wirken für Nicht-Nutzer häufig abschreckend kom-

pliziert und undurchschaubar. Deshalb müssen medienpädagogische Angebote stets auch eine Einsteige- und Spielbene haben, gerade auch dann, wenn auf der anderen Seite eine komplexe und anspruchsvolle Nutzung stattfindet. Hinzu kommt, dass Jugendliche häufiger als Erwachsene ihre Interessensfelder wechseln und dafür „Umsteigemöglichkeiten“ vorhanden sein müssen.

Besonders wichtig sind Niedrigschwelligkeit und Offenheit für Jugendliche, die sozialisationsbedingt oder aus ökonomischen Gründen geringe Chancen für den Erwerb von Medienkompetenz haben.

Offenheit bedeutet auch, dass Jugendliche Medien – im Rahmen ausgehandelter Regeln – eigenständig und den eigenen Wünschen folgend nutzen. Multimedia- und Internetcafes müssen Kindern und Jugendlichen auch offene Angebote wie Spielen, Surfen und Chatten machen und ihr Vergnügen an diesen Tätigkeiten respektieren.

#### Qualitätsstandards:

- in den Medienbereichen besteht eine freundliche Atmosphäre, die den Besuchern signalisiert, dass sie willkommen sind,
- niedrigschwellige Angebote sind in allen Medienbereichen vorhanden,
- es gibt eine Vielfalt an Aktivitäten und Spielen mit einfacher Medientechnik und Software,
- die Angebotszeiten der Medienarbeit liegen so, dass Kinder und Jugendliche die Angebote in ihrer Freizeit nutzen können,
- die Umgangsregeln in der Einrichtung stellen sicher, dass alle Besucher und Nutzer respektiert werden,
- Einsteiger und Anfänger erhalten von Freiwilligen und Professionellen die nötige Unterstützung und Förderung

### 2.3.1.2.3 Selbstorganisation, gegenseitige Hilfe, Peer-learning, Teamfähigkeit

Für die Jugendarbeit ist Selbstorganisation Ziel und pädagogische Methode gleichermaßen. Dies ergibt sich sowohl aus der psychosozialen biografischen Situation junger Menschen als auch aus der gesellschaftspolitischen Funktion der Jugendarbeit. Nicht zuletzt ist die Selbstorganisation junger Menschen eine der historischen Wurzeln der Jugendarbeit.

Jugendliche benötigen im Prozess der Ablösung vom Elternhaus und der Entwicklung von Eigenständigkeit die Gemeinschaft mit Gleichaltrigen als Erfahrungsfeld und Orientierungsbasis. Durch Selbstorganisation lernen sie ihre Interessen und Bedürfnisse zu formulieren und in Abstimmung mit anderen und auch gegen Widerstände zu realisieren. Sie lernen hierbei, dass eigene Interessen am besten gemeinsam mit anderen verfolgt werden können. Selbstorganisation in der Jugendarbeit stellt so ein wichtiges Lernfeld für gesellschaftliche und politische Partizipation dar.

Jugendliche lernen gern von Gleichaltrigen, weil sie sich von diesen am ehesten respektiert fühlen und sich nicht mit einem Autoritätsgefälle wie im Kontakt mit Erwachsenen auseinandersetzen müssen. Umgekehrt geben Jugendliche gern Wissen an Gleichaltrige weiter, weil sie hieraus Anerkennung erhalten und erworbenes Wissen sinnvoll anwenden können. Die hieraus entwickelten Methoden des peer-learning bieten gerade für die Jugendarbeit sinnvolle Perspektiven.

Die medienpädagogische Arbeit bietet zahlreiche Möglichkeiten, um Selbstorganisation und peer-learning unterstützen. So können Jugendliche mit ausgeprägten Interessen an der Arbeit mit Computern, mit Videotechnik und in Tonstudios der Jugendarbeit ihre Neigungen verfolgen

und hierbei andere Jugendliche anleiten. Sie erwerben neben einer Vertiefung ihres fachlichen Wissens gerade auch soziale Kompetenz.

#### Qualitätsstandards:

- Mitarbeiter fördern Selbstorganisation und Beteiligung
- Jugendliche beraten und leiten andere Jugendliche an, ihre Aufgaben, Befugnisse und Rechte sind geklärt
- Professionelle sichern den organisatorischen und sozialen Rahmen, sie treten zurück, wenn Kinder und Jugendliche diese Tätigkeiten ausführen können
- es gibt Anerkennungs- und Belohnungsmechanismen für Freiwillige
- es gibt eine systematische Ansprache, Einführung und Schulung von Freiwilligen
- Freiwillige haben in den Mitarbeitern verlässliche und kompetente Partner
- möglichst viele Bereiche werden von Jugendliche selbst organisiert
- den Freiwilligen stehen sowohl einfache Tätigkeiten als auch solche mit komplexen Anforderungen offen

Beispiel: vgl. Seite 114.

### 2.3.1.2.4 Soziale Mischung, Integration

Jugendarbeit lebt von positiven sozialen Prozessen, die jungen Menschen ermöglichen, neue Erfahrungen zu machen, eigene Interessen zu vertreten und realisierbare Lebensperspektiven zu entwickeln. Zugleich beinhaltet sie Elemente konkreter sozialer Utopie, die darauf hinausläuft, dass Kinder und Jugendliche unterschiedlicher sozialer Herkunft voneinander lernen und gemeinsame Interessen verfolgen. Jugendarbeit ist in diesem Sinne Lernfeld für eine demokratische, auf Gleichwertigkeit und Teilhabe beruhenden Gesellschaft. Die Qualität der Jugendarbeit ist besonders davon

abhängig, dass es gelingt, junge Menschen aus allen sozialen Schichten, kulturellen und ethnischen Zusammenhängen, Mädchen wie Jungen, Jüngere und Ältere anzusprechen. Integrationserfolge für junge Menschen mit Benachteiligungen oder Beeinträchtigungen gelingen dort, wo ein stabiles soziales Gefüge existiert.

Die Kunst der Jugendarbeit besteht darin, die Verknüpfung der unterschiedlichen Interessen und Fähigkeiten zu fördern, so dass Jugendliche mit geringeren Kenntnissen Animation und Unterstützung erhalten und Jugendliche mit ausgeprägten Fähigkeiten Raum erhalten ihre Kompetenzen in einem sozialen Zusammenhang einzusetzen. Jugendarbeit folgt im Sinne ihres ganzheitlichen Bildungsverständnisses der Verknüpfung von spezifischen Interessen und sozialer Bildung. Benachteiligte Jugendliche profitieren am meisten von einer sozialen Mischung, da sie durch besser gebildete Nutzer zusätzliche Anregungen erhalten.

Soziale Mischung wird gefördert durch Kooperation von Einrichtungen und Projekten mit anderen Institutionen wie Schulen, gemeinsame Projekte mit anderen Einrichtungen der Jugendarbeit oder durch Projekte der internationale Jugendarbeit. Jugendarbeit erfüllt hier auch die Aufgabe, Jugendliche zu fördern, den kindlichen Erfahrungsraum des unmittelbaren sozialen Umfeldes zu erweitern und neue Erfahrungen zu machen.

Medienangebote in der Jugendarbeit sollen die soziale Mischung und den lebendigen fördernden Austausch unter Kindern und Jugendlichen unterstützen. Hierzu dienen sowohl aufeinander aufbauende Aktionsfelder wie Chatten, Spielen und Surfen als auch medienpädagogische Projekte und Workshops im Video-, Audio- und Fotobereich als auch Betätigungen mit komplexen Anforderungen wie Homepageerstellung, Videoproduktionen und Tonstudioarbeit.

*Qualitätsstandards:*

- Die Medienangebote sprechen alle Kinder und Jugendlichen aus allen sozialen und kulturellen Zusammenhängen an
- die Öffentlichkeitsarbeit zielt auf unterschiedliche Nutzergruppen
- Es gibt eine breite Angebotspalette in unterschiedlichen Medienbereichen
- die erfahrenen Jugendlichen bzw. Freiwilligen sind sich ihrer Aufgaben hinsichtlich gegenseitiger Unterstützung bewusst
- die Einrichtung kooperiert mit anderen Institutionen und Projekten im In- und Ausland

#### **2.3.1.2.5 Sozialraumorientierung, Einbettung im sozialen Kontext**

Die Angebote der Jugendarbeit beziehen sich auf den sozialen Raum, in dem Jugendlichen aufwachsen. Hiermit sind besonders die sozialen Felder in Familie, Schule, Kiez oder Gleichaltrigengruppen gemeint, weniger geografische Räume im Sinne im Sinne von Stadtplanung. Gerade ältere Jugendliche nehmen weite Wege auf sich um an die Orte zu gelangen, wo sie ihren Interessen und Neigungen nachgehen können. Im Zeitalter von Internet und Chaträumen ist zusätzlich fraglich, wo die sozialen Räume der Jugendlichen zu verorten sind.

Die Medienangebote nehmen die Themen der kulturellen und sozialen Zusammenhänge der Kinder und Jugendlichen auf. Sie setzen sich z.B. in Videofilmen, Fotoserien und Hörspielen mit den Alltagszusammenhängen in Familie, Schule, Stadtteil und Arbeitswelt auseinander. Sie fördern die Auseinandersetzung von Jugendlichen mit ihren Alltagserfahrungen und unterstützen junge Menschen darin, Öffentlichkeit für ihre Anliegen zu finden und aktiv Einfluss auf das soziale Umfeld zu nehmen.

*Qualitätsstandards:*

- die Medienangebote sind Ergebnis einer Exploration der Bedarfslage im Wirkungsbereich
- die Verarbeitung von Erfahrungen und Problemlagen aus dem Alltag der Kinder und Jugendlichen sind Gegenstand der medienpädagogischen Arbeit
- Medienproduktionen von Kindern und Jugendlichen werden der Öffentlichkeit präsentiert und in Beteiligungsprozesse einbezogen

**2.3.1.2.6 Lebenswelt- und Interessenorientierung**

Jugendarbeit bezieht sich auf die Themen und Inhalte der Lebenswelt junger Menschen. Die Angebote der Jugendarbeit fördern die Interessen von Kindern und Jugendlichen und knüpfen für weiterführende Bildungsprozesse an ihnen an. Die Interessen junger Menschen beziehen sich auf Freizeit- und Unterhaltungsangebote, auf selbstorganisierte Bildung, auf Bewältigung von Problemen in Familie, Schule und Arbeitswelt, auf die Entfaltung befriedigender sozialer Kontakte, auf die Findung von Partnerschaften, auf die Vertretung eigener Anliegen u.v.m. Die Lebenswelt der Jugendlichen besteht aus einem Kosmos von Themen und Bedeutungsmustern, die Jugendlichen Orientierung bieten. Sie behandelt nicht nur die tradierten Vorstellungswelten, sondern auch die internationale Pop- und Medienkultur mit ihren Diskursen und Rollenangeboten.

Die Medienangebote der Jugendarbeit befassen sich daher nicht nur mit Themen des sozialen Umfeldes sondern beziehen sich auf die Lebenswelt, die Neigungen und den Geschmack der Kinder und Jugendlichen.

*Qualitätsstandards:*

- die medienbezogenen Angebote basieren auf den Interessen und Neigungen

der Kinder und Jugendlichen im Wirkungsbereich

- die Interessen und Neigungen der Jugendlichen sind in einer Exploration erkundet worden
- Die Angebote sind so flexibel, dass die Besucher und Nutzer ihre Interessen und Neigungen zur Geltung bringen können
- Die Interessen und Neigungen der Kinder und Jugendlichen werden zum Ausgangspunkt weitergehender Bildungsprozesse genommen.

**2.3.1.2.7 Handlungsorientierung**

Je deutlicher der Bezug zu Themen des sozialen Umfeldes und der Lebenswelt der Jugendlichen ist, desto stärker erwachsen aus den Aktivitäten im Rahmen der Jugendarbeit Anregungen zum Handeln auch über das Feld der Jugendarbeit hinaus. Handlungsorientierung kann sowohl auf die Aktivitäten in ihrem unmittelbaren sozialen Umfeld zielen als auch auf Beteiligung im Bereich politischer Entscheidungen. Sie stellt damit eine wichtige Brücke zwischen der einrichtungsbezogenen Jugendarbeit und der Partizipation im öffentlichen Raum dar. Andererseits ist die Aussicht auf Alltagsrelevanz für Jugendliche ein wichtiges Motiv sich überhaupt mit inhaltlichen Themen zu befassen. Wer weiß, wozu er sich etwas aneignet, ist auch eher bereit, Zeit und Mühe zu investieren.

Angebote der Medienarbeit, wenn sie über die Ebene des Spielens hinausreichen, benötigen immer eine Handlungsperspektive, müssen die Frage nach dem Wozu beantworten. Dies kann in der Informationssuche, der zielgerichteten Kommunikation, dem Erwerb von berufsrelevantem Wissen in Video- und Audiotechnik bestehen oder auch in einer Veröffentlichung eigener Anliegen durch Medienproduktionen.

*Qualitätsstandards:*

- mit den Kindern und Jugendlichen ist geklärt, welche Handlungsziele mit den Medienaktivitäten in der Jugendarbeit verbunden sind
- die Mitarbeiter entwickeln eine Vorstellung davon, in welchem Handlungszusammenhang die Medienaktivitäten für Kinder und Jugendliche stehen

**2.3.1.2.8 Kreatives Gestalten mit Medien**

Kulturelle Bildung von Kindern und Jugendlichen, das kreative Gestalten mit Materialien, die ästhetische Auseinandersetzung mit Themen der Lebenswelt Kinder und Jugendlichen, das spielerische Sich-Einfinden in ästhetische Stile besonders der Alltagskultur ist eine zentrale Dimension der Handlungsebene von Jugendarbeit. Junge Menschen werden durch kulturelle Angebote in ihrem Ausdrucks-, Wahrnehmungs- und Handlungsvermögen, in der anschaulichen Darstellung ihrer Anliegen und ihrer Beziehung zur Kunst gefördert. Die vielfältige Palette aus bildnerischem Gestalten, Musizieren, Tanzen, Theaterspielen zielt auf eine ganzheitliche Förderung von Kindern und Jugendlichen in ihrem sozialen Kontext. Kreatives Gestalten „mit allen Sinnen“ stellt einen wichtigen Faktor der Persönlichkeits- und Intelligenzentwicklung junger Menschen dar.

Die kreative Nutzung von Medien, von Computern, von Video-, Audio- und Foto-technik als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel erlaubt jungen Menschen die aktive Teilhabe an der Mediengesellschaft, die ihnen gewöhnlich die Rolle von eher passiven Konsumenten zuweist. Eine attraktive Jugendarbeit stellt sicher, dass Kinder und Jugendliche sich aktiv, kreativ und kritisch mit aktuellen kulturellen Bedeutungsmustern (z.B. der Popkultur) und Kulturtechniken (z.B. der Internet-

Kommunikation) befassen können und zeitgemäße eigene Ausdrucksformen entwickeln, die ihnen eine Teilhabe – keine Anpassung – an der Medien- und Informationsgesellschaft ermöglichen.

Der spielerisch-gestaltende Umgang mit Medien sowohl auf einfacher wie auf komplexer Ebene fördert das Gefühl der Nutzer, die Medien zu beherrschen und nicht nur vorgegebenen technischen Regeln ausgeliefert zu sein. Kreatives Gestalten ist daher auch eine wichtige Voraussetzung für die Erlangung von Wissen über technische Zusammenhänge.

In dem Maße, wie Medien – insbesondere Computer – den Rang eines Querschnittsgestaltungsmittels erhalten, das im Rahmen von Multimedia zahlreiche traditionelle kulturelle Bereiche durchformt und zusammenführt, hängt eine attraktive Jugendmedienarbeit davon ab, dass sie Verknüpfungen zu allen gestalterischen Bereichen herstellt. Medien bieten nur dann attraktive Inhalte, wenn sie die spezifischen Qualitäten der verschiedenen künstlerischen Arbeitsfelder einbezieht.

*Qualitätsstandards:*

- Die Medienaktivitäten sind mit anderen Bereichen ästhetischer Gestaltung verbunden
- Die Medien bieten z.B. durch entsprechende Computerprogramme die Voraussetzung für kreative Gestaltung in den unterschiedlichen Bereichen wie Musik, Lay-Out/Grafik, Video
- Die Inhalte und Themen der Medienarbeit sind mit der Lebenswelt, insbesondere mit den ästhetischen Präferenzen der Kinder und Jugendlichen verbunden und fördern das kulturelle Sich-Einfinden
- Die Interessen der Kinder und Jugendlichen werden genutzt, um sie mit künstlerischen Bereichen, die ihnen bislang nicht vertraut sind, vertraut zu machen.

- Professionelle, Honorarmitarbeiter und Freiwillige mit verschiedenen künstlerisch-ästhetischen Fähigkeiten sind in die Medienarbeit einbezogen

#### **2.3.1.2.9 Mitwirkung an der Festlegung der Rahmenbedingungen von Angeboten**

Die Qualität von Jugendarbeit hängt weitgehend davon ab, inwieweit Kinder und Jugendliche den Charakter der Angebote und Programme der Jugendarbeit prägen. Eine wichtige Voraussetzung für gelungene Partizipation ist das Aushandeln der Regeln und ihre Geltung im Alltag der Einrichtungen und Projekte. Regeln legen fest, welche Rechte und Verpflichtungen die in der Jugendarbeit wirkenden Personen haben, welche Grenzen zu respektieren und welche Handlungs- und Gestaltungsräume bereitstehen. Zentrale Handlungsorientierungen wie Offenheit, Niedrigschwelligkeit, soziale Mischung und Integration hängen von Regeln ab, die sicherstellen, dass sich alle Jugendlichen des Wirkungsbereiches willkommen und angesprochen fühlen.

Die Regeln der Mediennutzung haben erhebliche Auswirkungen auf den pädagogischen Wert der Medienarbeit wie der Einrichtung insgesamt. Hierzu zählen die Bestimmung der „Netiquette“ für die Nutzung des Internets. Geklärt werden muss u.a. welche Seiten aufgerufen bzw. nicht aufgerufen werden dürfen, welche Nutzungszeiten festgelegt werden, wie Aufsicht geregelt ist, wer welche Angebote wahrnehmen darf, ob Kostenbeiträge erhoben werden usw. Aber auch für andere Medienbereiche müssen Verabredungen getroffen werden, z.B. ob bzw. wo geraucht werden darf, welche Inhalte akzeptiert werden, welche nicht, wie Medienarbeit vor- und nachbereitet wird (aufräumen). Nicht zuletzt, welches Verhältnis zwischen Professionelle, Freiwilligen und den nutzenden Kindern und Jugendlichen bestehen.

#### *Qualitätsstandards:*

- Die Kinder und Jugendlichen sind in die Entwicklung und Gestaltung von Angeboten und Aktivitäten einbezogen.
- Regeln und Netiquette werden gemeinsam mit den Jugendlichen erarbeitet und vereinbart
- Die für die Medienarbeit in der Einrichtung geltenden Regeln sind allen dort wirkenden Personen bekannt.

#### **2.3.1.2.10 Öffentlichkeit für Kinder und Jugendliche schaffen, Partizipation**

Jugendarbeit hat die Aufgabe, Kinder und Jugendliche bei der Beteiligung an politischen Entscheidungen, die sie betreffen, zu fördern und zu unterstützen. Insofern nimmt sie eine wichtige Aufgabe für die demokratische Entwicklung der Gesellschaft wahr und ist eng mit den Zielen der politischen Bildung verknüpft. Junge Menschen werden unterstützt, ihre Interessen zu klären, sie zu formulieren und der Öffentlichkeit, insbesondere politischen Entscheidungsträgern zu verdeutlichen und sich mit der Resonanz auf ihre Forderungen, Aktionen und künstlerische Produktionen auseinanderzusetzen.

Öffentlichkeit für Kinder und Jugendliche zu schaffen ist über die politische Beteiligung hinaus eine generelle Dimension des pädagogischen Handelns. In der Jugendarbeit entstehen an vielen Orten Ergebnisse und Produktionen, die der Resonanz einer Öffentlichkeit bedürfen. Dies können Darstellungen der Ergebnisse von Projektarbeit zu bestimmten Themen für die einrichtungsinterne Öffentlichkeit, Theateraufführungen für Freunde Mitschüler, Verwandte und Nachbarn oder Präsentationen im Rahmen von Festivals sein.

Medienarbeit intendiert Öffentlichkeit. Wer Videos, Hörspiele oder Musik produziert, wer Fotogeschichten erfindet, stellt

sich auch Adressaten vor und ist interessiert an Resonanz. Schon die traditionelle Medienarbeit hat mit Vorführungen, Festivals, Wettbewerben, Offenen Kanälen, der Vervielfältigung von Video- und Musikkassetten auf Öffentlichkeiten gezielt. Mit der Nutzung der digitalen Medien und des Internet bieten sich neue Möglichkeiten für Öffentlichkeit und Partizipation. Botschaften aller Art, Texte, Bilder, Musik und Filme können über das Internet weltweit kommuniziert werden. Junge Menschen können auf diese Weise Resonanz von Menschen erhalten, die sie bislang als Empfänger nicht in Betracht gezogen hätten. Sie können sich mit ihren Anliegen aber auch gezielt an Menschen und Institutionen wenden, von denen sie sich Unterstützung erhoffen.

#### *Qualitätsstandards:*

- Die Entscheidung über die Präsentation der Arbeiten und Produktionen der Kinder und Jugendlichen vor einer geeigneten Öffentlichkeiten ist Bestandteil der Planung produktiver Medienarbeit.
- Bei Medienproduktionen wird überlegt, wer Adressat ist und welche Resonanz gewünscht wird.
- die Einrichtung informiert die Kinder und Jugendlichen in ihrem Wirkungskreis mit den geeigneten Medien über ihre Angebote und Aktivitäten.
- Die Besucher und Nutzer des Internet werden auf Adressen hingewiesen, wo sie Produktionen anderer Jugendlicher finden
- Kontakt zu Öffentlichkeitsinstitutionen wie Sender und Verlagen

#### **2.3.1.2.11 Prävention, erzieherischer Jugendschutz**

Im Rahmen ihres allgemeinen Erziehungs- und Bildungsauftrages nimmt die Jugendarbeit Präventionsaufgaben wahr. Sie berücksichtigt bei ihren Angeboten die Notwendigkeit, Gefährdungen, denen Heranwachsende ausgesetzt sind, entgegenzuwirken.

Suchtgefahren, Gefährdungen durch Pornografie, Gewaltverherrlichung und Extremismus wird durch Aufklärung, durch funktionelle Äquivalente und durch die Stärkung von psychosozialen Schutzfaktoren (z.B. Selbstvertrauen, Zuversicht) entgegengewirkt. Prävention und erzieherischer Jugendschutz sind in der Regel Querschnittsaufgaben, die bei allen Aktivitäten der Jugendarbeit zu berücksichtigen sind.

Präventionsbedarf im Zusammenhang mit Medien ergibt sich sowohl aus kinder- und jugendgefährdenden Medieninhalten als auch durch problematischen, z.B. extensiven Mediengebrauch. Auch hier erweist sich eine präventive Strategie, bestehend aus Restriktion, Aufklärung, gleichwertigen Alternativen, die auf vergleichbare Weise Bedürfnisse befriedigen und Stärkung von Schutzfaktoren, als geeignete Handlungsorientierung.

#### *Qualitätskriterien:*

- Gefährdungspotentiale sind den Professionellen und Freiwilligen bekannt und werden bei der Planung von Angeboten und Aktivitäten berücksichtigt
- Mit den Jugendlichen wird reflektiert, weshalb ihnen bestimmte, auch gefährdende Medieninhalte gefallen, wobei die Legitimität der zugrundeliegenden Bedürfnisse anerkannt wird
- Es bestehen Absprachen und Regeln, wie mit gefährdenden Inhalten und problematischer Mediennutzung umgegangen wird
- Professionelle und Freiwillige verfolgen pädagogische Konzepte, die bei den Kindern und Jugendlichen alternative Problemlösungen fördern und schützende Faktoren stärken

#### **2.3.1.2.12 Wissensvermittlung über Verbraucherschutz, Datenschutz, Urheberrecht**

Die Entwicklung der Neuen Medien stellt



zahlreiche neue Anforderungen an einen kompetenten Umgang von jungen Menschen mit Informationen und Daten. Durch die Möglichkeit des Herunterladens von Dateien aus dem Internet sowie des Kopierens digitaler Daten und deren Benutzung und Weiterbearbeitung ergeben sich Probleme, die das Urheberrecht betreffen. Andererseits führt der Datenaustausch im Internet dazu, dass Daten unerwünscht gespeichert und genutzt werden können. Das Wachsen des e-commerce stellt zudem Fragen aus dem Bereich des Verbraucherschutzes, z.B. des Umgangs mit Überschuldung. Jugendmedienarbeit muss sich diesen Anforderungen stellen, indem das Recht auf informationelle Selbstbestimmung unterstützt, Jugendliche über die entsprechenden Regelungen informiert und diese in der praktischen Medienarbeit berücksichtigt.

#### *Qualitätskriterien:*

- Den Mitarbeitern der Einrichtungen sind die wesentlichen, für die Praxis der Jugendarbeit relevanten Regelungen und Probleme des Verbraucherschutzes, des Datenschutzes und des Urheberrechtes bekannt.
- Verbraucherschutz, Datenschutz und Urheberrecht werden in der Medienarbeit berücksichtigt

#### **2.3.1.2.13 Medienkunde als Sensibilisierung für gesellschaftliche Fragestellungen**

Ziel der Jugendbildung ist es, Jugendlichen eigene Gestaltungsmöglichkeiten zu erschließen. Sie sollen die Chancen des Einflusses auf politische Strukturen kennenlernen und die eigenen Möglichkeiten erkennen. Jugendliche sollen zur Artikulation ihrer Interessen ermutigt werden. Zur Bildung einer eigenen Urteilskraft ist eine Sensibilisierung der Wahrnehmung gesellschaftlicher Rahmenbedingungen nötig. Darüber hinaus verfolgt die Jugendbildung das Ziel, förderliche Kommunikationsstrukturen und anregende

Lebensbedingungen in Gruppen zu schaffen und Fähigkeiten zur Bewältigung von Konflikten in sozialen Gruppen zu vermitteln.

Medienangebote in der Jugendarbeit haben auch die Reflektion von Medienkonsum und Medienproduktion zum Inhalt. Die traditionellen Medien wie Zeitung, Radio und Fernsehen sind dabei genau so wichtig wie die neuen Medien Computer und Internet. Mit eigenen Medienangeboten können Jugendliche Öffentlichkeit für ihre Anliegen herstellen, darüber hinaus bietet das Internet neue Möglichkeiten der Partizipation an gesellschaftlichen Diskussionen.

#### *Qualitätsstandards:*

- die Konsumgewohnheiten der Jugendlichen werden mit einbezogen
- die Mediennutzung der Jugendlichen wird kritisch hinterfragt
- Mediennutzung wird im Kontext der Mediengesellschaft betrachtet
- Medien werden im Zusammenhang mit ihrer Entstehung und ihren Wirkungsweisen betrachtet
- Medien werden als Ausdrucksmöglichkeit für Interessen Jugendlicher gesehen

#### **2.3.1.2.14 Förderung der Weltoffenheit**

Jugendarbeit setzt bei den Erfahrungen, den Lebenswelten und der Realität der sozialen Räume von jungen Menschen an, um weitere Perspektiven, Horizonte und Handlungsmöglichkeiten zu vermitteln. Im Kontext der interkulturellen und der internationalen Jugendarbeit bietet sie Anstöße und Anregungen um andere Kulturen, anderer Länder kennen zu lernen. Die Medienarbeit, insbesondere die globale Welt der neue Medien bietet zahlreiche Möglichkeiten, Informationen über andere geographische und kulturelle Welten zu erhalten und sich mit Menschen an anderen Orten auszutauschen.

*Qualitätsstandards:*

- Kinder und Jugendliche werden gefördert, sich mit Informationen über und Medienprodukten aus anderen kulturellen und geografischen Zusammenhängen zu befassen.
- Die Medienarbeit wird für interkulturelle und internationale Jugendarbeit genutzt

**2.3.1.3. Technische und räumliche Ausstattungsstandards**

Um Medienkompetenz zu entfalten, benötigen Kinder und Jugendliche eine breite Palette unterschiedlicher Medienangebote. Wenn sie aktiv an der Entwicklung der Mediengesellschaft teilnehmen sollen, brauchen junge Menschen Zugang zu allen Medienbereichen und die Möglichkeit, in verschiedener Qualität und Intensität mit Medien umzugehen. Diese Ansprüche können am besten durch eine abgestufte Struktur der Medienangebote geleistet werden:

a) Einrichtungen der Jugendarbeit, deren Wirkungskreis sich auf das direkte Umfeld, den „Kiez“ bezieht, konzentrieren sich in der Regel darauf, Jugendlichen ein vielfältiges, aber nicht spezialisiertes Angebot machen. Hierzu gehören Internetzugang und Angebote der aktiven Computer-, Video-, der Audio- und Fotoarbeit

b) Einrichtungen mit einem überregionalen, bezirklichen Wirkungskreis bieten spezialisierte Medienangebote, in denen Angebote mit komplexen Ansprüchen realisiert werden. Hier finden sowohl Jugendliche, die ein vertieftes Interesse an Medienarbeit haben, als auch Mitarbeiter von regionalen Einrichtungen, technische und medienpädagogische Unterstützung (Medienkompetenzzentren). In jedem Bezirk soll es mindestens eine Einrichtung der Jugendarbeit geben, die auf einem zeitgemäßen inhaltlichen und tech-

nischen Niveau spezialisierte Medienangebote, z.B. der Tonstudioarbeit, der Videostudio- und Schnitтарbeit leistet.

c) In überbezirklichen Einrichtungen und Projekten werden berlinweite Angebote gemacht, die weitergehende Spezialisierung bieten und die landesweite Unterstützung der Fachlichkeit im Bereich der Medienbildung leisten. Hier wird auch eine Bildungsarbeit zur Medienkunde geleistet.

*Qualitätsstandards:*

- Die Einrichtung verfügt über die für die Förderung der Medienkompetenz in ihrem Wirkungskreis notwendigen technischen Voraussetzungen
- Durch Kooperationen mit anderen Einrichtungen im Wirkungskreis werden die technischen Möglichkeiten optimal genutzt und werden Synergieeffektive erzielt.
- Für die unterschiedlichen Medienbereiche werden angemessene räumliche Voraussetzungen geschaffen

**2.3.1.4 Fachlich-personelle Anforderungen**

Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern von Einrichtungen der Jugendarbeit müssen die Handlungsorientierungen für die Medienbildung von Kindern und Jugendlichen ihrer pädagogischen Tätigkeit zugrunde legen. Von allen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Jugendarbeit wird erwartet, dass sie sich mit den grundlegenden Fragen der Medienentwicklung, mit den pädagogischen Fragen der Förderung von Medienkompetenz auskennen und sich die hiermit verbundenen grundlegenden Kulturtechniken aneignen. Die Verknüpfung der Förderung von Medienkompetenz mit anderen Angeboten der Jugendarbeit wird angestrebt. Ebenso müssen alle Angebote der Förderung von Medienkompetenz durch die Ziele und Prinzipien der Jugendarbeit (Partizipation, Selbstorganisation, Integration, Prävention, Verknüpfung von Bildung,

Spiel und Geselligkeit u.a.) begründet sein.

In Einrichtungen, die spezialisierte Angebote der Medienarbeit machen, werden Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter mit vertieften Fachkenntnissen, die sich gleichermaßen auf Medientechnik, Medienpädagogik und Medienkunde sowie auf Inhalte und Methoden der Jugendarbeit beziehen, benötigt.

Jugendarbeit zielt vorrangig auf die Förderung von Selbstorganisation und freiwilligem Engagement der Kinder und Jugendlichen. Für Medienbildung, Medienpädagogik und die Förderung von Medienkompetenz steht deshalb im Vordergrund, das eigene Interesse von jungen Menschen im Umgang mit Medien zu unterstützen. Mitarbeiter der Jugendarbeit organisieren eher das soziale Feld, den Rahmen der Medienarbeit, als das sie selbst Angebote machen und streben an, den Kindern und Jugendlichen selbst Verantwortung zu übertragen. Wo immer es möglich ist, muss die direkte Arbeit am Computer, am Videoschnittplatz oder am Tonstudiomischpult durch die Jugendlichen selbst erfolgen. Angebote der Medienarbeit sind möglichst mit anderen Angeboten der Jugendarbeit zu verknüpfen. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sollen auf Niedrigschwelligkeit und Offenheit achten und eine „Verinselung“ vermeiden.

*Qualitätsstandards:*

- alle Mitarbeiter der Jugendarbeit qualifizieren sich in grundlegenden Fragen der Medienentwicklung und der Förderung von Medienkompetenz
- die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter fördern auch in der Medienarbeit vorrangig die Eigenaktivität und die Selbständigkeit von Kindern und Jugendlichen
- die in Medienarbeit spezialisierten Mitarbeiter kennen die aktuelle Fachdiskussion in dem Arbeitsfeld und nehmen

regelmäßig an Fachveranstaltungen und Fortbildungen teil

- die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter beherrschen die in ihrem Handlungsfeld eingesetzte Medientechnik und sind in der Lage ihr Wissen an Jugendliche weiterzugeben
- die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter kennen die aktuelle fachliche Diskussion um Ziele und Methoden der Jugendarbeit und sind in der Lage, die Angebote zur Förderung von Medienkompetenz in diesem Gesamtzusammenhang zu stellen

#### **2.4 Qualitätsstandards für Medienbildung in der Jugendsozialarbeit/ Jugendberufshilfe**

(dieser Text liegt noch nicht vor)

#### **2.5 Qualitätsstandards für erzieherischen Jugendmedienschutz**

Dem erzieherischen Kinder- und Jugendschutz wird in unserer Gesellschaft große Bedeutung beigemessen, da das Wohl von Kindern und Jugendlichen vor das Grundrecht auf Meinungs- und Informationsfreiheit gesetzt wird. Allerdings handelt es sich dabei um eine oftmals schwierige Gratwanderung wie auch in Artikel 17 der UN Kinderrechtskonvention aufgezeigt wird, in dem einerseits der freie Zugang zu den Medien angemahnt wird und andererseits Maßnahmen zu ergreifen sind, die „zum Schutz des Kindes vor Information und Material, die sein Wohlergehen beeinträchtigen“ können, gefordert werden.

Die folgenden Ausführungen beziehen sich ausdrücklich auch auf einen über das Jugendschutzgesetz hinausgehenden erzieherischen Medienschutz, der Kinder als Zielgruppe mit einbezieht bzw. besonders berücksichtigt.

Der erzieherische Kinder- und Jugendschutz ist der zentrale Aufgabenbereich

des präventiven Kinder- und Jugendschutzes. Er soll nach §14 Abs. 2 SGB VIII dazu dienen, „junge Menschen zu befähigen, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen und sie zu Kritikfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit und Eigenverantwortlichkeit sowie zur Verantwortung gegenüber Mitmenschen zu führen“ sowie „Eltern und andere Erziehungsberechtigte besser befähigen, Kinder und Jugendliche vor gefährdenden Einflüssen zu schützen.“

Medienschutz bezieht sich nicht nur auf die häufig genannten Medien wie Fernsehen, Video, Filme, Computerspiele und Internet sondern auf alle Arten von Medien wie z.B. auch Musik und Printmedien. Gefährdungen durch Medienkonsum können sein: Gewaltverherrlichung, Suchtgefahren, Gefährdungen durch Pornografie und Darstellung realer Gewalt wie z.B. Krieg und Rassismus.

Diese Zielvorgaben machen deutlich, dass der erzieherische Kinder- und Jugendschutz ein umfangreiches Aufgabenfeld darstellt und sich mit seinen Angeboten an unterschiedliche Zielgruppen wendet. Es wird ebenfalls deutlich, dass es sich hier um eine Querschnittsaufgabe handelt, die bei jeder pädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zu berücksichtigen ist.

### **2.5.1 Medienkritik und Medienwirkung**

Die medienkritische Betrachtungsweise in Bezug auf Kinder und Jugendliche hat sich entlang den sog. technischen Neuerungen entwickelt, so wurde bei jedem neuen Medium zunächst die Nutzungsgewohnheit als bedenklich eingestuft (Film, Fernsehen, Videos, Computerspiele). Mit jeder Mediennutzung stellt sich erneut das Problem der Bewertung von Medieninhalten.

Die möglichen Auswirkungen, die der

Medienkonsum auf Kinder und Jugendliche haben soll, werden zusammenfassend in einem „Leben aus zweiter Hand“, einer Verdrängung sinnlicher Erfahrungen und realer Eroberungserfahrungen gesehen. Die Debatte verläuft dabei oftmals zwischen den Polen „Verteufelung“ und „Verharmlosung“, wobei die immer wichtiger werdende Computerkompetenz in der Arbeitswelt die Debatte ebenso prägt wie Schuldzuweisungen an die Medien bei Gewalttaten.

Empirische Forschungen zur Medienwirkung zeigen z.T. widersprüchliche und undifferenzierte Ergebnisse und sagen wenig über Langzeitwirkungen aus wie z.B. über evtl. Verfestigungen von Rollenklischees und Weltbildern durch Medien etc.

Die Frage nach der Wirkung von Medieninhalten ist deswegen nicht einfach zu beantworten, weil es sich dabei um ein komplexes, kulturelles und gesellschaftlich geprägtes Problem handelt. Wenn es um Gewaltdarstellungen im Fernsehen geht, muss genau unterschieden werden, „welche Gewaltdarstellungen geeignet sind, Kinder und Jugendliche der verschiedenen Altersgruppen in ihrer Entwicklung zu beeinträchtigen“ (C. Mikat 2002, S. 16) <sup>(2)</sup>. Ebenso muss unterschieden werden, in welchem Kontext Gewaltdarstellungen stehen, um herauszufinden, welche Darstellungen Kinder übermäßig erregen, ängstigen und wo die Inhalte nicht verkraftet werden können. Dabei ist insbesondere die Altersstufe zu beachten und die Wirkung mit der Aussage des Films/Spiels abzugleichen. Ältere Kinder und Jugendliche haben wesentlich gefestigtere Verhaltensmuster und Einstellungen und sind durch Medien nicht so leicht beeinflussbar wie jüngere Kinder. „Eine Rolle spielt auch, inwieweit die Unterscheidungsfähigkeit zwischen eigener Realität und der Film- und Fernsehwelt entwickelt ist und damit in welchem Ausmaß eine Orientierung an Figu-

ren oder Handlungsmustern wahrscheinlich ist“ (C. Mikat s.o., S. 17).

In der Öffentlichkeit scheint ein monokausales Erklärungsmuster stark verankert zu sein, in dem den Medien die Schuld an Gewaltäußerungen gegeben wird. Aber sowohl die sog. Suggestionsthese (Beobachtung führt zu Nachahmung) als auch die Habitualisierungsthese (die Sensibilität nimmt aufgrund ständigen Medienkonsums ab und führt damit zu Abstumpfung) u.a. lassen die Komplexität des Problems außer Acht.

- Einigkeit besteht darin, dass die Wirkungslosigkeit von Medien nicht länger vertreten wird, sondern „dass Mediengewalt negative Effekte (insbesondere hinsichtlich des Aufbaus bzw. der Stabilisierung violenter Persönlichkeitsstrukturen) haben kann.“...
- dass „zumindest bei bestimmten Individuen (z.B. durch hohe Aggressivität und soziale Isolation charakterisierte männliche Jugendliche) und Problemgruppen (z.B. aus einer violenten Struktur stammende Jugendliche) eine negative Wirkung von Gewaltdarstellungen (Nachahmungstaten, Aufbau violenter Persönlichkeit) anzunehmen ist“ (Michael Kunczik, 2002, S. 4.).
- Ferner spielen ein niedriges Selbstwertgefühl und soziale Isolation eine Rolle sowie die familiäre Situation, in der Kinder und Jugendliche aufwachsen.
- Ebenso unstrittig ist die Bedeutung des elterlichen Vorbildes. Es konnte ein deutlicher Zusammenhang zwischen der häuslichen Situation, einem vernachlässigendem Erziehungsstil, der Aggressivität der Eltern und dem Konsum von Gewaltfilmen hergestellt werden. Der Konsum von Gewaltfilmen wird dabei allerdings immer als **eine Ursache unter anderen** für z.B. Verhaltensauffälligkeit gesehen.
- „Es scheint so zu sein, dass Gewaltdarstellungen auf die Mehrheit der Betrachter keine oder schwache Effekte haben,

aber bei bestimmten Problemgruppen möglicherweise starke Wirkungen“ (s.o., S. 7).

- Ebenso gibt es Übereinstimmungen bei dem Zusammenhang von Geschlecht und Medienwirkung. „Jungen scheinen sich von gewalthaltigen Darstellungen in den Medien stark anregen zu lassen“ (Aufenanger, 2000, S. 7), bei Mädchen spielt dies eher keine Rolle.
- Ebenso muss der interkulturelle Aspekt beachtet werden. „Mit der Globalisierung der Medienmärkte und der Vorherrschaft multinationaler Medienunternehmen steigt zwangsläufig die Verbreitung jener Medienware, die das Weltbild vieler Kinder und Jugendlicher auf der Welt prägt“ (s.o., S. 7), insbesondere wenn gewalthaltige Inhalte mit realer Gewalt, die viele Kinder erfahren, korrespondiert.

### 2.5.1.1 Computer und Internet

Für viele Kinder und Jugendliche ist das Internet aus ihrem Alltag nicht mehr wegzudenken. Mit seinen Millionen Seiten erleichtert es einerseits den Zugang zu Informationen, Spielen und Kommunikation und ist andererseits zu einem kommerziellen Dschungel geworden, in dem man sich leicht verirren kann und der auch kinder- und jugendgefährdende Inhalte umfasst. Die Schattenseiten dieses offenen Systems dürfen jedoch keinesfalls den Blick für seine vielseitigen Nutzungsmöglichkeiten versperren.

Neue Medien werden auch dann noch als Bedrohung und Risiko wahrgenommen, wenn die Gesellschaft sie eigentlich schon nicht mehr entbehren könnte. Erzieherischer Kinder- und Jugendmedienschutz kann verhindern, dass Ängste zum vorherrschenden Aspekt der Nutzung und Entwicklung neuer Medien werden.

Mit „Multimedia“ wurden vor wenigen Jahren Barrieren der Kommunikation grundlegend aufgelöst - über alltagstaugliche globale Netzwerke. Unterhaltung

und Spiel waren die eigentlichen Lokomotiven dieses Fortschritts. Alle wesentlichen Fähigkeiten, das Medium im beruflichen Alltag, zur Bildung zur Produktion und Kommunikation zu nutzen – diese Kulturtechniken – konnten seit 30 Jahren im Spiel erworben werden. Eine neue Mediengeneration hat sich in der Freizeit selbst alphabetisiert, lange bevor Bildungspolitiker die Idee von der unversöhnlichen Feindschaft zwischen Computer und Schule aufzugeben begannen.

Im Zeitalter global vernetzter Kinderzimmer kann Jugendschutz nur über die Kompetenzentwicklung der zu Schützenden und vor allem der „Beschützer“ funktionieren. Die neue Mediengeneration verfügt über völlig neue Möglichkeiten, ihre Ansprüche auf selbstbestimmte Erkundungen und Produktionen und auf jugendkulturelle Freiräume durchzusetzen. Ein deutsches oder ein europäisches Internet wird es so wenig geben wie einen speziell deutschen oder europäischen Markt der Computerspiele. Im Zeitalter der orts- und zeitunabhängigen Produktion und Präsenz aller Medieninhalte haben Kinder/Jugendliche und Erwachsene gar keine andere Chance als die, nutzerautonom auszuwählen und sich gemeinsam genau darin zu trainieren. Dann geht es vor allem um die eigene Kompetenz zur Auswahl, um die Kompetenz von Kindern und Jugendlichen, aber vor allem auch um die Kompetenz der Erwachsenen, die der neuen Mediengeneration selbst nicht oder noch nicht angehören. Das schließt die kulturellen Diskussion und die Wertedebatte unter verschiedenen Mediengenerationen ein.

Orientierungshilfen bieten dafür im Bereich der Computerspiele die Alterskennzeichen der Berliner Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die wochenaktuell unter [www.zavatar.de](http://www.zavatar.de) über Neuerscheinungen informiert. Diese Datenbank bietet die Möglichkeit, zu

Titeln aller Genres und aller Systeme der Unterhaltungssoftware zur recherchieren. Sämtliche Daten stammen aus Europas größtem Archiv für digitale Produktionen der Unterhaltungssoftware in Berlin.

Internetcafes als Teil der Kinder- und Jugendkultur bieten eine Möglichkeit, mit Freunden das Netz zu erkunden oder gemeinsam in Netzwerkspielen die Freizeit zu gestalten. Voraussetzung für den ungetrübten Surf- und Spielspaß ist, dass die Konzeption des Internetcafes auf jugendliche Nutzer abgestimmt ist.

Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz kann dafür Qualitätsstandards definieren: Gute Internetcafes erkennt man schon daran, dass die Computer in hellen Räumen und von vielen Seiten einsehbar angeordnet sind und keine Alkohol- und Zigarettenwerbung stattfindet. Klubkarten, Einführungskurse, Informationen zur Altersempfehlung der USK für Computerspiele sind weitere Qualitätsmerkmale. Eine wichtige Alternative zu den kommerziellen Internetcafes bieten die von freien Trägern der Jugendhilfe, Kommunen oder den Kirchen betriebenen freien Internetcafes. Solche Internetcafes helfen Chancengleichheit zu sichern bei der Aneignung von Kulturtechniken. Dort surft man oft nicht nur preiswerter, sondern erhält neben der Betreuung noch fachliche Unterstützung bei der Nutzung des Internets oder der Umsetzung eigener Ideen im Netz. Über die Hälfte der Berliner Kinder können sich moderne Kulturtechniken im Zugriff auf das Internet noch nicht im privaten Raum erschließen. Auch im Bereich schulischer Bildung stehen die technischen – und mehr noch die methodischen Angebote – erst in beschränktem Maße zur Verfügung. Die Infrastruktur öffentlicher und privater Internetcafes ergänzt diese Angebote und verdient schon deshalb die besondere Aufmerksamkeit des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes. Dagegen sind rein restriktive Jugendschutzregelungen eher

geeignet, die digitale Kinder- und Jugendkultur aus dem öffentlichen Raum zu verdrängen (sowohl im Bereich der Nutzung von Internetangeboten wie in Bezug auf Netzwerkspiele und LAN-Partys).

Programmtechnische Verfahren wie Filtersoftware oder die Zertifizierungen von Internetseiten haben sich bis heute als wenig tauglich erwiesen. Sie können das Gespräch und die pädagogische Begleitung nicht ersetzen. Auch Eltern sollten sich dafür interessieren, was ihre Kinder am Rechner machen. Hier brauchen Familien Unterstützung und Beratung. Es muss eine professionelle Struktur zur Stärkung von Medienkompetenz geschaffen werden, die Eltern, Kinder und Jugendliche unterstützt.

### **2.5.2 Prävention und erzieherischer Kinder- und Jugendschutz**

Im Rahmen ihres allgemeinen Erziehungs- und Bildungsauftrages nimmt die Jugendarbeit Präventionsaufgaben wahr. Sie berücksichtigt bei ihren Angeboten die Notwendigkeit, Gefährdungen, denen Heranwachsende ausgesetzt sind, entgegen zu wirken. Mit präventiven Maßnahmen wie Aufklärung und Diskussion, der Stärkung von protektiven Faktoren wie Selbstvertrauen, Zuversicht, sozialer Verantwortung und durch funktionelle Äquivalente wirken PädagogInnen und Verantwortliche möglichen Gefährdungen entgegen. Restriktive Maßnahmen können ebenfalls Bestandteile eines Präventionsprogramms sein.

Präventionsbedarf im Zusammenhang mit Medien ergibt sich sowohl aus kinder- und jugendgefährdeten Medieninhalten als auch durch problematischen, z.B. extensiven Mediengebrauch. Kinder und Jugendliche haben – sozial, kulturell und auch geschlechtsbedingt – unterschiedliche Zugangsmöglichkeiten zu einem sehr großen Medienangebot. Die Erfahrungen, die sie mit den medialen Inhalten machen,

beziehen sie in ihr Weltverständnis mit ein. Die Förderung von Medienkompetenz kann Kinder und Jugendliche in die Lage versetzen, diesem Angebot ihrer Entwicklung entsprechend zu begegnen, mit Medien kreativ und lernwirksam umzugehen, ihre Chancen für sich zu nutzen und sich nicht in dem großen Angebot zu verlieren. Medienkompetenz ist deshalb als Bildungsziel in Kindergarten, Schule und außerschulischer Jugendarbeit zu integrieren.

Aus medienpädagogischer Perspektive sollte der Fokus der Aufmerksamkeit auf Möglichkeiten der Stärkung von Kindern und Jugendlichen und erst in zweiter Linie auf Verfahren und Techniken der Zugangsbeschränkung gelegt werden. Eine Voraussetzung für kompetentes pädagogisches Handeln ist das Wissen einerseits über die medialen Vorlieben und Erfahrungen von Kindern und ihrer Wahrnehmungs- und Bearbeitungsmöglichkeiten und andererseits über Möglichkeiten und Zielsetzungen der medienpraktischen Arbeit.

Prävention und erzieherischer Jugendschutz sind in der Regel Querschnittsaufgaben, die bei allen pädagogischen Aktivitäten in Schule und Jugendhilfe altersentsprechend berücksichtigt werden müssen.

In der Diskussion über die Wirkung von Mediengewalt ist die Erarbeitung einer Eigen- und Weltsicht durch die Rezipienten zu berücksichtigen. Medienrezeption ist eingebettet zu sehen in den jeweiligen lebensgeschichtlichen Kontext. Gewaltdarstellungen in Medien stellen insbesondere dann eine Gefahr in der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen dar, wenn deren Aufwachsen von Risikofaktoren begleitet wird, denen keine ausreichenden psychosozialen Schutzfaktoren (wie z.B. Selbstvertrauen, Zuversicht, soziale und kommunikative Kompetenzen) gegenüber stehen.

Für Angebote des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes ist zu folgern, dass diese eingebettet sein müssen in die Lebenswelt der Zielgruppen und neben dem Alter auch das Geschlecht und die persönliche und soziale Situation des jungen Menschen berücksichtigen sollten. Der Qualifikation von Eltern und MultiplikatorInnen kommt hier besondere Bedeutung zu.

Erzieherischer Kinder- und Jugendschutz stellt auch eine Erziehung zum Leben in Medienwelten dar. Es ist eine Hilfestellung in diesen Lebens- und Erlebnisräumen. Gleichzeitig stellt er eine Erziehung zum bewussten Konsumverhalten dar, bei dem die einzelne Person Entscheidungen treffen muss und bei der die von Medien angesprochenen Wünsche, Sehnsüchte oder Neigungen eines Menschen transparent gemacht werden können.

#### *Qualitätsstandards:*

- Die pädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen berücksichtigt die gesetzlichen Grundlagen insbesondere in Hinblick auf sexistische, rassistische und gewaltverherrlichende Inhalte und bietet damit Rahmen und Orientierung sowohl für Anbieter wie auch für KonsumentInnen.
- Eine präventive Medienarbeit unterstützt in erster Linie die Stärkung individueller Ressourcen von Kindern und Jugendlichen und entwickelt gemeinsam mit ihnen vielfältige Handlungsalternativen auch in Bezug auf den kritischen und kreativen Umgang mit Medien(inhalten) wie z.B. problematische Rollen- oder Weltbilder.
- Mit Kindern und Jugendlichen wird entsprechend ihres Alters reflektiert, weshalb ihnen bestimmte Medieninhalte gefallen (als gefährdend eingestufte ausgeschlossen), wobei die Legitimität der zugrundeliegenden Bedürfnisse anerkannt wird. Es werden Orte und Gelegenheiten geschaffen, um über Medien-

inhalte zu sprechen und sie damit verarbeitbar zu machen.

- Medienschutz fördert dabei gezielt die Selbst- und Fremdwertschätzung bei Kindern und Jugendlichen.
- Medienschutz beinhaltet die Förderung von sozialen, kommunikativen und kreativen Fähigkeiten bei Kindern, Jugendlichen und PädagogInnen.
- MitarbeiterInnen im pädagogischen Bereich wissen um die Gefährdungspotenziale (z.B. die Liste der indizierten Computerspiele) und beziehen dieses Wissen in die Planung von Angeboten und Aktivitäten mit ein.
- Medienschutz zielt insbesondere auch auf die Kompetenzförderung von Multiplikatoren und Eltern und bezieht Elternarbeit in die Angebote mit ein.
- Medienschutz ist auch zu sehen auf dem Hintergrund einer empirischen Forschung zu Medienwirkung, die sich auf das Geschlecht und auf soziale und kulturelle Verhältnisse bezieht, wobei langfristige Wirkungen von Medieninhalten wie z.B. die Verfestigung von Weltbildern und Geschlechterrollen untersucht werden.

#### **2.6.1 Qualitätsstandards für Medienbildung in der Elternbildung**

(dieser Text liegt noch nicht vor) ■

<sup>(1)</sup> Mitglieder der AG sind: Christine Scherer (Vorsitzende, Medienzentrum Prenzlauer Berg), Reinhilde Godulla (stellv. Vorsitzende, Verband für sozial-kulturelle Arbeit e.V.), Michael Lange (Wannseeforum), Elke Bickert (PUMA e.V.), Dr. Klaus Spieler (Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e.V.), Monika Obenhuber (Arbeitskreis Medienpädagogik e.V.), Lutz Lienke (Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung Berlin e.V.), Thomas Hänsgen/Thomas Schnaak (Technischer Jugendfreizeit- und Bildungsverein e.V.), Helen McNamara/Anja Monz (Netdays Berlin e.V.), Dr. Rainer Scholze/Hans-Georg Werner (Kinder- und Jugendfreizeitzentrum Wuhlheide/Landesmusikakademie gBgmBH - FEZ), Niels Petring (Landesjugendring Berlin), Günter Thiele (Landesinstitut für Schule und Medien - LISUM), Klaus Kalb (Bezirksamt Pankow), Maren Sierks/Eva Lischke (Bezirksamt Neukölln), Herr Tille (Bezirksamt Marzahn-Hellersdorf), Peter Siele (Landesjugendhilfe-



ausschuss), Margaretha Baum, Wolfgang Witte/Christian Aelker Landesjugendamt), Gabriele Berry/Karla Range-Schmedes/Stefan Heinig/Dr. Joachim Thoma (Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Sport), Frau Grams (Medienanstalt Berlin-Brandenburg); Evelyn Dentel (Geschäftsstelle: Landesjugendamt). Weiter haben an der Erarbeitung des Textes mitgearbeitet: Ingrid Fliegel/Günther Orlopp (Mobile Teams zur Suchtprävention), Ulrich Haas (Fachschule für Sozialpädagogik Charlottenburg), Christian Schubert (Kita Breitenkopfstraße Reinickendorf), Dr. Klaus-Peter Gerstenberger (USK)

(2) Literatur:

Stefan Aufenanger: Medienethik und Jugendmedienschutz. In: Fachzeitschrift der Aktion Jugendschutz, Nr. 3/38; Stuttgart, 2002

Claudia Mikat: Jugendschutz im Fernsehen - die Praxis der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). In: Fachzeitschrift der Aktion Jugendschutz, Nr. 3/36; Stuttgart, 2000

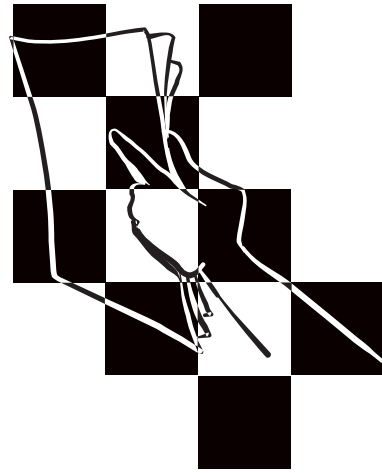
Michael Kunczik: Medien und Gewalt.  
In: [www.mediageneration.net/gewalt02.htm](http://www.mediageneration.net/gewalt02.htm)  
vom 5.9.02

<b>Indikator/ Standard</b>	<b>Nachweis, Dokument, Messgröße (Beschreibung)</b>	Trifft zu	Trifft eher zu	Trifft eher nicht zu	Trifft nicht zu
Jugendliche wirken mit bei der Gestaltung und Renovierung des Raums.	Wann, inwiefern?				
Die Jugendlichen haben ein Mitspracherecht bei Entscheidungen über den Kauf von Hard- und Software	Wie ist das Mitspracherecht abgesichert?				
Jugendliche haben ein Mitspracherecht bei der Entwicklung der Programmgestaltung (Wann gibt es welche Kurse oder Projekte? Wann sind freie Nutzungszeiten? Wie sind die Öffnungszeiten?)	Wie ist das Mitspracherecht abgesichert?				
Der Cafebetrieb wird von Jugendlichen aufrecht erhalten. Die Jugendlichen kaufen ein, bereiten kleine Speisen zu, verkaufen Getränke und Speisen, machen die Abrechnung.	Wie viele Jugendliche? In welchem Umfang?				
Jugendliche führen die Nutzerlisten (Aus den Nutzerlisten geht hervor, wer wann an welchem Computer ist) und kassieren Kostenbeteiligung zu den Internetgebühren.	Wie viele Jugendliche?				
Jugendliche unterstützen sich gegenseitig im Umgang mit den Anwendungen.					
Fachkompetente Jugendliche werden als Anleiter/innen im Multimediacafe eingesetzt.	Wie viele Jugendliche? In welchem Umfang?				
Die Jugendlichen haben ein Mitspracherecht bei der Festlegung der sozialen Regeln im Multimediacafe.	Wie ist das Mitspracherecht abgesichert?				
Die Jugendlichen achten selbst auf die Einhaltung der Regeln im Multimediacafe (keine Pornos, Spiele nur innerhalb der Toleranzgrenzen des Clubs, Berücksichtigung der Netiquette im Chat). Hier übernehmen die Jugendlichen Verantwortung für die Jüngeren und unerfahreneren Jugendlichen.					
Ehrenamtlich tätige Jugendliche und jugendliche Honorarkräfte können das Multimediacafe auch außerhalb der Öffnungszeiten nutzen (z.B. für selbstorganisierte LAN-Parties).	Anzahl der berechtigten Jugendlichen, Häufigkeit der Nutzung				
Mit externen Gruppen von Jugendlichen, Cliquen werden Schlüsselverträge zur Nutzung des Multimediacafes außerhalb der regulären Öffnungszeiten abgeschlossen.	Anzahl der Schlüsselverträge, Dauer der Fremdvergabe in Stunden				

Beispiel: Für die Selbstorganisation in einem Internet-/ Multimediacafé können die obenstehenden Indikatoren aufgestellt werden.

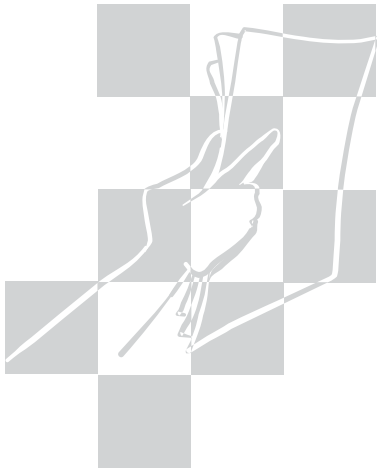
# Anhang

---



# Աղանդ

---



## 5.1 Kontaktadressen der Autorinnen und Autoren

### **Irene Dause**

Stiftung Digitale Chancen  
Stiftungssitz Berlin:  
Fasanenstraße 3, 10623 Berlin  
Tel.: Tel.: 030 / 43 72 77 40  
dause@digitale-chancen.de  
<http://www.digitale-chancen.de>

### **Verena Ebel**

LAG Medienarbeit e.V. / Arbeitskreis Netz-  
Transfer  
c/o LKJ Berlin e.V.  
Grünberger Str. 54, 10245 Berlin  
mail: [info@netz-transfer.de](mailto:info@netz-transfer.de)  
<http://www.netz-transfer.de>

### **Bernd Gabler**

Jugend- und Familienstiftung des Landes  
Berlin  
Obentraustr. 55, 10963 Berlin  
Tel.: 030 / 70 72 85 30  
mail: [gabler@jugendnetz-berlin.de](mailto:gabler@jugendnetz-berlin.de)  
<http://www.jugendnetz-berlin.de>

### **Roland Geiger**

Jugend- und Familienstiftung des Landes  
Berlin  
Obentraustr. 55, 10963 Berlin  
Tel: 030 / 21 75 13 70  
mail: [geiger@jfsb.de](mailto:geiger@jfsb.de)  
<http://www.jfsb.de>

### **Reinhilde Godulla**

Verband für sozial-kulturelle Arbeit e.V.  
Berliner Jugendserverspinnenwerk  
Internetworkstatt Netti  
Axel-Springer Str. 40-41, 10969 Berlin  
Tel.: 030 / 253 99 72

mail: [godulla@sozkult.de](mailto:godulla@sozkult.de)  
<http://www.spinnenwerk.de>

### **Michael Hammerbacher**

RAA Berlin e.V.  
Regionale Arbeitsstellen für Ausländerfragen,  
Jugendarbeit und Schule e.V.  
Chausseestr. 29, 10115 Berlin  
Tel.: 030 / 24 04 51 60  
mail: [michael.hammerbacher@raa-berlin.de](mailto:michael.hammerbacher@raa-berlin.de)  
<http://www.raa-berlin.de>

### **Michael Lange**

wannseeFORUM  
Hohenzollernstr. 14, 14109 Berlin  
Tel: 030 / 806 80 18  
mail: [mlange@wannseeforum.de](mailto:mlange@wannseeforum.de)  
<http://www.wannseeforum.de>

### **Eva Lischke**

Bezirksamt Neukölln von Berlin,  
Abt. Jugend, Jugendförderung  
Blaschkoallee 32, Haus 1, 12040 Berlin  
Tel.: 030 / 6809-2363  
mail: [team@neukoelln-jugend.de](mailto:team@neukoelln-jugend.de)  
<http://www.neukoelln-jugend.de>

### **Florian Mannchen**

c/o Kinderclubhaus Gropiusstadt  
Otto-Wels-Ring 37, 12351 Berlin  
Tel.: 0179 / 3949928  
mail: [mannchen@compass-berlin.de](mailto:mannchen@compass-berlin.de)  
<http://www.compass-berlin.de>

### **Anja Monz**

Netdays Berlin e.V.  
Viktoriastr. 10-18, 12105 Berlin  
Tel: 030 / 75 68 92-0

mail: amonz@netdays-berlin.de  
http://www.netdays-berlin.de

**Holger Münzer**

Bildung & Integration e.V.  
CIA - computer in action  
Wilhelmstr. 15, 13595 Berlin  
Tel.: 030 / 33 29 08 60  
mail: muenzer@bint.de  
http://www.cia-spandau.de

**Andreas Pautzke**

Stiftung Demokratische Jugend  
Grünberger Str. 54, 10245 Berlin  
Tel. 030 / 294 52 89  
mail: a.pautzke@jugendstiftung.org  
http://www.jugendstiftung.org

**Dirk Reilmeyer**

GMK-Webmobil  
Körnerstr. 3, 33602 Bielefeld  
Tel.: 0521 / 521 89 22  
mail: d.reilmeyer@jugend-nrw.de  
http://www.webmobil.jugend-nrw.de

**Henrike Schepers**

Jugend- und Familienstiftung des Landes  
Berlin  
Obentraustr. 55, 10963 Berlin  
Tel.: 030 / 70 72 85 30  
mail: schepers@jugendnetz-berlin.de  
http://www.jugendnetz-berlin.de

**Thomas Schnaak**

Technischer Jugendfreizeit- und Bildungs-  
verein (tjfbv e.V.)  
Wilhelmstr. 52  
10117 Berlin  
Tel: 030 / 97 99 13 - 0  
mail: info@tjfbv.de  
http://www.tjfbv.de

**Marc Tensil**

Delphi - Gesellschaft für Forschung,  
Beratung und Projektentwicklung mbH  
Rathenower Straße 38, 10559 Berlin  
Tel.: 030 / 39 40 97 80  
mail: mail@delphi-gesellschaft.de  
http://www.delphi-gesellschaft.de

**Günter Thiele**

LISUM Landesinstitut für Schule und  
Medien  
Wikingerufer 7, 10555 Berlin  
Tel.: 030 / 90193-288

mail: gathiele@gmx.de  
http://www.labi-berlin.nubb.dfn.de

**Heike Venske**

LAG Medienarbeit e.V. / Arbeitskreis Netz-  
Transfer  
c/o LKJ Berlin e.V.  
Grünberger Str. 54, 10245 Berlin  
http://www.netz-transfer.de

**Isgard Walla**

Stiftung Demokratische Jugend  
ProMix Berlin und jugendnetz-berlin.de  
Grünberger Str. 54, 10245 Berlin  
Tel. 030 / 294 52 85  
mail: i.walla@jugendnetz-berlin.de  
http://www.jugendnetz-berlin.de

**Wolfgang Witte**

Senatverwaltung für Bildung, Jugend und  
Sport  
Landesjugendamt  
Beuthstr. 6-8, 10117 Berlin  
Tel.: 030 / 9026-5336  
mail: wolfgang.witte@senbjs.verwalt-berlin.de  
http://www.senbjs.verwalt-berlin.de