

MedientrainerInnen der Leonardo-da-Vinci-Gesamtschule

Projektgruppe:

Sechs Jugendliche im Alter von zwölf bis 13 Jahren

Zielgruppe:

Circa 25 Jugendliche

Eingesetzte Medien:

Video, Web, Games

Checkliste:

- Medienraum mit PCs, Internetzugang, Fotokameras, Smartboard (alternativ Beamer)
- Audiohardware
- Gruppengröße maximal zehn Teilnehmende
- Kooperationspartnerinnen und -partner aus dem medienpädagogischen Bereich

Projektbeschreibung

Ziel des Projekts ist es, die Qualität der Medienbildung und Medienkompetenzentwicklung am Lernort Schule zu verbessern. Da Medienkompetenz ein wichtiger Indikator für selbstständiges Lernen ist. Die Schülerinnen und Schüler sollen innerhalb des Projektverlaufs einen kritisch- reflexiven und bewussten Umgang mit Medien erwerben und dabei Gefahren erkennen und Chancen nutzen lernen. Die Vermittlung der Inhalte ist modular aufgebaut und wird in Workshop-Einheiten durchgeführt. Die Module beinhalten stets einen theoretischen wie praktischen Teil, wobei der praktische überwiegt, jedes Modul wird mit einem kleinen Praxiszenario und Handlungsleitfaden zur Weitergabe für folgende Medientrainerinnen und -trainer abgeschlossen. Hierbei entscheiden die Jugendlichen selbst mit welchen Medien sie den Praxisteil umsetzen möchten. Bei der Realisierung des Praxisprojekts wird auch die technische Kompetenz der Teilnehmenden geschult, hierbei sind dem kreativen Prozess der Schülerinnen und Schüler keine Grenzen gesetzt. Ob das Modul mit einem kleinen Videobeitrag, Podcast, Fotogeschichte oder mit einer Web 2.0 Anwendung abgeschlossen wird, bleibt den Schülerinnen und Schülern überlassen. Die Ergebnisse aus den bereits behandelten Modulen werden regelmäßig auf einem Weblog oder einer Internetseite (jimdo.de) veröffentlicht und somit für Interessierte zur Verfügung gestellt.

Modul 1. Teamtraining „Wie funktionieren wir als Gruppe?“

Methode & Vorgehen:

Kennenlern- und Aktivierungsmethoden

Modul 2. Die kleine Mediengeschichte „Vom Papyrus zum Web 2.0“

Methode & Vorgehen:

- Recherche zum Thema Mediengeschichte (online)
- Anlegen/Zeichnen des Zeitstrahls auf Leinwand-Rahmen (Edding o. ä.)
- relevante Daten einzeichnen und mit Zeichnungen und Bildern gestalten

Modul 3. Persönlichkeitsrechte & Datenschutz in den Medien „Welche Rechte habe ich? Was passiert mit meinen Daten?“

Methode & Vorgehen:

- Smartboardeinheiten „Gläserner Schüler“ und „Datenklau“ von „Du bist smart!“ – kostenlos abrufbar unter <http://du-bist-smart.vcat.de>
- Reflexion, Auswertung und Ergebnisse über Entwurf von eigenen Smartboard-Tafelbildern

Modul 4. Computerspiele - „Spielen, Bewerten & selber machen“

Methode & Vorgehen:

- Besuch im Computerspielmuseum (hier kann die Einführungsphase sicher auch auf anderem Wege erfolgen)
- Interview mit einer Expertin oder einem Experten der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle), dieses auditiv festhalten und gemeinsam auswerten
- Kodu-Workshop, unterstützt durch „game labor“ (gamelabor.de) (Kodu ist eine Gamedesign-Software die kostenlos zur Verfügung steht und Nutzenden ermöglicht über eine grafische Oberfläche auch ohne Programmierkenntnisse ein Computerspiel zu entwerfen.)

Modul 5. Fotografie

Methode & Vorgehen:

- Einführung in die Fotografie, Input zu den Grundlagen der Bildgestaltung
- fotografische Übungen: Goldener Schnitt, Totale, Halb-Totale, Nah-Aufnahme, Detail-Aufnahme
- Anfertigen von Steckbriefen mit Textverarbeitungssoftware, hierzu werden im Vorfeld Portraitaufnahmen erstellt

Modul 6. Beraten & Vermitteln „Wie gebe ich Wissen weiter?“

Methode & Vorgehen:

Rollenspiele zu einem Thema, das vermittelt werden soll

Schwerpunktthema Jugendmedienschutz

Das Thema wurde mit Hilfe des Angebots von „Du bist smart!“ durchgeführt. In Gruppendiskussionen wurden Fallbeispiele zum Thema Jugendmedienschutz besprochen und Ergebnisse auf Smartboard-Tafelbildern festgehalten.

Peer-to-Peer-Involvement

Leider wurde auf Grund des zeitlichen Rahmens das Ziel, die Vermittlung von Wissen an Mitschülerinnen und -schüler außerhalb der Projektgruppe, bis heute nicht erreicht. Dies erfolgt jedoch in den nächsten Wochen. Dennoch wurde der Peer-Ansatz innerhalb der Gruppe erreicht, beispielsweise bei der Entwicklung der Computerspiele unterstützten sich die Teilnehmenden gegenseitig, vorhandenes Wissen Einzelner

wurde an andere Schülerinnen und Schüler weitergegeben. Auch bei der Auswahl von Inhalten in weiteren Modulen brachten die Jugendlichen eigene Ideen ein, welche sie als wichtig für ihre Mitschülerinnen und -schüler beurteilten.

Tipps & Tricks

Positive Erfahrungen

Bei dem Projekt stehen Themen im Vordergrund, welche bei der Zielgruppe (Jugendliche zwischen zwölf und 16 Jahren) auf großes Interesse stoßen. Falls die Möglichkeit besteht (zeitlicher Rahmen) mehrere Projektstage durchzuführen, können sämtliche Inhalte im Prozess einer Medienproduktion thematisiert und bearbeitet werden, dies hat zum Vorteil, dass die Inhalte dynamisch und ‚lebhaft‘ vermittelt werden können.

Schwierigkeiten und Grenzen

Wichtig bei der Umsetzung ist, dass die räumlichen und technischen Rahmenbedingungen geklärt sind. Leider kam es immer wieder durch Probleme mit der Technik zur zeitlichen Verschiebung. Die Umsetzung der Module sollte eventuell an zusammenhängenden Projekttagen erfolgen.

Varianten, Erweiterungen, Modulationen

Die Realisierung des Projekts könnte auch innerhalb einer Projektwoche mit einer größeren Gruppenanzahl, jedoch ebenfalls mit einer höheren Anzahl an Peer-Edukatoren und -Edukatoren erfolgen.

Materialien und Medienprodukte

- <http://mediatraining4you.jimdo.com>
- Computerspiele (Kodu)
- Audiobeiträge
- Medien-Zeitstrahl

Steckbrief

Name: Chris Höppner, Kristin Ehlert

Institution: Medienwerkstatt Potsdam

E-Mail-Adresse: like@medienwerkstatt-potsdam.de

Homepage: like.medienwerkstatt-potsdam.de