

ZWISCHENBERICHT

- LANGFASSUNG -



Erste Förderphase: Februar 2012 bis Mai 2013

Ein Projekt des
JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, München
Gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und
Jugend (BMFSFJ) im Rahmen des Dialog Internet

München, 14. Juni 2013

Inhalt

Einleitung	4
peer ³ -Projektverlauf	6
Expertise	6
Gremien des Projekts	7
Fokusgruppe	7
Beirat	7
Projekt-Patin und -Paten	8
Grundlagen für den Bewerbungs- und Auswahlprozess der Modellprojekte	8
Peer-to-Peer-Gedanke im Gesamtprojekt	9
Qualifizierung zu den Themen Jugendmedienschutz und Peer-to-Peer	10
Zielsetzungen der Qualifizierungsangebote	10
Konzeption der Qualifizierung	10
Themenschwerpunkte der Qualifizierung	11
Wissenschaftliche Begleitung	12
Fokus der Evaluation: Jugendmedienschutz	12
Erhebungsinstrumente der Evaluation	13
Datenauswertung	14
Die zehn Projekte der ersten Förderphase	15
Web-Scouts für Sachsen	16
Placity – App durch die Stadt	17
Ich zeig es Dir HOCH ZWEI – IZED2	18
Medientrainer_innen	19
JuMeX	20
Medienscouts im Landkreis Nürnberger Land	21
NetzwerkScout Projekt 3.0	22
Online-Scouts Ahlen	23
Reflect! Medien gemeinsam nutzen, analysieren und bewerten	24
peer2peer – Onlinemobbing Guide	25
Zwischenergebnisse aus der wissenschaftlichen Begleitung	26
Evaluation der Modellprojekte	26
Einschätzung von Jugendlichen und Fachkräften zur Projektumsetzung	26
Unterstützungsangebote und -bedarfe für Fachkräfte	30
Einschätzung der Patin und Paten	32
Begleitung der Qualifizierung	34
Qualifizierungsthema Jugendmedienschutz	34
Qualifizierungsthema Peer-to-Peer	36

Ergebnisse zum Schwerpunktthema Jugendmedienschutz	39
Jugendmedienschutz aus der Perspektive Jugendlicher	39
Die Rolle der Medien bei der Auseinandersetzung mit dem Schwerpunktthema	40
Methoden der Auseinandersetzung mit dem Schwerpunktthema.....	41
Schlussfolgerungen	45
Literatur.....	49
Anhang: Aufbereitete Modellprojekte	50
1. Ich zeig es Dir – HOCH 2 (IZED2).....	50
2. JuMeX – Junge Medienexpertinnen und -experten in der Peer-Arbeit.....	59
3. „Medienscouts“ im Nürnberger Land	62
4. MedientrainerInnen der Leonardo-da-Vinci-Gesamtschule	69
5. NetzwerkScouts 3.0 im Landkreis Emsland	72
6. peer2peer - Onlinemobbing Guide Neu-Isenburg	76
7. Online Scouts am städtischen Gymnasium Ahlen	82
8. Placity	86
9. Reflect! Medien gemeinsam nutzen, analysieren und bewerten	89
10. Web-Scouts für Sachsen	100

Einleitung

In den Beratungen des vom *Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend* initiierten *Dialog Internet*¹ wurde angesichts aktueller Medienentwicklungen die notwendige Stärkung pädagogischer Handlungsstrukturen festgestellt. Auch in der Enquetekommission „Internet und digitale Gesellschaft des Deutschen Bundestages“² wurde explizit die Empfehlung ausgesprochen, Peer-to-Peer-Projekte in Schule und Jugendarbeit zu initiieren und wissenschaftlich zu fundieren. Mit diesen Empfehlungen wurden auch wichtige Kernaussagen des im *Dialog Internet* beratenen Thesenpapiers „Auf dem Weg zu einer zeitgemäßen Kinder- und Netzpolitik“³ umgesetzt. Vor diesem Hintergrund wurde das Projekt *peer³ - fördern_vernetzen_qualifizieren* konzipiert, in dem das Ziel verfolgt wird, von 2012 bis 2014 neue Handlungskonzepte für die medienpädagogische Arbeit mit Jugendlichen und innovative, nachfrageorientierte Qualifizierungsangebote für pädagogische Fachkräfte zu entwickeln und zu erproben. Die Modellprojekte sowie das Gesamtprojekt werden durch einen Beirat begleitet, der eine zusätzliche fachliche Fundierung der Konzepte garantiert. Zielgruppe des Projekts sind Jugendliche als Peer-Edukatoren und -Edukatoren, Jugendliche als Adressatinnen und Adressaten der Peer-Aktivitäten und pädagogische Fachkräfte. Die wissenschaftliche Begleitung arbeitet Gelingensfaktoren und konkrete Handlungsempfehlungen für die Weiterentwicklung (medien-) pädagogischer Unterstützungsstrukturen heraus. Basis für das Projekt bilden die Konzepte des Peer-to-Peer-Lernens. Peer-to-Peer-Ansätze gehen von informellen Lernprozessen und der zentralen Bedeutung der Peergroup aus. Sie ermöglichen partizipative Formen der Zusammenarbeit und ermutigen Jugendliche, Lernprozesse für andere Jugendliche zu initiieren.

Kern von *peer³* sind 20 medienpädagogische Modellprojekte in zwei Förderphasen, die an pädagogischen Einrichtungen durchgeführt und dort jeweils durch eine Mikroförderung unterstützt werden. In der ersten Förderphase wurden aus 26 Bewerbungen zehn Modellprojekte ausgewählt. Jede Förderphase hat ein Schwerpunktthema. Die erste Förderphase war auf den Themenkomplex Jugendmedienschutz fokussiert. Dieses Thema wurde in allen geförderten Projekten aufgegriffen und mit unterschiedlichen Ansätzen der pädagogischen peer-to-peer-Arbeit umgesetzt. Verortet sind die Projekte, die sowohl aus dem schulischen wie außerschulischen Bereich kommen, bundesweit, von Bad Reichenhall in Bayern bis Meppen in Niedersachsen. Alle Projekte wurden im Zeitraum von Oktober 2012 bis März 2013 mit jeweils maximal 5.000 Euro sowie fachlicher und technischer Beratung unterstützt.

Grundlage für die Auswahl der Projekte bildete die zu Beginn des Gesamtprojekts erstellte Expertise. Übergreifendes Ziel der Expertise war es, Qualitätskriterien zu identifizieren, die an medienpädagogische Peer-Involvement-Projekte gestellt werden müssen. Diese Qualitätskriterien bilden auch den Rahmen für die Umsetzung der Begleitforschung zum Projekt *peer³*. Weiterhin bündelt die Expertise bislang vorliegende Grundlagen zu Peer-Involvement-Ansätzen und Konzepte medienpädagogischer Arbeit.

Während der Durchführung der Projekte wurden die Jugendlichen und Fachkräfte sowohl von Projekt-Patinnen und -Paten begleitet als auch kontinuierlich qualifiziert.

¹ Bundesfamilienministerin Dr. Kristina Schröder hat im November 2010 den Dialog Internet ins Leben gerufen, um die Herausforderungen zu benennen, die das Aufwachsen mit dem Netz für Kinder und Jugendliche sowie für Eltern und pädagogische Fachkräfte mit sich bringt. Eingeladen waren Expertinnen und Experten aus Pädagogik, Erziehungs- und Medienwissenschaften, Kinder- und Jugendarbeit, Netzwirtschaft, Verbänden, Politik, Medienaufsicht und Selbstkontrolleinrichtungen sowie die Kinder und Jugendlichen selbst. Diskutiert wurde online und in Arbeitsgruppen.

² <http://www.bundestag.de/internetenquete/>

³ http://dialog-internet.de/documents/10157/0/DialogInternet_Handlungsempfehlungen_November2011.pdf (Seite 5, gesichtet am 29.7.2013)

Die Qualifizierung wurde im Sinne des Blended Learning in einer Mischung aus Präsenztreffen und Onlinephasen umgesetzt. Für die Qualifizierung und die Projektkommunikation wurde auf die Plattform *kollegiale-beratung.de* in Zusammenarbeit mit dem *Studienzentrum für evangelische Jugendarbeit* in Josefstal zurückgegriffen. Diese Plattform war auch ein zentrales Element in der Durchführung der wissenschaftlichen Begleitung. Darüber hinaus diente die Plattform als Kommunikationsort für die Patinnen und Paten. In dieser Rolle begleiteten *medien+bildung.com*, *Mediale Pfade* und das *JFF* selbst die Projekte vor Ort, brachten sich aber auch aktiv in die Qualifizierung ein. Neben einer fundierten Umsetzung der Modelle und einer Qualifikation der Fachkräfte ist ein zentrales Ziel des Gesamtprojekts, Online- und Offline-Vernetzungsstrukturen zur Unterstützung pädagogischer Fachkräfte auf regionaler und überregionaler Ebene zu etablieren. Dieser Fragestellung widmet sich auch die wissenschaftliche Begleitung, deren empirischer Kern die Evaluation der Modellprojekte und der begleitenden Qualifizierung ist. So wird sichergestellt, dass die Erfahrungen systematisch analysiert werden und die erprobten Konzepte so aufbereitet werden, dass sie für andere leicht nachzuvollziehen und damit für weitere Träger durchzuführen sind. Zusätzlich werden im Rahmen der wissenschaftlichen Begleitung auch fundierte Handlungsempfehlungen für die Kinder- und Jugendnetzpolitik formuliert. In einem ersten Auswertungsschritt wurden die Modellprojekte sowie die Qualifizierungsmaßnahme hinsichtlich einer weiteren Verbesserung der Module in der zweiten Förderphase ausgewertet. Ein besonderes Augenmerk wurde dabei auf das jeweilige Rollenverständnis von Jugendlichen und Fachkräften sowie auf die zeitliche Planung der Aktivitäten gerichtet. Die Ergebnisse der Evaluation zeigen, dass gerade die Aspekte Partizipation und Transparenz stark von den Interessen, Motivlagen und Fähigkeiten der konkreten Zielgruppe in den Modellprojekten sowie dem Rollenverständnis der pädagogischen Fachkräfte abhängen. Je eigenständiger die beteiligten Jugendlichen sind, je konkreter sie von Anfang an in die Konzeption des Projekts einbezogen sind, umso stärker können sie sich einbringen und gemeinsam formulierte Zielsetzungen selbstständig verfolgen. Ein weiterer zentraler Aspekt der Auswertung der ersten Förderphase ist das Thema Jugendmedienschutz. Hier ist besonders augenfällig, dass es von den Jugendlichen als ein für sie sehr relevantes Thema begriffen wurde und in allen geförderten Projekten in unterschiedlichen Facetten und Dimensionen reflektiert wurde. Der vorliegende Zwischenbericht fasst die Aktivitäten der ersten Förderphase und damit des Projektzeitraums Februar 2012 bis Mai 2013 zusammen. Ein Fokus liegt dabei auf der Verfügbarmachung der geförderten Modellprojekte sowie einer Erstauswertung der Evaluation dieser Projekte. Ziel ist es, Gelingensbedingungen für Peer-to-Peer-Aktivitäten zu formulieren, die in der zweiten Förderphase überprüft werden und dann als Grundlage für weitere Projekte dienen können. Darüber hinaus steht in diesem Bericht das Thema Jugendmedienschutz im Zentrum. Die Befragung der jugendlichen und erwachsenen Teilnehmerinnen und Teilnehmer zu diesem Thema bildete einen Schwerpunkt der wissenschaftlichen Begleitung der ersten Förderphase.

peer³-Projektverlauf

Expertise

Übergreifendes Ziel der Expertise war die Identifikation von Qualitätskriterien, die an medienpädagogische Peer-Involvement-Projekte gestellt werden müssen. Diese Qualitätskriterien bilden den Rahmen für die Umsetzung der Begleitforschung des Projekts *peer³*.

Weiterhin wurden die bislang vorliegenden Grundlagen zu Peer-Involvement-Ansätzen in der Expertise gebündelt und zu Konzepten medienpädagogischer Arbeit in Beziehung gesetzt. Es wurden, ausgehend von der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen in der Mediengesellschaft, partizipative Ansätze und Peer-Involvement erörtert sowie, als zentraler Dreh- und Angelpunkt, Sozialräume als Erfahrungs- und Lernräume für Peer-to-Peer-Aktivitäten betrachtet. Dabei wurden sowohl die Sozialräume der jungen Peers als auch die der pädagogischen Fachkräfte in den Blick genommen. Die Methode der aktiven Medienarbeit wurde mit Rückbezug auf aktuelle Medienentwicklungen erörtert, woran im Abschluss die Potenziale von Peer-Involvement in der aktiven Medienarbeit diskutiert wurden. Das zugrunde liegende Prinzip der Subjekt- und Lebensweltorientierung impliziert eine breite Palette an Themen in der Projektarbeit. Es wurde skizziert, wie dies in Bezug auf das Schwerpunktthema der ersten Ausschreibung „Jugendmedienschutz“ umgesetzt werden kann und welche Fragen sich dabei in Bezug auf die gesellschaftliche Relevanz sowie die Bedeutung des Jugendmedienschutzes für die pädagogische Praxis stellen. Unter den Bedingungen einer zunehmenden Mediatisierung der Lebensräume und Interaktionsstrukturen von Heranwachsenden wurden in einem weiteren Schwerpunkt zunächst die Herausforderungen medienpädagogischer Arbeit in Projekten und die Rolle der Medien in der pädagogischen Arbeit diskutiert sowie im Weiteren Herausforderungen erläutert, denen sich die wissenschaftliche Begleitung stellen muss. Folgende Kriterien wurden in der Expertise erarbeitet und bildeten die Grundlage des Auswahlprozesses der zehn Modellprojekte:

- Lebensweltrelevanz
- Grad an Partizipation
- Transparenz des Prozesses und der Umsetzung des Projekts
- Angemessenheit und Wirkungsgrad in den Sozialräumen der Heranwachsenden
- Nachhaltigkeit des Projekts

Die vollständige Expertise ist abrufbar unter:

http://dialog-internet.de/documents/10157/64296/DialogInternet_Expertise_peerhochdrei_2012.pdf

Gremien des Projekts

Fokusgruppe

In die Fokusgruppe wurden drei namhafte Expertinnen und Experten berufen. Die Mitglieder der Fokusgruppe sind Melanie Schuster (*Robert Bosch Stiftung*), Prof. Dr. Helga Theunert (*Universität Leipzig*) und Prof. Dr. Waldemar Vogelgesang (*Universität Trier*). Sie bringen sich in die Diskussion zentraler konzeptioneller Fragen ein und beziehen auf der Website des *Dialog Internet* Stellung zu dem Projekt.

„Medienpädagogische Peer-to-Peer-Ansätze leisten einen herausragenden Beitrag zu Souveränität in der mediatisierten Gesellschaft – vorausgesetzt sie stellen die Perspektiven ihrer Adressaten und deren Gestaltungskompetenz in den Mittelpunkt und justieren pädagogische Begleitung auf Augenhöhe“
(Prof. Dr. Helga Theunert)

„Jugendliche Lebens- und Medienwelten werden immer stärker auch zu partizipatorischen Lern- und Erfahrungsfeldern: Medienpädagogischen Peer-to-Peer-Projekten kommt hier eine wichtige Unterstützungs- und Steuerungsfunktion zu.“
(Prof. Dr. Waldemar Vogelgesang)

„Ein Hauptziel der politischen Bildung ist es, Partizipationsmöglichkeiten für Jugendliche zu schaffen und sie dabei zu unterstützen, diese mit Leben zu füllen. Dafür bieten sich peer-to-peer-Ansätze hervorragend an, denn Jugendliche sind Experten in ihren Anliegen und Themen.“ (Melanie Schuster)

Beirat

Die Arbeit von *peer³* wird konstruktiv begleitet durch einen Beirat. Dieser traf sich am 7. Mai 2012 zu seiner ersten Sitzung. Hier wurden die Projektanlage, die Qualifizierungsmaßnahmen, die Ziele sowie der Zeitplan des Projekts vorgestellt und diskutiert. Des Weiteren standen die Anforderungen an die Projekte sowie die Beratung über die verschiedenen Ausschreibungstexte im Fokus. Die Beratung über das Schwerpunktthema Jugendmedienschutz und die Konstituierung eines Auswahlgremiums bildeten den Abschluss der ersten Beiratssitzung.

Die Mitglieder des Beirats sind:

- Jürgen Ertelt, *IJAB e.V.*
- Katja Friedrich, *medien+bildung.com*
- Prof. Dr. Dagmar Hoffmann, Universität Siegen
- Prof. Dr. Rudolf Kammerl, Universität Hamburg
- Horst Pohlmann, Fachhochschule Köln – Institut für Medienforschung und Medienpädagogik
- Wolfgang Schindler, *Studienzentrum für evangelische Jugendarbeit Josefstal*
- Michael Scholl, *DBJR*
- Ute Trentini, *BMFSFJ*

Auch die externen Paten sind Mitglieder des Beirats:

- Christian Kleinhanß, *medien+bildung.com*
- Daniel Seitz, *Mediale Pfade*

Projekt-Patin und -Paten

Während der Durchführung der Projekte wurden die Jugendlichen und Fachkräfte von einer Projekt-Patin und zwei -Paten kontinuierlich begleitet.

Patin / Pate	Modellprojekte
Christian Kleinhanß, <i>medien+bildung.com</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Netzwerkscouts 3.0 - Online-Scouts Ahlen - Reflect! - Online-Mobbing Guide
Daniel Seitz, <i>Mediale Pfade</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Web-Scouts - Placity - Medientrainerinnen - JuMeX
Kerstin Heinemann, <i>JFF</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mediencounts - Ich zeig es dir HOCH ZWEI – IZED2

Die Patin und Paten waren ein wichtiger Bestandteil des Projektteams und arbeiteten während der gesamten Projektphase eng zusammen. Auf der Plattform *Kollegiale Beratung* wurden in einem geschlossenen Teamzimmer Informationen ausgetauscht, Themen, Methoden und Abläufe diskutiert und gemeinsame Linien abgestimmt. Zusätzlich diente eine monatliche Skype-Konferenz zum Austausch und zur Beratung.

Grundlagen für den Bewerbungs- und Auswahlprozess der Modellprojekte

Grundlage für die Auswahl der Projekte bildeten die in der Expertise erarbeiteten Kriterien für Peer-to-Peer-Arbeit sowie sechs Fragen an Peer-to-Peer-Projekte, die zusätzlich erarbeitet wurden. Diese sechs Fragen widmeten sich folgenden Aspekten:
Verortung im Spektrum von Peer-Ansätzen: Zentral in den geförderten Peer-to-Peer-Projekten sollten die teilnehmenden Jugendlichen sein, die mit ihrem Wissen und Denken als wichtig und wertvoll anerkannt werden. Ziel war es, sie als Expertinnen und Experten für ihre Lebenswelt anzusehen und mit ihren Kompetenzen und Fähigkeiten ernst zu nehmen.

Zieldimension: Wichtig war es, die Projektziele in der Konzeption des Peer-to-Peer-Projekts klar zu formulieren. Die Projektstruktur, der gewählte Peer-Education-Ansatz und die methodische Ausgestaltung sollten die Erreichbarkeit der Ziele unterstützen.

Angemessenheit der Projektstruktur: In der Projektkonzeption sollte vor allem deutlich werden, dass es sich um eine der Offenheit verpflichtete Herangehensweise handelt. Die konzeptionelle Rahmung sollte durchlässig bleiben und Gestaltungsspielraum für die Beteiligten auf verschiedenen Ebenen lassen (teilnehmende Jugendliche, Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren, Fachkräfte).

Rolle der Beteiligten: Wichtige Aufgabe der pädagogischen Fachkräfte sollte es sein, einen Bedarf bei den Jugendlichen zu erkennen und für eine inhaltlich differenzierte Auseinandersetzung adäquate Rahmenbedingungen zu schaffen.

Die aktive Rolle der jugendlichen Teamerinnen und Teamer in den Projekten sollte darin deutlich werden, dass sie von Beginn an partnerschaftlich und partizipativ in die Gestaltung des Projekts einbezogen werden und u. a. im weiteren Verlauf als Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren bei der Durchführung der Aktivitäten mit Peers aktive und verantwortliche Funktionen übernehmen.

Die Peers stellten die Zielgruppe der Aktivitäten der jugendlichen Teamerinnen und Teamer dar. Je nach Typus der Aktivität, dem zugrunde liegenden Ansatz und der (Methoden-)Kompetenz der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren wurden auch die Teilnehmenden partizipativ in die Mitgestaltung der Aktivitäten einbezogen.

Durchlässigkeit: An diesem Punkt galt es zu klären, wie und ob das Projekt Offenheit dafür bietet, eine eingenommene Position zu verändern, bspw. die eigene Teilhabe zu intensivieren, um aus der Gruppe der Peers heraus eine verantwortlichere Position zu übernehmen.

Peer-to-Peer-Gedanke im Gesamtprojekt

Peer-to-Peer-Ansätze gehen von informellen Lernprozessen und der zentralen Bedeutung der Peergroup aus. Sie ermöglichen und ermutigen Jugendliche, Lernprozesse für andere Jugendliche zu initiieren. Peer-to-Peer-Aktivitäten mit angemessener pädagogischer Begleitung setzen einen Rahmen, in dem partizipatorische Prozesse ablaufen können. Deshalb war es in der Konzeption des Gesamtprojektes *peer³* grundlegend, dass der Peer-to-Peer-Ansatz in allen Projektphasen als Basis dient.

Das begann bereits bei der Entwicklung des Logos. Es ist in Zusammenarbeit von Jugendlichen mit einem Grafiker entstanden. Die Jugendlichen brachten sich dabei aktiv in den Prozess ein. Ausgangspunkt war ihre Lebenswelt. Gerade vor dem Hintergrund medialer Aktivitäten stellten sie die Kommunikation als wesentliches Element dar. Deshalb entwickelten sie die Sprechblase als zentralen Gestaltungsschwerpunkt des Logos. In einem zweiten Schritt wurde das Projekt *peer³* in den Blick genommen. Ausgehend von den drei Säulen (Förderung von bundesweiten Modellprojekten, Qualifizierung verschiedener Zielgruppen und wissenschaftliche Begleitforschung) wurde der Claim *fördern_vernetzen_qualifizieren* herausgearbeitet. Die Unterstriche symbolisieren einen blinkenden Cursor und nehmen so den medialen Kontext des Gesamtprojekts in den Blick.

Auch die Texte der Ausschreibung wurden mit Jugendlichen gemeinsam erarbeitet und diskutiert. Wesentlich war hierbei, dass die Formulierungen von den jeweiligen Zielgruppen verstanden und als aktivierend wahrgenommen werden.

Die Präsenzveranstaltungen zu Beginn und am Schluss der Förderphase wurden mit Barcamp-Elementen konzipiert. Auch hier war der Gedanke des Peer-to-Peer-Lernens als gleichberechtigte, partizipatorische Form handlungsleitend.

Qualifizierung zu den Themen Jugendmedienschutz und Peer-to-Peer

Zielsetzungen der Qualifizierungsangebote

Die Qualifizierung der Jugendlichen zu Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren sollte darauf abzielen, die Teilnehmenden themenspezifisch zu schulen sowie deren persönliche Entwicklung im Hinblick auf kommunikative und soziale Kompetenz sowie Medienkompetenz zu fördern (vgl. Harring 2007, S. 245ff.). Als weiterer wichtiger Faktor sollte durch die adäquate Gestaltung eines Peer-to-peer-Settings das Verständnis für beteiligungsorientierte Demokratie gefördert und die aktive Partizipation der Jugendlichen gefordert werden. Ziel der Ausbildung zu Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren sollte es sein, den Jugendlichen über den persönlichkeitsbildenden Aspekt hinaus durch vertieftes Wissen und erweiterte Kompetenzen mehr Sicherheit für ihr Auftreten und ihren Umgang mit der Zielgruppe zu geben.

Die Qualifizierung der pädagogischen Fachkräfte sollte sich auf die Förderung ihrer medienpädagogischen Kompetenzen beziehen, um den Jugendlichen eine sach- und fachkundige Begleitung zur Seite zu stellen und eine gelingende Medienarbeit zu ermöglichen. Damit wird die im Thesenpapier des *Dialog Internet* formulierte Forderung, Fachkräfte zur Medienkompetenzförderung vor Ort zu befähigen, ihnen Orientierung innerhalb der vielfältigen Angebote zu geben sowie Wissens- und Erfahrungsaustausch zu fördern, aufgegriffen.⁴ Daneben zielen die Angebote der Qualifizierung auch darauf ab, die Fachkräfte in einem Lernprozess zu begleiten, bezüglich der Bereitschaft, Entscheidungen und Verantwortung abzugeben, und damit Vertrauen in die Jugendlichen und deren Fähigkeiten zu haben.

Konzeption der Qualifizierung

Für die projektbegleitende Qualifizierung waren Angebote und Methoden zu entwickeln, die beide Zielgruppen – pädagogische Fachkräfte und jugendliche Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren – in den Blick nehmen.

Qualifizierungsmaßnahmen, die sowohl online wie auch als Präsenz-Veranstaltungen an verschiedenen Orten im Bundesgebiet angeboten und durchgeführt wurden, fokussierten darauf, medienbezogene partizipative Handlungsmöglichkeiten von Heranwachsenden zu erweitern, ein Netzwerk aktiver Fachkräfte zu knüpfen und deren Fragen nach der eigenen Rolle und Aktionsmöglichkeiten in Medienprojekten Raum zu geben. So wurde die Arbeit über den ganzen Projektzeitraum hinweg auf einer Onlineplattform vom Studienzentrum Josefstal und dem JFF inhaltlich qualifiziert und vernetzt. Die einzelnen Gruppen konnten auf diese Weise zu konkreten Projektideen beraten werden und sich in den verschiedenen Projekträumen auf der zur Verfügung stehenden Online-Plattform qualifizieren und austauschen.

Weiterhin sorgte das JFF für Projektdarstellung und -dokumentation z. B. über einen twitter-Account, eine facebook-Seite und eine Wordpress-Homepage. Außerdem wird das Projekt an weitere Plattformen angebunden und bei Tagungen, Konferenzen etc. vorgestellt und diskutiert.

⁴ http://dialog-internet.de/documents/10157/0/DialogInternet_Handlungsempfehlungen_November2011.pdf (S. 6, gesichtet am 29.7.2013)

Themenschwerpunkte der Qualifizierung

In Hinblick auf das Schwerpunktthema Jugendmedienschutz zielte die Qualifizierung der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren sowie der pädagogischen Fachkräfte darauf ab, Berührungs punkte des Jugendmedienschutzes mit der Alltagswelt Jugendlicher benennen zu können. Sie sollten in der ersten Projekt-Phase die Bedeutung von Peer-Strukturen für den Selbstschutz sowie Leistungen und Problembereiche des Themenschwerpunkts kennenlernen.

Um dieses Ziel zu erreichen, hatten die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren die Aufgabe, andere Jugendliche zum Thema Jugendschutz in den Medien zu interviewen sowie Fragen an einen Experten zum Jugendmedienschutz zu stellen. Dadurch reflektierten die teilnehmenden Jugendlichen auch, wo sie in ihrem Projekt mit dem Schwerpunktthema in Berührung gekommen sind, was sie während *peer³* dazu gelernt haben und welche Fragen noch offen sind.

Die pädagogischen Fachkräfte wurden über aktuelle Fragestellungen des Jugendmedienschutzes informiert und bekamen Hinweise, wo sie bei Bedarf weitergehendes (Informations-)Material finden. Außerdem war das Ziel, dass sie eine Wahrnehmung für das Medienhandeln Jugendlicher entwickeln und Methoden des Peer-Involvement kennenlernen.

Bezüglich des Peer-to-Peer-Gedankens in der Projektanlage sollten die Jugendlichen ihre Rolle als Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren reflektieren und im Laufe Projekts (mehr) Sicherheit in dieser Rolle entwickeln. Gleichzeitig galt es, ihnen auch die Grenzen ihres Handelns in ihrer jeweiligen Rolle ins Bewusstsein zu rufen, jeweils in Abgleich mit dem eigenen Projekt. Beispielsweise wurden Exit-Strategien für Mediencounts in Cybermobbing-Konfliktfällen besprochen. Dieses Ziel wurde mit einer zweiten Aufgabe am Ende des *peer³*-Förderzeitraums realisiert. „Was steckt eigentlich hinter dem „Peer-to-Peer-Begriff“? Und was heißt das für euch als Peer-Edukatorin und -Edukator in eurem Projekt? Was bedeutet es denn eigentlich, eine Peer-Edukatorin und -Edukator zu sein?“ – in Form von Mindmaps sollten die Jugendlichen diese Fragen beantworten und dadurch ihre eigene Rolle in ihrem Projekt reflektieren.

Für die pädagogischen Fachkräfte galt es, einerseits ihre eigene Rolle zu reflektieren sowie andererseits die Rolle der Jugendlichen bezgl. der an die Jugendlichen gestellten Herausforderungen. Nach den Projekten sollten sie wissen, wann sie begleitend oder unterstützend tätig sein müssen bzw. wann jugendliche Selbstverantwortung gefördert werden muss. Ziel war es außerdem, den beteiligten Fachkräften Methoden näher zu bringen, die im Rahmen von Peer-Involvement eingesetzt werden können und daneben auch über Potenziale und Problembereiche von Peer-Involvement Aufschluss zu geben. Um die pädagogischen Fachkräfte dementsprechend inhaltlich zu qualifizieren, wurden ihnen Informationen zum Thema Jugendmedienschutz zur Verfügung gestellt.

Aufgrund ihrer eigenen praktischen Erfahrungen und theoretischen Einsichten wurden sie anschließend gebeten, eine Einschätzung dieser Thematik zu geben, die durchaus auch kontrovers gesehen werden kann.

Am Ende der ersten Förderphase fand zudem ein Fachkräfte-Chat statt, in dem sich die Beteiligten über ihre Erfahrungen als Moderatorinnen und Moderatoren bzw. Managerinnen und Manager von Peer-to-Peer-Prozessen austauschen konnten.

Wissenschaftliche Begleitung

Die wissenschaftliche Begleitung umfasst die Evaluation der Modellprojekte und Qualifizierungsangebote und sichert die kontinuierliche und systematische Dokumentation und Aufbereitung der Ergebnisse. Ziel ist es, Gelingensbedingungen für erfolgreiche Peer-to-Peer-Projekte herauszuarbeiten. (Medien-)pädagogische Konzepte müssen beständig überprüft und weiterentwickelt werden, um adäquate Antworten auf aktuelle medienbezogene als auch jugendkulturelle Fragen zu liefern. So ist es die Aufgabe der wissenschaftlichen Begleitung, die Erfahrungen aus den Projekten systematisch aufzubereiten und die Dissemination der Ergebnisse in nachhaltiger Art und Weise zu ermöglichen. Durch die Begleitforschung wird zudem sichergestellt, dass die erprobten Konzepte für die Felder von Jugendarbeit, Jugendhilfe und Schule anschlussfähig gemacht werden.

Im Ertrag bietet die wissenschaftliche Begleitung der ersten Förderphase:

- einen Überblick über die Einschätzungen der verschiedenen Zielgruppen zum Projektverlauf, die eingesetzten Methoden und die Qualifizierung
 - Erkenntnisse der Umsetzung von Peer-to-Peer-Ansätzen zum Thema Jugendmedienschutz
 - Herausforderungen für die Weiterentwicklung medienpädagogischer Praxis
- Um dem formulierten Anspruch der wissenschaftlichen Begleitung gerecht zu werden, wurde ein prozessorientiertes, multimethodisches Vorgehen gewählt, bei dem die unterschiedlichen Perspektiven aller beteiligten Akteurinnen und Akteure – Jugendliche, pädagogische Fachkräfte sowie Patinnen und Paten – erfasst wurden. Jugendmedienschutz, das Schwerpunktthema der ersten Förderphase, war auch in der Evaluation ein zentraler Gegenstand, um Potenziale und Herausforderungen der Auseinandersetzung mit jugendschutzrelevanten Themen im Rahmen von Peer-to-Peer-Aktivitäten zu eruieren. Weiterhin lag der Fokus auf den Qualifizierungsangeboten, für Jugendliche hinsichtlich ihrer Rolle Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren. Im Hinblick auf die Fachkräfte stand vor allem die Förderung ihrer medienpädagogischen Kompetenzen im Zentrum der wissenschaftlichen Begleitung.

Fokus der Evaluation: Jugendmedienschutz

Die erste Ausschreibungsphase von *peer³* hatte das Schwerpunktthema Jugendmedienschutz. Aufgrund der Veränderungen der Medienlandschaft ist dieses Thema so aktuell wie selten zuvor. Mobile Endgeräte, user generated content und neue Formen der Interaktion und Kommunikation bringen neue Fragestellungen des Jugendmedienschutzes mit sich. Eine Reform des gesetzlichen Jugendmedienschutzes ist aktuell sowohl politisch als auch gesamtgesellschaftlich in der Diskussion. Diese Diskussion schließt allerdings oft genau diejenigen aus, die von den gesetzlichen Regelungen tangiert sind und im Zentrum der Bemühungen stehen (sollten).

Jugendliche selbst kommen selten zu Wort und ihre Perspektive findet sich nur in sehr wenigen Stellungnahmen wieder. *peer³* setzt genau an dieser Leerstelle an und möchte den Dialog unter jungen Menschen zum Thema Jugendmedienschutz anregen und stärken sowie auch intergenerationale Akzente setzen und eine positive, gewinnbringende Auseinandersetzung zwischen der Elterngeneration und Heranwachsenden anregen.

Ziel der Förderung von Peer-to-Peer-Aktivitäten zum Thema Jugendmedienschutz war es außerdem, Jugendlichen eine Stimme zu geben und sie zu einer kreativen und kritischen Auseinandersetzung mit dem Thema anzuregen. Dabei spielten sowohl Diskussionen mit verschiedenen Altersgruppen sowie Akteurinnen und Akteuren eine Rolle, als auch das Aufzeigen von Möglichkeiten, zum Thema Jugendmedienschutz

aufklärend zu arbeiten und die eigene Meinung mittels Medien in die gesellschaftlichen Aushandlungsprozesse einzubringen.

Erhebungsinstrumente⁵ der Evaluation

- Projektdokumentation: Anhand von vier Leitfragen wurde die Innensicht der Projekte aus der Perspektive der pädagogischen Fachkräfte durch regelmäßige Dokumentation erfasst. Eine Einschätzung von außen bietet die Dokumentation des Projektverlaufs durch die Patin und Paten. Die pädagogischen Fachkräfte sowie die Patin und Paten nutzten dafür die Plattform *kollegiale-beratung.net*. Dazu wurde für jedes Projekt wie für Patin und Paten ein Online-Raum angelegt, um die Vertraulichkeit zu gewährleisten.
- Leitfadeninterviews: Die Einschätzungen und Ansichten der Jugendlichen wurden durch leitfadengestützte Gruppeninterviews erfasst, die zwischen November 2012 und Februar 2013 durchgeführt wurden und eine Länge von 30 bis 50 Minuten hatten. Die leitfadengestützten Interviews mit den Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren der Projekte wurden in einem Fall als Einzelinterview, in allen anderen Fällen als Gruppeninterviews realisiert. Aus forschungsökonomischen Gründen wurde auf Face-to-Face-Interviews verzichtet und alle Interviews wurden entweder als Telefoninterview oder mit Hilfe anderer Tools (Skype, TeamViewer) umgesetzt. Mit den beteiligten Fachkräften wurden ebenfalls leitfadengestützte Interviews geführt. Alle Gespräche wurden als Telefoninterviews geführt. Für ein Projekt wurde stellvertretend die Einschätzung des Paten eingeholt, da das Projekt ausschließlich von Jugendlichen ohne pädagogische Begleitung organisiert und durchgeführt wurde.
- Befragung der Teilnehmenden an Start- und AbschlussCamp: Die Teilnehmenden von Start- und AbschlussCamp wurden mit Hilfe eines teilstandardisierten Fragebogens um ihre Einschätzungen zu den jeweiligen Veranstaltungen gebeten. Insgesamt konnten 21 Fragebögen zum StartCamp und 34 Fragebögen zum AbschlussCamp von Jugendlichen und Erwachsenen eingeholt werden. Die Fragebögen beinhalteten Fragen zu Veranstaltungsbausteinen, den Austauschmöglichkeiten mit anderen Projekten sowie dem subjektiven Lernempfinden.
- Gruppendiskussion am AbschlussCamp: In zwei getrennten Auswertungsrunden, für die pädagogischen Fachkräfte und für die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren, wurden die abschließenden Einschätzungen der Beteiligten auf die erste peer³ Förderphase eingefangen. Die Diskussionsrunden mit einer Gesamtdauer von je 60 Minuten wurden jeweils aufgezeichnet. Im Fokus stand der reflektierende Austausch über die umgesetzten Formen der Partizipation, die erprobten Peer-to-Peer-Ansätze, das Schwerpunktthema Jugendmedienschutz, das Qualifizierungsangebot und die individuellen Möglichkeiten zur Fortführung der Projekte.

⁵ Auf Anfrage kann gerne Einsicht in die Erhebungsinstrumentarien genommen werden. Die ausführliche Dokumentation wird Teil des peer³-Abschlussberichts sein.

Datenauswertung

Die Audioaufzeichnungen der Interviews mit den Fachkräften wurden vollständig transkribiert und anschließend kategorienbasiert mit Hilfe der Analysesoftware MAXQDA ausgewertet. Aus den im Rahmen der Gruppeninterviews mit den Jugendlichen erstellten Aufzeichnungen wurden die für das Erkenntnisinteresse bedeutsamen Passagen transkribiert, ebenso wurde mit den Aufzeichnungen aus den Auswertungssessions am AbschlussCamp verfahren. Diese sowie die weiteren schriftlichen Materialien (Dokumentationen der Fachkräfte, Patinnen und Paten) wurden ebenfalls mit MAXQDA ausgewertet. Das in den verschiedenen Erhebungen generierte Material wurde in einem ersten Schritt zunächst getrennt nach den forschungsleitenden Fragen ausgewertet.
Im zweiten Schritt wurden die Sichtweisen der beteiligten Akteursgruppen miteinander in Beziehung gesetzt, um die einzelnen Fragestellungen abschließend perspektivenübergreifend zu beantworten.

Die zehn Projekte der ersten Förderphase

Insgesamt sind in der ersten Förderphase 26 Projektanträge eingereicht worden. Das Auswahlgremium, bestehend aus Mitgliedern des Beirates und der Fokusgruppe, traf sich am 21. September 2012 in Berlin und wählte die zehn Modellprojekte aus, die in der ersten Phase gefördert wurden.

**Ihr habt noch Fragen?
Ihr braucht noch Infos?**

Dann ruft einfach an oder mailt uns!
Ansprechpartnerin:
Kerstin Heinemann
TEL: 099 65909-142
E-MAIL: kerstin.heinemann@jff.de

Projektpartner:
medien-bildung.com und
mediale präfe
Qualitätspartner:
Studienzentrum für evangelische
Jugendarbeit in Josefstadt e.V.

JFF Institut für
Medienpädagogik

Bundesinstitut
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

DIALOG INTERNET

Worum geht es bei peer³?

Ihr seid jung und euch machen Medien Spaß? Ihr brennt für ein Thema und möchtet andere darauf gewinnen? Ihr kennt euch mit Medien gut aus, wollt anderen zeigen wie was funktioniert oder habt Lust mehr zu erfahren? Dann setzt euch zusammen, informiert einen Pädagogen, eine Lehrerin oder einen Erzieher und schickt uns eure Idee! Wenn von der Jury eure Idee ausgewählt wird, bekommt Ihr für sechs Monate eine umfangreiche Unterstützung und könnt an eurem Thema arbeiten und euch mit anderen über Tricks und Kniffe, Tools und Skills austauschen.

Wer kann mitmachen?

Alle zwischen 10 und 20 Jahren.
Weitere Informationen und die Anmeldeformulare gibt es hier:
www.peerhochdrei.de
Einschlusschluss für eure Bewerbung ist der 31. Juli 2012.

Um welche Themen geht es?

Es geht um Medienthemen, die euch interessieren. Uns interessiert eines besonders: Wie geht ihr mit dem Thema Jugendschutz in den Medien um? Ziel des Jugendmedienschutzes ist es jugendliche vor entwicklunggefährdenden Inhalten zu schützen. Wo führt ihr euch eingegang? Was muss erlaubt sein, was nicht? Wie können Gleichaltrige informiert werden? Welche Themen sollten im Jugendmedienschutz eine größere Rolle spielen?

Wie werden die Projekte begleitet?

Bei der Entwicklung und Durchführung der Projekte werdet Ihr von Fachleuten begleitet. Außerdem finden Workshops statt, es steht eine Online-Plattform für gemeinsame Diskussionen zur Verfügung und Ihr erhaltet bis zu 5.000 Euro sowie leihweise die für das Projekt nötige Technik.

fördern vernetzen qualifizieren

Ausschreibungen der ersten Förderphase – Adressaten: Jugendlichen

Grundlage für die Entscheidung bildeten ein Kriterienkatalog, der in der Expertise erarbeitet wurde sowie die unter „Bewerbungs- und Auswahlprozess“ dargestellten Fragen an die Projekte. Im Folgenden werden die zehn Modellprojekte im Überblick dargestellt, eine aufbereitete, ausführliche Darstellung der Projekte befindet sich um Anhang und unter peerhochdrei.de.

Web-Scouts für Sachsen

Bundesland	Sachsen	Ort	Leipzig
Projekttitel	Web-Scouts für Sachsen		
Institution	<i>media:port e.V.</i>		
Alter der TN	13-19		
Kurzbeschreibung	<p>Mit „Web-Scouts für Sachsen“ wurde ein mehrtägiger Ausbildungsworkshop mit Camp-Charakter in den Winterferien organisiert. 23 Jugendliche aus Sachsen starteten im „Webscout-Camp“ ihre Ausbildung zum „Web-Scout“. Ziel war es, dass die Teilnehmenden zukünftig an ihren Schulen oder in anderen Bildungseinrichtungen andere Schülerinnen und Schüler, die Fragen rund um das Thema Internet haben, beraten oder mit ihnen Workshops durchführen. Deswegen werden die Jugendlichen auch nach dem Camp weiter an regionalen Ausbildungsmodulen teilnehmen, um bestimmte Themen zu vertiefen.</p>		
Verlauf	<ul style="list-style-type: none"> - StartCamp - Regionale Ausbildungsmodule - Einsatz als Web-Scouts 		
Veränderungen im Projektverlauf	Keine		
Das Modellhafte	<p>Die Web-Scouts für Sachsen zeichnen sich insbesondere dadurch aus, dass sie ein landesweites Projekt sind. Durch die Kooperation mit einer einschlägig renommierten Plattform <i>juuuport.de</i> ist nicht nur große Erfahrung im Bereich Peer-to-Peer-Education vorhanden, sondern gleichzeitig Nachhaltigkeit strukturell gesichert.</p>		

Placity – App durch die Stadt

Bundesland	Rheinland-Pfalz	Ort	Speyer
Projekttitel	Placity – App durch die Stadt		
Institution	Keine		
Alter der TN	16-19		
Kurzbeschreibung	<p>Mit „Placity“ wurde eine individuell einsetzbare App, welche zum Beispiel als Stadtführung, Schnitzeljagd, Erlebnistour, Audioguide oder Informationsapp zum Einsatz kommen kann, entwickelt. Mit Hilfe des – ebenfalls selbst geschriebenen – webbasierten Programms QuestionEditor ist es möglich, die Inhalte selbst zu gestalten. Hierbei können Text, Single- und Multiplechoicefragen, Input-Fragen, jedoch auch Medien wie Bilder, Videos, Audiodaten und Waypoints in die App eingefügt werden. Die Möglichkeiten der App wurden von den jugendlichen Produzierenden selbstständig an schulischen und außerschulischen Einrichtungen verbreitet.</p>		
Verlauf	<ul style="list-style-type: none"> - Programmierphase - Durchführung zahlreicher Workshops mit Schülerinnen und Schülern und Lehrkräften - Verfassen einer kostenlosen 20-seitigen Broschüre als methodische und didaktische Grundlage zum Einsatz der App 		
Veränderungen im Projektverlauf	<p>Beantragt war das Projekt als „Kaiserdom-App“. Um die App auch bundesweit interessant zu machen, wurde das Projekt unter der Auflage genehmigt, dass ein neuer Name etabliert wird. Im Projektverlauf hat sich gezeigt, dass die Nachfrage nach Workshops und begleitenden Veranstaltungen deutlich größer war, als zunächst angenommen. Auf diesen erhöhten Bedarf hat das Projektteam mit einer Schwerpunktsetzung und der Broschüre reagiert.</p>		
Das Modellhafte	<p>Das Modellhafte dieses Projektes besteht darin, dass Jugendliche von der ersten Konzeptidee über die Umsetzung bis hin zur organisatorischen Strukturierung federführend waren. Zudem gab es eine nach außen wie innen transparente Aufgabenteilung in Thementeams mit hohem partizipatorischen Anspruch. Mit der App an sich wurde eine Infrastruktur für kreative medienpädagogische Arbeit geschaffen, die an den eigenen Bedarf anpassbar ist. In der Peer-to-Peer-Umsetzung zeichnet sich dieses Projekt durch sehr unterschiedliche Zielgruppen aus (Workshops u. a. an Schulen und im Krankenhaus).</p>		

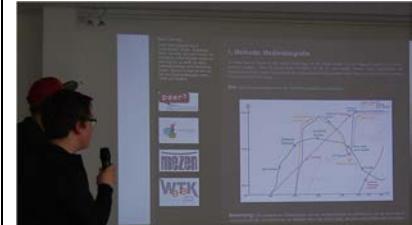
Ich zeig es Dir HOCH ZWEI – IZED2

Bundesland	Bayern	Ort	Bad Reichenhall
Projekttitel	Ich zeig es Dir HOCH ZWEI – IZED2		
Institution	<i>BIMS e. V. (Bildung Innovation Migration Soziale Excellenz e. V.)</i>		
Alter der TN	10-14		
Kurzbeschreibung	<p>Im Projekt IZED2 erstellten Schülerinnen und Schüler zwischen zehn und 14 Jahren kurze Lernvideos, die als sogenannte Open Educational Resources (OER) frei im Web zur Verfügung gestellt wurden und setzten dann ihre Kompetenzen in Peer-to-Peer-Settings ein.</p>		
Verlauf	<ul style="list-style-type: none"> - Workshops, in denen sich die Projektteilnehmenden gemeinsam mit Expertinnen und Experten die grundlegenden rechtlichen Besonderheiten, die technischen (Video und Schnitt am Tablet) und didaktischen Kompetenzen (Drehbuch und Gestaltung) erarbeiteten - Produktion von Lernvideos - Publikation auf einem eigenen Weblog und den dazugehörigen SociaMedia-Kanälen - Umsetzung der erworbenen Kompetenzen und Ergebnisse im Rahmen von Schulprojekttagen und Workshops im örtlichen Jugendzentrum 		
Veränderungen im Projektverlauf	Keine		
Das Modellhafte	<p>Dieses Projekt zeichnet sich durch eine sehr junge Zielgruppe aus. Modellhaft ist zudem, dass alle Produkte konsequent als Open Educational Resources veröffentlicht werden. Durch die gute Vernetzung der Projektleitung wird ein Einspeisen des Projektprozesses und der Ergebnisse in viele (medien-)pädagogische Zusammenhänge ermöglicht. Durch die hohe lokale Vernetzung und die Kooperation mit dem Jugendzentrum wird eine strukturelle Nachhaltigkeit gesichert. Der intensive Einsatz von mobilen Medien ist innovativ wie modellhaft.</p>		

Medientrainer_innen

Bundesland	Brandenburg	Ort	Potsdam
Projekttitel	Medientrainer_innen		
Institution	Leonardo-da-Vinci-Gesamtschule Potsdam		
Alter der TN	12-13		
Kurzbeschreibung	Schülerinnen und Schüler der siebten und achten Jahrgangsstufe wurden in Kooperation von einer Schule und einer medienpädagogischen Einrichtung zu Medientrainerinnen und -trainern ausgebildet und setzten ihr Können in einer Workshop-Woche und im Schulalltag um. Die Ergebnisse wurden auf dem Schulblog dargestellt.		
Verlauf	<ul style="list-style-type: none"> - Erarbeitung verschiedener Themenbereiche in Modulen mit Unterstützung von medienpädagogischen Expertinnen und Experten <i>Modul 1. Teamtraining „Wie funktionieren wir als Gruppe?“</i> <i>Modul 2. Mediengeschichte „Vom Papyrus zum Web 2.0“</i> <i>Modul 3. Persönlichkeitsrechte & Datenschutz in den Medien</i> <i>Modul 4. PC-Spiele „Spielen, Bewerten & selber machen“</i> <i>Modul 5. Fotografie</i> <i>Modul 6. Beraten & Vermitteln</i> - Konzeptionierung einer Workshop-Woche 		
Veränderungen im Projektverlauf	In dem Projekt gab es Schwierigkeiten hinsichtlich der Technik, der Gruppendynamik und der strukturellen Rahmenbedingungen. Deshalb konnte die Workshop-Woche im Rahmen des Projektzeitraums nur konzipiert und noch nicht durchgeführt werden. Die Durchführung ist bis zu den Sommerferien geplant. Ursprünglich war das Konzept viel enger gestrickt, aufgrund der Interessen der Jugendlichen wurde das Konzept erweitert und dies auch von der Schule unterstützt		
Das Modellhafte	Das Modellhafte dieses Projekts besteht darin, dass es sich hierbei um eine neu gegründete Schule handelt. Aus dieser Aufbauphase ergaben sich zwar hinsichtlich einer kontinuierlichen Begleitung durch die Schule Schwierigkeiten, andererseits bot es aber die Chance, Medienkompetenzentwicklung als zentrales Element in einem Schulentwicklungsprozess zu verankern. Durch den Erfolg des Projektes konnten Schülerinnen und Schüler ebenso wie Lehrpersonal und schulpolitische Entscheidungsträger begeistert werden, wodurch eine Nachhaltigkeit des angestoßenen Prozesses erreicht werden konnte.		

JuMeX

Bundesland	Berlin	Ort
Projekttitel	JuMeX	
Institution	<i>mezen – Medienkompetenzzentrum Pankow</i>	
Alter der TN	14-16	
Kurzbeschreibung	Sechs Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufen sieben bis neun der Berliner Integrierten Sekundarschulen (ISS) wurden zum "Youthexpert Social Media" ausgebildet und setzten ihr Wissen in einer Workshop-Woche und im regelmäßigen Schulbetrieb um.	
Verlauf	<ul style="list-style-type: none"> - Qualifizierung in mehreren Modulen im Rahmen von Workshops auf einem Camp <ol style="list-style-type: none"> 1. Block - Wie nutzen wir das Internet? 2. Block - Überblick Social Media: Was sind und wie funktionieren soziale Medien im Kontext von Jugendkultur? 3. Block - Jugendmedienschutz im Web 4. Block - Erarbeiten eines gemeinsamen methodisch-didaktischen Peer to Peer Konzepts; Durchführung eines dreimonatigen Modellversuchs zur Umsetzung des Peer-to-Peer-Konzepts in mehreren Kooperationsschulen - Durchführung regelmäßiger Schulsprechstunden zu Medienthemen 	
Veränderungen im Projektverlauf	Das Camp war nicht von Beginn an Bestandteil des Konzepts, sondern wurde geplant, als sich zeigte, dass die wöchentlichen Treffen nicht so ergiebig waren und dies auch für das Zusammenwachsen der Gruppe nicht ausreichte.	
Das Modellhafte	<p>Das Modellhafte dieses Projekts ist neben der Implementierung von Peer-to-Peer-Lernen in Projekttagen die Einrichtung einer regelmäßigen Mediensprechstunde der Youthexperts Social Media für ihre Mitschülerinnen und Mitschüler. Außerdem wurde im Rahmen des Projektes eine Schul-Netiquette erstellt, die eine hohe Bedeutung für das soziale Miteinander der Schülerinnen und Schüler auch außerhalb des digitalen Raums hat. Die Youthexperts Social Media werden in ihren eigenen Strukturen auch hinsichtlich der externen Kommunikation als Expertinnen und Experten wahrgenommen und beraten ihre Schulen bei der Öffentlichkeitsarbeit.</p> <p>Außerdem gelang es hier eine Projekttransparenz über einen Blog herzustellen, auf dem zudem das erarbeitete Material zur Verfügung gestellt wird.</p>	

Medienscouts im Landkreis Nürnberger Land

Bundesland	Bayern	Ort	Lauf
Projekttitle	Medienscouts im Landkreis Nürnberger Land		
Institution	Kreisjugendring Nürnberger Land		
Alter der TN	13-15		
Kurzbeschreibung	18 Schülerinnen und Schüler einer Mittelschule und eines sonderpädagogischen Förderzentrums wurden zu Medienscouts ausgebildet. Einsatz der Medienscouts im Rahmen einer wöchentlich jeweils 90 Minuten umfassenden Nachmittags-AG in den beiden Partnerschulen. Umsetzung von konkreten Praxis-Aktionen mit Mitschülerinnen und Mitschülern, Lehrkräften und Eltern.		
Verlauf		<ul style="list-style-type: none"> - Schritt 1: Rollenklärung Medienscout - Schritt 2: Themenauswahl - Schritt 3: Basisworkshop zur Aneignung der ausgewählten Themenbereiche - Schritt 4: Vorbereitung der Praxismodule als Medienstunde in den AG-Stunden - Schritt 5: Durchführung der Praxismodule als Medienstunden in Schulklassen - Schritt 6: Reflexion der Praxismodule - Schritt 7: Vorbereitung weiterer Medienstunden (optional) 	
Veränderungen im Projektverlauf		In den Schulen wurden die AGs parallel geführt, obwohl im Konzept ursprünglich eine gemeinsame Gruppe vorgesehen war. Dies ist aufgrund der Heterogenität der Jugendlichen nötig geworden. Aufgrund des intensiven Betreuungsbedarfes konnten weniger Peer-to-Peer-Aktivitäten als angedacht im vorgesehenen Zeitraum realisiert werden.	
Das Modellhafte		Das Modellhafte an diesem Projekt ist die enge Verzahnung von Jugendarbeit und zwei Schulen bedingt durch eine sehr gute Kooperation der Einrichtungen. Auch hier konnte eine strukturelle Verankerung und damit eine Fortführung der Projektidee erreicht werden. Zudem zeichnet sich dieses Projekt durch den besonderen Förderbedarf der Zielgruppe und einen erfolgreichen Umgang damit aus. Durch einen sensibel begleiteten Prozess seitens der pädagogischen Fachkräfte ist es gelungen, Erfolgserlebnisse bei der Zielgruppe zu generieren, die nicht nur einzelne Personen in ihrer Entwicklung stärken, sondern sich auch positiv auf die Schulstrukturen und das Ansehen der Schulen ausgewirkt haben.	

NetzwerkScout Projekt 3.0

Bundesland	Niedersachsen	Ort	Meppen
Projekttitle	NetzwerkScout Projekt 3.0		
Institution	Landkreis Emsland		
Alter der TN	13-17		
Kurzbeschreibung	14 bereits ausgebildete Scouts überarbeiteten das bestehende Schulungskonzept und erweiterten es um die Themen Datenschutz, Urheberrechte und Cybermobbing. Anschließend wurde das Konzept in der Praxis erprobt.		
Verlauf	<ul style="list-style-type: none"> - Überarbeitung der bestehenden Methoden der Scout-Ausbildung an zwei Wochenenden (Thematische Schwerpunkte: Internet und Sicherheit, Jugendmedienschutz, Cybermobbing, Computerspiele, Rollenverständnis eines Scouts) - Umsetzung der neuen Methoden in der startenden Scout-Ausbildung - Konzeptionierung von Projektmodulen für jüngere Schülerinnen und Schüler (Konzeptteams bestanden jeweils aus alten und neu ausgebildeten Scouts) 		
Veränderungen im Projektverlauf	Aufgrund zeitlicher Belastungen einiger Scouts konnte mit dem Projekt erst zeitverzögert gestartet werden.		
Das Modellhafte	Schülerinnen und Schüler aus unterschiedlichen Schulen und Schulformen arbeiteten gemeinsam in diesem Projekt. Ein weiterer modellhafter Aspekt ist darin zu sehen, dass bereits ausgebildete Scouts die Neuen als Patinnen und Paten begleiten. Somit besteht eine hohe Identifikation der Scouts mit ihrem Projekt. Hier konnte eine Verankerung in den jeweiligen Schulen erreicht und somit die Nachhaltigkeit gesichert werden.		

Online-Scouts Ahlen

Bundesland	Nordrhein-Westfalen	Ort	Ahlen
Projekttitel	Online-Scouts Ahlen		
Institution	Städtisches Gymnasium Ahlen		
Alter der TN	12-14		
Kurzbeschreibung	<p>Das Online-Scout-Projekt besteht aus zwei Teilen – Ausbildung und Praxis. Schülerinnen und Schüler aus der achten Jahrgangsstufe werden zu Online-Scouts ausgebildet. Anschließend werden von den Scouts Projekttag für jüngere Schülerinnen und Schüler konzipiert und durchgeführt. Außerdem stehen sie ein Jahr lang als Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner bei Fragen und Problemen im Bereich Medien zur Verfügung.</p>		
Verlauf	<ul style="list-style-type: none"> - 18 Ausbildungsmodule zu den Themenschwerpunkten Web 2.0, Soziale Netzwerke, Datenschutz, Urheberrechte und Persönlichkeitsrechte im Internet, Chats, Instant Messaging, Cybermobbing, Aufgaben und Kompetenzen als Scouts - Vorbereitung der Projekttag für die fünfte Jahrgangsstufe - Durchführung der Projekttag - Reflexion der Projekttag und Ideensammlung für eine Weiterentwicklung 		
Veränderungen im Projektverlauf	Keine		
Das Modellhafte	<p>Dieses Projekt zeichnete sich durch eine sehr gute Verzahnung der Jugendsozialarbeit an der Schule mit der Medienbeauftragten der Stadt Ahlen aus. Hierdurch konnte nicht nur eine solide Expertise, sondern auch eine strukturelle Verankerung gewonnen werden.</p> <p>Die hohe Identifikation der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren mit dem Projekt und der Erfolg dieser Pilotphase ermöglichen eine Weiterarbeit und tragen so zur Nachhaltigkeit bei.</p>		

Reflect! Medien gemeinsam nutzen, analysieren und bewerten

Bundesland	Hamburg	Ort	Hamburg
Projekttitel	Reflect! Medien gemeinsam nutzen, analysieren und bewerten		
Institution	HAW Hamburg / Department Soziale Arbeit		
Alter der TN	14-20		
Kurzbeschreibung	<p>Kooperationsprojekt zwischen einer Hochschule (Bachelor-Studiengang "Bildung und Erziehung in der Kindheit" Fakultät Wirtschaft und Soziales, Department Soziale Arbeit) und einem Träger der offenen Kinder- und Jugendarbeit (Jugendrotkreuz, RK).</p> <p>Studierende und ehrenamtliche Ortsgruppenleiterinnen und -leiter des RK werden kontinuierlich qualifiziert und entwickeln in Tandems Medienprojekte.</p>		
Verlauf	<p>Das Gesamtprojekt umfasst vier Phasen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kick-off-Veranstaltung 2. Peer-Coaching und Projektplanung (mit dem Schwerpunktthema: Medien und Jugendmedienschutz). Kontinuierliche Begleitung und Qualifizierung mittels Virtual Classrooms und einem Projektblog 3. Abschlusspräsentation der Projektideen 4. Umsetzung vor Ort (Ortsgruppenleiterinnen und -leiter als Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren) 		
Veränderungen im Projektverlauf	<p>Die Virtual Classrooms wurden auf Wunsch der Projektgruppe durch zwei zusätzliche Präsenztreffen ergänzt. Der Blog – als Kommunikationsmittel – wurde nicht wie erwartet angenommen und genutzt.</p>		
Das Modellhafte	<p>Dieses Projekt ist eine sehr gelungene Kooperation zwischen Jugendrotkreuz und der Hochschule. Es kam nicht nur bei den jeweiligen Leitungen, sondern auch bei den Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren (Ehrenamtliche und Studierende bildeten gemeinsame Teams) sehr gut an. Zusätzlich wurde Reflect! durch Studierende der HAW wissenschaftlich begleitet. Der Fokus lag dabei auf den Jugendlichen als Akteurinnen und Akteuren.</p>		

peer2peer – Onlinemobbing Guide

Bundesland	Hessen	Ort	Neu-Isenburg
Projekttitel	peer2peer – Onlinemobbing Guide		
Institution	Infocafe Neu-Isenburg		
Alter der TN	14-24		
Kurzbeschreibung	Ausbildung von Medien-Peers (ab Mittelstufe, neun Stunden Grundschulung) an einer festen Partnerschule, monatliche verpflichtende Treffen zur Absicherung, Einsatz der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren als Medienberaterinnen und -berater in ihrer Schule (SV-Stunden, jährliches Methodentraining der fünften Jahrgangsstufe, kontinuierliche Clearingstelle). Entwicklung eines Leitfadens für Schülerinnen und Schüler, Lehrkräfte und Multiplikatorinnen und Multiplikatoren zum Thema Onlinemobbing unter CC-Lizenz.		
Verlauf	<ul style="list-style-type: none"> - Ausbildung von Medien-Peers (Themenschwerpunkte: Vermittlung der aktuellen Jugendschutzbestimmungen, Datenschutz und Urheberrecht, Gefahren im Internet, Mobbing und Onlinemobbing als Teile der Adoleszenz, rechtlich relevante Aspekte um Mobbing und Onlinemobbing, Deeskalationsstrategien, No Blame Approach (Grundlagen), Social Networking, Umgang mit Suchmaschinen im Internet (insbesondere für Kinder und Jugendliche), Kenntnisse von Spielen) - Erstellen des Onlinemobbing Guides - Einsatz des Onlinemobbing Guides in Projektkontexten 		
Veränderungen im Projektverlauf	Keine		
Das Modellhafte	<p>Das Besondere an diesem Projekt ist, dass es gelungen ist, einen Guide von Schülerinnen und Schüler für andere Jugendliche zu entwickeln, der sowohl den ästhetischen Ansprüchen Jugendlicher genügt sowie eine für Jugendliche gut verständliche Darstellung des Themas bietet.</p> <p>Durch die gute Kooperation mit einer Schule wird eine strukturelle Verankerung ermöglicht.</p>		

Zwischenergebnisse aus der wissenschaftlichen Begleitung

Evaluation der Modellprojekte

Die Heterogenität der geförderten Projekte (vgl. die Kurzdarstellungen im vorangehenden Kapitel) stellte sich für die Evaluation als Herausforderung dar. Unterschiede bestanden hinsichtlich der Projektanlage und Kooperationspartner, der Arbeitsweisen in den Projekten, der Zielgruppen, die mit den Peer-to-Peer-Aktivitäten erreicht werden sollen, wie auch in projektinternen Arbeitsstrukturen. Die vorliegenden Ergebnisse stellen einen Zwischenstand dar und dienen als Grundlage für die Weiterentwicklung in der zweiten Förderphase sowie dafür, erste Aussagen über die Gelingensbedingungen von medienpädagogischen Peer-to-Peer-Projekten zu treffen. Außerdem bilden die Erkenntnisse eine Grundlage für die Einschätzung des Schwerpunktthemas „Jugendmedienschutz“. Im ersten Abschnitt werden aus der Perspektive der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren und pädagogischen Fachkräfte der Verlauf der Projekte, die Peer-to-Peer-Arbeit sowie die Zusammenarbeit mit Kooperationspartnern betrachtet. Im Anschluss folgt die Einschätzung der Patinnen und Paten zu den Modellprojekten.

Einschätzung von Jugendlichen und Fachkräften zur Projektumsetzung

Verlauf der Modellprojekte

Die Gestaltung der Arbeitsstruktur, d. h. die Häufigkeit der Treffen der Projektgruppen, variierte stark. Bei der Mehrheit trafen sich die Projektbeteiligten in ein- oder zweiwöchentlichem Abstand. Die Ausnahmen stellten hier drei Projekte dar: Zwei Scout-Projekte, die ihre Hauptarbeitsphase im Rahmen von Wochenendveranstaltung hatten, und ein weiteres Projekt, das nur zwei rahmende Präsenzveranstaltungen vorgesehen hatte. Diese dienten mit zwei Treffen in einem virtuellen Klassenraum sowie dem Projektblog als Basis der Vernetzung.

In vier Projekten waren Camps Teil des Konzepts und wurden sowohl von den Fachkräften als auch von den jugendlichen Teamerinnen und Teamern als sehr positiv, produktiv und bereichernd bewertet. Dabei wurden die Camps in zwei Fällen sehr stark an den Bedürfnissen der Projektgruppe orientiert und nachträglich als Ergänzung zu den regelmäßigen Treffen in die prozessoffene Projektstruktur integriert. Die mehrtägigen Veranstaltungen, entweder am Wochenende oder während der Ferien, erwiesen sich auf mehreren Ebenen als günstig:

- Sie gaben Raum für gruppendifamische Prozesse: Die Entwicklung eines guten Miteinanders war besonders für Gruppen mit Jugendlichen, die sich erst durch das Projekt kennengelernt, von großer Bedeutung. Jedoch auch Gruppen, deren Mitglieder sich bereits im Vorfeld kannten, brauchten eine gewisse Zeit, um ihren Umgang miteinander unter den Vorzeichen des Projekts neu zu definieren.
- Die Camps ermöglichten einen produktiven Rahmen: Durch eine flexiblere Zeiteinteilung war es möglich, länger und konzentriert an den Themen oder Medienprodukten, wie beispielsweise Videoproduktionen, zu arbeiten.

Es zeichnet sich ab, dass Camps als Arbeitsform besonders dann zu bevorzugen sind, wenn gruppendifamischen Prozessen mehr Raum gegeben werden soll. Es erweist sich im Zusammenhang mit der Förderung sozialer Kompetenzen als förderlich, da es die Handlungsfähigkeiten der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren stärkt.

Regelmäßige Projekttreffen erfahren von den Jugendlichen eine eher positive, von den pädagogischen Fachkräften eine ambivalente Bewertung. Während die Jugendlichen dies mit „besser dran bleiben können“ (Medientrainer_innen, 57) begründen, lagen aus Sicht der Fachkräfte die Schwierigkeiten darin, dass Motivation, Aufmerksamkeit und

Konzentration der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren im Anschluss an die Unterrichtszeit häufig gering waren. Die Herausforderung bestand darin, die Treffen methodisch-didaktisch als produktive Arbeitsphasen zu gestalten. Demgegenüber hat das Format mit regelmäßigen Treffen den Vorteil, die Peer-Edukatorinnen und - Edukatoren über einen längeren Zeitraum hinweg besser kennenlernen und einschätzen zu können sowie, wenn notwendig, situationsbezogene Veränderungen umsetzen zu können.

Für die Konzeption der Arbeitsphasen von (Peer-to-Peer-)Projekten kann daher festgehalten werden, dass auf Seiten der Fachkräfte die Herausforderung darin liegt, Bedürfnisse, Stimmungen und Motivationslagen der Gruppe zu erkennen sowie flexibel und angemessen darauf zu reagieren. Ein Augenmerk gilt es auch auf den zeitlichen Rahmen zu legen, der vor allem bei den Scout-Projekten stark durch schulische Strukturen bestimmt ist. In einigen Projekten kam es aufgrund schulischer Veranstaltungen zu Terminverschiebungen und Ausfällen, so dass diese Termine in der Konsequenz für die Projektarbeit fehlten und gegen Projektende zu Zeitknappheit führten.

Peer-to-Peer-Aktivitäten in den Modellprojekten

Anforderung an die Projekte war es, mindestens eine Peer-to-Peer-Aktivität innerhalb des Förderzeitraums durchzuführen. Deren konkrete Form und Ausgestaltung war in erster Linie durch das Konzept des Projekts gerahmt. Die häufigste Form von Peer-to-Peer-Aktivitäten waren Workshops, die sich an Schulklassen richteten und sich auch an den durch das System Schule vorgegebenen Strukturen wie Zeit, Räumlichkeiten und Ausstattung orientierten. Davon unterschieden sich zwei Projekte, die nicht im Schulkontext angesiedelt waren und ihre Workshops offen ausschrieben oder individuell für bestimmte Einrichtungen anboten. In zwei Scout-Projekten konnten bis April 2013 noch keine expliziten Peer-to-Peer-Aktivitäten realisiert werden. In einem Fall erarbeiteten die Schülerinnen und Schüler zunächst eine Broschüre zu Online-Mobbing, im einem anderen Fall gestalteten die jugendlichen Projektbeteiligten einen Blog als Informations- und Kommunikationsangebot für ihre Mitschülerinnen und -schüler.

Die Peer-to-Peer-Aktivitäten, die den Kern der Projektarbeit darstellten, wurden in allen Projekten von Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren wie Fachkräften positiv bewertet. Für diese Aktivitäten wurden Materialien und Methoden erarbeitet und die Jugendlichen bereiteten sich zum Teil sehr intensiv vor, indem sie beispielsweise unterschiedliche Szenarien durchspielten. Es wird deutlich, dass die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren stark von der Vorbereitung auf die Peer-to-Peer-Aktivitäten bezüglich Selbstpräsentation und Moderationskompetenz profitierten, sofern diese ein wesentliches Element des Konzepts waren. Sie traten selbstbewusst und sicher in den Workshops auf und gingen souveräner mit unvorhergesehenen Situationen um. Ein weiteres wichtiges Element in allen Projekten waren Auswertungsgespräche im Anschluss an die Workshops. Damit wurde ein weiterer Qualifizierungsschritt unternommen. Die gemeinsame Reflexion positiver wie negativer Erfahrungen der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren mündete darin, Veränderungen von Methoden und Ablauf oder eine intensivere persönliche Vorbereitung für weitere Workshops festzuhalten.

Alle Workshops waren in konkreten Sozialräumen der jugendlichen Projektbeteiligten verortet: Die Workshops fanden in ihren Schulen, zum Teil in ihren eigenen Klassen statt oder wurden in einer lokalen Einrichtung der Jugendhilfe oder Jugendarbeit durchgeführt. Damit wurde sowohl die Lebenswelt der Jugendlichen berücksichtigt als auch die Nachhaltigkeit des Projekts durch die Vernetzung auf persönlicher wie organisatorischer Ebene gestärkt. Die hohe Identifikation mit dem Projekt wirkte sich nach Einschätzung der Fachkräfte auf das Engagement der Jugendlichen aus. Positive

Erfahrungen und Rückmeldungen aus den Workshops stärkten das Selbstbewusstsein der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren und erhöhten darüber hinaus die Motivation, sich auch weiterhin im und für das Projekt zu engagieren.

Die Projekterfahrungen bestätigen, dass Peer-to-Peer-Ansätze für das System Schule als günstige Form der Vermittlung angesehen werden können, da sie eine große Zahl Jugendlicher erreichen. Jugendmedienschutzrelevante Themen wie sicheres Handeln in Sozialen Netzwerkdiensten, Online-Mobbing oder Schutz der eigenen Daten werden durch die Scout-Projekte an Schulen präsent und regen den Dialog unter Schülerinnen und Schülern, aber auch mit Lehrkräften an. Indem die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren nach ihren Einsätzen als Ansprech- und Vertrauenspersonen zur Verfügung stehen, können sie zur nachhaltigen Verankerung der Themen im Schulalltag beitragen. Dem Peer-to-Peer-Gedanken folgend, dessen Grundanliegen darin besteht, innerhalb eines pädagogisch begleiteten Rahmens partizipatorische Prozesse zu initiieren und damit für eine souveräne Lebensführung zu stärken, war die Partizipation der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren ein wichtiges Element, das in den Projekten jedoch sehr unterschiedlich umgesetzt wurde:

- In fast allen Projekten, insbesondere den sieben Scout-Projekten, war von der Projektleitung, bedingt durch infrastrukturelle Rahmenbedingungen sowie der Kooperation mit anderen Einrichtungen, die Projektstruktur vorgegeben. Der organisatorische Rahmen ließ in den meisten Projekten kaum Möglichkeiten der Mitbestimmung durch die Jugendlichen zu. Die Orte der Treffen oder Tagungshäuser für die Camps wurden meist im Vorfeld von den Fachkräften festgelegt, die ebenso die Zusammenarbeit mit anderen Einrichtungen, vor allem Schulen, koordinierten. Terminvereinbarungen für regelmäßige Treffen wurden jedoch häufig, abgesehen von den Auftaktveranstaltungen, gemeinsam von Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren sowie Fachkräften getroffen.
- In zwei Dritteln der Projekte waren auch die Inhalte vorgegeben. Dies galt vor allem für die Scout-Projekte, die sich intensiv mit dem Schwerpunktthema Jugendmedienschutz auseinandersetzten. Die Jugendlichen konnten aber innerhalb dieser Themenfelder ihre eigenen Schwerpunkte bestimmen oder andere Themen ergänzen.
- In vielen Fällen oblag es den Jugendlichen, Methoden auszuwählen sowie ihre eigene Form der Bearbeitung festzulegen. Insbesondere bei der Entwicklung der Peer-to-Peer-Aktivitäten übernahmen die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren Verantwortung: Sie wählten aus, was sie in ihren Workshops bearbeiten wollten und sie entschieden darüber, wie sie methodisch vorgehen wollten. Als Quellen dienten ihnen dafür die bisherige Projektarbeit sowie eigene Erfahrungen. Häufig basierten die Workshop-Abläufe aber nicht nur auf bereits Bekanntem. Die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren überarbeiteten vorhandenes Material, veränderten Methoden und erstellten eigene Materialien, beispielsweise Medienprodukte.
- In Ausnahmefällen übernahmen die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren auch organisatorische Aufgaben, z. B. Absprachen mit der Schulleitung, hinsichtlich der Workshops. In zwei Projekten gab es keine konkreten thematischen Vorgaben. Hier stand das Medium der Bearbeitung im Vordergrund, welche Inhalte zum Gegenstand wurden, lag bei den Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren. Damit standen auch innerhalb dieser Festlegung vielfältige Bearbeitungsmöglichkeiten offen.
- Einen Schritt weiter ging ein Projekt, das ausschließlich den „organisatorischen Rahmen und Raum“ schuf, in dem die Jugendlichen ihr Thema aus dem Kontext von Jugendmedienschutz sowie dessen Bearbeitungsform frei wählen konnten. Die Projektleitung griff weder in den Prozess der Themenfindung noch in die Konzeption der Peer-to-Peer-Aktivität ein, um den Projektbeteiligten größtmögliche Selbstbestimmung zuzugestehen.

- Eine Sonderstellung nimmt das Projekt ein, das von Beginn des Förderzeitraums an ohne die kontinuierliche Begleitung einer pädagogischen Fachkraft auskam. Dies erforderte von den Jugendlichen, sich mit hoher Disziplin selbst zu organisieren, Aufgabenfelder festzulegen und die Zuständigkeiten untereinander aufzuteilen. Dabei legten die Mitglieder viel Wert auf die Autonomie der Verantwortungsbereiche. Offenkundig wird dies z. B. darin, dass bei Treffen oder Interviews jeder in seiner Rolle argumentierte und damit auch Informationen fehlten, wenn eines der Mitglieder nicht anwesend war.

In den meisten Projekten wurde von den Fachkräften der organisatorische Rahmen geschaffen, in dem die jugendlichen Projektbeteiligten die Projekttreffen und die Peer-to-Peer-Aktivitäten mitgestalteten. Besonders intensiv waren die Peer-Edukatoreninnen und -Edukatoren bei der Gestaltung der Inhalte und der Form und Methodik der Auseinandersetzung beteiligt. In allen Projekten übernahmen die Peer-Edukatoreninnen und -Edukatoren freiwillig Verantwortung für Bereiche und Aufgaben, in denen sie bereits über Wissen und Kompetenzen verfügten oder für die sie sich interessierten und dazulernen wollten. Es zeigt sich, dass der Grad an Partizipation in den geförderten Projekten in enger Verbindung mit dem Bildungshintergrund der Jugendlichen stand. Besonders deutlich wird dies in zwei Projekten: Im Projekt mit den ältesten Teilnehmenden, vielfach Studierenden, wird diesen größtmögliche Selbstbestimmung eingeräumt, womit auch das Risiko des Scheiterns bestand. In einem Projekt mit Jugendlichen eines Förderzentrums hingegen mussten die Auswahlmöglichkeiten bei Entscheidungen kleinteiliger und für die Jugendlichen überschaubarer gestaltet werden.

Zusammenarbeit mit Kooperationspartnern

Die Leitungsteams der Projekte setzten sich in der Regel aus pädagogischen Fachkräften der kooperierenden Einrichtungen zusammen, die im Vorfeld gemeinsam das Konzept ihres Projekts entwickelt hatten. Diese häufig arbeitsfeldübergreifende und interdisziplinäre Zusammenarbeit beurteilten die Fachkräfte als fruchtbar und gewinnbringend, unter anderem in Bezug auf die methodische Aufbereitung von Themen, den Umgang mit Jugendlichen oder die gelungene Integration ihrer unterschiedlichen Kompetenzen. Die Zusammenarbeit mit weiteren Kooperationspartnern, in den meisten Fällen Schulen, gelang größtenteils gut. So wurden Schülerinnen und Schüler für Projekttreffen vom Unterricht freigestellt und Peer-to-Peer-Workshops in Schulveranstaltungen integriert; kontinuierliche Ansprechpartnerinnen und -partner wurden benannt oder die Nutzung von Medienequipment und Räumen war möglich.

Die in vielen Fällen innovativen Kooperationen von Institutionen waren für die Modellprojekte gewinnbringend. Die daraus entstehende Vernetzung von Institutionen kann zur Ressource für zukünftige Projekte werden und lokale Strukturen stärken.

Modellprojekte als Lernfelder

Die Modellprojekte boten sowohl für die Peer-Edukatoreninnen und -Edukatoren als auch für die Fachkräfte großes Potenzial für Lernprozesse:

- Die Fachkräfte benannten die Wissensaneignung zu Themen im Kontext des Jugendmedienschutzes, die Auseinandersetzung mit Peer-Involvement und die Umsetzung von Peer-Ansätze im eigenen Projekt als wertvolle Erweiterung ihrer Fachkompetenz.
- Im Hinblick auf Rahmenbedingungen war für einen Teil der Fachkräfte die Erfahrung neu, Teil einer Förderinitiative zu sein, inklusive der Unterstützungsleistungen und Verpflichtungen, die sich aus der Förderung ergaben.

- Auch die Zusammenarbeit mit einem oder in manchen Fällen auch mehreren Kooperationspartnern, beispielsweise Schulen oder Einrichtungen der Jugendhilfe, wurde als Lernfeld erwähnt.
- Bezuglich ihrer Erfahrungen in der konkreten Projektarbeit mit den Heranwachsenden, im Spannungsfeld von medienpädagogischer Arbeit, Partizipation und Peer-Ansätzen, sahen sich die Fachkräfte in einem Lernprozess, der vor allem darin bestand, Entscheidungen und Verantwortung abzugeben, Jugendlichen mehr zuzutrauen und Vertrauen in deren Fähigkeiten und in deren Expertise zu haben bzw. zu entwickeln.
- Zum Teil kam in den Modellprojekten Hard- und Software zum Einsatz, die auch für die pädagogischen Fachkräfte Neuland war, unter anderem iPads als multifunktionale Tools für Videoarbeit oder Blogs als Kommunikations- und Informationsmedien. In der aktiven Auseinandersetzung mit diesen Medien waren die Erwachsenen gefordert, ihre Kompetenzen zu erweitern, um eine gelingende Medienarbeit zu ermöglichen und damit auch ihren eigenen medienbezogenen Handlungsspielraum zu erweiterten.

Auch für die jugendlichen Teamerinnen und Teamer waren die Beteiligung und ihr Engagement im jeweiligen Modellprojekt mit neuen Erfahrungen verknüpft.

- Hinsichtlich der inhaltlichen Auseinandersetzung mit Medienthemen, die in den meisten Fällen in die Konzeption von Peer-to-Peer-Aktivitäten mündeten sowie auf der Handlungsebene bei der Nutzung von Medien als Kommunikations-, Produktions- und/oder Veröffentlichungswerkzeug erweiterten sie ihr Handlungsrepertoire.
- Darüber hinaus war es für den Großteil der Jugendlichen eine neue Erfahrung, Peer-Edukatorkin oder -Edukator zu sein und in dieser Rolle vor einer Klasse oder Gruppe von Jugendlichen zu stehen, sich Aufmerksamkeit zu verschaffen, einen thematischen Input zu geben oder eine Diskussion zu moderieren.

Der Wunsch, im Rahmen des Projektes etwas für sich dazuzulernen, Wissen zu vertiefen und kommunikative wie soziale Kompetenzen zu erweitern sowie im zweiten Schritt dies an andere weiterzugeben, stellte auf Seiten der Jugendlichen eine sehr starke intrinsische Motivation dar. Es wird deutlich, dass durch die Modellprojekte auf unterschiedlichen Ebenen sowohl bei den Peer-Edukatorkinnen und -Edukatoren als auch bei den pädagogischen Fachkräften Interesse für neue Themen geweckt wurde, Lernprozesse angeregt wurden und konkret anwendbares Wissen vermittelt werden konnte.

Unterstützungsangebote und -bedarfe für Fachkräfte

Der folgende Abschnitt nimmt zunächst die Einschätzungen der Fachkräfte zu ihrer Rolle in den Modellprojekten in den Blick. Dieses Rollenverständnis stellt weiterhin die Grundlage dar, auf der die Fachkräfte ihre Bedarfe an Unterstützung formulieren.

Die pädagogischen Fachkräfte sahen ihre Aufgabe darin, den Peer-Edukatorkinnen und -Edukatoren einen Raum für selbstbestimmtes, aktives und kreatives Schaffen zu eröffnen und darin partizipative Prozesse anzustoßen. Als „Wegbereitende“ gaben sie theoretische Inputs zu den relevanten Themen und setzten Impulse, damit die Jugendlichen in der Auseinandersetzung mit den Themen und der Entwicklung der Peer-to-Peer-Aktivitäten kreativ werden konnten. Im Rahmen der Projekttreffen war es den Fachkräften wichtig, den Peer-Edukatorkinnen und -Edukatoren vielfältige Methoden anzubieten und eine Offenheit in der (medialen) Form der Bearbeitung zu ermöglichen, was den Jugendlichen Anregungen für ihre eigenen Workshops gab. Ein Pädagoge fasst seine Erfahrung folgendermaßen zusammen:

„Also die Quintessenz daraus ist einfach, Dinge laufen zu lassen manchmal, dann kommt der Bumerang irgendwann [von] selber zurück, den man irgendwann mal ausgeworfen hat. Und ansonsten, glaube ich, also es ist tatsächlich so, bei manchen Entscheidungen hab ich das Gefühl gehabt, einfach Anregungen zu geben am Anfang“ (Fabian, 29).

Als „Begleitende“ unterstützten sie die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren während des gesamten Projektverlaufs, standen bei Fragen zur Verfügung, begleiteten auf Wunsch die Peer-Einsätze, moderierten Diskussionen und gaben Anstöße zur kritischen Reflexion und zum Hinterfragen des eigenen Medienhandelns. Sie sahen ihre Begleitung als Förderung, Stärkung und Ermöglichung an, durch deren Inanspruchnahme die Jugendlichen befähigt wurden, eigenständig zu handeln und aktiv zu werden.

Die Fachkräfte des Projekts mit den ältesten Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren wurden von ihren Teilnehmenden kaum für Unterstützungsleistungen angefragt. An dieser Stelle Partizipation ernst zu nehmen, die Verantwortung bei den Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren zu lassen und nicht aktivierend oder regulierend einzugreifen, war eine Herausforderung.

Bei den anderen Projekten lag die Herausforderung darin, einerseits Unterstützung anzubieten sowie Anregungen zu liefern, andererseits aber nicht zu viele Vorgaben zu machen und die Eigenständigkeit der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren nicht zu beschneiden.

Angebote fachlicher Unterstützung von Seiten peer³ für die pädagogischen Fachkräfte gab es auf unterschiedlichen Ebenen. Dazu zählen:

- Die im Gesamtkonzept verankerten Qualifizierungsangebote zu den Themen Jugendmedienschutz und Peer-to-Peer (vgl. peer³ Projektverlauf, S. 10),
- Texte, die unter dem Schlagwort Wissenstransfer seitens der wissenschaftlichen Begleitung auf der Webseite peerhochdrei.de zu Verfügung gestellt wurden
- sowie die Expertise der Patin bzw. der Paten heranzuziehen.

Von allen Projekten wurde mindestens eines der Angebote genutzt. Vor allem, dass Jugendmedienschutz im Rahmen des ersten Qualifizierungsblocks bearbeitet wurde, bewertete die Hälfte der Fachkräfte explizit als positiv und sah darin eine hilfreiche Unterstützung der Projektarbeit vor Ort. Die Anregung zur Reflexion über Jugendmedienschutz im eigenen Projekt wird von den Fachkräften als wichtig erachtet, um sich über die eigene Position und ihre Haltung zu jugendmedienschutzrelevanten Themen im Projekt bewusst zu werden. Darüber hinaus konnten die Fachkräfte die zur Verfügung gestellte Übersicht von im Netz verfügbaren Materialien direkt für die laufende Projektarbeit heranziehen.

Dennoch formulieren die Fachkräfte Unterstützungsbedarfe, die als Anregungen für den nächsten Förderzeitraum festgehalten werden sollten.

- Von Fachkräften ohne mediapädagogische (Zusatz-)Ausbildung, die Projekte begleiten und für die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren Ansprechpersonen sind, werden im Gegensatz zu mediapädagogischen Fachkräften durchaus Bedarfe an weiteren Informationen und Materialien zu jugendmedienschutzrelevanten Themen formuliert. Im Umkehrschluss könnte dies bedeuten, dass Fachkräfte mit mediapädagogischer (Zusatz-)Ausbildung sich bei Fragestellungen des Jugendmedienschutzes kompetent(er) fühlen, keine weitere Unterstützung einfordern und ihre Kenntnisse so einschätzen, Heranwachsende in den Projekten angemessen begleiten zu können. Dabei müssen jedoch die Teamkonstellationen innerhalb der Projekte differenziert in den Blick genommen werden, denn in fast allen Projekten konstituieren sich die Projektleitungsteams aus Mitgliedern, die fachliche Kompetenzen aus unterschiedlichen (pädagogischen) Arbeitsfeldern

einbringen können, beispielsweise indem ein Sozialpädagoge mit medienpädagogischer Zusatzqualifikation mit der Lehrkraft eines Förderzentrums kooperiert oder die Medienbeauftragte des städtischen Jugendamtes mit einer Schulsozialarbeiterin ein Team bildet.

- Ganz konkret, am Schwerpunktthema Jugendmedienschutz orientiert, wurde der Bedarf an Materialien rund um das Thema Smartphone formuliert; hier vor allem mit Blick auf „Abo-Fallen“, die beispielsweise durch den Download kostenpflichtiger Apps entstehen können. Weiterhin wurde der Wunsch nach einem Überblick über aktuelle Forschungsergebnisse aus dem Bereich Jugendmedienschutz geäußert, die den Fachkräften als Hintergrundinformationen für ihre Projekte und zur persönlichen Qualifizierung dienen könnten. Auch die Möglichkeit zu intensivem Austausch mit den anderen beteiligten Fachkräften über das Verhältnis von Medienpädagogik und Jugendmedienschutz im gesellschaftspolitischen Kontext wurde als explizite Anregung formuliert.
- Dass Jugendmedienschutz nichtsdestotrotz ein Thema mit Aspekten ist, die über medienpädagogisches Grundwissen hinausgehen, und es hilfreich ist, im Rahmen der projektinternen Qualifikation zusätzlich Expertinnen oder Experten einzuladen, demonstrierten etwa ein Drittel der Projekte. Dabei griffen sie auf regionale Netzwerke zurück, womit sie einerseits ihre eigene Vernetzung forcierten sowie andererseits in der Umgebung vorhandene Ressourcen nutzten. Beispielsweise wurden Referentinnen und Referenten städtischer Jugendämter eingeladen oder einschlägige Fachstellen vor Ort besucht, z. B. die USK, um bei bestimmten Arbeitseinheiten mit ihrer Expertise inhaltlich zu unterstützen und die Auseinandersetzung anzuregen.

Es werden auch weitere Bedarfe formuliert, die weniger an Medien und Medienthemen orientiert sind, sondern eher im Allgemeinen für pädagogische (Projekt-)Arbeit relevant sind. Überwiegend medienpädagogische Fachkräfte äußern hier unter anderem Unterstützungsbedarf in Bezug auf Methoden, um beispielsweise gruppendynamische Prozesse adäquat unterstützen zu können oder auch Hilfestellungen in Bezug auf die Organisation des eigenen Projektmanagements.

Einschätzung der Patin und Paten

Jedem Projekt stand ein Pate oder eine Patin als begleitende Beratung zur Seite um fachliche Unterstützung zu geben, bei (medien-)pädagogischen Fragen weiterzuhelpfen wie auch sich auf Anfrage mit thematischen Inputs einzubringen. In der Regel geschah dies durch telefonischen Kontakt zwischen Fachkräften und Patinnen und Paten, in manchen Fällen auch bei Vor-Ort-Besuchen. Darüber hinaus gaben die Patin und Paten Hilfestellung bei methodischen Überlegungen, moderierten auf Anfrage den Reflexionsprozess und unterstützen die Projekte in Bezug auf deren nachhaltige Verankerung. Durch ihre eigenen Netzwerke und ihre Expertise als Medienpädagogin und -pädagogen stellten sie für die Modellprojekte eine weitere Ressource dar. Von den Projekten wurde dieses Angebot unterschiedlich intensiv in Anspruch genommen. In der Rückschau auf den Projektverlauf bemerkten einige der Fachkräfte, das Angebot der Patin oder Paten wenig genutzt zu haben. In manchen Fällen, weil es sich erst im Projektverlauf eröffnete und im Rückblick deutlich wurde, an welchen Stellen diese Unterstützung hätte integriert werden können, in anderen Fällen, weil die Koordinierung des Projektteams bereits viel Zeit in Anspruch nahm und weitere Abstimmungsprozesse als zu zeitintensiv empfunden wurden. Weiterhin gab es auch Projekte, die aufgrund der im Projektteam vorhandenen Kompetenzen „gut aufgestellt“ waren und daher auf diese Form der Unterstützung verzichteten.

Aus Sicht der Patin und Paten, die den Projektverlauf von außen dokumentierten, indem sie in regelmäßigen Abständen Kontakt zu den pädagogischen Fachkräften bzw. ihren Ansprechpartnerinnen und -partnern im Projekt pflegten, lassen sich folgende Einschätzungen zusammenfassen:

- Für die jugendlichen Projektbeteiligten stand von Projektbeginn an fest, dass sie mindestens eine Peer-to-Peer-Aktivität während des Förderzeitraums realisieren würden. Sie hatten damit ein klares Ziel, das für sie als extrinsische Motivation wirkte. Mit diesem Setting konnten die Inhalte zielgerichtet bearbeitet werden, da schon von Beginn an ihre Weitervermittlung mitgedacht werden konnte.
- Eine intensive Vorbereitung auf die Workshops, die das Proben von Vorträgen oder Moderationen beinhaltete und bei der potenziell kritische Szenarien durchgespielt wurden, war in vielen Projekten Bestandteil. Damit waren die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren für ihre Workshops gut gerüstet, schulten sich im Training gegenseitig in ihren Expertenbereichen – und erfuhren damit Peer-Lernen.
- Die Realisierung von mehreren Peer-to-Peer-Einsätzen in Folge bringt für die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren ein hohes Maß an Erfahrung. Der Vorteil ist, dass sie einerseits, im Vergleich zur Durchführung eines einzelnen Workshops, Unterschiede zwischen verschiedenen Gruppen erkennen, andererseits aber auch Sicherheit in ihrem Handeln gewinnen und souveräner agieren können.
- Die Unterstützung und der Kontakt zur Projektleitung von *peer³* erzeugte bei den Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren einiger Projekte eine zusätzliche extrinsische Motivation, weil dies eine besondere Wertschätzung der Qualität ihres Projekts darstellte. Die jugendlichen Projektbeteiligten waren sich der Wertschätzung ihres Projekts durch die Förderung durchaus bewusst. Der externe Input über die Qualifizierung und die Aufmerksamkeit für ihr Handeln im Projekt wirkte sich positiv aus: Dies steigerte die Identifizierung mit dem Projekt sowie in einem weiteren Schritt die Bereitschaft sich zu engagieren.
- Die Integration der Modellprojekte in die lokalen Strukturen, beispielsweise der kooperierenden Schulen oder Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe, sowie eine gute Zusammenarbeit mit unterschiedlichen Kooperationspartnerinnen und -partnern zeichnet sich als notwendige Grundlage für ein erfolgreiches Peer-Projekt ab.
- Für einen Teil der Projekte waren die zusätzlichen Anforderungen, die Bestandteil der *peer³*-Förderung waren, insofern hinderlich, als der ursprüngliche Zeitplan durch die Umsetzung der Qualifizierungsaufgaben nicht eingehalten werden konnte. In der Folge entstand Zeitdruck, der zum Teil dadurch ausgeglichen werden konnte, dass die Termine für Peer-to-Peer-Aktivitäten nach hinten verschoben wurden.

In den Einschätzungen der Paten und Patin finden sich zum einen Bestätigungen dessen, was aus den Modellprojekten direkt erhoben werden konnte, zum anderen wird die Bedeutung bestimmter Aspekte durch ihren Blick von außen sowie ihre Einsicht in mehrere Projekte hervorgehoben, beispielsweise in Bezug auf den Stellenwert der Vorbereitung der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren auf ihre Rolle oder die Vernetzung und Integration der Projekte in die und mit den Strukturen vor Ort.

Begleitung der Qualifizierung

Die Qualifizierung der jugendlichen Teilnehmerinnen und Teilnehmer als elementarer Bestandteil von Peer-Projekten war auch in den zehn geförderten Projekten zentral. Angehende Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren wurden sowohl themenspezifisch als auch im Hinblick auf ihre persönliche Entwicklung geschult. Gleichzeitig ist der Gedanke der Qualifizierung im Gesamtrahmen von *peer³* als Förderprojekt verankert: Während des sechsmonatigen Förderzeitraumes wurden Einheiten zu zwei Themen umgesetzt, die auch im Fokus der Evaluation lagen. Im folgenden Abschnitt werden die Ergebnisse der Evaluation bezüglich der Qualifizierung präsentiert. Die Darstellung folgt dem chronologischen Ablauf und beginnt mit dem ersten Thema Jugendmedienschutz, daran schließt das Themenfeld Peer-to-Peer an. Zu beiden Themen wird jeweils kurz der Verlauf skizziert, im Anschluss werden die Einschätzungen der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren sowie der pädagogischen Fachkräften aufbereitet.

Qualifizierungsthema Jugendmedienschutz

Jugendmedienschutz, das Schwerpunktthema des ersten Förderzeitraums, wurde als erster Input gesetzt. Dies entsprach auch den am StartCamp geäußerten Wünschen der pädagogischen Fachkräfte. Zielsetzung dieses Angebots war, dass Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren und pädagogische Fachkräfte Berührungspunkte des Jugendmedienschutzes mit der Alltagswelt Jugendlicher sowie konkret mit dem eigenen Projekt benennen können und die Bedeutung von Peer-Strukturen für den Selbstschutz sowie Leistungen und Problembereiche des Jugendmedienschutzes kennen.

Verlauf

Ein Monat nach dem offiziellen Beginn der Förderphase wurden die Qualifizierungsaufgaben an die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren sowie an die Fachkräfte gesandt. Die Plattform *Kollegiale-Beratung.net* diente dabei als Vernetzungs- und Kommunikationsstruktur.

Die **pädagogischen Fachkräfte** setzten sich mit zwei Fragen auseinander, einerseits inwiefern sie in ihrem Projekt mit Fragestellungen des Jugendmedienschutzes in Berührung kommen und andererseits, welche Herausforderungen sich im Rahmen dieser Auseinandersetzung für sie ergeben. Die Antworten sollten innerhalb eines Monats im dafür angelegten Wiki bei *Kollegiale-Beratung.net* eingetragen werden. Aus den Antworten wurde ein zusammenfassender Text erstellt, der die vielfältige Palette an Erfahrungen, Positionen und Wahrnehmungen der Fachkräfte in den Projekten widerspiegelt (online verfügbar unter: www.jff.de/peerhochdrei/input-output/jugendmedienschutz/jugendmedienschutz-durch-die-brille-von-paedagoginnen). Zusätzlich wurde auf der Website *peerhochdrei.de* eine umfangreiche Sammlung von empfehlenswerten Webseiten und Videoclips zur Verfügung gestellt, die als Anregung für die pädagogisch-praktische Arbeit in den Projekten diente.

Die in den Projekten engagierten Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren sollten sich aktiver und kreativer mit Jugendmedienschutz beschäftigen und wurden aufgefordert,

- Menschen aus ihrem Umfeld zu interviewen und deren Sicht auf Fragen in diesem Kontext einzufangen,
- zusammenzutragen, inwiefern ihr eigenes Projekt mit jugendmedienschützerischen und angrenzenden Themen in Berührung kommt sowie
- Fragen zum Thema, die sich ihnen in diesem Zusammenhang stellen, aber bisher unbeantwortet oder unzureichend beantwortet geblieben sind, an eine Expertin bzw. einen Experten zu stellen.

Der ursprüngliche Gedanke, auf die eingesandten Clips der Jugendlichen mittels Videoantwort zu reagieren, war nicht umzusetzen, da die angefragten Expertinnen und

Experten bei diesem Format die Gefahr von verkürzten und undifferenzierten Aussagen als sehr hoch ansahen. Eine umfassende und differenzierte Beantwortung der Fragen erfolgte daher im Rahmen eines Fachgesprächs mit Expertinnen und Experten während des AbschlussCamps. Der Jurist Dr. Paul Klimpel, *iRights.lab*, sowie der Medienpädagoge Daniel Seitz, *Mediale Pfade*, gingen jeweils vor dem Hintergrund ihrer Disziplin auf die aufgeworfenen Fragen ein und begaben sich in den Dialog mit den jugendlichen und erwachsenen Beteiligten der Projekte.

Einschätzung der Beteiligten

Die **Qualifizierungsaufgabe für die pädagogischen Fachkräfte** wurde von diesen explizit als positiv und förderlich für die eigene Arbeit bewertet. Die bereitgestellten Materialien und Linklisten beschrieben sie als hilfreich für die eigene Arbeit, da sie bei der Suche nach Material eine gute Übersicht geben. Die Beantwortung der Fragen bot Anlass, die eigene Arbeit bzw. das Projekt zu reflektieren und eigene Haltungen zu hinterfragen. Einschränkend erwähnten die Fachkräfte, dass die Beantwortung einen gewissen Zeitaufwand darstellte „[w]enn ich so Texte schreibe, ich kann die nicht in fünf Minuten runterschreiben“ (Lena, 81) bzw. dass solche Aufgaben „immer ungelegen“ (Fabian, 79) kämen. Der aus den Antworten entstandene Text wird insbesondere von den Fachkräften, die sich beteiligten, als Form des Austauschs und Möglichkeit angesehen, sich über die Positionen und Haltungen in anderen Projekten zu informieren. Darüber hinaus wird der Wunsch nach der Beteiligung aller geäußert, um einen umfassenden Einblick in die anderen Projekte bzw. die Wahrnehmung der begleitenden Fachkräfte zu erhalten sowie welche Relevanz dem Thema jeweils zugemessen wurde.

Die Aussagen, inwiefern Jugendmedienschutz als thematische Ausrichtung der Qualifizierung angebracht war, gehen auseinander. Die Hälfte der Fachkräfte fand diese Qualifizierungseinheit sehr hilfreich. Für Fachkräfte mit medienpädagogischer (Zusatz-)Ausbildung hatte die Qualifizierung zum Thema Jugendmedienschutz vor allem auf der Ebene des Austausches Bedeutung – aus fachlicher Hinsicht hatten sie weniger Bedarf.

Die Rückmeldungen der pädagogischen Fachkräfte zur **Qualifizierungsaufgabe der Peer-Edukatoren und -Edukatoren** waren in der Mehrheit kritisch sowohl hinsichtlich inhaltlicher als auch struktureller Gesichtspunkte. In mehreren Projekten fielen Projekttreffen aus oder es kam zu Verschiebungen, was sich für die Bearbeitung der Qualifizierungsaufgabe und die Aufnahme der Videoclips als problematisch erwies. Für die Erstellung der Clips war ein Projekttreffen nicht ausreichend, die Bearbeitung der Aufgabe musste über mehrere Termine verteilt werden. Dabei lagen die Herausforderungen aus Sicht der begleitenden Fachkräfte in der Regel nicht im Umgang mit der Technik, sondern in der Schwierigkeit, Interviewpartnerinnen und -partner zu finden oder die Post-Produktion zu koordinieren bzw. abzuschließen. Angesichts organisatorischer und technischer Komplikationen schwand die Begeisterung der Jugendlichen merklich und führte dazu, dass die begleitenden Fachkräfte verstärkt motivierend auftreten mussten.

Ein inhaltlicher Aspekt ist, dass die Jugendlichen mit dem Thema Jugendmedienschutz noch nicht gut genug vertraut waren und zum Zeitpunkt der Qualifizierungsaufgabe selbst noch zu wenig Erfahrung und Wissen hatten, um sich wirklich umfassend damit auseinanderzusetzen sowie den Interviewpartnerinnen und -partnern geeignete Nachfragen stellen zu können. Für einen Teil der Projekte kam dieses Thema demnach zu früh. Dies gilt auch im Hinblick auf gruppendifamische Prozesse: In manchen Fällen mussten die Peer-Edukatoren und -Edukatoren sich erst kennenlernen und als Gruppe miteinander vertraut werden, was sich hemmend auf die Bearbeitung

auswirkte. In anderen Fällen empfanden es auch die Fachkräfte als zu früh, weil sie noch zu wenig vertraut mit den Jugendlichen waren, um die Umsetzung der Aufgabe einzufordern bzw. um die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren angemessen zu motivieren. Nur in einem Fall kam Jugendmedienschutz als Qualifizierungsthema zu spät. Die Gruppe hatte sich schon vorher damit beschäftigt und das Thema innerhalb des Projekts bereits abgeschlossen. Die Motivation für die Aufgabe war daher gering.

Von den Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren, der Zielgruppe des Angebots, kamen in der Mehrheit positive Rückmeldungen. In einem Drittel der Projekte wurde die Aufgabe begeistert aufgenommen und die Jugendlichen hatten Spaß bei der Umsetzung. Die Bearbeitung der Aufgabe mit Kamera und gegebenenfalls externem Mikrofon außerhalb der üblichen Arbeitsräume und damit die Integration des Projektes in weitere Sozialräume sowie der Dialog mit anderen Jugendlichen oder Erwachsenen stellte eine bereichernde Abwechslung der Projektarbeit dar. Bei technischen Schwierigkeiten unterstützten sich die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren gegenseitig bzw. holten sich Hilfestellung bei den begleitenden Fachkräften. Aber die Jugendlichen fanden auch selbstständig kreative Lösungen, beispielsweise indem sie Alternativen fanden, um Interviewpartnerinnen und -partner anders darzustellen, wenn diese nicht abgebildet werden wollten. Erstaunt und beeindruckt zeigten sich die Jugendlichen von der Vielfältigkeit der Antworten und den altersabhängigen Unterschieden der Blickwinkel auf das Thema Jugendmedienschutz.

Das etwa einstündige Fachgespräch, in dessen Rahmen die in den Clips gesammelten Fragen und Einschätzungen besprochen wurden, stellte den Abschluss dieser Qualifizierungseinheit dar. Von den älteren Jugendlichen wurde das Fachgespräch tendenziell als positiv und informativ bewertet und hätte für ihre Bedürfnisse auch länger dauern können, um intensiver diskutieren zu können. Aus Sicht der jüngeren Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren war das Fachgespräch nicht das geeignete Format. Für sie dauerte es zu lange und war zu wenig abwechslungsreich.

Aus Sicht der Fachkräfte stellten zwar beide Qualifizierungsaufgaben zusätzlichen Arbeitsaufwand dar, den sie sich im Vorfeld transparent kommuniziert gewünscht hätten. Sie machten aber gleichzeitig deutlich, dass sie die in ihrer Qualifizierung entstandenen Materialien eine sinnvolle und hilfreiche Unterstützung ihrer Arbeit waren. Seitens der Aufgabe für die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren zeigte sich, dass die Methode der aktiven Medienarbeit zwar geeignet war, doch die Bearbeitung in einigen Projekten zu einem zeitlichen Problem wurde.

Qualifizierungsthema Peer-to-Peer

Peer-Involvement ist einer der Eckpunkte des *peer³*-Förderprogramms. Die Auseinandersetzung mit Aspekten und Fragestellungen dieses Themas in die Qualifizierung einzubeziehen, zielte seitens der pädagogischen Fachkräfte zum einen auf die Reflexion der Rolle der Jugendlichen bezüglich der an sie gestellten Herausforderungen, sowie zum anderen auf die Reflexion ihrer eigene Rolle. Weiterhin sollten sie sich in diesem Rahmen mit den Potenzialen und den Problembereichen von Peer-Involvement auseinandersetzen und wissen, wann sie begleitend oder unterstützend tätig sein müssen bzw. wann jugendliche Selbstverantwortung gefördert werden muss, sowie erfahren, wo sie bei Bedarf weitergehendes Informationsmaterial finden.

Für die Jugendlichen stand die Reflexion ihrer Rolle als Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren im Vordergrund. Dabei standen der Zugewinn an Kompetenzen und

Sicherheit in Zusammenhang mit dieser Rolle sowie die Grenzen ihres Handelns im Mittelpunkt.

Verlauf

Das Qualifizierungsangebot zum Thema Peer-to-Peer wurde zwischen Januar und März 2013 realisiert. Die **pädagogischen Fachkräfte** wurden am 12. März zu einem moderierten Chat auf der Plattform *Kollegiale-Beratung.net* eingeladen, der den Fachkräften eine Möglichkeit des Austauschs bot. Dabei lag der Fokus auf den Erfahrungen mit Peer-Ansätzen in ihrem Modellprojekt. Es nahmen Fachkräfte aus vier Projekten teil sowie die *peer³*-Kooperationspartner. Zum Nachlesen und zur Dokumentation, insbesondere für diejenigen, die nicht teilnehmen konnten, wurde das Chatprotokoll auf der Plattform zur Verfügung gestellt.

Die Herausforderung bei der Gestaltung der **Qualifizierungsaufgabe der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren** war, die inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Thema Peer-to-Peer anzuregen sowie die Jugendlichen für ihre Aufgaben zu stärken. Ziel war es,

- die jeweils persönliche Bedeutung dieser Rolle,
- die Motivation sich in dieses Projekt einzubringen sowie
- die eigenen Kompetenzen und ihre Veränderungen zu reflektieren.

Zum gewählten Zeitpunkt hatten bei einem Großteil der Projekte bereits Peer-to-Peer-Aktivitäten stattgefunden bzw. waren in der konkreten Planung. Doch selbst wenn noch keine durchgeführt wurden, waren sie als elementarer Teil des Projekts im Konzept verankert und den Jugendlichen von Beginn an bewusst. Als Methode der Auseinandersetzung und Dokumentation dieses Prozesses sollten Mindmaps entstehen. Die konkrete Gestaltung, ob analog oder digital, online oder offline, lag dabei in der Verantwortung der Projekte. Aus acht Projekten wurden Mindmaps eingesandt (vgl. Anlage).

Einschätzung der Beteiligten

Dass im Rahmen der **Qualifizierungsaufgabe für die pädagogischen Fachkräfte** der explizite Austausch über Peer-Ansätze und die Erfahrungen damit in den Projekten vor Ort im Mittelpunkt stand, wurde grundsätzlich positiv beurteilt. Kritische Anmerkungen wurden auf methodischer und struktureller Ebene geäußert. Prinzipiell wurde der moderierte Chat von den Teilnehmenden als eine geeignete Form angesehen, weil er im Vergleich zum ersten Qualifizierungsangebot für die Beteiligten einen geringeren Zeit- und Arbeitsaufwand darstellte und es ermöglichte, niedrigschwellig und aus technischer Perspektive relativ einfach viele Personen in die Kommunikationssituation einzubeziehen. Dennoch stellte die „Kommunikationssituation Chat“ insbesondere für Unerfahrene eine Herausforderung dar. Aus der Erfahrung des Chat wurden Anregungen für die nächste Förderphase formuliert: Aus Sicht der teilnehmenden Fachkräfte wäre ein regelmäßiger Austausch, eben mittels eines Chats, eine gute Möglichkeit, um sich gegenseitig über Projektfortschritte zu informieren. Gleichzeitig könnten Chat-Unerfahrene sich mit dem Instrument vertraut machen und wären bei einem einmaligen Einsatz weniger benachteiligt.

Die Einschätzungen der pädagogischen Fachkräfte zur zweiten **Qualifizierungsaufgabe der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren** waren durchweg positiv. Die Aufgabe ließ sich gut in die jeweiligen Projektstrukturen integrieren, da die Form der Bearbeitung – ob analog oder digital – jeweils den Gegebenheiten vor Ort angepasst werden konnte. In allen Projekten waren im Anschluss an die Peer-to-Peer-Aktivitäten Arbeitseinheiten

vorgesehen, in denen die Jugendlichen ihre Erfahrungen reflektieren konnten, so dass die Entwicklung der Mindmaps eine Erweiterung dieses Moduls und zusätzlich eine Möglichkeit der Visualisierung darstellte. Die Freiheit, die Methode den eigenen zeitlichen und technischen Voraussetzungen anzupassen, hoben die Fachkräfte positiv hervor.

Von den Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren liegen keine expliziten Aussagen in Bezug auf die Qualifizierungsaufgabe zu Peer-to-Peer vor, da die ausführlichen Interviews mit ihnen vor der Bearbeitung dieser Aufgabe stattfanden.

Eine **allgemeine Einschätzung zu den Qualifizierungsaufgaben** der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren seitens der Fachkräfte war, dass zwar die Partizipation der jugendlichen Teilnehmenden ein Hauptanliegen von *peer³* ist, jedoch die Qualifizierungsaufgaben von außen, also von *peer³* als Gesamtprojekt, an die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren formuliert wurde. Damit wurden ihrer Einschätzung nach der Partizipationsgedanke sowie die Forderung nach Selbstbestimmung der Teilnehmenden nicht konsequent verfolgt. Die Aufgaben wurden bezüglich des eigenen Projekts als „Fremdkörper“ (Stephan, 44) angesehen. Darüber hinaus wird die Gesamtanlage von *peer³* als so komplex und abstrakt eingeschätzt, dass vor allem für jugendliche Teamerinnen und Teamer, die nicht am StartCamp teilnahmen, diese „von außen“ kommenden Aufgaben schwer einzuordnen waren. Demzufolge gestaltete es sich als Herausforderung, die Qualifizierungsaufgaben so in den Projektverlauf zu integrieren und mit den projekteigenen Elementen zu verknüpfen, dass die Jugendlichen sich motiviert damit auseinandersetzen.

Die zweite Aufgabe zur Rolle als Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren wurde von den Fachkräften als weniger problematisch angesehen, da diese zeitlich weniger aufwendig war und sich methodisch unkomplizierter in die Projektstruktur integrieren ließ sowie inhaltlich anschlussfähiger war. Als globale Konsequenz aus ihren Erfahrungen mit den Qualifizierungsaufgaben regten die Fachkräfte für die Zukunft an, Inhalte und Aufwand der Qualifizierungsaufgaben frühzeitig möglichst transparent zu kommunizieren, um diese zusätzlichen Anforderungen zeitlich kalkulieren zu können.

Ergebnisse zum Schwerpunktthema Jugendmedienschutz

Das folgende Kapitel stellt die Evaluationsergebnisse des ersten Schwerpunktthemas dar. Dabei wird im ersten Abschnitt Jugendmedienschutz aus der Sicht Jugendlicher betrachtet und nimmt deren Motivlagen ausführlicher in den Blick. Der zweite Abschnitt befasst sich mit der Bedeutung der Medien, die in den Modellprojekten bei der Auseinandersetzung mit dem Schwerpunktthema zum Einsatz kamen. Im letzten Teil werden die in den Projekten angewandten Herangehensweisen systematisiert.

Jugendmedienschutz aus der Perspektive Jugendlicher

Von den Jugendlichen wurden unterschiedliche Themenbereiche genannt, die dem Kontext des Jugendmedienschutzes zuzuordnen sind, auch wenn für den Großteil der Heranwachsenden der Begriff Jugendmedienschutz zunächst abstrakt und erst durch die Zergliederung in einzelne Aspekte und durch Bezugnahme auf Berührungs punkte in ihrer Erfahrungswelt greifbar wurde.

In fast allen Projekten wurden **jugendmedienschutzrelevante Themen im Umgang mit Sozialen Netzwerken** benannt, beispielsweise bezüglich der **Daten**: Welche meiner Daten werden vom Netzwerkbetreiber gespeichert und gesammelt? Wie werden diese Daten weiterverarbeitet? Wie kann man sich hier schützen? Daneben war auch die Frage nach der „richtigen“ **Privatsphäreinstellung** ein großes Thema, um das eigene Profil, Einladungen zu Veranstaltungen sowie Fotos und Statusmeldungen nur ausgewählten Kontakten zugänglich zu machen und sich damit auch vor der unerwünschten Kontaktaufnahme durch Dritte zu schützen.

Auch **Online-Mobbing** wurde häufig angesprochen. In vielen Projekten berichteten die jugendlichen Projektbeteiligten von eigenen Erfahrungen oder Vorkommnissen aus ihrem näheren Umfeld. Sie thematisierten, sich in Situationen unsicher zu fühlen, nicht zu wissen, welche Maßnahmen ergriffen werden können bzw. müssen oder wen sie zur Unterstützung anfragen könnten. Insbesondere Jugendliche, die unabhängig vom Modellprojekt eigene Medienprodukte gestalten, z. B. bloggen oder Videos produzieren, fassten auch **Urheber- und Persönlichkeitsrechte** unter Jugendmedienschutz.

Jugendliche schließen in die Auseinandersetzung mit den angesprochenen Themen auch Eltern als Dialogpartnerinnen und -partner mit ein. Um im Dialog mit Erwachsenen argumentieren zu können und ihr Gegenüber mit positiven und förderlichen Gesichtspunkten von den Chancen ihres Internethandelns zu überzeugen, sollten Heranwachsende informiert sein. Die jugendlichen Projektbeteiligten formulierten jedoch gleichzeitig, dass auch Erziehungsberechtigte über Chancen und Risiken Bescheid wissen müssen, um in einen für beide Seiten konstruktiven Austausch zu treten.

Fast in allen Projekten konnten die Jugendlichen von eigenen Erfahrungen oder Vorkommnissen aus ihrem Umfeld, an der eigenen Schule oder in ihrem Freundeskreis berichten, z. B. von Online-Mobbing, nicht abgesprochener Veröffentlichung von Fotos in Sozialen Netzwerken oder unangemessener Kontaktaufnahme durch Unbekannte. Aus dieser persönlichen Relevanz von Themen, die für die Jugendlichen dem Jugendmedienschutz zugeordnet werden, erwuchs das Interesse und ihre Motivation, sich intensiver damit auseinanderzusetzen zu wollen, um zum einen persönlich besser informiert zu sein, jedoch ganz bewusst auch um für (Mit-)Schülerinnen und Schüler sowie andere Jugendliche qualifiziert ansprechbar zu sein. Dass die Peer-Edukatoreninnen und -Edukatoren ein gesteigertes Bewusstsein für jugendschutzrelevante Fragestellungen entwickelt haben, wird vor allem in der Auswertungs runde am AbschlussCamp deutlich – und damit nach dem Abschluss ihrer Projekte und ihres Einsatzes in Peer-to-Peer-Aktivitäten. Sie formulierten, dass es zunächst darum geht, ein

Bewusstsein für die eigene Mediennutzung schaffen und sich kritisch damit auseinanderzusetzen. Ihrer eigenen Erfahrung und Wahrnehmung nach, sind viele Gleichaltrige in Bezug auf Gefährdungen im Umgang mit dem Internet nicht ausreichend informiert oder unterschätzen Risiken. Sich aus technischer Hinsicht im und mit dem Internet auszukennen, einen Blog zu schreiben oder ein Video zu produzieren stellt eine Dimension des souveränen Medienumgangs dar. Sie stellten fest, dass eine Reflexion dessen sowie der Schritt, daraus Konsequenzen für das eigene Medienhandeln zu ziehen, nur selten stattfinden. Die in den Projekten engagierten Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren haben die Einsicht gewonnen, dass es von enormer Bedeutung ist, andere Jugendliche für jugendschutzrelevante Themen zu sensibilisieren und die Teilnehmenden ihrer Peer-to-Peer-Aktivitäten darin zu unterstützen, ein Gespür für problematische Situationen zu entwickeln. Für sie erscheint dies aufgrund der Komplexität des Mediums Internet sinnvoller, als für jede Gefährdung exakt zu wissen, welche Maßnahmen getroffen werden müsse.

In den Interviews machen die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren deutlich, „dass [es] eine wichtige Sache ist, [...] Also ich fand's gut, dass wir uns damit beschäftigt haben, weil das einfach ... ja, ich finde es gehört einfach dazu“ (Medientrainer_innen, 190). Im Vorfeld haben sich nur etwa ein Viertel von ihnen mit Themen wie dem Schutz bzw. der Weitergabe eigener Daten, Online-Mobbing oder dem Umgang mit problematischen Inhalten beschäftigt. Wenn es zu einer Auseinandersetzung kam, war diese in manchen Fällen durch die Eltern initiiert, beispielsweise gebunden daran, einen eigenen Laptop zu bekommen oder sich ein Profil bei einem Sozialen Netzwerkdienst anlegen zu dürfen. Von weiteren Vorerfahrungen mit jugendmedienschutzrelevanten Fragestellungen berichteten Jugendliche, die selbst bereits Medienprodukte erstellt und veröffentlicht haben und dabei z. B. bei der Nutzung von Musik mit Fragestellungen des Urheberrechts in Berührung kamen.

Sich im Rahmen ihres Projektes mit jugendschutzrelevanten Themen auseinanderzusetzen, schätzten die Jugendlichen als Bereicherung für sich selbst ein. In den Interviews äußerten sie, bei ihrem Handeln im Internet nun achtsamer vorzugehen, bewusster und sicherer zu handeln – vor allem in Sozialen Netzwerken. Heranwachsende, die bereits über Grundwissen verfügten, beschrieben, dass sie dieses bisher eher oberflächliche Wissen durch die intensive Auseinandersetzung vertiefen konnten und äußern, dass sie „schon wusste[n], worauf man achten muss und so, dass es einem schon so in Fleisch und Blut übergegangen ist, bei Facebook worauf man achten muss. Aber man nochmal einen Blick dafür entwickelt, dass es anderen Leuten vielleicht nicht so bewusst ist“ (P2P Online-Mobbing, 126).

Jugendmedienschutzrelevante Themen werden dann für Jugendliche greifbar, wenn sie mit konkreten Aspekten ihres Alltags in Zusammenhang gebracht werden. Die Themen erfahren ihre Relevanz durch die persönliche Betroffenheit. Selbst sensibilisiert für jugendmedienschutzrelevante Themen haben sie ein großes Interesse, ihr angeeignetes Wissen und ihre Erfahrung an andere Jugendliche weiterzugeben.

Die Rolle der Medien bei der Auseinandersetzung mit dem Schwerpunktthema

Der folgende Abschnitt stellt die Medien in den Mittelpunkt und fragt nach deren Bedeutung bei der Auseinandersetzung mit dem Thema Jugendmedienschutz im Rahmen der Modellprojekte.

Medien sind Dreh- und Angelpunkt der Projekte. In einem Moment sind sie Gegenstand, im nächsten Methode oder Instrument der Auseinandersetzung – nicht immer ist das eine vom anderen zu trennen. In den Modellprojekten kamen Medien in

allen Dimensionen zum Einsatz. Dass ein Schwerpunktthema wie Jugendmedienschutz nicht ohne die Bezugnahme auf Medien und die konkrete Auseinandersetzung damit auskommt, liegt auf der Hand. Da Medien einen Teil der Lebensrealität von Jugendlichen darstellen und Jugendmedienschutz als komplex und wenig greifbar von Jugendlichen verstanden wird, musste Medien gerade in Verbindung mit diesem Thema in den Modellprojekten ein hoher Stellenwert eingeräumt werden.

- Im Kontext der Auseinandersetzung mit Jugendmedienschutz waren Medien in den Modellprojekten präsent, um damit Wissen zu jugendmedienschutzrelevanten Themen zu **sammeln und sich anzueignen**, beispielsweise über die Recherche im Internet, durch Video-Clips oder Interviews mit Expertinnen und Experten.
- Medien hatten auch eine Bedeutung für die **Reflexion und Bearbeitung** dieses Wissens, denn in ihren Medienprodukten speisten die Peer-Edukatorinnen und Peer-Edukatoren die neuen Informationen in ihre eigenen Erfahrungen ein. Sie produzierten eigene Videos, Hörspiele oder Bildergeschichten mit Medien. Gleichzeitig stießen sie im Produktionsprozess auf konkrete jugendmedienschutzrelevante Fragen, z. B. bezüglich der Urheberrechte von Musikstücken. Genaugenommen haben diese Medienprodukte sogar eine Doppelfunktion, denn im Rahmen der Peer-to-Peer-Aktivitäten sind sie für die Teilnehmenden wiederum mediale Impulse der Aneignung von Wissen.
- Auch in der **Weitergabe und Kommunikation** spielten Medien eine bedeutende Rolle. Medienprodukte wurden auf projekteigenen Blogs zur Verfügung gestellt und auch dabei wurden Fragestellungen des Jugendmedienschutzes thematisiert. Gleichermaßen gilt für die Nutzung sozialer Netzwerkdienste als Kommunikationskanal innerhalb der Projektgruppen, wie beispielsweise einer geschlossenen Facebook-Gruppe.

Medien spielten in den Modellprojekten eine sehr facettenreiche und multidimensionale Rolle. Die konkrete Form des Einsatzes sowie die methodische Einbindung in die Projektarbeit und in Peer-to-Peer-Aktivitäten waren orientiert an der jeweiligen Zielgruppe und den gegebenen Rahmenbedingungen und werden im folgenden Abschnitt ausführlicher betrachtet.

Methoden der Auseinandersetzung mit dem Schwerpunktthema

Bei der Auswahl der geförderten Projekte war unter anderem von Bedeutung, wie innovativ das Konzept gestaltet war und ob sich daraus richtungweisende Anregungen für eine zeitgemäße Auseinandersetzung mit Kinder- und Jugendschutzthemen extrahieren lassen. Nachfolgend stehen nun die Methoden im Vordergrund, die in den Modellprojekten eingesetzt wurden. Jugendmedienschutz war in den Modellprojekten in verschiedenen Dimensionen präsent, dies spiegelt sich auch in den Formen der Auseinandersetzung wider. In den Projekten wurden daher Methoden eingesetzt, die stärker die Aneignung fundierter Kenntnisse zu jugendmedienschützerischen Themen in den Mittelpunkt stellen, deren Schwerpunkt auf einer kritischen Reflexion liegt und die die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren sowie die teilnehmenden Jugendlichen der Peer-to-Peer-Aktivitäten zu Produzentinnen und Produzenten von Medienprodukten machen.

Eine Systematisierung erfolgt zunächst hinsichtlich des pädagogischen Settings, d. h. ob die Methoden von Fachkräften für die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren oder von diesen für Jugendlichen in den Peer-to-Peer-Aktivitäten umgesetzt wurden. Darüber

hinaus stehen die in den Projekten realisierten Handlungsweisen in engen Zusammenhang mit den Rahmenbedingungen der einzelnen Projekte, so erfordert ein AG-Format im Rahmen von Ganztageesschule gegenüber dem offenen Angebot einer medienpädagogischen Einrichtung ein modifiziertes methodisches Vorgehen. Die Auswahl der Methoden orientierte sich an den Bedürfnissen der Zielgruppe sowie an den zeitlichen und infrastrukturellen Voraussetzungen.

Methoden in der Arbeit der Fachkräfte mit den Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren

Im Rahmen der Modellprojekte hatte es immer wieder Bedeutung, während der Arbeits- und Ausbildungsphase den Jugendlichen fundiertes, fachbezogenes Wissen an die Hand zu geben, um sie damit für ihre Aufgaben zu stärken. D. h. in den Projekten gab es eine Reihe von Methoden, die zwar häufig medial oder visuell unterstützt, jedoch eher rezeptiv angelegt waren. Dazu zählen:

- **Vorträge, Präsentationen und (Kurz)Inputs**, die vor allem von pädagogischen Fachkräften übernommen wurden; in manchen Fällen auch von externen Referentinnen und Referenten, da jugendmedienschutzrelevante Themen häufig Themen sind, die Expertenwissen erfordern, um differenziert zu informieren und Inhalte nicht zu verkürzen
- **Vor-Ort-Besuche** von Museen oder Einrichtungen, wie beispielsweise der Geschäftsstelle der USK; diese boten die Möglichkeit, sich ausführlich zu informieren oder mit Expertinnen und Experten in Austausch zu treten
- die Bearbeitung von Fallbeispielen
- **Quizformate**, die niedrigschwellig und spielerisch Wissen vermitteln

Folgende Herangehensweisen, die für die eigene Mediennutzung sensibilisieren und anregen, diese kritisch zu hinterfragen, die jugendschutzrelevante Medienthemen in den Vordergrund stellen, jedoch in der Regel ohne den Einsatz von medientechnischem Equipment auskommen, wurden in den Projekten umgesetzt:

- Beschäftigung mit der eigenen **Medienbiografie**
- Gestaltung einer **Mindmap**, mit der die individuellen Netzwerke abgebildet wurden, denen sich die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren zugehörig fühlen
- **An Rollenspielen orientierte Übungen** wurden eingesetzt, um den Heranwachsenden den Perspektivwechsel zu ermöglichen und alternative Lösungsmöglichkeiten für Konfliktsituationen zu erarbeiten. Vor allem für die Teilnehmenden in Scout-Projekten spielt die Fähigkeit, in Beratungssituationen andere Standpunkte einnehmen zu können, eine bedeutende Rolle, die hier trainiert werden kann. Themen, die mit Rollenspielen bearbeitet wurden, waren u. a. Abzocke im Internet und Online-Mobbing

Von den Fachkräften initiierte und moderierte **Diskussionsrunden** im Anschluss an die jeweilige Methode boten die Möglichkeit, Fragen zu Datenschutz, Privatsphäreinstellungen in Sozialen Netzwerken, Kostenfallen etc. aufzugreifen. Über die **Produktion von Materialien sowie die Entwicklung von Methoden**, die in den Peer-to-Peer-Aktivitäten zum Einsatz kommen sollten, wurde vor allen eine kognitive Auseinandersetzung mit den ausgewählten Themen erreicht. In einem Projekt erstellten die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren eine **Social Media Guideline** ein Regelwerk, das unerfahrenen Nutzerinnen und Nutzern als Hilfestellung für ihr Handeln in Netzwerken dienen soll und ein Element des Workshops für ihre Mitschülerinnen und -schüler darstellt. Daneben wurden auch **Geschichten**, die die Risiken von Sozialen Netzwerken aufgreifen, **Fallbeispiele**, um das Thema technischer Schutz greifbarer zu machen, **Quizformate**, beispielsweise zu Datensicherheit, oder ein **fiktives Chatprotokoll**, um ausgehend davon gemeinsam Sicherheitstipps zu erarbeiten, von den Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren entwickelt.

Wenn aus methodischer Hinsicht das Handeln der Teilnehmenden im Vordergrund stehen sollte, kamen Arbeitsformen im Sinne aktiver Medienarbeit zum Einsatz. Zum Teil waren Jugendmedienschutzthemen Gegenstand der Methoden. In anderen Fällen boten sich im Arbeitsprozess vielfältige Möglichkeiten, Jugendmedienschutz situationsbezogen zu thematisieren. Umgesetzt wurden unter anderem:

- eine **Bildergeschichte** zum Thema Cybermobbing
- ein **Hörspiel** zum Thema Abzocke
- die Entwicklung und **Programmierung eigener Games** mit der Software KODU sowie deren anschließende Bewertung innerhalb der Projektgruppe. Dabei bekamen neben Aspekten der Spielgestaltung, Genres und Usability auch Diskussionen über USK, Kriterien zur Bewertung von Games oder problematischen Inhalten Raum
- selbst **produzierte Videos**, die sich mit Themen aus dem schulischen Umfeld der Teilnehmenden oder jugendmedienschutzrelevanten Themen wie z. B. Online-Mobbing beschäftigen
- das Aufsetzen **projekteigener Blogs** sowie deren Nutzung und Ausgestaltung wurden auch aus jugendschützerischer Hinsicht beleuchtet

Methoden in den konkreten Peer-to-Peer-Aktivitäten

Die für Peer-to-Peer-Aktivitäten zur Verfügung stehende Zeit war meist kurz bemessen, Medien wurden daher eher rezeptiv und zur multimedialen Unterstützung herangezogen, als dass sie aktiv gestaltend eingesetzt werden konnten. Im Vordergrund stand die Weitergabe des erarbeiteten Wissens häufig

- in Form von kurzen **thematische Inputs**
- oder mittels zum Teil eigens entwickelter **Quizformate**, die eine spielerische und unterhaltsame Form der Auseinandersetzung und Sensibilisierung, gerade durch ihren Wettkampfcharakter, darstellen – u. a. zu Themen wie Datensicherheit und technischem Schutz.

Methoden, die Medien als Thema in den Mittelpunkt nahmen und für Chancen und Risiken sensibilisierten, stellten den Großteil der Herangehensweisen in den Peer-to-Peer-Aktivitäten dar. Häufig dienten die eignes produziert Medienerzeugnisse als Impulse für

- Diskussionen,
- Kleingruppenarbeit,
- oder Filmgespräche.

Die Dokumentation der individuellen **Medienbiografie**, die Auseinandersetzung mit Social Media Guidelines oder die Bearbeitung von Themen mittels **Geschichten** oder **Fallbeispielen**, in deren Folge dann **gemeinsam mit den Teilnehmenden Regeln erarbeitet** wurden, beispielsweise über den Schutz der eigenen Daten, waren weitere eher reflexionsorientierte Methoden. Dass Fragestellungen zu Chancen und Risiken medialen Handelns auch im Bewusstsein der Gesellschaft Thema sind, wird von einer Projektgruppe insofern in deren Auseinandersetzung einbezogen, als dass sie angeregt durch einen **Theaterbesuch** ihr individuelles Medienhandeln im diskursiven Austausch angelehnt an die **Methode des Philosophierens** reflektierten.

Kreative Elemente medienpraktischen Arbeitens waren in den Workshops nur unter bestimmten Voraussetzungen zu realisieren. Die Peer-to-Peer-Aktivitäten in den Scout-Projekten waren in der Regel an die Unterrichtszeiten der Schulen gebunden und wurden in einer Schulstunde oder einer Doppelstunde durchgeführt. Die medientechnische Ausstattung vor Ort und die Durchführung der Aktivitäten im Klassenverband schränkten die Möglichkeiten, aktiv-gestalterische Methoden zu integrieren, sehr ein. Bei im außerschulischen Bereich angebotenen Workshops mit überschaubarer Teilnehmenzahlen wurden z. B. **Videos produziert** und

jugendmedienschutzrelevante Themen, die während des Prozesses zur Sprache kamen, auf der begleitenden Reflexionsebene bearbeitet.

Für die erste Phase der Projekte, die in der Regel die Aneignung von Wissen und die Qualifizierung der Jugendlichen für ihre Rolle als Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren zum Gegenstand hatte, wählten die pädagogischen Fachkräfte Methoden, die die Jugendlichen ermunterten, Medien auszuprobieren, zu analysieren, das eigene Medienhandeln zu überprüfen und gegebenenfalls Konsequenzen zu ziehen. Jedoch nicht in der Art, ob etwas richtig oder falsch sei, ob man etwas dürfe oder nicht, sondern vielmehr um sie darin zu unterstützen, sich selbst einzuordnen und ihren Umgang mit Medien souverän zu gestalten sowie um eine kritische Auseinandersetzung anzuregen. Jugendmedienschutz wird von den Fachkräften nicht nur im engeren Sinn als „effektive Reduzierung medieninduzierter Entwicklungsrisiken“ (Dreyer 2011, S. 6), sondern vielmehr, wie auch in der Ausschreibung intendiert, als dessen Ausweitung auf angrenzende jugendschutzrelevante Themen verstanden. Die Auseinandersetzung mit Themen aus dem Kontext des Jugendmedienschutz, beispielsweise Online-Mobbing, Fragen zu Schutz und Sicherheit der eigenen Daten oder Urheberrechten, in der Projektarbeit wird als Form von Prävention angesehen, die die Handlungskompetenzen Jugendlicher erweitern und sie für Risiken und Gefahren des Netzes sensibilisieren kann. Von beteiligten Fachkräfte wurde auch formuliert, dass regulative Maßnahmen wie Filter Heranwachsende nicht umfassend davor schützen können mit problematischen Inhalten in Berührung zu kommen, die Förderung eines kompetenten Handelns im Netz nahm daher einen zentralen Stellenwert ein.

Die Themen zunächst für sich selbst zu bearbeiten, oftmals sehr handlungsorientiert, wurde zur Grundlage dessen, woraus die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren für die Peer-to-Peer-Aktivitäten schöpfen konnten. Ziel der Fachkräfte war es, die Jugendlichen mit Arbeitsweisen und Themenfeldern vertraut zu machen und sie somit zu befähigen, ihr erworbenes Wissen und ihre Erfahrungen weiterzugeben. Die Konzepte der Peer-to-Peer-Aktivitäten entstanden in den meisten Projekten in einem von den Fachkräften gerahmten und begleiteten Entwicklungsprozess. Die sich stark unterscheidenden Konzepte der geförderten Projekte spiegelten sich auch in der Verschiedenartigkeit der Workshop-Abläufe wieder.

Aus Sicht der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren war eine spielerische und abwechslungsreiche Herangehensweise bei den Peer-Einsätzen für andere Jugendliche besonders wichtig. „Dass die Informationsvermittlung über Spiele erfolgt ist. Also dass wir erprobt haben, wie wir den Kindern am besten vermitteln können, was sie im Internet besser lassen sollten. Und dass wir dann auch selber Spiele gemacht haben, damit das mal aufgelockert wird und dass wir nicht nur ... die ganze Zeit in der Runde sitzen und uns über Themen unterhalten, sondern auch mal spielen und ein bisschen Abwechslung bekommen“ (NetzwerkScouts 3.0 G2, 36). In ihren Aktivitäten wollten sie ihr Wissen an andere weitergeben – ihnen war wichtig, dass ihre Aktivitäten für die Teilnehmenden informativ aber gleichzeitig unterhaltsam, spannend und kurzweilig sind. Dabei griffen sie auf ihre eigenen Erfahrungen zurück und benannten sehr konkret, was ihnen gefallen hat und mit welchen Modifizierungen dies auch für ihre eigenen Aktivitäten erfolgversprechend sein würde. Spielerische Elemente oder thematisch aufbereitete Quizformate wurden in der Konsequenz in alle Peer-to-Peer-Aktivitäten integriert.

Schlussfolgerungen

Das Projekt *peer³* verbindet zwei pädagogische Handlungsfelder: Einerseits geht es um die Förderung von Medienkompetenz bei Jugendlichen sowie die medienerzieherische Kompetenz bei Fachkräften, andererseits geht es aber auch um allgemeine pädagogische Fragen der Peer-Education sowie der Partizipation. In der zu Beginn des Projekts erstellten Expertise zum Projekt wurden folgende fünf zentrale Kriterien für Peer-to-Peer-Projekte, die sich in diesem Spannungsfeld bewegen, erarbeitet:

- Lebensweltrelevanz
- Grad an Partizipation
- Transparenz des Prozesses und der Umsetzung des Projekts
- Angemessenheit und Wirkungsgrad in den Sozialräumen der Heranwachsenden
- Nachhaltigkeit des Projekts

Die Expertise ist online verfügbar unter: http://dialog-internet.de/documents/10157/64296/DialogInternet_Expertise_peerhochdrei_2012.pdf

Abschließend werden nun auf Basis dieser Kriterien Gelingensbedingungen für Peer-to-Peer-Projekte formuliert. Die Gelingensbedingungen dienen als Grundlage für die Weiterarbeit in diesem Projekt und werden in der zweiten Förderphase weiter präzisiert, um sie dann als Leitfaden für Peer-to-Peer-Projekte anzubieten. Des Weiteren wird abschließend ein Blick auf das Schwerpunktthema der ersten Förderphase „Jugendmedienschutz“ geworfen und die Frage nach der Lebensweltrelevanz dieses Themas für Jugendliche und pädagogische Fachkräfte sowie Handlungsmöglichkeiten und -notwendigkeiten in pädagogischen Projekten und vor allem in politischen Meinungsbildungsprozessen aufgezeigt. Mit diesem Vorgehen wird der Empfehlung der Unterarbeitsgruppe „Medienkompetenz“ des *Dialog Internet* entsprochen, Peer-to-Peer-Projekten in Schule und Jugendarbeit nicht nur zu initiieren sondern diese auch wissenschaftlich zu begleiten (vgl. BMFSFJ 2011, S. 10).

Wenn man Gelingensbedingungen für Peer-to-Peer-Projekte formulieren möchte, ist in einem ersten Schritt die Zielsetzung dieser Aktivitäten im Rahmen des Verständnisses von handlungsorientierter Medienpädagogik in den Blick zu nehmen. Peer-to-Peer-Projekte, die im Sinne Sturzenheckers (2007) Jugendlichen nicht nur eine Stimme geben sondern auch demokratische Auseinandersetzungen befördern sollen, setzen einen Rahmen, in dem Jugendliche selbst zu gestaltenden Akteurinnen und Akteuren werden, Angebote für Peers entwickeln und diese umsetzen. Innerhalb des durch *peer³* als Gesamtprojekt gestalteten Rahmens, wird die im Thesenpapier formulierte Forderung, Jugendliche dabei zu unterstützen zu mündigen Bürgerinnen und Bürgern heranzuwachsen, Medien für ihre Zwecke einzusetzen und deren Risiken selbstständig und selbstbewusst einzuschätzen aufgegriffen (vgl. BMFSFJ 2011, S. 5).

„Peers“ bedeutet nicht zwangsläufig, dass alle Beteiligten das gleiche Alter haben, auf jeden Fall aber, dass gemeinsame Interessen und möglicherweise ein gemeinsamer Sozialraum vorhanden sind. Wenn alle Beteiligten Teil einer gemeinsamen Erfahrungswelt sind, ist ein Austausch auf Augenhöhe am wahrscheinlichsten. Hierarchische Strukturen, die insbesondere in pädagogischen Settings zwischen Erwachsenen und Jugendlichen ein Hemmnis für Austausch und Kommunikation darstellen, können damit überbrückt werden. Voraussetzung dafür ist, dass die Projekte in einem pädagogischen Setting stattfinden, in dem Jugendlichen die Ausgestaltung ihrer neuen Rolle ermöglicht wird. Zentral dafür wiederum sind Fachkräfte, die Jugendlichen eigenständiges, verantwortliches Handeln zutrauen und sich selbst in eine beratende Rolle zurückziehen können. Vor diesem Hintergrund können im Zuge der ersten Auswertung der Evaluation Gelingensbedingungen im Hinblick auf die

Voraussetzungen bei den Fachkräften, bei den Jugendlichen und in Bezug auf die Strukturen formuliert werden.

- **Rollen aller Beteiligten müssen kontinuierlich reflektiert werden:** In Peer-to-Peer-Projekten erleben sich sowohl die Jugendlichen als auch die Fachkräfte in einer neuen Rolle. Damit werden vorhandene Rollenbilder und -verständnisse aufgebrochen. Eine Reflexion der Rollen aller Beteiligten ist schon in der Planung eines Peer-to-Peer-Projekts grundlegend. Dennoch können sich die Rollen und die Ausgestaltung und Passgenauigkeit der einzelnen Rollen im Projektverlauf stark ändern. Gründe dafür können in inhaltlichen, konzeptuellen Verschiebungen ebenso liegen, wie in einer Veränderung der Gruppenzusammensetzung. Neben der Bearbeitung des Projektthemas sind also in Peer-to-Peer-Projekten Räume für Reflexionsprozesse bezogen auf die Gruppe und jedes beteiligte Individuum vorzusehen.
- **Identifikation mit dem Thema ist Grundlage für eine gelingende Umsetzung:** Je mehr sich die beteiligten Jugendlichen mit dem behandelten Thema identifizieren, desto intensiver beschäftigen sie sich mit dem Thema und desto stärker ist ihr Anliegen, dieses Thema anderen Gleichaltrigen bzw. Gleichgesinnten nahezubringen. Die Lebensweltrelevanz des Themas muss von vornherein gegeben sein. Darüber hinaus erleichtert eine offene Formulierung dieses Themas und die Anpassung an die Wünsche und Bedürfnisse der Jugendlichen im Projektverlauf die Identifikation der Jugendlichen mit dem Thema zusätzlich, was wiederum den Erfolg des Projekts zusätzlich erhöht.
- **Partizipationsmöglichkeiten sind entscheidend für die Nachhaltigkeit des Projekts:** Wenn Jugendliche mit ihren Fragen und Bedürfnissen ernst genommen werden, haben sie eine große Bereitschaft, sich mit ihren Interessen und Kompetenzen einzubringen. Je intensiver Jugendliche in den Gesamtprozess eingebunden sind und sich als eigenverantwortliche Expertinnen und Experten in ihrem sozialen Umfeld erleben, desto wahrscheinlicher ist es, dass die Peer-to-Peer-Aktivitäten gelingen und für die Jugendlichen ein Erfolg sind, der sie Selbstwirksamkeit erfahren lässt. Je eigenständiger Heranwachsende Projektideen entwickeln und nach ihren Bedürfnissen umsetzen können, desto größer ist ihre Bindung an das Projekt und damit steigt die Wahrscheinlichkeit, dass sie ihre Aktivitäten ausweiten und nachhaltig aktiv sein wollen.
- **Ein großes Methodenrepertoire erweitert die Handlungsmöglichkeiten der Jugendlichen:** Die Aktivitäten von Jugendlichen für Jugendliche müssen so geplant werden, dass sie abwechslungsreich sind. Zentral ist, dass die jugendlichen Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren über den gesamten Zeitraum hinweg die maßgeblichen Akteurinnen und Akteure sind. Dafür benötigen sie ein Repertoire an Methoden. Gerade auch mediale Methoden wie Quiz, Fotos etc. werden gerne genutzt. Für produktive Medienarbeit fehlen ihnen aber oft die Zeit und die Vorbilder, hierfür sind den Jugendlichen mehr Ideen und Tools bereitzustellen.
- **Medienbezogene Handlungsfähigkeit bei Fachkräften wie Jugendlichen braucht fachliche Begleitung:** Medienthemen sind besonders geeignet für Peer-to-Peer-Aktivitäten, da Jugendliche sich in diesen Themen sicher fühlen und oft einen Wissensvorsprung gegenüber den Fachkräften haben. Dies bedeutet aber gleichzeitig auch, dass den Fachkräften die Begleitung und gezielte Unterstützung der Jugendlichen gerade bei diesen Themen nur bedingt möglich ist. In medienbezogenen Peer-to-Peer-Aktivitäten brauchen Fachkräfte und Jugendliche

externe Unterstützung bzw. müssen auf Materialien zurückgreifen können, die ihnen Methoden an die Hand geben und zur Reflexion anregen.

- **Die Planung und Umsetzung des Projekts muss im gesamten Verlauf transparent sein:** Um die Jugendlichen als zentrale Akteurinnen und Akteure ernst zu nehmen und die einzelnen Maßnahmen angemessen in ihren Sozialräumen zu verankern, müssen die Jugendlichen in alle Projektschritte einbezogen werden. Damit ist der gesamte Prozess von der Konzeption über die Feinplanung bis hin zur Durchführung und Auswertung gemeint. Besonders sensibel sind Zeit und Umfang der einzelnen Aktivitäten zu planen, da längere Phasen, Blockveranstaltungen oder Camps nötig für gruppendiffusiv-dynamische Prozesse sind, den Jugendlichen aber kürzere Einheiten entgegenkommen, da sie sich hier eine eigenständige Gestaltung eher zutrauen.
- **Kooperationen unterstützen Peer-to-Peer-Prozesse:** Die Zusammenarbeit mit anderen Institutionen und externen Fachkräften erfordert per se Offenheit für die Strukturen und Ideen der anderen. Damit wird den Fachkräften die Reflexion der eigenen Rolle erleichtert und die Handlungsmöglichkeiten der Jugendlichen werden erweitert. Idealerweise können die Jugendlichen in den Projekten sowohl unterschiedliche Orte für ihre Aktivitäten wählen als auch punktuell Fachkräfte je nach ihren Bedürfnissen, Wünschen und Ansprüchen hinzuziehen. Technische Möglichkeiten können solche Kooperationen hinsichtlich Projektorganisation und -kommunikation erleichtern, ersetzen aber reale Treffen nicht: Auch wenn sich alle beteiligten Jugendlichen medialer Kommunikationsmittel bedienen, ist es hilfreich, die zentralen Projektschritte und vor allem alle Abstimmungsfragen, die das Konzept betreffen, in realen Treffen zu besprechen. Face-to-Face-Kommunikation erleichtert Diskussionsprozesse, garantiert eine höhere Verbindlichkeit und wirkt motivierend und stärkend für die Zusammenarbeit als Gruppe.

Die Verständigung auf ein gemeinsames Thema, das originär den Interessen und Anliegen der Jugendlichen entspringt oder für das sie sich gezielt entschieden haben, ist ein zentraler Dreh- und Angelpunkt für das Gelingen eines Peer-to-Peer-Projekts. Dieses Thema sollte aber wiederum so offen formuliert sein, dass es allen Beteiligten noch Gestaltungsspielräume lässt. In der ersten Förderphase von *peer³* wurde als Rahmenthema Jugendmedienschutz festgelegt. Die Ausschreibung des Förderprogramms bot zu diesem Thema bereits verschiedene Assoziationen bzw. Fragen, die von den Jugendlichen und Fachkräften gerne aufgegriffen wurden. Im Projektverlauf zeigte sich dann, dass insbesondere die Jugendlichen ein sehr breites Verständnis von Jugendmedienschutz haben, d. h. als Fragestellung des Jugendmedienschutzes sehen sie neben Themen wie Gewalt, Pornografie oder extreme Inhalte vor allem Themen wie Cyber-Mobbing, Happy Slapping, Privatsphäre-/Sicherheitseinstellungen oder Urheberrecht als relevant für sich an. Die Interessen, Bedürfnissen und Problemlagen der Jugendlichen sind also wesentlich weiter gefasst, als die Bereiche, die der gesetzliche Jugendmedienschutz umfasst. Die Jugendlichen thematisieren ihre Schutzbedürfnisse insbesondere im Bereich von Kommunikation und Interaktion online. Dementsprechend scheint es wichtig, sich stärker mit Konzepten von Schutz auseinanderzusetzen, die insbesondere diese Aspekte einbeziehen (vgl. Dreyer 2011) und dabei die für Jugendliche relevanten Aspekte und Fragestellungen aufzugreifen und zu bearbeiten. Aus den Erfahrungen der ersten Förderphase können zum Themenkomplex Jugendmedienschutz drei Grundlinien festgehalten werden:

- **Jugendliche wollen sich mit den Schutzbedürfnissen auseinandersetzen:** Das Thema Jugendmedienschutz ist für Jugendliche dann relevant, wenn sie über ihre Schutzbedürfnisse offen reden können und dabei auch Fragen der Prävention

thematisiert werden können. Die Auseinandersetzung mit Gleichaltrigen bzw. Gleichgesinnten über ihre Schutzbedürfnisse im pädagogischen Rahmen, dem an dieser Stelle eine besondere Verantwortung zukommt, stärkt sowohl die Jugendlichen in ihren Handlungsstrategien als auch die Fachkräfte für ihre Argumentation.

- **Das Themenfeld Interaktions- und Kommunikationsschutz bietet Potenziale für Peer-to-Peer-Aktivitäten:** Im pädagogischen Alltag ist Jugendmedienschutz als Gesetzesinstrument ein Thema, mit dem man sich eher auf der formalen Ebene beschäftigt; ein Jugendmedienschutz, der sich auch als Interaktions- und Kommunikationsschutz versteht, hat dagegen eine hohe Relevanz für pädagogisch-praktisches Handeln.
- **Jugendliche haben eine Position zu Themen des Jugendmedienschutzes:** Jugendliche können etwas zum Diskurs über Jugendmedienschutz beitragen, wenn sie die für sie relevanten Fragestellungen einbringen können. Dieses Partizipationsinteresse Jugendlicher muss ernst genommen werden, um den veränderten Bedingungen der Medienwelt und des Mediengebrauchs Rechnung zu tragen.

Für die pädagogische Beschäftigung mit Jugendmedienschutz bietet die Arbeit mit, in und über Medien großes Potenzial: Dies reicht von der Einarbeitung in das Thema Jugendmedienschutz mit Hilfe von Medien über die Bearbeitung des Themas mit Medien bis hin zur Veröffentlichung von Fragestellungen zum Jugendmedienschutz in den Medien. Wenn Jugendlichen diese Möglichkeiten geboten werden, sie sich mit ihrem Verständnis von Jugendmedienschutz einbringen können und sie gleichzeitig ihr Wissen über Jugendmedienschutzregelungen erweitern, stärkt dies zunächst die Jugendlichen selbst. Hierdurch findet die Empfehlung des *Dialog Internet* Eingang, dass Kinder- und Jugendnetzpolitik die Gegensätze zwischen Eigenverantwortung und gesetzlichem Schutz überwinden müsse, indem sie eine am Alter und an den Erwartungen der Zielgruppe orientierte, integrierte Struktur von Kompetenzförderung, Stärkung der Medienerziehung und Jugendmedienschutz fördert und ein intelligentes Risikomanagement verankern hilft, in das die Nutzenden selbst einbezogen werden (vgl. BMFSFJ 2011, S. 5). Auf einer strukturellen Ebene kann damit aber auch der Fachdiskurs über das Themenfeld Jugendmedienschutz angeregt werden.

Literatur

BMFSFJ (2011): Dialog Internet. Die Handlungsempfehlungen der Unterarbeitsgruppen im Überblick. Online verfügbar: http://dialog-internet.de/documents/10157/0/DialogInternet_Handlungsempfehlungen_November2011.pdf, zuletzt geprüft am 05.08.2013.

Demmler, Kathrin; Heinemann, Kerstin; Schubert, Gisela; Wagner, Ulrike (2012): Peer-to-Peer-Konzepte in der medienpädagogischen Arbeit. Expertise im Rahmen des Projekts peer³ im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Online verfügbar: http://dialog-internet.de/documents/10157/64296/DialogInternet_Expertise_peerhochdrei_2012.pdf, zuletzt geprüft am 05.08.2013.

Dreyer, Stephan (2011): Entwicklungspfade für ein netzwerkgerechtes Jugendmedienschutzrecht. Hamburg: Verlag Hans-Bredow-Institut. Online verfügbar: www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/576, zuletzt geprüft am 05.08.2013.

Harring, Marius (2007): Informelle Bildung – Bildungsprozesse im Kontext von Peerbeziehungen im Jugendalter. In: Harring, Marius; Rohlfs, Carsten; Palentien, Christian (Hg.): Perspektiven der Bildung. Kinder und Jugendliche in formellen, nicht-formellen und informellen Bildungsprozessen. Wiesbaden: VS Verlag, S. 237-258.

Wagner, Ulrike; Brüggen, Niels; Gerlicher, Peter (2011): Partizipation im und mit dem Social Web – Herausforderungen für die politische Bildung. Expertise für die Bundeszentrale für politische Bildung. München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Online verfügbar: www.bpb.de/lernen/unterrichten/methodik-didaktik/71418/partizipation-im-social-web, zuletzt geprüft am 05.08.2013.

Anhang: Aufbereitete Modellprojekte

Folgende Modellprojekte sind auf Grundlage der Abschlussberichte der jeweiligen Projektgruppen aufbereitet.

1. Ich zeig es Dir – HOCH 2 (IZED2)

Erstellung von Lernvideos von Kids für Kids (mit iPads)

Projektgruppe:

13, später zehn Kinder im Alter von neun bis zwölf Jahren

Zielgruppe:

ca. 20 Personen aller Altersschichten

Eingesetzte Medien:

Foto, Video, Web, Mobile

Checkliste:

Räumliche, zeitliche und strukturelle Rahmenbedingungen:

- Raum für wöchentliche Treffen (Workshops/Projektarbeit bzw. Vorbereitung Peerworkshop/Peerworkshops im Wechsel)
- gute künstliche Beleuchtung/Abdunkelung
- gegebenenfalls Partner für Peerworkshops
- gegebenenfalls Raum für Abschlusspräsentation
- bei mehr als acht Kindern sinnvoller Weise weitere Räume (für ungestörte Aufnahmen)

Expertise:

Knowhow bzw. externe Expertinnen und Experten für Workshops für (Lern)Videoerstellung mit iPads, technische, didaktische und rechtliche Fragestellungen

Technik:

- für Recherchen und Datenaustausch WLAN notwendig
- für je drei Teilnehmende ein iPad, Stifte, Hüllen
- Mehrfachstecker
- Beamer, Lautsprecher
- eventuell MacBook (fürs Schneiden und Texte)
- gegebenenfalls für Greenscreen: grüner Filz
- mindestens ein Stativ mit Movie Mounter (Spezialhalterung für iPad)
- mindestens ein Mikrofon mit Adapter
- gegebenenfalls Kopfhörer (für ungestörtes Schneiden)
- (kostenfreie) Accounts bei einem Weblog- und/oder bei einer Videoplattform

Anmerkung:

Beim iPad-Verleih darauf achten, dass die Geräte versichert sind!

Projektbeschreibung:

IZED2 ist die Abkürzung für "Ich zeig es Dir – HOCH 2", ein medienpädagogisches Praxisprojekt beim BIMS e.V., (teil-)finanziert von „peer³ – fördern_vernetzen_qualifizieren“. Im Projekt erstellten Schülerinnen und Schüler zwischen neun und zwölf Jahren kurze Lernvideos, die als sog. Open Educational

Resources (OER) frei im Web zur Verfügung gestellt wurden. Die grundlegenden rechtlichen Besonderheiten – so ist es beispielsweise verboten, dazu Inhalte aus Schulbüchern zu verwenden –, die technischen (Video und Schnitt am Tablet) und didaktischen Kompetenzen (Drehbuch und Gestaltung) wurden mit Expertinnen und Experten gemeinsam erarbeitet. Methodisches Kernstück ist dabei ein Peer-to-Peer-Ansatz, d. h. die Jugendlichen haben in einer Reihe von Miniprojekten, bei denen Filme erstellt werden, ihre Kompetenzen und Ergebnisse mit anderen geteilt und weitere Jugendliche einbezogen. Zudem wurden andere eingeladen, aber auch aufgesucht, beispielsweise Jugendliche im Haus der Jugend. Das „HOCH 2“ im Namen des Projekts bezieht sich auf diesen doppelten Ansatz: Jugendliche erstellen Lernmaterialien (und zeigen dabei etwas) und vermitteln das Knowhow dazu auch anderen (zeigen es also auch anderen Jugendlichen).

Medienpädagogische Zielsetzung des Projekts

Der Ausschreibung der peer³-Projekte lässt sich entnehmen: „Schwerpunktthema des aktuellen Förderzeitraums 2012/2013 ist ‚Jugendmedienschutz‘. Im Zentrum steht dabei die Perspektive der Jugendlichen. Wünschen sie sich mehr Schutz oder mehr Freiheit? Welche Bedeutung haben Urheber- und Persönlichkeitsrechte? Wie kann man gegen Cybermobbing aktiv werden? Neben diesen Fragen können aber auch andere Medienthemen Inhalte der Projekte sein!“ Zu den Förderkriterien zählen: „Die Projekte werden mit Jugendlichen entwickelt. Die Projekte sind modellhaft angelegt. Die Jugendlichen führen die Projekte weitgehend selbst durch. Die Medien sind sowohl Inhalt, als auch Methode.“ (www.jff.de/peerhochdrei/mitmachen/ausschreibung/). Die Projektziele in Bezug auf Medienkompetenz lassen sich aus dem Antrag des Projekts entnehmen. Daraus ergeben sich folgende Kompetenzbündel, die die Teilnehmenden laut Projektbeschreibung entwickeln sollten:

- Technische Kompetenzen (Kamera, Schnitt, App)
- Kompetenzen zur didaktischen Gestaltung der Lernvideos (Präsentation der Lerninhalte, Gestaltung)
- Kompetenter Umgang mit relevanten rechtlichen Aspekten (Relevantes zu Urheberrecht und Persönlichkeitsrecht, z. B. Darstellung von Personen im Bild)

Neben diesen medienbezogenen Kompetenzen ist ergänzend ein inhärentes Ziel der Projektausschreibung die Partizipation von Jugendlichen an der Gesellschaft (z. B. durch Peer-Trainings, ihre Rolle alle Antragstellerin bzw. Antragsteller). In der projekteigenen Begleitforschung wurde diesem Aspekt kein besonderes Augenmerk gewidmet, weil sie im Fokus der Begleitforschung durch die peer³-Leitung am JFF steht und auch dort zentral entsprechend ausgewertet wird.

Projektinhalte

Jugendliche sollten in die Lage versetzt werden, kurze Lernvideos zu veröffentlichen. Erfahrungen aus dem Ansatz „Lernen durch Lehren“ zeigen, dass hier die Produzierenden als auch die Betrachter eines solchen Angebots Lernerfolge haben: Oft gelingt es Jugendlichen, die gerade erst einen neuen Stoff gelernt haben, sich verständlicher auszudrücken als die professionelle Lehrkraft. Zwar gibt es eine Reihe von Initiativen zu „Offenen Bildungsressourcen“ (Open Educational Resources, kurz OER), sie adressieren jedoch nur manchmal Lernende. Projekte und Initiativen, die sich an Jugendliche richten, gibt es nur sehr wenige, es handelt sich dabei im Regelfall um schulische Projekte, z. B. Projektberichte in einem Weblog.

Die Veröffentlichung der Lernvideos macht nicht nur stolz, wenn man sie Freundinnen, Freunden oder Eltern präsentieren kann oder von anderen Lernenden im Web positive Rückmeldungen erhält. Sie sind nicht zuletzt auch ein sehr guter Aufhänger für Aufklärungsarbeit über rechtliche Herausforderungen im Internet. So stellen die urheberrechtlichen Bedingungen – Schulbuchinhalte dürfen nicht eins zu eins in einem Lernvideo abgebildet oder verwendet werden – Anforderungen, die bekannt sein

müssen. Auch dürfen Videoaufnahmen mit anderen Jugendlichen nicht ohne Erlaubnis des Gefilmten veröffentlicht werden. Es wurde auch darüber diskutiert, was es bedeutet, die eigenen Produkte mit einer Creative-Commons-Lizenz zu veröffentlichen. Technisch ausgestattet wurden die Schülerinnen und Schüler mit Tablets mit einfachen Filmschnittwerkzeugen sowie Screencast-Möglichkeiten (iPads der Firma Apple mit entsprechenden Apps wie iMovie, Explain Everything, iMotion etc.). Dokumentiert wurde der Projektfortschritt sowie die Filme in einem Weblog, zur Veröffentlichung werden dazu kostenfreie Kanäle genutzt (Wordpress und YouTube). Die Wahl der Lerninhalte war den Jugendlichen freigestellt. Wie ein kurzes Lernvideo gestaltet wird, zeigten unterschiedliche erfahrene Expertinnen und Experten, u. a. ein lokal bekannter Radiomoderator zum Thema Sprechen.

Projektmethode

Das Projekt basiert methodisch auf einem Peer-to-Peer-Ansatz sowie der Projektarbeit und stellt ein offenes Angebot an alle dar, die teilnehmen möchten. Jugendliche, die von Beginn an dabei sind, erarbeiten sich dabei zum Teil mit Expertinnen und Experten rechtliche, technische und didaktische Grundlagen und erweitern ihre Kompetenzen und Erfahrungen im Produzieren und Veröffentlichen erster Lernvideos. Wöchentlich gab es dazu ein Treffen im Seminarraum des BIMS e.V., in der ersten Phase wechselten sich Workshops- und Projektarbeitstreffen ab, in der zweiten Phase Peer-Workshop-Vorbereitungstreffen und die Peer-Workshops. Zu den regelmäßigen wöchentlichen Treffen in den Räumen des BIMS e.V. im Zentrum von Bad Reichenhall wird laufend eingeladen. In der zweiten Projekthälfte wurden die Jugendlichen auch formal als Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren aktiv, indem sie weitere Jugendliche informierten, zeigten wie es geht oder auch gemeinsam mit ihnen Lernvideos anfertigten. Das Haus der Jugend war hier (und bei der Abschlusspräsentation) Kooperationspartner. Zur Vorbereitung – es handelt sich dabei ja auch um jüngere Jugendliche! – wurden dazu entsprechende Materialien angefertigt, Strategien entwickelt und auch persönliche Unterstützung geboten.

Ablauf des Praxisprojekts

Wie im Programm peer³ vorgesehen, hatte das Projekt zwei Phasen. In der ersten Phase von Oktober 2012 bis Januar 2013 wurden zunächst die teilnehmenden Kinder unterwiesen: In Workshops und Projektarbeiten wurden rechtliche, technische und didaktische Aspekte von Lernvideos erarbeitet. Dabei wurden auch eigene Videos erstellt und online zugänglich gemacht, auch alle weiteren Materialien werden auf der Projektwebsite veröffentlicht.

Themen der Workshops waren dabei im Einzelnen:

- Workshop 1: Organisatorisches, was sind Lernvideos (Beispiele), Rechtliches, erstes Filmen, Screencast-Technik
- Workshop 2: Sprechen für Lernvideos
- Workshop 3: Stop Motion (Trickfilm und Zeitraffer)
- Workshop 4: Schnitt und Kamera
- Workshop 5: Gute Lernvideos
- Workshop 6: Greenscreen-Technik

Im Wechsel mit den Workshops fanden Projektarbeitstreffen statt, bei denen die Kinder eigene Lernvideos produzierten. In der zweiten Phase haben die Teilnehmenden anderen Kindern (Peers), in diesem Fall auch Erwachsenen gezeigt, wie man Lernvideos mit iPads erstellt. Dazu wurden drei Workshops geplant, beworben und durchgeführt.



Abbildung: Projektlauf im Überblick

Der Abschluss des Projekts war schließlich eine öffentliche Abschlusspräsentation einer Auswahl der Lernvideos und weiterer Ergebnisse am 15. März 2013.

Ergänzende Begleitforschung

Ziel der Begleitforschung zum Projekt ist es, Antworten auf folgende Fragen zu finden: Mit welchen Voraussetzungen kommen die Kinder, was können sie zum Schluss gut, was weniger? Wie entwickelt sich Medienkompetenz (in Bezug auf die Erstellung von Lernvideos mit iPads) im Projektverlauf?

Die einzelnen Untersuchungen wurden dabei von Gerald Geier (Student an der Technischen Universität Graz) in Kooperation mit der Projektleiterin sowie von Dr. Martin Ebner (Technische Universität Graz) geplant, ausgeführt, dokumentiert und ausgewertet.



Abbildung: Begleitforschung im Verlauf des Projekts im Überblick

Schwerpunktthema Jugendmedienschutz

Die teilnehmenden Jugendlichen waren zwischen neun und elf, später zehn und zwölf Jahren alt. Im Vorfeld des Projekts diskutierten die Fachkräfte, ob und gegebenenfalls wie der Zugang zum Internet kontrolliert werden müsse bzw. könne. Anstelle eines Filterprogramms wurden die Kinder zu Beginn über die Nutzungsbedingungen informiert. Zum Schutz der Kinder war darüber hinaus mit den Eltern vereinbart worden, dass ausschließlich Vornamen genannt werden, die nicht Fotos/Bildern zugeordnet werden können. Das fanden manche (anfangs) schade und es gab entsprechende Diskussionen über die Hintergründe. Die Kinder haben zwar zum Teil E-Mail-Adressen, nutzen aber (noch) keine Social-Media-Anwendungen und haben keine entsprechenden Profile.

Aspekte des Jugendmedienschutzes spielten insgesamt nur eine marginale Rolle. Dass Kinder gemobbt werden könnten, wurde immer wieder von den Eltern herangetragen – so musste beispielsweise beim nicht-öffentlichen Antragsvideo ein Junge herausgeschnitten werden, der lange Haare hatte und später mal deswegen ausgelacht

werden könnte. (Verwandte) Rechtliche Aspekte wie Persönlichkeitsrechte und Urheberrechte waren immer wieder Thema. So wurde bewusst jedes Video und jedes Foto erst dann online gestellt oder anderweitig veröffentlicht (Zeitung) wenn alle darauf Abgebildeten ihr Einverständnis gegeben hatten. Das war manchmal frustrierend (wenn jemand krank war und man daher ein Video nicht online stellen konnte, d. h. auch den eigenen Eltern zu Hause nicht vorführen konnte), wurde aber von allen im Laufe der Zeit als selbstverständlich betrachtet. Es gab auch im Laufe des Projekts immer seltener Diskussionen, wenn jemand (was regelmäßig vorkam) sich selbst „blöd“ oder „peinlich“ fand und daher eine Szene oder auch ein ganzes Video nicht veröffentlichen wollte.

Peer-to-Peer-Involvement

Methodisches Kernstück bei „IZED2“ ist ein Peer-to-Peer-Ansatz, d. h. die Jugendlichen werden in einer Reihe von Miniprojekten, bei denen Filme erstellt werden, ihre Kompetenzen und Ergebnisse mit anderen teilen und weitere Jugendliche einbeziehen. Dazu werden andere eingeladen, aber auch aufgesucht, beispielsweise Jugendliche im Haus der Jugend. Das „HOCH 2“ im Namen des Projekts bezieht sich auf diesen doppelten Ansatz: Jugendliche erstellen Lernmaterialien (und zeigen dabei etwas) und vermitteln das Knowhow dazu auch anderen (zeigen es also auch anderen Jugendlichen).

In der zweiten Phase des Projekts wurden die Teilnehmenden also zu Peer-Edukatorinnen und –Edukatoren. Im Projekt wurden dazu Workshops für andere geplant, beworben und durchgeführt.

Beim ersten Peer-Workshop wurde mit den Teilnehmenden am „Kids' Day“ im Haus der Jugend gemeinsam ein Video zu diesen offenen Angeboten für alle Reichenhaller Kinder angefertigt. Drei Jungen im Alter von zehn bis zwölf Jahren waren die ganze Zeit dabei und waren auch extra angemeldet worden, darüber hinaus schauten bis zu fünf jüngere Besucherinnen und Besucher immer wieder zu, halfen da und dort und freuten sich schließlich bei der abschließenden Vorführung der einzelnen Videosequenzen, dass sie auch als Urheber aufgeführt wurden. Programm am (parallel stattfindenden) „Kids' Day“ war gemeinsames Pizzabacken, so dass die „IZED2“-Kids noch zum gemeinsamen Essen eingeladen wurden. Der Ablauf des Workshops war im Detail vorbereitet, d. h. es gab eine Rollen- und Aufgabenverteilung, Zeit- und Aufnahmepläne. Während die jüngeren Kinder ihre Texte von den Notizen ablasen – was die Teilnehmenden geduldig hinnahmen und aufmerksam zuhörten, gelang dies den Älteren relativ frei. Beim Beobachten hatte die Projektleiterin den Eindruck, dass die teilnehmenden Kinder auch ein wenig erstaunt waren, dass nicht sie, als einzige Erwachsene im Raum, etwas sagte oder eingriff.

Der zweite Workshop fand im Seminarraum des BIMS e.V. statt, also einer Umgebung, die alle „IZED2“-Kids gut kennen und ihnen vertraut ist. Teilgenommen haben z. T. Mütter und Bekannte, aber mit einer Mitarbeiterin des Salzburger Bildungswerks auch mindestens eine Person, die die Kinder nicht kannten. In beiden Workshops des BIMS wurden einige Techniken und Apps erklärt, gemeinsam wurde ein Screencast-Lernvideo erstellt, die Green-Screen-Technik vorgeführt und kurze Trickfilme erarbeitet.

Beide Workshops waren zunächst noch holprig und auch für Teilnehmende war es sichtlich neu, dass die (eigenen) Kinder als Expertinnen und Experten sowie Workshopleiterinnen und -leiter fungierten. Am Ende der Workshops wurde dies, und auch wie beeindruckend die neuerlernten Inhalte (Greenscreen) seien sowie auch die Kompetenz der Kinder erlebt wurden, angesprochen. Die große Zufriedenheit zeigt sich auch in den überaus positiven Rückmeldungen der Teilnehmenden im kurzen Feedback-Fragebogen.

Auch bei der Abschlussveranstaltung hatten die Teilnehmenden die Moderation, die Ankündigung der Sprecher sowie die Vorstellung von Videos in der Hand. Ein

Höhepunkt war sicher, dass die Kinder den Oberbürgermeister als Ehrengast baten, für eine Green-Screen-Vorführung Modell zu stehen. Er durfte sich einen Hintergrund wählen (ein Video vom Eiffelturm in Paris) und auch – das war eine spontane Idee der Kinder – die Art und Weise, wie er explodieren möchte. Die Gäste waren sichtlich erstaunt über die Green-Screen Technik, wie souverän die Kinder die Technik allgemein im Griff haben (die Präsentation erfolgte natürlich mit einem iPad) und reagierten entsprechend positiv und auch überrascht. Der Titel der Berichterstattung in der lokalen Zeitung war am nächsten Tag: „Oberbürgermeister explodiert vor dem Pariser Eiffelturm“.

Tipps & Tricks

Positive Erfahrungen

Der Projektplan und wesentliche Abläufe im Projektverlauf konnten den Planungen entsprechend eingehalten werden bzw. wurden übertroffen (z. B. Zahl der Workshops, Anzahl der Lernvideos), die Zufriedenheit der Teilnehmenden war sehr groß, auch die wahrgenommenen Entwicklungen in Bezug auf die angestrebten Projektziele. In mehrfacher Hinsicht hat dieses Projekt Neuland betreten bzw. ist jeweils das erste oder eines von wenigen Projekten im deutschsprachigen Europa:

- Die Nutzung von iPads zur Videoerstellung (herkömmlich Digitalvideo oder Mobiltelefon für Aufnahmen)
- Die Erstellung von Lernvideos mit Kindern
- Die Erstellung von offenen Bildungsressourcen mit Kindern

Didaktisch hat sich der Aufbau der Einheiten, insbesondere der Start mit einer Screencast-App anstelle von Realaufnahmen, als sinnvoll und gut aufeinander aufbauend erwiesen. In der Rückschau zeigten sich besonders attraktiv für die Teilnehmenden an den Peerworkshops:

- Allgemein die Arbeit mit dem iPad
- Das Treffen mit ‚Profis‘ (Highlight war hier sicher der Workshop mit einem Radiomoderator, der regional bekannt ist)
- Die Herstellung von Trickfilmen (relativ einfach mit einer App zu produzieren)
- Das Kennenlernen und die Arbeit mit Greenscreen
- Das Interesse, Aufmerksamkeit und die Anerkennung von anderen, die die Teilnehmenden für ihre Kompetenzen und Produkte erhalten.
- Einige Kinder durften v. a. deshalb teilnehmen, weil es um ‚Lernvideos‘ ging, d. h. das Projekt von den Eltern als sinnvoll wahrgenommen wurde.
- Das Erstaunen darüber, dass Kinder nicht nur ein wenig ‚Videos produziert haben‘, sondern auch relativ unbekannte Techniken kennen und anwenden können (Greenscreen).

Gerade letzteres ist insbesondere erwähnenswert, da die Lage von Bad Reichenhall in Bezug auf medienpädagogische Ausbildungsmöglichkeiten bislang bescheiden ist. So gibt es zwar ein Kinderkino, das von einer Medienpädagogin betreut wird. Techniken wie Blue-/Greenscreen waren aber bislang nicht vorzuführen. Sowohl das Bavaria Filmstudio oder das Deutsche Museum oder entsprechende Einrichtungen in München sind weit entfernt, erst seit Neuestem gibt es in Salzburg ein Filmstudio mit medienpädagogischer Zielsetzung.

Schwierigkeiten und Grenzen

Es gab insbesondere vier Schwierigkeiten im Projektverlauf:

- Es war sehr herausfordernd, im Vorfeld Eltern verständlich und angemessen zu beraten, weil so vieles in der Projektbeschreibung für Unsicherheiten sorgte (sogar der Begriff „Workshops“, aber natürlich v. a. Videos im Internet sowie iPads. Gleich

in Folge an die Einladung waren nach dem Starttermin die notwendigen ausführlichen Nutzungserklärungen eine weitere Hürde und sorgte für Gesprächs- und Aufklärungsbedarf. Die Unsicherheiten und Unklarheiten – trotz oder eventuell auch wegen der ausführlichen schriftlichen Informationen – sorgten wohl auch dafür, dass Kinder (nicht) mehr teilnehmen konnten. Die Entwicklung aller einführenden Unterlagen, sowie auch die Gespräche mit den Eltern waren zudem (zeitlich) sehr aufwändig. Alternativ ist eventuell bei dieser Altersgruppe der Kinder ein ‚Elternabend‘ sinnvoll, auch wenn er der Konzeption von offener Jugendarbeit widerspricht. Zudem wäre es schön, wenn entsprechende Formulare und Formulierungsvorschläge vom JFF (oder anderen) angeboten wären.

- Eine weitere Herausforderung, die auch frustrierte, war die geringe Resonanz der Pressemitteilungen in der regionalen Presse sowie die Unterstützung der lokalen Schulleitungen. So wurde nur ein Teil der Pressemitteilungen zum Projekt, gegebenenfalls nur verkürzt, in der Zeitung gedruckt (auch in dieser Hinsicht haben die Teilnehmenden Medienerfahrung gesammelt!). Auch die Einladungen, die mit einem erklärenden Anschreiben und der freundlichen Bitte des Aushangs der beiliegenden Einladung an die Schulen gingen, wurden u. W. nicht aufgehängt. Für die Teilnehmenden selbst war es frustrierend, dass nicht ihr kostenloser Workshop, aber ein kostenpflichtiger Kurs für Digitalfotografie an ihrer Schule beworben wurde.
Es war also mühsam, auf das Projekt und auch die Peer-Workshops aufmerksam zu machen. Auch bei der Abschlusspräsentation war die Herausforderung, Gäste ins Haus der Jugend zu bringen, es wollte ja niemand nur vor ‚ein paar Gästen‘ stehen. Daher luden die Teilnehmenden dann handschriftlich Ehrengäste ein, u. a. den Oberbürgermeister, der auch kam. Die Pressemitteilung zur Abschlusspräsentation führte dann übrigens (überraschender Weise) zu großer Resonanz.
- Es war die Idee der Teilnehmenden, die Peer-Workshops auch für Eltern zu öffnen. Leider war es für die Kinder erstaunlich schwierig – neben den Müttern – weitere Familienmitglieder oder auch (gleichaltrige) Freundinnen und Freunde einzuladen bzw. zum Kommen zu motivieren. Das Angebot ‚von Kindern‘ wurde offensichtlich unterschätzt, was den eigenen Wissenszuwachs anging, sondern als ‚Vorführung von Kindern‘ – die man ja auch von Musikschulen mit zweifelhaftem Genuss kennt – eingeschätzt. So kam kein einziger Vater, obwohl (auch) ein Termin am Freitagnachmittag gewählt wurde und die Kinder berichteten, dass es i. d.R. die Väter sind, die zu Hause Familienvideos erstellen. Teilnehmende an den Peerworkshops, aber auch an der Abschlusspräsentation waren anfangs sichtlich irritiert, dass die Kinder ‚alles‘ in der Hand hatten und riefen, sobald (kleine) Schwierigkeiten auftraten nach der Projektleitung. Die Erwachsenen und Eltern mussten überzeugt werden von den Kompetenzen und Fähigkeiten ihrer Kinder – und wurden es auch.
- Schließlich wurde während der Projekttreffen das Spielen am iPad von ca. drei Teilnehmenden mehr und zunehmend lästig, übrigens auch anderen Teilnehmenden: Im Laufe des Projektverlaufs sprach es sich herum, dass ohne Anmeldung einige Spiele zu installieren waren, und schnell waren einige (nicht alle) anstatt mit der Vorbereitung der Peer-Workshops mit Spielen beschäftigt. Allerdings war das Problem in den Griff zu kriegen: Die iPads wurden benötigt, und wenn nicht blieben sie eben liegen.

Gerade die beiden mittleren Herausforderungen werden sich bei zukünftigen ähnlichen Projekten des BIMS e.V. in Bad Reichenhall wohl weniger schwierig gestalten. Zumindest besteht die Hoffnung, hier zukünftig auf mehr regionales mediales Echo und

auf Kooperationsbereitschaft zu stoßen. Hierzu ist zu ergänzen, dass „IZED2“ das erste medienpädagogische Projekt des BIMS e.V. in dieser Altersgruppe war und dass der Verein sonst in der Regel überregional agiert.

Varianten, Erweiterungen, Modulationen

Mit iPads Videos zu erstellen, hat sich als eine sehr gute Idee erwiesen: Das iPad ist attraktiv und „zieht“ (nicht die Allgemeinheit, aber bei allen, die dann kamen), und die Möglichkeiten der Videoerstellung sind erstaunlich und überraschen auch Expertinnen und Experten (insbesondere Greenscreen, Stop Motion). Hier die iPads (oder gegebenenfalls andere Tablets oder Mobiltelefone) in (kleinen) medienpädagogischen Projekten von nur wenigen Stunden Dauer einzusetzen, kann nur empfohlen werden! Es gibt übrigens zahlreiche weitere Apps, die bei „IZED2“ nicht zum Einsatz kamen, die aber für die (Lern-) Videoproduktion hilfreich sind.

Übrigens ist das iPad (oder andere Tablets) nicht nur ein sehr praktisches, sondern auch ein vergleichsweise günstiges Gerät für die Videoproduktion (von eher kurzen Videos für das Internet). Man benötigt nur EIN Gerät – und gegebenenfalls Zusatzmaterialien, aber nicht notwendigerweise einen weiteren Computer.

Materialien und Medienprodukte

Medienprodukte, die im Projekt entstanden sind:

- Videos
- Drehbücher für die Workshops
- Pressemitteilungen
- Einladungen
- Artikel
- Fragebögen etc.

finden sich im Weblog zum Projekt <http://ized2.wordpress.com>

Darüber hinaus sind folgende Präsentationen erfolgt und Publikationen zum Projekt erschienen bzw. sind bereits geplant (URL etc. jeweils im Weblog):

- Sandra Schön (2012). Englischsprachige Online-Präsentation
- Martin Ebner (2012). Präsentation „Social Media Learning“ (Folie 44), präsentiert am 15.12.2012 in Luzern im Rahmen des CAS eLearning Zertifikatkurses
- Martin Ebner (2012). Keynote „Kooperation durch Medien – Alte Methoden neu gedacht?“ auf der Fachtagung „Die Gruppe als Potenzial für gelungenes Lernen – Impulse für Lernsettings“ am 14.11.2012 in Wien
- Schön, Sandra (2012). Ankündigung und Projektbeschreibung: Ich zeig es Dir - HOCH 2.Kinder produzieren Lernvideos mit Tablet-PCs. In: Medienimpulse, Ausgabe 4/2012, URL: <http://www.medienimpulse.at/articles/view/467>
- Schön, Sandra & Ebner, Martin (2013). Lernvideo-Erstellung mit iPads. In: Medienpädagogik PRAXISBLOG, 11.2.2013, URL: <http://www.medienpaedagogik-praxis.de/2013/02/11/lernvideo-erstellung-mit-ipads/>
- Schön, Sandra (2013). Das Schulbuch der Zukunft. Keynotes auf den EDU|days in Krems, 3. April 2013.
- Schön, Sandra und Ebner, Martin (2013). Gute Lernvideos ... so gelingen Web-Videos zum Lernen! Norderstedt: Book on Demand, Softcover, 48 Seiten, ISBN 9783732233168
- Gerald Geier, Sandra Schön & Martin Ebner (2013). Bürgermeister vor dem Eiffelturm explodiert? – Greenscreen-Technik mit Mobilgeräten. In: Medienpädagogik Praxisblog, 15.4.2013. URL: <http://www.medienpaedagogik-praxis.de/2013/04/15/burgermeister-vor-dem-eiffelturm-explodiert-greenscreen->

- technik-mit-mobilgeraten/#more-3397
- Schön, Sandra (2013). Klappe zu! Film ab! – Gute Lernvideos kinderleicht erstellt. Keynotes auf dem 12. E-Learning Tag der FH Joanneum, 18.9.2013 in Graz.

Steckbrief

Name: Dr. Sandra Schön

Institution: BIMS e.V.

E-Mail-Adresse: sandra.schoen@l3t.eu Homepage: <http://sandra-schoen.de>,

<http://bimsev.de>, <http://ized2.wordpress.com>

2. JuMeX – Junge Medienexpertinnen und -experten in der Peer-Arbeit

Training zum „Youthexpert Social Media“

Projektgruppe:

Sechs Jugendliche im Alter von 14 bis 15 Jahren

Zielgruppe:

Schülerinnen und Schüler der siebten bis zehnten Jahrgangsstufe

Eingesetzte Medien:

Foto, Video, Audio, Web

Checkliste:

- Räume: zwei Seminarräume mit WLAN
- Hardware: sechs Laptops, drei Digitalkameras, drei Videokameras, zwei Beamer
- Software: Office, Bild- und Videobearbeitung
- Zeitlicher Rahmen:
 - mindestens zwei Wochen für Workshops/Projekttreffen
 - mindestens vier Wochen für Test/Implementierung im aktiven Schulbetrieb
- Finanzen: Honorare 2500 €, Technikmiete 500 €, Unterkunft und Verpflegung 1500 €, Sachmittel 100 €, Öffentlichkeitsarbeit 400 €
- Verbrauchsmaterialien: Flipchart, Moderationszubehör, Methodenkoffer
- Anforderungen an begleitende pädagogische Fachkräfte: Qualifizierung im Bereich Medienpädagogik (Erfahrung in den Bereichen Social Media, Web 2.0, Audio- und Videoproduktion, Digitale Bildbearbeitung), Methoden-, Moderations- und technische Kompetenzen
- Anforderungen an jugendliche Teilnehmende: regelmäßige Nutzung sozialer Online-Medien, Bereitschaft zu ehrenamtlichem Engagement

Projektbeschreibung

Ausbildung von Peer-Edukatoren und -Edukatoren, Implementierung des Konzepts durch Youthexperts an Schulen:

1. Vorbereitungsphase/Training (in vier Blöcken)

Im Rahmen eines Workshops erfolgt die medienpädagogische Qualifizierung zur Peer-Edukatorin bzw. zum Peer-Edukator im Bereich Social Media/Soziale Online-Medien/Jugendmedienschutz für die siebten bis zehnten Klassenstufen an Berliner Integrierten Sekundarschulen (ISS).

2. Implementierungsphase

In Kooperation mit den Schulen der Teilnehmenden startet ein dreimonatiger Modellversuch zur Umsetzung des Peer-to-Peer-Konzepts in den jeweiligen Schulen. Die „Youthexperts Social Media“ führen eigenständig medienpädagogische Veranstaltungen zur Information und Beratung für Gleichaltrige oder jüngere Kinder und Jugendliche durch.

Schwerpunktthema Jugendmedienschutz

Da es Ziel des Projekts ist, Gleichaltrige für den sicheren und kompetenten Umgang mit dem Internet zu sensibilisieren und das Thema Jugendmedienschutz bereits elementarer Bestandteil im eingereichten Rahmenkonzept war, stand dieses Thema ebenfalls im Fokus der Qualifizierung der jugendlichen Teilnehmenden. Zudem widmete sich ein gesamter Themenblock dem Thema, innerhalb dessen die Peer-Edukatorinnen und – Edukatoren mögliche Problemfelder im Umgang mit neuen Medien zunächst zusammentrugen und später einzelne Bereiche (z. B. Cyber-Mobbing, Altersfreigabe von Computerspielen, Sexualisierung des Webs) in der Diskussion vertieften.

Peer-to-Peer-Involvement

Peer-to-Peer ist in jedem Fall eine Herausforderung – auch in unserem Projekt gab es diesbezüglich Erfolge, aber auch an einigen Stellen Schwierigkeiten. Zum einen fiel uns die positive Wirkung auf die gegenseitige Motivation zum Lernen innerhalb der Peergroup auf. Unsere Jugendlichen kannten sich allerdings auch vor dem Projekt schon gut, da sie alle aus einer Klasse kommen. Allerdings hatte das eben auch zur Folge, dass die Stimmung innerhalb der Gruppe ähnlich schnell kippen konnte. In der Nachbetrachtung unseres Projekts zeigt sich, dass es gut ist, die beteiligten Jugendlichen gut kennenzulernen und Vertrauen aufzubauen. Auf dieser Grundlage ließ sich ein Rahmen schaffen, der zum einen die Kompetenzen und Wünsche der Jugendlichen einbezog und zum anderen eine bestimmte pädagogische Steuerung der Arbeitsprozesse durch das Projektteam zuließ. Trotz des wiederholten Versuchs Peer-to-Peer Prozesse so frei und offen wie möglich zu gestalten, war dies für die Teilnehmenden gerade in Phasen, in denen konzentriertes und gruppenbezogenes Arbeiten erforderlich ist, nicht wirklich gewinnbringend. Die Jugendlichen verlangten zudem nach einer Struktur bzw. einem klaren Projekt-/Tagesplan. Vielleicht dauert es aber auch eine gewisse Zeit, bis die Jugendlichen diese, doch sehr schulischen Wünsche, etwas anders betrachten und sich freiere Arbeitsformen etablieren.

Tipps & Tricks

Positive Erfahrungen

Der Verlauf des Projekts „JuMeX“ ist, wie bereits beschrieben, in zwei Phasen gegliedert. Während das „Training zum Youthexpert Social Media“ als ein gut im Block durchführbares Teilstück des Projekts erscheint, ist die Implementierung der ausgebildeten Peer-Edukatorinnen und –Edukatoren im aktiven Schulbetrieb eine kleine Herausforderung. Dennoch ist der Weg als solcher weiterzuempfehlen, insofern alle Projektbeteiligten (Peer-Edukatorinnen und –Edukatoren und Schule) hinter dem Projekt stehen. Als überaus erfolgreich und auch auf zwischenmenschlicher Ebene gewinnbringend, erwies sich die Qualifizierung der Jugendlichen in dem „Winterferiencamp (Bad Muskau). Hier gelang es, alle Teilnehmenden zu einem wirklichen Projektteam zusammenzuschweißen und für das Ziel des Projekts bzw. die ihnen bevorstehenden Aufgaben als „Peer-Leader“ zu motivieren. Ein Vorteil war hierbei sicherlich die geringe Gruppengröße und der gute Betreuungsschlüssel. Zum anderen ist aber auch der Veranstaltungsrahmen (Vorbereitung der pädagogischen Fachkräfte, Angemessenheit der Methoden für die Zielgruppe, Qualität der Unterkunft & Verpflegung, andere Freizeitangebote/Abendgestaltung, die technische Ausstattung bzw. das reibungslose Funktionieren dieser) stets mitverantwortlich für die Stimmung innerhalb der Gruppe. Ein besonderer Erfolg waren die verwendeten Seminarmethoden (siehe Projektblog), die von der Zielgruppe fast alle mit viel Freude ausprobiert und umgesetzt wurden.

Schwierigkeiten und Grenzen

Der Versuch die Teilnehmenden zunächst in wöchentlichen Projekttreffen mit dem Themenkomplex und den Projektzielen vertraut zu machen, war wenig gewinnbringend. Zum einen schlossen sich diese Treffen unmittelbar an einen Schultag an, der in der Regel schon das vorhandene Kontingent an Aufmerksamkeit und Motivation der Jugendlichen verbraucht hatte. Zum anderen war es innerhalb dieser zwei oder dreistündigen Treffen sehr schwierig einen roten Faden aufzubauen bzw. methodisch-didaktisch so zu interagieren, dass es zu einem produktiven Bildungsprozess kommen konnte. Es ist daher zu empfehlen, das Projekt tatsächlich, wie später auch von uns getan, als eine Art, Klassen- oder Klausurfaht' zu organisieren, die einen Ortswechsel und genügend Zeit mit sich bringt. Andererseits erhöht dies natürlich den Organisationsaufwand und beansprucht relativ viele finanzielle Mittel, insofern das Camp kein ‚Zeltlager' ist, was allerdings gerade für jugendliche Teilnehmenden auch gut vorstellbar wäre.

Varianten, Erweiterungen, Modulationen

Die Qualifizierungsphase lässt sich gut auch als längeres ‚Bildungscamp' anlegen und umsetzen, da das Arbeiten in dieser Atmosphäre allen Beteiligten Spaß und nebenbei auch tolle Ergebnisse bringt. Des Weiteren lassen sich die einzelnen Workshop-Blöcke erweitern bzw. neue Blöcke hinzufügen und natürlich auch das Methodenrepertoire beliebig anpassen. Die Implementierungsphase kann zeitlich verkürzt werden und sollte tatsächlich unmittelbar nach Abschluss der Qualifizierung beginnen, um den thematischen Bezug innerhalb des Projektrahmens nicht allzu locker werden zu lassen. Um eventuelle Schwierigkeiten im Peer-to-Peer-Bildungsprozess zu umgehen, könnte die Altersspanne zwischen Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren und den späteren Peers vergrößert werden – sprich 13- bis 15-jährige Jugendliche geben ihr Wissen später an Grundschülerinnen und Grundschüler weiter.

Materialien und Medienprodukte

Medienprodukte, die im Projekt entstanden sind:

- Projektblog (<http://youthexperts-socialmedia.blogspot.com>)
- Cyber-Mobbing Clip (<http://youtu.be/RhYNl0vzZRM>)

Steckbrief

Name: Kulasza, Julian

Institution: Medienkompetenzzentrum Pankow/WeTeK Berlin gGmbH

E-Mail-Adresse: kulasza@wetek.de

Homepage: www.mezen-berlin.de

3. „Medienscouts“ im Nürnberger Land

Projektgruppe:

18 Jugendliche im Alter von 13 bis 15 Jahren

Zielgruppe:

Circa 100 Kinder und Jugendliche

Eingesetzte Medien:

Foto, Video, Audio, Web

Checkliste:

- Räume: Gruppenraum und Computerraum mit Zugangsmöglichkeiten zu den gängigen Plattformen (Facebook, YouTube, Wordpress etc.)
- Technik:
- Hardware: Laptops (offline), Digitalkamera mit Videofunktion, Postkartendrucker, Webcam, Mikrofone, zusätzlich, falls vorhanden, Whiteboards
- Software: Audacity, Videopad, Comic Studio Deluxe (kostenpflichtig)
- Zeitlicher Rahmen: 90 Minuten pro Woche über ein ganzes Schuljahr hinweg
- Struktureller Rahmen: feste Bezugsperson an der Schule und außerschulischer Partner
- Finanzialer Rahmen: Die vom KJR kalkulierten 5.000 € für die Projektdurchführung wurden lediglich zur Hälfte ausgeschöpft. Das lag hauptsächlich daran, dass es der KJR nicht geschafft hat, Honorarkräfte zur Begleitung der Medienscout-Gruppen zu gewinnen und auszubilden. Generell müssten hierfür aber Gelder zur Verfügung gestellt werden.

Projektbeschreibung

Schülerinnen und Schüler einer Mittelschule und eines sonderpädagogischen Förderzentrums wurden zu „Medienscouts“ ausgebildet. Einsatz der „Medienscouts“ im Rahmen einer wöchentlich jeweils 90 Minuten umfassenden Nachmittags-AG in den beiden Partnerschulen. Umsetzung von konkreten Praxis-Aktionen mit Mitschülerinnen und Mitschülern, Lehrkräften und Eltern.

Vorbereitung

Die Suche nach Partnerschulen war an zwei Bedingung geknüpft: Die entsprechende Schule musste bereit sein, die im Projekt von Schülerinnen und Schülern konzipierten Praxisaktivitäten auch wirklich zuzulassen, sprich Raum für die Medienstunden zu gewähren. Außerdem war ein schulisches Ansprechpartner für den Kreisjugendring Nürnberg (KJR) als außerschulischer Partner unabdingbar, der sich mindestens organisatorisch mitverantwortlich zeichnet. Durch die thematische Brisanz aber natürlich auch wegen der schon vorab geklärten Projektfinanzierung war es auch mit diesen Forderungen nicht sonderlich schwer, Partnerschulen zu finden. Die als Ansprechpartnerinnen und -partner benannten Lehrkräfte suchten dann in Absprache mit der Schulleitung Schülerinnen und Schüler, die sich für die Ausbildung als „Medienscouts“ interessierten. Da es für den KJR inhaltlich ein komplett neues Projekt war und bisher keine Erfahrungswerte vorlagen, wurde die Auswahl der Schülerinnen und Schüler nicht an umfassende Vorkenntnisse gebunden. Die Zielgruppe wurde lediglich durch ihr Alter (8. Jahrgangsstufe) und durch ihr schlaches Interesse (an

Facebook, Youtube, Internet etc.) eingegrenzt. Es gab also kein wirkliches Auswahlverfahren, jeder der motiviert war, Freizeit nach dem Unterricht für die Ausbildung aufzubringen, war dabei. Im Anschluss daran wurde ein möglicher Nachmittagstermin ausgewählt und es konnte losgehen.

Schritt 1: Rollenklärung

In den ersten Nachmittags-AG-Stunden wurde der Begriff Mediencout genauer analysiert. Der Scout wurde mit einem Pfadfinder in Verbindung gebracht, der beobachtet (anschließende Frage: Was wird beobachtet?), erkundet (anschließende Frage: Mit was setzt er sich auseinander?) und informiert (anschließende Frage: Wen informiert er?). Unter dem Schlagwort ‚Medien‘ sammelten die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren alles, was ihnen dazu einfiel in einer Mindmap. Die dazugehörigen Impulsfragen lauteten: „Welche Medien gibt es?“ und „Welche Themen fallen dir dazu ein?“ Anschließend wurden die drei Fragen zum Pfadfinder auf den Mediencout umgemünzt und die Teilnehmenden widmeten sich der Frage, was ein solcher Mediencout an der eigenen Schule machen könnte. In einer angeleiteten Diskussion wurde sich auf die Zielgruppe „(Mit-)Schülerinnen und -schüler“ geeinigt.

Schritt 2: Themenauswahl

Die in der Mindmap gesammelten Themen wurden inhaltlich unter die Komplexe „soziale Netzwerke“, „Einkaufen/Abzocke/Werbung“, „Cybermobbing“, „Medien & Gewalt“, „Medien & Sucht“ sowie „Urheberrecht“ zusammengefasst. Nun wurden Praxismodule, also Bearbeitungsmöglichkeiten zu den entsprechenden Bereichen, eruiert. Dies geschah ohne die Teilnehmenden, in Zusammenarbeit mit dem Referierenden für den Basisworkshop. Die Komplexe in Verbindung mit einer jeweiligen Variante der praktischen/spielerischen Auseinandersetzung wurden wiederum in der nächsten AG-Sitzung vorgestellt: Der Bereich „soziale Netzwerke“ könnte mit Hilfe eines Infovideos, „Abzocke“ mit der Analyse einer Beispielseite, „Cybermobbing“ durch eine Fotogeschichte etc. thematisiert werden. Die angehenden „Mediencouts“ wählten drei Themen samt Praxismodul aus. In Altdorf waren es die Themen „soziale Netzwerke“, „Abzocke“ und „Cybermobbing“. In Lauf „soziale Netzwerke“ (was sich auf Facebook beschränkte), „Abzocke“ sowie „Medien & Gewalt“.

Schritt 3: Basisworkshop

Die ausgewählten Themen samt deren Bearbeitungsmöglichkeiten wurden im Rahmen eines Basisworkshops auf der Edelweißhütte in Deckersberg/Happurg, eine Jugendfreizeitstätte als außerschulischer Lernraum, durchgeführt. Der Workshop dauerte von 09:00 bis 16:00 Uhr inklusive längerer Mittagspause. Die Gruppen aus Altdorf und Lauf waren getrennt vor Ort, was sich als gute Entscheidung herausstellte. Es hätte viel der insgesamt sehr knapp bemessenen Zeit gekostet, die Gruppen zueinander zu führen und entsprechend Raum für gruppendifamische Prozesse zu lassen. Zum einen hätte die Vermittlung des Inhaltes darunter gelitten, zum anderen stellte sich ein unerwartet unterschiedliches Lerntempo heraus. Während des Basisworkshops lernten die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren praktisch die Bearbeitung der jeweiligen Themen kennen, wodurch sie sich selbst einen guten Überblick über die zur Verfügung stehenden Methoden verschaffen konnten: Könnten wir das für unsere Mitschülerinnen und -schüler nutzen? Passt diese Methode für uns überhaupt? Trauen wir uns das selbst so zu? Hier nahmen die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren die Rolle ihrer eigentlichen Zielgruppe ein. Sie durchliefen und reflektierten alle Übungen selbst, hörten sich Vorträge an, die sie dann eventuell selbst halten sollten, sahen sich Videos an und besprachen diese nach, erstellten Bildergeschichten (zum Thema Cybermobbing) eigenständig etc. Aus diesem Markt der methodischen

Möglichkeiten sollten sich die Jugendlichen nun bedienen und sich pro Thema ein Modul selbst zusammenstellen. So waren am Ende des Tages jeweils drei mögliche (zu konkretisierende) Module zusammengesetzt. Dies war nun die Grundlage für das weitere Arbeiten in den AG-Stunden.

Schritt 4: Vorbereitung der Praxismodule als Medienstunde in den AG-Stunden

Die auf dem Basisworkshop gereiften grundlegenden Vorstellungen der Praxismodule wurden in den AG-Stunden weiter konkretisiert. Dazu einigten sich die Gruppen zu aller erst einmal, zu welchen Komplexen die ersten Medienstunden konzipiert und vorbereitet werden sollten. Sowohl in Altdorf als auch in Lauf fiel die Wahl auf „soziale Netzwerke“, was aufgrund der Aktualität von den Schulen sehr begrüßt wurde. Es war nun notwendig, die verschiedenen Elemente des Praxismoduls „soziale Netzwerke“ noch einmal einzeln zu besprechen und zu wiederholen. Dies geschah in Gruppendiskussionen und -arbeiten.

In Altdorf sah der Ablauf der Medienstunde zum Thema „soziale Netzwerke“ nun folgendermaßen aus: Part I: Facebook-Quiz und Erklärung von Garys Social Media Counts (zählt User-Aktivitäten im Web 2.0); Part II: Film „Klaus erklärt Facebook“ mit anschließender Bearbeitung durch vorbereitete Fragen in der gesamten Klasse; Part III: Powerpoint-Präsentation zu den Privatsphäre-/Kontoeinstellungen in Facebook.

In Lauf war der Ablauf der Medienstunde zum Thema „soziale Netzwerke“ wie folgt geplant: Part I: Film „Klaus erklärt Facebook“; Part II: Betreute Arbeit in Kleingruppen zu den Inhalten des Films/Sortierung der Ergebnisse unter vorher festgelegten aber verdeckten Themen; Part III: Fragen zu den entsprechenden Themen.

Sowie das erste Modul fertig konzipiert war, wurde gemeinsam entschieden wie man in die Klassen geht: In einzelnen Teams oder in der Gesamtgruppe. In Altdorf entschieden sich die Scouts als neunköpfige Gruppe in die Klassen zu gehen und teilten sich die drei Parts untereinander auf. In Lauf wurden – allerdings auf vorherige Absprache zwischen KJR und Lehrkräften – drei Teams gegründet, die dann getrennte Einsätze hatten. Sonst wäre zu viel Unruhe in die Klassen gekommen. Außerdem wurde noch einmal das Ziel der Medienstunden besprochen: Es ging nicht um die Belehrung der Mitschülerinnen und -schüler, sondern um das Anregen zum Nachdenken über die eigenen Einstellungen auf Facebook bzw. das kritische Hinterfragen der eigenen Offenherzigkeit im Netz.

Bevor der erste Einsatz in einer Klasse durchgeführt wurde, probten die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren auch den Umgang mit eventuell auftretenden schwierigen Situationen. Die Auswahl der Situationen erfolgte aus der Erfahrung der pädagogischen Begleitung heraus und umfasste folgende Szenarien: Szenario I: Ich stelle eine Frage und keiner antwortet; Szenario II: Mir wird eine Frage gestellt, die ich nicht beantworten kann; Szenario III: Mir wird selbst vorgeworfen, mich früher ‚falsch‘ verhalten zu haben; Szenario IV: Ich merke, dass sich keiner für unser Modul interessiert; Szenario V: Eine Schülerin bzw. ein Schüler wird von einer anderen Schülerin bzw. einem Schüler bloßgestellt; Szenario VI: Jemand wirft den „Medienscouts“ vor, nicht recht zu haben.

In Altdorf wurde zudem jede AG-Stunde mit einem Presseartikel zu aktuellen Geschehnissen rund um das Web 2.0 begonnen. Dadurch wurden auf der einen Seite hitzige Diskussionen angeregt, auf der anderen Seite brachte dies auch Stoff zum Unterfüttern der Medienstunden.

Schritt 5: Durchführung der Praxismodule als Medienstunden in Schulklassen

Die Medienstunden fanden während des Unterrichts statt. In Altdorf waren 60 Minuten, in Lauf 45 Minuten angepeilt. Zur Unterstützung der „Medienscouts“ bei der Durchführung kam die pädagogische Begleitung der Ausbildung und AG-Stunden an die Schule. Die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren riefen vor den Klassen nun genau

das ab, was sie vorher in den AG-Stunden geübt hatten und konnten bei Bedarf den „Pädagogenjoker“ (ist nur ein Arbeitstitel, wurde in der praktischen Umsetzung nicht so genannt) ziehen: Für Fragen, die sprachlos machen oder Situationen, in denen alles ins Stocken geriet oder zu eskalieren drohte, gab es somit eine Notbremse. Die musste aber nur selten gezogen werden. Die „Medienscouts“ führten am sonderpädagogischen Förderzentrum Lauf die Medienstunde in insgesamt fünf Klassen durch, an der Mittelschule Altdorf wurden bisher drei Klassen erreicht.

In Altdorf kümmerten sich die „Medienscouts“ tatsächlich ab dem zweiten praktischen Einsatz selbstständig um alles Wichtige: Organisation des Medienwagens, Absprachen mit der eigenen Klassenleitung, Absprachen mit der Klassenleitung der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren, Absprachen mit dem KJR.

In Lauf waren einige Absprachen des zuständigen Ansprechpartners notwendig. Hier organisierte der KJR in Kooperation mit der Schule die Einsätze.

Schritt 6: Reflexion der Praxismodule

Wichtig war im Anschluss an die Medienstunde auch die Auswertung. So hatten die „Medienscouts“ teilweise enormen Redebedarf, da sie mit einigen der vorher geprobteten Szenarien tatsächlich konfrontiert wurden. Dazu konnten eventuelle Schwachpunkte optimiert und Unklarheiten ausgeräumt werden. Auch war es aus pädagogischer Sicht noch einmal an der Zeit, den Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren durch positive Rückmeldungen die wichtige und verdiente Anerkennung zu geben. Diese erfuhren sie auch dadurch, dass sie von den beteiligten Peer-Edukatorinnen und – Edukatoren und Lehrkräften ernst genommen wurden.

Schritt 7: Vorbereitung weiterer Medienstunden (optional)

Wie bereits erwähnt, kostete die Vorbereitung einer Medienstunde im Rahmen einer Nachmittags-AG viel Zeit und die Zeit verstrich zu schnell. An dieser Stelle ist durchaus eine Beendigung des Projekts in Erwägung zu ziehen, da bei einigen Teilnehmenden nach dem Erreichen des bisherigen Höhepunktes (der Durchführung von Medienstunden), auf die nun mehrere Wochen hingearbeitet wurde, ein Motivationsabfall zu bemerken ist. Hier bietet es sich an, die Rufe nach dem Ende entweder komplett zu überhören oder erst gar keine Abschlussstimmung aufkommen zu lassen, indem prophylaktisch der Hinweis auf das neue Thema schon während der anderen Einheiten eingestreut wird, beispielsweise durch einen Ablauf-/Zeitplan, der die darauffolgenden Themen immer präsent erscheinen lässt. Von Vorteil war beispielsweise auch in Altdorf, dass Lehrkräfte selbst auf die „Medienscouts“ zugingen und um eine Medienstunde für ihre Klasse baten, was natürlich eine wahnsinnige Bestätigung der Arbeit der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren war. Unglaublich motivierend! Eine solche ‚Nachfrage‘ ließe sich auch gut und unauffällig inszenieren.

Schwerpunktthema Jugendmedienschutz

Das Schwerpunktthema Jugendmedienschutz – verstanden als Vermittlung von Handlungskompetenz zum selbstständigen Erkennen von Chancen/Risiken medialer Angebote und Inhalte – wurde nicht gezielt umgesetzt, sondern war ununterbrochen präsent. Die Befähigung zum Selbstschutz stand beispielsweise beim Thema „soziale Netzwerke“ ganz zentral auf der Agenda: Welche Bilder sollte man (nicht) veröffentlichen? Was sollte man lieber erst gar nicht posten? Kann man allen seinen Facebook-Freunden uneingeschränkt vertrauen? Wieso ist die Gesichtserkennung problematisch? Wer hat überhaupt Interesse an meinen Daten und warum? Was sind eigentlich meine Daten? Warum sollte ich sie schützen? – Alles Fragen, mit denen sich

sowohl die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren als auch alle beteiligten Schülerinnen und Schüler auseinandersetzten, da sie fester und geplanter Bestandteil der durchgeführten Medienstunden waren.

Peer-to-Peer-Involvement

Begleiter, Zuarbeiter, HiWi, Assistent – das sind Bezeichnungen, die mir als erstes einfallen, wenn ich meine Rolle als Sozialpädagoge im Rahmen des Projekts beschreiben soll. Und zwar ein Begleiter, Zuarbeiter, HiWi, Assistent für die „Medienscouts“. So wurden die Peer-Edukatorinnen und -Eduktoren an eigentlich allen relevanten Entscheidungen beteiligt – sei es die Themenwahl, die Aufgabenverteilung, die Wahl der ersten Klassen, mit denen gearbeitet werden sollte oder die Pizzasorte beim Motivationsessen. Am Förderzentrum in Lauf musste der Entscheidungsrahmen allerdings etwas enger gesetzt werden, das wurde mir nach einigen Wochen klar: Eine zu große Auswahl verwirrt. Auch musste am Förderzentrum viel stärker vermittelt oder schlichtend eingegriffen werden, als an der Mittelschule. Insgesamt konnte durch die vielen Partizipationsmöglichkeiten in Altdorf eine Meta-Ebene erreicht werden, die höchst erfreulich ist: Die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren nahmen sich als solche wahr und setzten sich in ernsten Diskussionen mit ihrer Rolle und der damit verbundenen Verantwortung für die Mitschülerinnen und -schüler auseinander. Mit der Zeit war es tatsächlich so, dass die Jugendlichen schlicht und ergreifend einen Raum, einen Anlass bzw. einen Themenkomplex sowie eine (mal mehr, mal weniger eingreifende) Moderatorin bzw. Moderator benötigten, um zu konstruktiven Ergebnissen zu kommen. Dabei geht es zwar teilweise laut und chaotisch zu, die eigene Regulierung lässt jedoch nicht lange auf sich warten. Auch in Lauf war es verblüffend, wie die „Medienscouts“ auf den Punkt genau – nämlich während ihrer Einsätze in den Klassen – konzentriert arbeiteten, obwohl es in den Vorbereitungsstunden des Öfteren an Aufmerksamkeit mangelte. Ich glaube, erst mit dem Einsatz in den Klassen, konnten sie sich richtig in der Rolle des „Medienscouts“ wiederfinden. Einige sind dabei weit über ihre Schatten gesprungen, da sie sich das im Vorfeld eigentlich selbst nicht zugetraut hatten und konnten hier hoffentlich ihr eigenes, teilweise erschreckend schwaches Selbstvertrauen aufwerten.

Tipps & Tricks

Positive Erfahrungen

Eine Besonderheit war zum einen, dass es sowohl eine Medienscout-Gruppe in Lauf als auch in Altdorf gab. Das Projekt lief somit parallel an zwei Schulen. Dabei handelte es sich um ein Förderzentrum sowie um eine Mittelschule – wahrscheinlich nicht immer die ersten Adressen für Peer-to-Peer Projekte. Allerdings lautet das zentrale, positive Fazit nun: Es funktioniert. Sowohl an der Mittelschule, als auch am Förderzentrum sind Peer-to-Peer-Aktivitäten mit unterschiedlich intensiver Begleitung möglich. Es bedarf einer guten Vorbereitung der einzelnen AG-Stunden und einen langen Atem der Beteiligten nach dem Motto: Es braucht einfach so viel Zeit wie es braucht. Neben den durchgängig positiven Effekten für die teilnehmenden Jugendlichen ist es noch wichtig zu erwähnen, dass ein solches Projekt die Partizipations-Kultur an Schulen in einem Bereich wiederbelebt, in dem sie wunderbar aufgehoben ist: Medien. Wo sonst sind Jugendliche noch mehr Expertinnen und Experten als hier und haben gegenüber Erwachsenen teilweise einen enormen Wissensvorsprung: Voten, Liken, Zocken auf Handys, in Videospielen oder im Web 2.0. Daneben ist aus struktureller Sicht als positiv zu

bewerten, dass die Projekte an beiden Schulen weiterlaufen sollen. Weitere Schulen haben bereits Interesse bekundet, weshalb man sagen kann: Das Projekt hat im Landkreis Nürnberger Land mindestens Staub aufgewirbelt, wenn nicht sogar Steine ins Rollen gebracht.

Der Basisworkshop war ein Highlight des Projekts. Es ist ratsam eine externe Referentin oder einen externen Referenten für den Basisworkshop zu engagieren (auch relevant für einen eventuellen Elternabend). Es ist zudem sinnvoll, diesen Basisworkshop – bei dem die gewählten Themen schon einmal praktisch bearbeitet werden – an einem außerschulischen Lernort durchzuführen. Dieser Workshop blieb bei den Jugendlichen bis zum Ende haften.

Schwierigkeiten und Grenzen

Im Nachhinein hätte es allerdings eine Bedingung sein müssen, dass eine Lehrkraft nicht nur Anlaufstelle bezüglich organisatorischer Angelegenheiten sein muss, sondern in den Nachmittags-AG-Stunden ebenfalls anwesend ist und den Prozess gemeinsam mit dem KJR begleitet. Genauso hätten bei der Wahl der Themen (Schritt 2) die Komplexe gänzlich weggelassen werden müssen, die (nach pädagogischer Einschätzung der Begleitpersonen) von den Schülerinnen und Schüler selbst schwer praktisch umsetzbar sind. Sonst kann es – wie beim Thema „Abzocke“ passiert – zu einer Entscheidung kommen, die das Projekt insgesamt in Schwierigkeiten bringt. Die Wahl von zwei Themen pro Schuljahr reicht wahrscheinlich aus, sodass im ersten Halbjahr das eine, im zweiten Halbjahr das nächste Thema vorbereitet und praktisch umgesetzt werden kann. Dabei kann es jedoch auch zu Unmut führen, dass die Einsätze in den Klassen so lange auf sich warten lassen. Man muss also schon versuchen, das Projekt so kompakt wie möglich zu halten. Aber anders geht es, sofern die Ausbildung im Rahmen einer AG stattfinden soll, nicht wirklich: Denn erst kommt die Vermittlung des Inhaltes und anschließend die Vermittlung der Weitergabe des gelernten Inhaltes. Darauf sollte sich gegenüber den Peer-Edukatoren und -Edukatoren auch immer bezogen werden. In der pädagogischen Praxis war am Förderzentrum die Fokussierung aufs Thema schwierig – darauf sollte man eingestellt sein. So ist es von Termin zu Termin unterschiedlich, wie gut und ob man inhaltlich arbeiten kann. Das ist hinsichtlich der Projektplanung natürlich schwierig. Medienpädagogik sollte hier insgesamt mehr als eine Methode zum Erlernen sozialer Kompetenzen betrachtet werden. Da einige der Peer-Edukatoren und -Edukatoren am Förderzentrum auch eine schwach ausgeprägte Frustrationstoleranz haben und generell viele Misserfolge hinnehmen müssen, sollte hier auch wenig dem Zufall überlassen und gut darauf geachtet werden, dass nichts komplett schief geht oder der Karren an die Wand gefahren wird.

Varianten, Erweiterungen, Modulationen

Wenn man es darauf ankommen lässt und eine offene Schulleitung hat, können natürlich auch exotische Vorschläge der „Medienscouts“ zur Durchführung an ihrer Schule realisiert werden. Das spannende am Peer-to-Peer-Ansatz ist ja die Prozessoffenheit, weshalb mit anderen Gruppen natürlich andere Wege eingeschlagen werden. Toll und sicherlich auch sehr motivierend wären Praxisaktivitäten von Schülerinnen und Schülern für Lehrkräfte und Eltern, von denen nicht wenige im Bereich Web 2.0 sicherlich Fortbildungsbedarf hätten.

Steckbrief

Name: Fabian Müller

Institution: Kreisjugendring Nürnberger Land

E-Mail-Adresse: f.mueller@nuernberger-land.de

Homepage: www.kjr-nuernberger-land.de

4. 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 Praxisszenario 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 „Gläsener 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 Projekttage 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-Edukatorinnen 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

5. NetzwerkScouts 3.0 im Landkreis Emsland

Projektgruppe:

14 Jugendliche im Alter von 13 bis 17 Jahren

Zielgruppe:

19 Schulklassen

Eingesetzte Medien:

Foto, Video, Web

Checkliste:

- Räumliche Ausstattung: großer Gruppenraum, EDV-Raum, Raum für Präsentation (bspw. Aula)
- Zeitliche Ressourcen: zwei Wochenenden, weitere Stunden für die Ausbildung der neuen Scouts und die Durchführung der Peer-to-Peer-Aktivitäten, viel Vorbereitungszeit
- Strukturelle Rahmenbedingungen: gute Zusammenarbeit mit den Schulen, ähnliches Projekt im Vorfeld, damit die Scouts eine Vorbildung zum Thema „NetzwerkScouts“ haben
- Kooperationspartnerinnen und -partner gewinnen
- Gruppengröße: bis zu 20 interessierte „NetzwerkScouts“
- Hard- und Software: Laptops für alle Schülerinnen und Schüler, Internetzugang, Beamer, Kameraausrüstung, Schnittprogramm

Projektbeschreibung

Im Rahmen von peer³ wurde das „NetzwerkScout“-Projekt auf den Prüfstand gestellt. An zwei Wochenenden im Januar und Februar 2013 wurden die bisherigen Scouts eingeladen, die Methoden des Projekts zu überarbeiten. Die Teilnehmerzahl war auf 18 Schülerinnen und Schüler begrenzt. Teilgenommen haben 14 Schülerinnen und Schüler im Alter von 13 bis 17 Jahren aus unterschiedlichen Schulen im Landkreis Emsland. Die Werbung für das Projekt lief über die Ansprechpartnerinnen und -partner (Beratungslehrkräfte, Schulleitung usw.) der Schulen, die das „NetzwerkScout“-Projekt auch zuvor organisiert haben. Teilweise wurde das Projekt „NetzwerkScouts 3.0“ persönlich von einer Mitarbeiterin des Landkreises Emsland in den Klassen vorgestellt. Dies erwies sich als besonders erfolgreich, da sich die persönliche Ansprache positiv auf die Teilnehmerzahlen auswirkt.

Schwerpunktthema Jugendmedienschutz

Der Jugendmedienschutz war bei uns im Projekt immer wieder Thema. Bei allen unseren Themenschwerpunkten im „NetzwerkScout“-Projekt spielte der Jugendmedienschutz eine Rolle. Gerade im Internet ist der Schutz der Kinder und Jugendlichen nicht umfassend gewährleistet. Im Rahmen des Projekts wurden unterschiedliche Problematiken angesprochen und die Ursachen diskutiert.

Peer-to-Peer-Involvement

An einigen Schulen wurden Vertreterinnen und Vertreter der achten Klassen zu Scouts ausgebildet. Anschließend haben diese ihr Wissen in ihrer Klasse weitergegeben. Dies ist bei den Scouts nicht gut angekommen. Sie fühlten sich von ihren Klassenkameradinnen

und -kameraden nicht ernst genommen und bewerteten die Wissensvermittlung als nicht so effektiv, wie eine Weitergabe an die jüngeren Jahrgangsstufen. Viele Scouts möchten nur mit jüngeren Klassen arbeiten.

Ansonsten ist die Wissensvermittlung der Scouts sehr gut angekommen. Auch die Lehrkräfte lobten das System und konnten sich im Anschluss des Projekts vorstellen, häufiger nach diesem System zu arbeiten.

Tipps & Tricks

Positive Erfahrungen

Überarbeitung der Methoden:

Im Vergleich zu den anderen Projektgruppen hatten unsere Scouts eine mediale Vorbildung. Sie wurden bereits zu „NetzwerkScouts“ ausgebildet und konnten demnach auf Ihren Erfahrungen aufbauen. Sie konnten schon ein Gefühl dafür entwickeln, welche Methoden gut funktionieren und welche vielleicht weniger geeignet sind. Für die Überarbeitung der Methoden war ebenfalls positiv, dass die Scouts von unterschiedlichen Schulen kamen und das „NetzwerkScout“-Projekt von allen unterschiedlich erlebt wurde. Dadurch konnten alle Beteiligten auch von den Erfahrungen der anderen Scouts profitieren. Die Scouts haben die Schwächen des Projekts gut benannt und konstruktive Ideen erarbeitet.

Scout-Ausbildung:

Die Ausbildung von sechs Schulstunden ist überschaubar und lässt sich gut in den Schulalltag integrieren. Die Scouts bekommen eine Vielzahl an Themen und Inhalten vermittelt und können selbst entscheiden, welche Inhalte sie an die jüngeren Schülerinnen und Schüler weitergeben möchten. Besonders die Arbeit mit den Facebookprofilen kommt in der Ausbildung der Scouts gut an. Die neue Erarbeitung des Themas Cybermobbing hat den Scouts auch gut gefallen.

Wissensvermittlung:

Die jüngeren Schülerinnen und Schüler finden die Arbeit mit den Scouts sehr toll. Im Schulalltag haben sie eher weniger mit den älteren Schülerinnen und Schülern zu tun. Sie genießen den Austausch und bewerten den Kontakt zu den älteren Schülerinnen und Schülern positiv. Die Ratschläge und Informationen der Scouts finden sie spannend und die Scouts glauben, dass sie Hinweise eher annehmen, als von den Lehrern. Die Informationen kommen authentisch herüber, weil die Scouts die Medien ebenfalls nutzen und die Chancen, Faszination aber auch Risiken der Netzwerke kennen. Lehrer bewerten die Wissensvermittlung auch sehr positiv. Viele Lehrkräfte haben rückgemeldet, dass sie im Schulalltag viel häufiger mit dem Peer-to-Peer-Ansatz arbeiten sollten. Sie hätten den Scouts die Wissensvermittlung nicht zugetraut und waren überrascht, wie gut das Konzept funktioniert.

Die Scouts lernen bei der Wissensvermittlung ebenfalls. Das Anleiten der jüngeren Schülerinnen und Schüler empfinden sie als spannende und interessante Erfahrung. Die Scouts haben ihre persönlichen Erfahrungen mit den Themenbausteinen gut eingebbracht.

Schwierigkeiten und Grenzen

Allgemein:

Es steht und fällt immer mit den Handlungskompetenzen der Schülerinnen und Schüler. Sowohl bei der Methodenerarbeitung, der Ausbildung als auch der Wissensvermittlung. Die Bereitschaft der Scouts ist Grundvoraussetzung für das Gelingen des Projekts.

Überarbeitung der Methoden:

Die persönliche Ansprache und ein passender Termin tragen wesentlich zum Erfolg des Projekts bei. Die Teilnehmerzahlen sind stark davon abhängig.

Die Scouts können nicht alle Themen umfassend bearbeiten. Die Stärken liegen bei einzelnen Themenbereichen, häufig interessengelagert. Die Erwartungen dürfen nicht zu hoch gesteckt werden. Außerdem hatten alle unsere Scouts eine mediale Vorbildung. Sie haben das „NetzwerkScout“-Projekt schon einmal mitgemacht und haben bei der Überarbeitung der Methoden darauf aufgebaut und ihre persönlichen Erfahrungen mit in das Projekt eingebracht. Ohne diese Vorbildung ist die Methodenerarbeitung wahrscheinlich viel aufwendiger.

Scout-Ausbildung:

Ein sehr knappes Zeitfenster für Präventionsprojekte. Die Scout-Ausbildung ist mit sechs Schulstunden sehr knapp berechnet.

Wissensvermittlung:

Die Klassenlehrerinnen und -lehrer sollten bei der Wissensvermittlung im Klassenverband dabei sein, um für Ruhe und einen geordneten Ablauf zu sorgen. Außerdem können auch die Lehrkräfte bei der Wissensvermittlung einiges mitnehmen. Die „Ausbildenden“ sollten bei der Wissensvermittlung nicht anwesend sein, um die Scouts nicht zu verunsichern. Wenn Fragen oder Probleme auftreten, können die Scouts die „Ausbildenden“ immer noch um Hilfe bitten. Zunächst sollten sie es aber alleine probieren.

Varianten, Erweiterungen, Modulationen

Das Projekt sollte immer spezifisch auf die Ressourcen vor Ort angepasst sein.

Abwandlungen sind sinnvoll und tragen zum Erfolg bei. Im Rahmen unseres Projekts wurde bereits mit unterschiedlichen Zielgruppen und Konzepten gearbeitet; beispielsweise bei der Wissensvermittlung mit dem Stationslauf oder im Klassenverband. Vorteile für den Stationslauf sind, dass die Schülerinnen und Schüler die Themen in kleineren Gruppen erarbeiten. Ein Nachteil ist, dass die Scouts nur einen kleinen Themenbereich vermitteln und dies dann in insgesamt neun Durchgängen. Dadurch ist der Stationslauf für die NetzwerkScouts sehr mühselig. Außerdem müssen die jüngeren Schülerinnen und Schüler nach zehn Minuten die Station wechseln. Die Themen können nicht nach Bedarf und Interesse länger oder kürzer bearbeitet werden. Dafür ist es für die jüngeren Schülerinnen und Schüler sehr abwechslungsreich.

Die Vorteile bei der Wissensvermittlung im Klassenverband sind, dass die Themen je nach Interesse unterschiedlich intensiv behandelt werden können und die Scouts mehr Themenbereiche haben, auf die sie sich vorbereiten müssen. Es ist für die Scouts daher eine größere Herausforderung. Ein weiterer Vorteil ist, dass man mit weniger Scouts im Klassenverband mehr jüngere Schülerinnen und Schüler erreicht. Die Scouts arbeiten im Klassenverband mit vierer oder sechser Teams von Schülerinnen und Schülern. Beim Stationslauf sind insgesamt mindestens 18 Scouts für zwei Klassen mit der Wissensvermittlung beschäftigt. Es ist also besonders wichtig, die Methoden auf die Zielgruppen, Voraussetzungen und Umstände anzupassen und nicht unkritisch zu übernehmen.

Materialien und Medienprodukte

Die entstandenen Materialien wurden bisher auf keiner Internetseite veröffentlicht. Interessierte können aber gerne Kontakt aufnehmen.

Steckbrief

Name: Carolin Kleene

Institution: Landkreis Emsland

E-Mail-Adresse: carolin.kleene@emsland.de

Homepage: www.emside.de

6. peer2peer - Onlinemobbing Guide Neu-Isenburg

Projektgruppe:

Sechs Jugendliche im Alter von 16 bis 18 Jahren

Zielgruppe:

Circa 1000 Kinder, Jugendliche und Erwachsene

Eingesetzte Medien:

Foto, Video, Audio, Web, Mobile, Reader

Checkliste für die Erarbeitung des Guides:

- Inhaltliche Gliederung (Was soll gesagt werden?)
- Stilistische Ausrichtung (Wie soll was gesagt werden?)
- Sprachliche Ausrichtung (fachlich korrekt, jugendlich) und optischer Eindruck der Broschüre
- Redaktionsplan (Wann soll was gemacht werden?)
- Räumlichkeiten/Workstations für die Textbearbeitung
- Unterstützung bei der Redaktionsarbeit, technischen Aspekte eines Print-Projekts und mediengestalterisches Fachwissen (Seitenzahlen festlegen, Druckdaten aufarbeiten, methodisches Vorgehen, gestalterische Konzepte etc.) (Bis auf das rein Handwerkliche/Gestalterische kann viel vom Projektdurchführenden übernommen werden, sofern dieser sich damit auskennt)
- Fachwissen für den Inhalt der Broschüre (Expertenwissen), sofern nicht durch den Projektdurchführenden gestellt
- Recherche-Materialien (Flyer, Broschüren, Informationen, Fachliteratur zu Onlinemobbing)
- Kosten: Druckkosten (je nach Auflage/Qualität ca. 800 €), Honorargelder (ca. 400 € Mediengestalter, ca. 250 € Expertenhonorar) und Personalkosten
pädagogische Betreuung (Im Falle der Peer-to-Peer-Präventionsprojekts getragen durch die Stadt Neu-Isenburg)

Checkliste für das Peer-to-Peer-Projekt:

- Kooperation mit den Schulorganen sicherstellen, damit sind in der Regel Räumlichkeiten, Strukturen, Teile des Finanzrahmens und große Materialteile abgedeckt
- Empfohlener Betreuungsschlüssel: nicht über 1:6
- Projektdurchführende mit Erfahrung in Gruppen- und/oder Peer-Arbeit
- Projektdurchführende sollten das thematische Fachwissen im Bereich Onlinemobbing haben (oder es sollten finanzielle Mittel zum Einkauf dessen zur Verfügung stehen (ca. 250 €))
- PC mit Internetzugang und Office Suite für Recherche, Vorbereitung, Beratung etc.
- Personalkosten für Projektdurchführende -Projektstelle

Projektbeschreibung

In Kooperation mit der Schulsozialarbeit der Goetheschule Neu-Isenburg wurden junge Heranwachsende zu Peer-Edukatoren bzw. -Edukatoren ausgebildet. Gemäß dem Motto „Schülerinnen und Schülern helfen sich gegenseitig“, haben Jugendliche, mit sehr guten Kenntnissen im virtuellen Raum, eine höhere Akzeptanz bei jüngeren Userinnen und Usern. Aufgrund der Altersstruktur sowie einer ähnlichen Lebenswelt

bringen die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren ein besseres Verständnis für die Belange und Probleme der jüngeren Mitschülerinnen und -schüler auf. Die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren vermitteln zwischen der virtuellen und realen Welt und den sich darin befindlichen Schülerinnen und Schülern. Sie helfen und unterstützen dabei, Veränderungen zuerst in der virtuellen und dann in der realen Welt umzusetzen. Da die Erstellung des Readers in ein größeres Projekt eingebunden war, war es eine von vielen Aufgaben der ausgebildeten Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren, den entstandenen Reader zu entwerfen.

Rahmenbedingungen

Das Projekt „peer2peer“ wird gemeinsam vom Infocafe Neu-Isenburg und der Schulsozialarbeit der Goetheschule konzipiert, durchgeführt und evaluiert. Die Verantwortlichkeit zu Fragen der Ausbildung und der Durchführung obliegt dem Infocafe. Organisatorisches und Einsatzplanung ist nach Absprache mit der Schule bzw. jeweiligen Einrichtungen zu klären. Die Verantwortlichkeit der jeweiligen Einsatzgebiete liegt bei den Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren selbst. Mögliche Finanzierungen der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren verlaufen nach Einsatzort getrennt.

Ausbildung der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren

Die Ausbildung der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren, jeweils drei bis neun Jugendliche pro Kurs, basiert auf einer Grundschulung von neun Stunden. Hier werden die Jugendlichen geschult und fit gemacht in allen Belangen des täglichen (Online)-Lebens sowie mit den theoretischen Grundlagen im Bereich Onlinemobbing und des No Blame Approachs vertraut gemacht. Einmal im Monat findet ein verpflichtendes Treffen statt. Hier werden die Einsatzmöglichkeiten geplant, anfallende Probleme besprochen und aktuelle Themen erörtert. Einmal im Quartal findet eine weiterführende Schulung für ca. drei Stunden statt. Auch diese ist verpflichtend. Je nach Bedarf können zusätzliche Beratungsstunden oder Schulungen anberaumt werden.

Ausbildungsinhalte

Die Inhalte der Ausbildung sind wie folgt:

- Vermittlung der aktuellen Jugendschutzbestimmungen
- Datenschutz und Urheberrecht
- Gefahren im Internet
- Onlinemobbing
- Mobbing und Onlinemobbing als Teile der Adoleszenz
- rechtlich relevante Aspekte um Mobbing und Onlinemobbing
- Deeskalationsstrategien
- No Blame Approach (Grundlagen)
- Social Networking
- Umgang mit Suchmaschinen im Internet (insbesondere für Kinder und Jugendliche)
- Richtige Recherche im Internet
- Kenntnisse von Spielen, Kommunikationswegen und Möglichkeiten
- Illegale sowie legale Anwendungen

Die Ausbildungsinhalte orientieren sich immer an den aktuellen Geschehnissen der virtuellen Welt und sind kontinuierlich zu überprüfen und zu erweitern.

peer2peer - Onlinemobbing Guide

Dank der Finanzierung durch peer³ können die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren einen Leitfaden zum Thema Onlinemobbing selbst erstellen. Dieser – für Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte verständliche – Leitfaden ist unter CC Lizenz frei verfügbar

(Auflage von 1000 im Print, online unter infocafe.org). Er wird damit eine große Hilfe in der Aufklärungs- und Präventionsarbeit an anderen Schulen sein. Der Leitfaden soll Schülerinnen und Schülern, Lehrkräften sowie Multiplikatorinnen und Multiplikatoren einen guten Einblick in das Feld Onlinemobbing gewähren. Besonderer Wert wird dabei darauf gelegt, dass die Inhalte für die Zielgruppe verständlich formuliert sind ohne dabei Fachlichkeit einzubüßen. Ein solcher Leitfaden konnte daher nur von Jugendlichen selbst verfasst werden, die selbst entschieden haben, wie sehr bei den einzelnen Punkten in die Tiefe gegangen wird. Dies war den Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren im Projekt insbesondere nach dem Studium bereits vorhandener Infomaterialien zum Thema Onlinemobbing besonders wichtig. Die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren sind der Meinung, dass die überragende Mehrheit der bereits vorhandenen Infomaterialien und Broschüren zum Thema Onlinemobbing große Mängel haben. Diese sind zum Beispiel: unverständliche Sprache, unrealistische Beispiele/Behauptungen und vor allem das Problem, dass die meisten ‚Anleitungen‘ wie man etwas einstellt bereits kurze Zeit nach dem Erscheinen nicht mehr zu verwenden sind, da die Websites/Einstellungen geändert wurden. Es war daher ein klares Ziel eine Borschüre herauszubringen, die keine dieser Mängel vorweist.

Schwerpunktthema Jugendmedienschutz

In einem Peer-to-Peer-Beratungs- und Betreuungsangebot wie diesem Projekt ist Jugendmedienschutz ein wichtiges Thema, das sich jedoch selten in den Vordergrund drängt. Grundlegende Fragen im Bereich Jugendmedienschutz müssen im Projekt umfangreich besprochen werden. Das Thema Jugendmedienschutz wurde aber nicht aktiv in die Info-Broschüre eingebaut. Die Jugendmedienschutz-Themen sollten die Fragen zu (Online-)Mobbing nicht verwässern oder überlagern. Die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren im Projekt selbst sind jedoch geschult, Jugendmedienschutz relevante Fragen zu erkennen und, bis zu einem gewissen Punkt, auch beantworten zu können. Jugendmedienschutz ist ein Themenbereich, der im Hintergrund oft eine Rolle spielt und viele Fragen bei Kindern und Jugendlichen aufwirft – nicht aber im Kontext des Mobbing, sondern vielmehr im Kontext der allgemeinen Mediennutzung. Dabei verhält es sich mit dem Themenbereich Jugendmedienschutz ähnlich wie dem Themenkomplex um Urheberrecht.

Es ist wichtig, dass die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren auf solche Fragen angemessen reagieren können und genug darüber wissen, um bei „Schlüsselbegriffen“ hellhörig zu werden und den Kontext zum Thema Jugendmedienschutz herstellen. Jugendmedienschutz ist ein unverzichtbares Nebenprodukt, wenn man sich mit dem Themenschwerpunkt (Online-)Mobbing beschäftigt.

Peer-to-Peer-Involvement

Die Grundidee als pädagogische Leitung war es, den Jugendlichen möglichst freie Hand zu lassen. Das bedeutete, es ihnen zu überlassen wer sich um was kümmert und in welchem Tempo oder welcher Reihenfolge sie Aufgaben angehen wollten. Die Planung sah vor, den Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren helfend zur Seite zu stehen, aber ihnen nicht die Leitung zu entreißen. Die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren waren und sind in fast alle Entscheidungsprozesse mit eingebunden. Das heißt, sie dürfen und sollen ihre Meinung, Erfahrung und Wünsche einbringen. Der Leitsatz „Hilfe zur Selbsthilfe“ ist also für das Konzept im Umgang mit den Jugendlichen durchaus repräsentativ.

Es stellte sich jedoch heraus, dass die Jugendlichen an manchen Stellen unabsichtlich überfordert wurden. Die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren hatten teilweise durchaus Probleme, selbstständig organisiert zu arbeiten. Aus Sicht der pädagogischen Leitung war das Kernproblem, dass von Anfang an feste und klare

Kommunikationswege hätten festgelegt werden sollen. Die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren selbst fanden sich von der Informationsmenge, mit der sie konfrontiert wurden, überfordert. Dabei kamen Schule, Privatleben, Schülervertretung, Peer-to-Peer-Projekt und Freizeit zusammen.

An einem gewissen Punkt im Projekt wurde dieses Kernproblem auch gut reflektiert von den Peer-Edukatorinnen und Edukatoren selbst angesprochen. Sie baten im Zuge dessen um deutlich aktivere Unterstützung seitens der pädagogischen Leitung. Seitdem wurde für Aufgaben immer eine Verantwortliche bzw. ein Verantwortlicher festgelegt, über den die Kommunikation läuft – was deutlich besser funktioniert.

Konkret auf die Info-Broschüre bezogen hatten die Peer-Edukatorinnen und Edukatoren auf alles Einfluss. Der erste Teil der Broschüre besteht aus Texten (Textbausteinen), die ursprünglich für die Ausbildung der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren benutzt wurden. Diese wurden durch die Peer-Edukatorinnen und Edukatoren über mehrere Etappen umgeschrieben. Ziel war es, dabei den Fachtext in einen für Kinder- und Jugendliche verständlichen Text umzuwandeln.

Der zweite Teil der Broschüre sind Texte und Inputs, die direkt von den Peer-Edukatorinnen und Edukatoren selbst erarbeitet wurden. Was ihnen dabei besonders wichtig war und welche Informationen sie wie weitergeben wollten, war die Entscheidung der Peer-Edukatorinnen und Edukatoren selbst.

Durch mehrfache Korrekturschleifen durch Stadt sowie Kolleginnen und Kollegen entstand am Ende aus beiden ‚Abschnitten‘ der Broschüre ein sprachlich weitgehend einheitlicher Text der fachlich-seriös, aber dennoch gut verständlich für jeden ist.

Die Entscheidung in welche Richtung das Designkonzept des Readers gehen sollte, war ebenfalls den Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren überlassen. Die Idee der Peer-Edukatorinnen und Edukatoren einen fachlich-seriösen ‚Look&Feel‘ anzustreben wurde von der pädagogischen Leitung dabei voll und ganz unterstützt. Die Peer-Edukatorinnen und Edukatoren wollten sich deutlich vom Image eines ‚fotokopierten Schülerflyers in Comic Sans‘ distanzieren.

Tipps & Tricks

Positive Erfahrungen

Trotz sehr fundierter Berufspraxis auch und vor allem im Bereich der modernen Medien und Onlinemobbing hat auch das Team (und Expertinnen und Experten des Infocafes Neu-Isenburg) neue Perspektiven aus dem Projekt mitnehmen können. Die Peers konnten auf vieles ein neues Licht werfen, das einem oft eine neue, bis dahin eher unbekannte, Facette der Materie eröffnete. Besonders gut hat das Zusammenführen von Fach- und Jugendsprache geklappt. Das Ergebnis ist ein fachlich präziser Text, der verständlich und glaubwürdig daherkommt – und daher von Kind, Jugendlichem, Lehrkraft, Eltern und Co. angenommen werden kann.

Es war aus der Perspektive der pädagogischen Fachkräfte durchaus faszinierend zu betrachten, wie angestoßen durch Reflexion, sich reines Alltagswissen der Peers in praktisch orientiertes Fachwissen umwandelt.

Durch die Präsentation in einer Broschüre konnte darüber hinaus eine besondere Anerkennung für die Arbeit der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren gegeben werden. Sie sehen, dass ihre Texte nicht nur für sich selbst oder das Projekt produziert werden, sondern dass sich die Arbeit lohnt und für andere zugänglich gemacht wird. Dies stärkt das Selbstvertrauen der Teilnehmenden. Durch die Präsentation für andere wiederum findet eine vertiefte Auseinandersetzung mit der Materie statt. Da die Ergebnisse öffentlich zugänglich sind, wurde besonderer Wert auf die Richtigkeit und Verständlichkeit der Informationen gelegt. Die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren wurden dazu befähigt, sich in die Rolle anderer, unterschiedlicher Zielgruppen hineinzudenken und die Thematik aus Sicht von Lehrern, anderen Schülerinnen und

Schülern und Sozialpädagoginnen und -pädagogen kennenzulernen. Dies stärkt vor allem das Verständnis für die Rolle und das Handeln der Erwachsenen. Sie sind zukünftig in der Lage die Handlungen dieser nicht pauschal einzuordnen, sondern können diese in einen größeren Zusammenhang stellen. Die Zwänge und Aufgabenbereiche der Erwachsenenwelt werden so für sie greifbar.

Schwierigkeiten und Grenzen

Projekte, die an einer Schule angegliedert sind, befinden sich zudem aber in einer besonderen Situation. Damit überhaupt irgendetwas getan werden kann, muss die Schule das Projekt unterstützen bzw. genehmigen. Gemeint ist vor allem, aber nicht ausschließlich, die Schulleitung. Hinzukommen der Lehrkörper, Schulsozialarbeit, Vertrauenslehrer, Schülervertretung, Schulelternbeirat und sogar die Hausverwaltung. All diese Personenkreise können zum Gelingen des Projekts beitragen oder das Projekt sogar massiv behindern. Die Zurverfügungstellung eines Raumes und eines Computers mit Internetzugang für die Beratung waren in diesem Fall mit erhöhtem Verwaltungsaufwand versehen. Gelöst wurde dies durch die Unterstützung von Lehrern, die gebeten wurden den Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren den Raum aufzuschließen. In diesem Raum findet sich ein Computer, welcher der Stadt gehört und über einen Surfstick, getrennt und unabhängig vom Schulnetzwerk, mit dem Internet verbunden ist.

Um mit einer Broschüre (oder sonstigem) in den Druck zu gehen, ist es sehr empfehlenswert Expertinnen und Experten um Hilfe zu bitten. Obwohl es heute durchaus technisch möglich ist, vieles selbst zu lösen, ist dies nicht empfehlenswert. Das Projektteam Neu-Isenburg wurde im Verlauf der Erstellung der Broschüre sehr oft mit technischen/fachlichen Hürden und Problematiken konfrontiert, die ohne Beratung nicht zufriedenstellend hätten gelöst werden können.

Es kann nicht sichergestellt werden, dass die Schülerinnen und Schüler ein Beratungsangebot wahrnehmen. Es empfiehlt sich als pädagogische Leitung einen ‚Notfallplan‘ parat zu haben, um möglichen Frustrationsmomenten den Wind aus den Segeln zu nehmen.

Die strukturelle Trennung von geförderter Info-Broschüre und dem, von der Stadt Neu-Isenburg getragenen, Peer-to-Peer-Präventionsprojekts war stellenweise kompliziert.

Varianten, Erweiterungen, Modulationen

Die Erstellung einer Info-Broschüre ist, unabhängig zum Inhalt, vor allem Redaktionsarbeit. Solange sichergestellt werden kann, dass fachliche Inhalte stimmen (Expertinnen- und Expertenwissen), kann quasi zu jedem Themenbereich eine Broschüre erarbeitet werden.

Für das Peer-to-Peer-Projekt an sich gilt derselbe Grundsatz: Die Vorteile eines Peer-to-Peer-Ansatzes sind nicht an das Thema gebunden. In der Konstellation an der Goetheschule Neu-Isenburg wäre es ebenso möglich gewesen, die Präventionsarbeit und thematische Ausrichtung auf Suchtprävention, Drogen, Alkohol und Rauchen oder auch Sexualaufklärung zu richten. In all diesen Themenfeldern ist der Zugang auf ‚Augenhöhe‘, der in Peer-Konstellationen besteht, ein unbeschreiblich wertvolles Werkzeug, das Pädagoginnen und Pädagogen selbst nicht zur Verfügung steht. Diese Methodik kann sogar von Themen-AGs oder Hobby-AGs innerhalb der Schule genutzt werden, die durch Eigeninteresse und Eigenengagement der Schülerinnen und Schüler betrieben werden.

Dies alles gilt natürlich unter der Prämisse, dass Expertinnen- und Expertenwissen sowie ein fundiertes thematisches Fundament vorhanden sind. Ebenfalls ist es unabdingbar,

dass bei einem schulischen Projekt die Schulleitung dahintersteht. Ansonsten ist es quasi nicht umzusetzen.

Materialien und Medienprodukte

Die Info-Broschüre „peer2peer Guide – Onlinemobbing“ wurde in einer Auflage von 1000 Stück gedruckt. Zusätzlich zum beiliegenden Rezensionsexemplar können gerne weitere Kopien übersandt werden (solange noch vorhanden).

Seit Ende Mai 2013 steht die Broschüre auch als PDF gegebenenfalls ePub/mobi zum Download zur Verfügung. Aktuell ist geplant, der Onlineversion noch ein paar Arbeitsmaterialien und weitere Verweise beizufügen.

Verfügbar wird die Onlineversion dann über www.infocafe.org sein sowie (nach Plan) aber auch über die Seite der Goetheschule Neu-Isenburg (www.goetheschule-neu-isenburg.de).

Steckbrief

Name: Stephan Schölzel

Institution: Infocafe Neu-Isenburg

E-Mail-Adresse: stephan.schoelzel@stadt-neu-isenburg.de

Homepage: www.infocafe.org

7. Online Scouts am städtischen Gymnasium Ahlen

Scout-Ausbildung für Achtklässlerinnen und Projekttage für die fünften Klassen

Projektgruppe:

Sechs Jugendliche im Alter von 13 bis 14 Jahren

Zielgruppe:

Circa 90 Kinder, Jugendliche

Eingesetzte Medien:

Foto, Web

Checkliste

- (PC-)Raum für regelmäßige Treffen
- Aula (o. ä. großer Raum) für Projekttage
- Regelmäßige Projekttreffen (wöchentlich für ein bis zwei Stunden)
- Sechs bis zehn Teilnehmende
- Zwei (medien-)pädagogische Fachkräfte
- PCs mit Internetanschluss, Textverarbeitung, Drucker
- (Unterrichts-)Materialien von klicksafe.de, Internet-ABC, saferinternet.at, schülerVZ, Surf Fair – Schluss mit Cybermobbing
- Bastelmanualien
- Präsentationsmaterialien (Flipchart, Stellwände)
- Beamer
- Digi-Cam

Projektbeschreibung

Das Projekt „Online Scouts“ ist am städtischen Gymnasium Ahlen Teil eines neuen, jahrgangsstufenübergreifenden Gesamtkonzeptes zur Erweiterung der Schülerkompetenzen im Umgang mit neuen Medien. Vor dem Hintergrund, dass Medien – und ganz speziell das Internet – fester Bestandteil der Lebenswelt von Heranwachsenden und somit auch aus dem Kontext Schule nicht mehr wegzudenken sind, wurde von Schulleitung, Lehrkräften und Schulsozialarbeit in Kooperation mit dem städtischen Jugendamt ein Medienkonzept erarbeitet, das nach und nach realisiert und dauerhaft im Schulprogramm verankert werden soll. Dieses enthält neben dem „Online Scout“-Projekt, mit dem die fünften und achten Klassen angesprochen werden, auch noch Bausteine für die anderen Jahrgangsstufen der Sek I. Die Grundidee des „Online Scout“-Projekts ist, dass ältere Schülerinnen und Schüler (8. Klasse) zu Profis im Medienbereich ausgebildet werden, sie in einem nächsten Schritt ihr Wissen im Sinne eines Peer-to-Peer-Ansatzes an jüngere Schülerinnen und Schüler weitergeben und ihnen anschließend ein Jahr lang als Ansprechpartnerinnen und -partner bei Fragen und Problemen im Bereich Medien zur Verfügung stehen.

Schwerpunktthema Jugendmedienschutz

Das Thema Jugendmedienschutz war eines der Grundsteine des Projekts. Medien bestimmen in immer stärkerem Maße den Alltag von Jugendlichen. Dementsprechend sind sie auch aus der Schule nicht mehr wegzudenken. Das Internet wird inzwischen von vielen Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräften produktiv für den Unterricht

genutzt. Recherchen für Referate bei Google oder Wikipedia sowie die Bildersuche zur Gestaltung von Plakaten stehen auf der Tagesordnung. Und selbst soziale Netzwerke werden mittlerweile als adäquates Kommunikationsmittel zwischen Schülerinnen und Schülern sowie Lehrkräften genutzt. Allerdings haben vor allem Letztere auch ihre Schattenseiten, die im schulischen Alltag an unterschiedlicher Stelle zum Tragen kommen. Nicht nur Cybermobbing ist seit geraumer Zeit ein Thema am städtischen Gymnasium. Ebenso gibt es Schülerinnen und Schüler (sowie mitunter auch Lehrkräfte), die im Netz leistungsfertig sowohl mit eigenen aber auch mit fremden Daten umgehen und sich der Folgen, die ein solches unüberlegtes Verhalten im Internet haben kann, oftmals scheinbar nicht bewusst sind. Bezuglich Datenschutz, Privatsphäre-Einstellungen sowie AGBs und Urheberrechten herrschen sowohl Unwissen als auch Unsicherheit. An dieser Stelle setzt das Projekt an. Die „Online Scouts“ werden während der Ausbildung zu den genannten Themen geschult. Sie beschäftigen sich mit den Möglichkeiten und Gefahren des Internets und gehen den Risiken auf den Grund, die das weltweite Netz vor allem für Kinder und Jugendliche birgt. Ihr neu erworbene bzw. vertieftes Wissen geben sie anschließend, in der zweiten Projektphase, an ihre jüngeren Mitschülerinnen und -schüler weiter, so dass auch diese zu einem kritischen Umgang mit dem Web 2.0 angeregt werden.

Peer-to-Peer-Involvement

Wie oben bereits erwähnt, wurden sowohl das Konzept zum Projekt als auch der Ablauf der Scout-Ausbildung im Wesentlichen von pädagogischen Fachkräften entwickelt. Die Jugendlichen und ihre Interessen wurden bei der Ausbildung aber insofern einbezogen, als dass sie eigene Themen einbringen und dadurch das Programm mitgestalten konnten. Einen weitaus höheren Stellenwert hatte der Peer-to-Peer-Ansatz dann jedoch bei der Entwicklung und Durchführung der Projekttage für die fünften Klassen. Im Folgenden werden Vor- und Nachteile hinsichtlich des Peer-to-Peer-Ansatzes aufgeführt, die bei dem bereits erwähnten Projektbesuch von Karen Schönherr (medien+bildung.com) herausgearbeitet wurden.

Für die Eignung des Projektsettings für Peer-to-Peer-Aktivitäten sprechen folgende Punkte:

- Der Altersunterschied zwischen Vermittelnden und Lernenden ist ausreichend groß. Die „Online Scouts“ sind der Meinung, dass die Schülerinnen und Schüler der fünften Klassen sie respektvoll betrachtet und als Mitschülerinnen und -schüler wahrgenommen haben, die ihnen etwas vermitteln konnten. Sie haben alle den Eindruck, die jüngeren Schülerinnen und Schüler hätten etwas gelernt.
- Für die „Online Scouts“ stand zu Beginn der Ausbildung fest, dass es Projekttage mit den fünften Klassen geben wird, die sie ausrichten. Sie hatten damit ein klares Ziel, das für sie als extrinsische Motivation wirkte. Mit diesem Setting wurden die Ausbildungsinhalte während der Schulungsphase besser verinnerlicht, weil schon deren Weitervermittlung mitgedacht werden konnte.
- Die hohe Anzahl an Durchführungen brachte für die „Online Scouts“ ein hohes Maß an Erfahrung. Statt mit einer einzelnen Durchführung konnten sie so Unterschiede zwischen verschiedenen Gruppen erkennen und entsprechend darauf reagieren.
- Die Unterstützung durch peer³ brachte eine zusätzliche extrinsische Motivation durch die besondere Wertschätzung der Qualität des Projekts. Die Identifizierung mit dem Projekt konnte so gesteigert werden. Den Mädchen war die Wertschätzung des Projekts durch die Förderung bewusst und sie haben sich sehr über den externen Input und die Aufmerksamkeit gefreut.
- Die Einbindung in die Schulstruktur war insofern gut, als dass die „Online Scouts“ für die drei Projekttage vom Unterricht befreit wurden. Dies wurde erleichtert durch die Tatsache, dass alle Mädchen aus einer Klasse kamen.

- Die „Online Scouts“ probierten ihre Stationen vor der Umsetzung aneinander aus. Das hatte a) den Vorteil, dass mit den richtigen Projekttagen alles schon bekannt war und b) schulten sich die „Online Scouts“ in ihren Expertenbereichen gegenseitig.
- Die Presseberichterstattung über die „Online Scouts“ und deren Projekttage hat die Identifikation der „Online Scouts“ mit dem Projekt nochmals gesteigert. Die Presse war zum zweiten Tag eingeladen.

Negative Aspekte:

- Wie bereits angedeutet, war die Integration des Projekts in die Schule zu weiten Teilen förderlich. Problematisch war sie jedoch zwischenzeitlich in der Hinsicht, dass es Probleme mit der Raumbelegung gab oder andere schulische Termine (Wandertag, andere Projekttage) in die Projektzeit fielen.
- Der Zeitfaktor war generell ein großes Problem während des Projekts. Zusätzliche Projekttreffen im Nachmittagsbereich waren an anderen Tagen kaum möglich, da die Schülerinnen aufgrund diverser (sowohl Schul- als auch Freizeit-)Aktivitäten stark eingebunden waren und es keinen anderen Zeitpunkt gab, an dem alle konnten.
- Die hohe Anzahl an Durchführungen der Stationen (an drei Tagen insgesamt zwölfmal) führte teils zum ‚Runterrattern‘ der Inhalte durch die „Online Scouts“. Dies könnte dadurch verhindert werden, dass die Jugendlichen im Vorfeld stärker auf diesen Effekt vorbereitet werden.

Tipps & Tricks

Positive Erfahrungen

- Bezuglich der Methoden für den Stationenlauf:
Nachdem die Themen für die einzelnen Stationen gewählt waren, konnten sich die Mädchen jeweils zu zweit für eine Station entscheiden, zu der sie die Inhalte mit entsprechenden Methoden vorbereiten sollten.
Die Ideenvielfalt war groß und der nächste Schritt bestand darin, herauszuarbeiten, welche Methoden sich innerhalb eines Projekttages mit den zeitlichen und räumlichen Rahmenbedingungen am besten umsetzen ließen. So ließen z. B. zwei Gruppen („Soziale Netzwerke“ und „Bilder und Videos“) ihre erste Wahl, nämlich ein Theaterstück aufzuführen, wieder fallen und entschieden sich stattdessen dazu, eine kurze Geschichte zu schreiben. Bei den Geschichten konnten sie ihrer Fantasie freien Lauf lassen, hatten viel Spaß dabei und die passenden Ideen, wie sie diese an den Stationen mit einbinden konnten. Außerdem entwickelten die Mädchen an der Station „Bilder und Videos“ eigene Beispiele zu den Themen Urheberrecht und Recht am eigenen Bild. Die Mädchen, die die Station „Cybermobbing“ vorbereiteten, wandelten selbstständig fertige Materialien für ihre Station um.
- Bezuglich der Rolle als Scout beim Stationenlauf:
Es war deutlich zu beobachten, dass die „Online Scouts“ bei den Projekttagen, die sie mit den Schülerinnen und Schülern des 5. Jahrganges durchführten, von Tag zu Tag immer sicherer geworden sind. Das Selbstbewusstsein der „Online Scouts“ ist schon bei der Vorstellung der eigenen Person und Funktion von Durchgang zu Durchgang gestiegen. Auch die Inhalte, die sie vermittelten, verfestigten sich mit der Anzahl der Durchführungen. So konnten sie immer besser auf die einzelnen Gruppen, die an ihrer Station waren, eingehen und entsprechend auch reagieren. Es war sehr positiv mit anzusehen, mit welchem Spaß sie zum Teil in der Rolle der Lehrenden, der Scouts, agierten und damit auch spielten. Sie waren sich alle ihrer Rolle bewusst und konnten sie, neben der Anstrengung, auch genießen.
- Im Rahmen der Zukunftswerkstatt:

Nach der Durchführung der Projekttage wurde bei dem oben erwähnten Treffen mit Karen Schönherr u. a. eine halbe Stunde lang gemeinsam mit den Schülerinnen eine „Zukunftswerkstatt“ durchgeführt. In zwei Gruppen geteilt haben sich die Mädchen Gedanken über die mögliche Weiterarbeit der „Online Scouts“ gemacht. Auch hier sprudelten die Ideen, die danach entsprechend auf einem großen Plakat zusammengetragen wurden. Regelmäßige Sprechstunden, Veranstaltungen für Lehrkräfte, Unterstützung der nächsten Scouts, Elternabende – dies sind nur ein paar von vielen Ideen, die die „Online Scouts“ gerne umsetzen würden.

Schwierigkeiten und Grenzen

- Bezuglich der durch die Schule vorgegebenen Rahmenbedingungen (Terminplanung):
Wie schon an anderer Stelle beschrieben, war die Integration des Projekts in der Schule sehr willkommen, auch weil es Teil eines neuen, jahrgangsstufenübergreifenden Gesamtkonzeptes zur Erweiterung der Schülerinnen- und Schülerkompetenzen im Umgang mit neuen Medien ist. Bei der praktischen Umsetzung kam es manchmal zu Überschneidungen mit anderen schulischen Terminen, die kurzfristig gesetzt worden sind, so dass ein Teil der Projekttreffen ausfallen musste.
- Bezuglich der Räumlichkeiten und technischen Möglichkeiten:
Schwierig gestaltete sich zum Teil auch die Raumbelegung der PC-Räume, da diese oft viel besetzt sind und gerne auch spontan von Lehrkräften genutzt werden. Weiter sollte bedacht werden, auf jeden Fall eine Ansprechperson zu haben, die für die Technik in den PC-Räumen zuständig ist und bei Fragen behilflich sein kann. Meistens sind die Schul-PC-Räume mit Filter-Software ausgestattet, die für die Recherche im Rahmen von Scout-Projekten nicht geeignet ist, da zu viele ‚wichtige‘ Seiten nicht erreichbar sind. Seiten wie youtube.de, facebook.de, watchyourweb.de etc. sollten funktionieren, um sich z. B. Spots und Clips anschauen zu können. Ebenfalls sollte es möglich sein, einen Blick auf die AGBs, Privatsphäreinstellungen, auf spezielle Facebook-Seiten oder Seiten von anderen sozialen Netzwerken werfen zu können. Hilfreich ist ein fest installierter Beamer im PC-Raum. Die Login-Daten für die Schüler- und den Lehrer-PC sollten für den Zeitraum des Projekts bekannt sein.
- Bezuglich der Freiwilligkeit:
Die Ausbildung der „Online Scouts“ war nicht in die Schulunterrichtszeiten eingebettet, sondern für die Schülerinnen waren es zusätzliche Zeiten, die sie in die Scout-Ausbildung eingebracht haben. Die sechs an dem Projekt beteiligten Schülerinnen waren hoch motiviert und bleiben die ganze Zeit dabei. Dies ist aber mit Sicherheit keine Selbstverständlichkeit und es wäre beispielsweise einfacher, die Ausbildung als Wahlpflichtfach anzubieten.

Steckbrief

Name: Lena Timmer

Institution: Städtisches Gymnasium Ahlen (Schulsozialarbeit)

E-Mail-Adresse schulsozialarbeit@staedtischesgymnasiumahlen.de

Homepage www.staedtischesgymnasiumahlen.de

Name: Ulrike Gerhards

Institution: Stadt Ahlen, Fachbereich Jugend und Soziales, Jugendmedienschutz

E-Mail-Adresse: gerhardsu@stadt.ahlen.de

Homepage: www.ahlen.de

8. Placity

Projektgruppe:

Fünf Schüler im Alter von 17 bis 19 Jahren

Zielgruppe:

Circa 50 Kinder, Jugendliche, Erwachsene

Eingesetzte Medien:

Foto, Video, Audio, Web, Mobile, Games

Checkliste

- Computer mit Internetzugang mit der neuesten Firefox-Version (Version 18+)
- Evtl. Bildbearbeitungssoftware (z. B. Gimp)
- Android-Smartphones mit Kamera und Internetzugang (mindestens am Arbeitsort)

Projektbeschreibung

Das „Kaiserdom APP Project“ besteht aus einer fünfköpfigen Gruppe von Oberstufenschülern, die mit „Placity“ eine individuell einsetzbare App, welche zum Beispiel als Stadtführung, Schnitzeljagd, Erlebnistour, Audioguide oder Informationsapp zum Einsatz kommen kann, geschrieben haben. Mit Hilfe des – ebenfalls selbst geschriebenen – webbasierten Programms „QuestionEditor“ ist es möglich, die Inhalte selbst zu gestalten. Hierbei können Text, Single- und Multiple-Choice-Fragen, Input-Fragen, jedoch auch Medien wie Bilder, Videos, Audiodaten und Waypoints in die App eingefügt werden.

Im Laufe des peer³-Förderungszeitraumes wurde auch eine kostenlose 20-seitige Broschüre verfasst, welche für Projektdurchführende konzipiert wurde. Darin wird Schritt-für-Schritt erklärt, wie ein Workshop ablaufen kann, welche Vorbereitung nötig ist und welche Voraussetzungen erfüllt werden sollten. Bei der Broschüre selbst, jedoch auch beim „QuestionEditor“ wurde darauf geachtet, es so einfach und verständlich wie möglich zu halten, damit auch technische Laien gut damit zureckkommen.

Schwerpunktthema Jugendmedienschutz

Jugendliche entwickelten für andere Jugendliche Spiele für die App „Placity“ und schlüpften dabei selbst in eine Rolle, in der sie sich Gedanken darüber machen mussten und feststellten, wieso Jugendmedienschutz wichtig ist. Bei der Konzepterstellung für ein neues Spiel machten sich die Workshop-Teilnehmenden Gedanken, wie Jugendliche erreicht werden können und was schädlich sein könnte. Da bei der App eher ‚trockene‘ Inhalte, die eigentlich für Erwachsene bestimmt sind für Jugendliche aufbereitet werden, müssen die Spiele nicht nur besonders ansprechend für junge Personen sein, sondern auch inhaltlich so ‚gefiltert‘ werden, dass Themen, die in Konflikt zum Jugendmedienschutz stehen, nicht vorkommen. Auch bei der privaten Spielerstellung mit dem „QuestionEditor“ müssen sich die Autorinnen und Autoren mit Jugendmedienschutz beschäftigen und auf seine Einhaltung achten. Dass in der App keine gewaltverherrlichenden, pornografischen und menschenverachtenden Inhalte verwendet werden dürfen, versteht sich von selbst.

Peer-to-Peer-Involvement

Zum Kernkonzept vom „Kaiserdom APP Project“ gehört die Spielerstellung in Workshops von Jugendlichen für Jugendliche. Sowohl bei den Workshops, als auch bei der eigenen Spielerstellung ist es Aufgabe, sich Gedanken darüber zu machen, wie die Inhalte so dargestellt werden können, dass andere Jugendliche Interesse daran zeigen. Da die Schülerinnen und Schüler aus eigener Erfahrung wissen, was für ihre Altersgruppe ansprechend ist und der Gedankengang meist sehr ähnlich ist, können andere Jugendliche besser angesprochen werden, als wenn nur Erwachsene, die nicht die Nähe zur Zielgruppe haben die Themen erarbeiten würden. Die jungen Workshop-Teilnehmenden hatten meist eine klare Vorstellung von der geplanten Umsetzung und konnten ihre Pläne ohne größere Probleme umsetzen.

Tipps & Tricks

Positive Erfahrungen

Konzepte zu Apps, mit denen man Stadtführungen machen kann, gibt es schon. Doch beim „Kaiserdom App Project“ gibt es zwei wesentliche Unterschiede: Zum einen sind Jugendliche im Wesentlichen die Zielgruppe und mit einer spielerischen Storyline können auch für sie eher trockene Themen interessant gestaltet werden. Das andere Unterscheidungsmerkmal ist, dass die Spiele sehr einfach selbst erstellt werden können. Daraus ergibt sich auch ein weiterer Aspekt, nämlich die Spielerstellung von Jugendlichen für Jugendliche, wodurch die App auch geprägt wird. Jugendliche können so auf einfachem Wege ihre eigene App erstellen, was in der heutigen Zeit mit Smartphones und Tablets nicht nur auf reges Interesse stößt, sondern auch die Funktionsweise etwas näher bringen kann. Hier geht es zwar nicht um die Programmierung einer App durch die Jugendlichen, jedoch werden die Inhalte, die eine App ausmachen hier nähergebracht und man erfährt, was hinter dem inhaltlichen Teil einer App steckt. Durch die einfache Handhabung lässt sich auch im Unterricht der Einsatz und die Verwendung moderner Medien erproben ohne neues Material anschaffen zu müssen, da mittlerweile fast jede und jeder Jugendliche ein Smartphone besitzt. Ist ein Thema gegeben, kann fast aus dem Stand heraus eine eigene App entwickelt werden, der Unterricht wird interessanter gestaltet und durch die andere Denkweise, nämlich mit der Fragestellung „Wie erkläre ich einen Sachverhalt möglichst einfach, leicht verständlich und gleichzeitig interessant?“ werden auf neue Art Dinge gelernt und mit der App direkt für andere Jugendliche nutzbar gemacht. Aber auch außerhalb der Schule lässt sich so etwas umsetzen, auch als Einzelperson.

Schwierigkeiten und Grenzen

Schwierigkeiten gab es zu Beginn auf Seiten der Technik. Dies beschränkte sich allerdings in der Regel auf kleine Bugs, die behoben werden konnten. Problematisch war dabei aber, dass in Schulen mit eingeschränkten Nutzungsrechten am Computer Netzwerkprobleme bei der Verwendung des „QuestionEditors“ auftraten. Im Moment gibt es leider noch relativ wenige Gruppen, die mit „Placity“ und dem „QuestionEditor“ arbeiten, was sich allerdings durch die Broschüre voraussichtlich ändern wird.

Varianten, Erweiterungen, Modulationen

Die App kann in einem breiten Bereich eingesetzt werden. Dabei kann z. B. auf die spielerische Komponente verzichtet werden und eine sachliche Museumstour oder ein Audioguide erstellt werden. Der Gestaltung eines Spiels sind eigentlich keine Grenzen gesetzt. Die Medientypen, also Fragen, Texte (auch unter Verwendung eines Avatars), Bilder, Videos und Sounds können beliebig eingesetzt werden. Allerdings sieht das aktuelle Konzept vor, Nutzerinnen und Nutzer anhand einer festgelegten Abfolge von Stationen durch die Storyline oder eben Ausstellungen zu führen. Hier könnte eine

variable Reihenfolge durchaus sinnvoll sein, weil so in Museen einzelne Stationen, von der Reihenfolge unabhängig besichtigt werden können und über den Scan eines QR-Codes der Nutzer den Weg selbst auswählt. Das Design ist aktuell auch noch festgelegt und bis auf das Bild des Avatars können Dinge wie Farbschema, Logos etc. nicht verändert werden. Hier ist es denkbar verschiedene Designs, die sich in Farbe und Form unterscheiden, anzubieten, die der Autor des Spiels dann passend zu seinem Inhalt auswählen kann. Und dann kann die App mit neuen technischen Funktionen ausgestattet werden. Dies könnte z. B. die Einbindung von Kartendiensten wie Google Maps sein. Aktuell ist „Placity“ nur auf Android-Geräten lauffähig. Hier ist eine iOS Version in Zukunft geplant.

Materialien und Medienprodukte

Während des Projekts ist in erster Linie die App „Placity“ (www.kaiserdom-app.de) und der „QuestionEditor“ (<http://kaiserdomapp.medienundbildung.com/homepage/questioneditor/>) entstanden, welche den Kern des Projekts bilden. Daraus ergab sich dann die Erstellung einer 20-seitigen Broschüre, die als Leitfaden und Bedienungsanleitung für die Benutzung beider im Rahmen eines eigenen Projekts dienen soll (http://www.kaiserdom-app.de/materials/guide_web/index.html). Auch sind bestickte Poloshirts, Visitenkarten und ein Roll-Up entstanden.

Steckbrief

Name: Benedikt Dassler, Niels Münzenberger, Fabian Kögel, Leonard Nürnberg, Johannes Schantz

Institution: Kaiserdom App Project

E-Mail-Adresse: info@kaiserdom-app.de

Homepage: www.kaiserdom-app.de

9. Reflect! Medien gemeinsam nutzen, analysieren und bewerten

Projektgruppe:

Vier Studierende der HAW, drei Ehrenamtliche des Jugendrotkreuz im DRK
Landesverband Hamburg
im Alter von 16 bis 29 Jahren

Zielgruppe:

Circa 30 Kinder und Jugendliche

Eingesetzte Medien:

Foto, Video, Web, Mobile, freie Medienwahl in den Teilprojekten der Studierenden

Checkliste

Räumliche, zeitliche und strukturelle Rahmenbedingungen

- Projektplanung für ca. ein halbes Jahr anvisieren, Vorlaufzeit mindestens zwei Monate durch Abstimmungsprozesse besonders in der Hochschule (insbesondere Abrechnungsverfahren durch Kooperation/Drittmittel)
- Raumkapazitäten der beteiligten Einrichtungen nutzen, insbesondere Medienzentrum der Hochschule(n)
- Regelmäßige Projekttreffen einplanen, allerdings außerhalb der Kernarbeitszeiten
- Günstige Rahmenbedingungen schaffen, wie die Anerkennung des Engagements in den Hochschulen durch Credit Points oder andere spezifische Modelle zur Anrechnung und die Würdigung des ehrenamtlichen Engagements in den beteiligten Einrichtungen

Gruppengröße

- Die Planung des Projekts sieht eine maximale Teilnehmerzahl von 18 vor
- Pro Teilprojekt sollten mindestens eine Ehrenamtliche oder ein Ehrenamtlicher und eine Studierende oder ein Studierender interagieren, höchstens insgesamt vier Teilnehmende pro Gruppe

Nötige Vorkenntnisse und Anforderungen an die Projektdurchführenden

- Vorkenntnisse bei den Teilnehmenden:
 - Fähigkeiten in der Selbstorganisation (insbesondere Gruppenarbeit, Zeitplanung, Kommunikation)
 - Interesse an der Auseinandersetzung mit und über Medien
- Vorkenntnisse bei den pädagogischen Fachkräften:
 - Medienwissen (insbesondere Medienvielfalt, Sozialisationsbedingungen)
 - Wissen über beteiligte Institutionen und daraus resultierende Herausforderungen in der Kooperation

Benötigte Hard- und Software

- Computer/Laptop
- Beamer/Interactive Whiteboard
- iPad/Tablet
- Fotoapparat
- Videokamera
- Projektblog (oder vergleichbares Kommunikationsangebot mit Möglichkeiten der Veröffentlichung)
- Generell galt das Motto: „BYOD – Bring Your Own Device“ (im Fall fehlender

Medienausstattung hätte die HAW als Back-up unterstützt)

Projektbeschreibung

Grundidee und Ziele des Projekts „Reflect!“

Das Projekt „Reflect! Medien gemeinsam nutzen, analysieren und bewerten“ sucht nach Möglichkeiten, *Medienkompetenzen* von Jugendlichen mithilfe eines Peer-Coaching-Ansatzes in der Jugendbildung zu fördern. Neben dem gemeinsamen Gebrauch von Medien ist vor allem die strukturierte Analyse sowie die gemeinsame Nutzung und Bewertung von Medien im Sinne des Jugendmedienschutzes wichtig, um alltägliche Routinen im Umgang mit Medien zu hinterfragen und Medien im Sinne des Projektziels zu reflektieren. Die Teilprojekte können laut Ausschreibung im Bereich digitale Spaltung, Fragen des Medienrechts (Urheberrecht, Lizensierung), bürgerschaftliches Engagement mit Medien, Herausforderungen intergenerationaler Medienarbeit etc. liegen, wobei den Beteiligten keine weiteren Vorgaben in der Wahl des Themas über die Rahmung „Jugendmedienschutz“ hinaus gemacht werden.

„Reflect!“ fußt auf einer *Kooperation* zwischen dem Jugendrotkreuz im DRK Landesverband Hamburg e.V. und der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW). Es richtet sich an Jugendliche, die ehrenamtlich beim Jugendrotkreuz tätig sind und regelmäßige Treffen für Jugendgruppen anleiten und begleiten. Die durch das Projekt initiierte Verknüpfung von formellen und non-formalen Lernorten stellt für Ehrenamtliche und Studierende ein relevantes Erfahrungsfeld dar, mit dem sie in späteren sozialen wie auch beruflichen Handlungsfeldern konfrontiert sein werden. Darüber hinaus können sie Praxiserfahrungen ausbauen, denen sie in ihrer persönlichen und beruflichen Entwicklung hohe Relevanz beimessen.

Die primären *Ziele des Projekts* sind daher die selbstverantwortliche Konzeption, Gestaltung und Implementierung eines eigenen Medienprojekts in einer Peer-Gruppe zum Thema „Medien und Jugendmedienschutz“ sowie die Entwicklung von medienpädagogischer Kompetenz durch Peer-Coaching. Daneben werden weitere Ziele verfolgt, z. B. die Entwicklung von Wissen über Medien, Fähigkeiten in der kreativen Gestaltung von Medien sowie die Förderung eines selbstbestimmten Umgangs mit (digitalen) Medien.

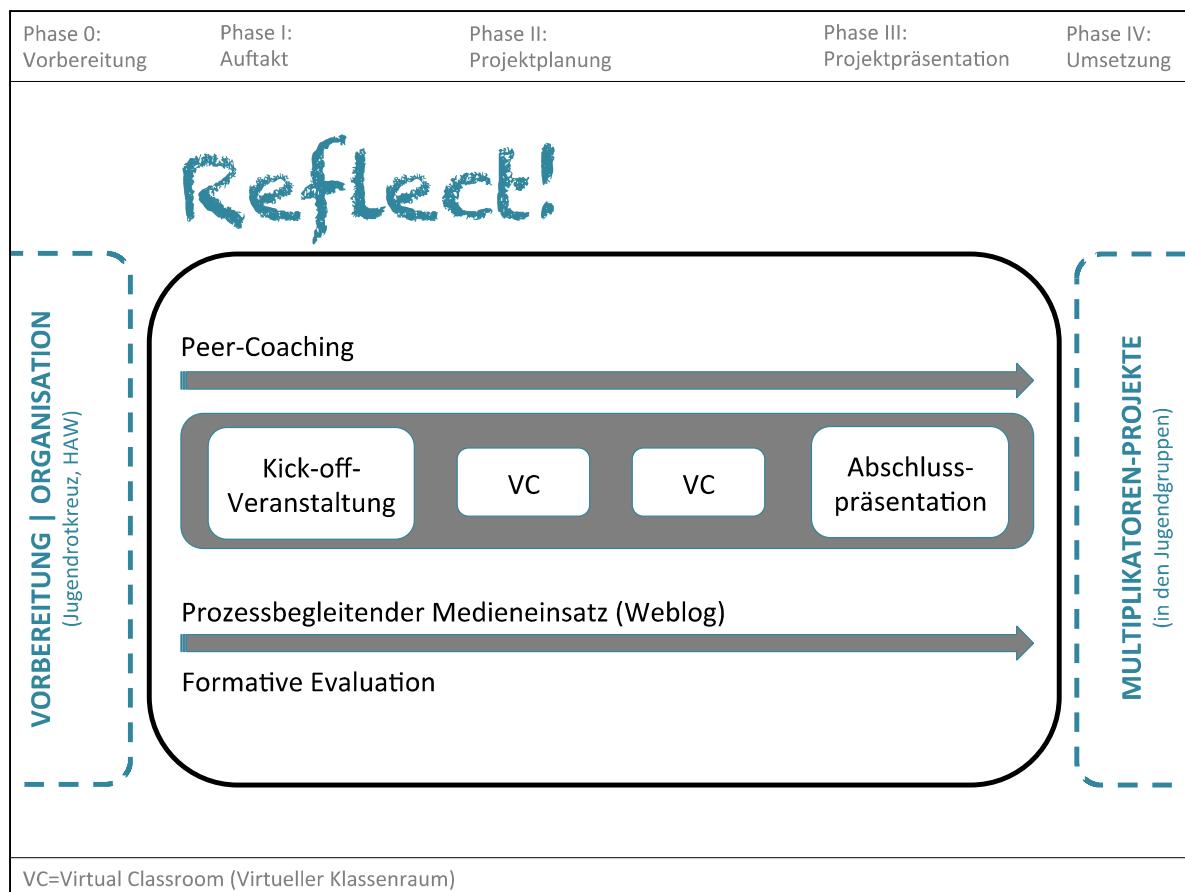


Abbildung 1: Aufbau des Projekts „Reflect!“

Zum didaktischen Konzept von „Reflect!“ gehört die *handlungsorientierte Herangehensweise*. Die Ehrenamtlichen und Studierenden arbeiten selbstorganisiert, müssen sich in der Projektlaufzeit eigene Ziele setzen und im Team Antworten auf offene Fragen im Bereich Medien und Jugendmedienschutz suchen. Die eigenen Medien(Teil-)Projekte werden durch die Tandems selbstverantwortlich in den verschiedenen Projektphasen konzipiert (Abbildung 1).

Die Präsenztreffen werden um *virtuelle Lernräume* („virtueller Klassenraum“, Adobe Connect) ergänzt. Auch wird eine Abschlusspräsentation im Audiovisuellen Medienzentrum der HAW in das Projekt integriert. Die verschiedenen Treffen ermöglichen einen Austausch über die Teilprojekte und eine Rückmeldung durch die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren. Die Realisierung der Projekte mit den Jugendlichen vor Ort stellt die letzte Phase des Gesamtprojekts dar. Lernprozessbegleitend werden digitale Werkzeuge eingesetzt, als deren Dreh- und Angelpunkt der Projektblog gilt (siehe unten). Die erstmalige Durchführung von „Reflect!“ wird durch weitere Studierende der HAW evaluiert.

Ablauf und Phasen des Projekts „Reflect!“

Im Folgenden werden die einzelnen Phasen von „Reflect!“ näher betrachtet. Grob lassen sich fünf Phasen ausmachen, wobei die Vorbereitungsphase nicht in den geförderten Projektrahmen fällt und daher als Phase 0 beschrieben wird. Die nächsten drei Phasen (Phase I bis Phase III) umfassen den Kern des Projekts „Reflect!“. Sie zeichnen sich durch die Fokussierung auf mediale Fragen sowie durch Interaktion zwischen den Beteiligten aus. Phase IV umfasst die Implementierung der innerhalb von „Reflect!“ generierten Teilprojektideen in den Jugendgruppen des Jugendrotkreuzes.

- Phase 0 | Vorbereitung, Planung und Organisation

Ausgehend von der Grundidee und den Zielen des Projekts stehen in der Phase 0 inhaltliche, aber auch organisatorische Fragen im Vordergrund. Die inhaltlichen Fragen werden in ein Vorbereitungsdokument überführt und nach folgenden Bereichen sortiert: Jugendmedienschutz, Partizipation (fördern), Rollen der Teilnehmenden, Funktionen der Evaluation. Zu den organisatorischen Fragen zählen folgende: Wie kann das Projekt vor Ort umgesetzt werden? Wer möchte sich am Projekt beteiligen? Welche Förderer und Unterstützer braucht das Projekt vor Ort? Wie werden Projektausgaben abgerechnet? Welche Aspekte des Projekts müssen frühzeitig vorbereitet werden? Wer übernimmt – ausgehend von einer arbeitsteiligen Idee der Projektleitung – die Verantwortung für einzelne Bereiche? Die Fragen, die in der Vorbereitungsphase auftreten, sind demnach vielfältig und stellen eine Herausforderung bei der inhaltlichen Konzeption und praktischen Ausgestaltung von „Reflect!“ dar. Dem Projekt kommt zugute, dass beide Institutionen (Jugendrotkreuz sowie HAW) auf ein breites Erfahrungsspektrum in der Jugendbildung zurückgreifen können und durch die Zusammenarbeit auf Akteursebene auch Medienexpertise im Projekt integriert ist. Diese verteilte Expertise (inhaltlich, methodisch, organisatorisch) wirkt sich positiv auf „Reflect!“ aus – eine Erkenntnis, die sich auch in den weiteren Phasen bestätigen wird.

- **Phase I | Projektauftakt**

Mit Phase I beginnt das Projekt „Reflect!“ für die teilnehmenden Ehrenamtlichen und Studierenden. Es wird eingeladen zu einem ersten gemeinsamen Termin mit den Tagesordnungspunkten: Ankommen und informelles Kennenlernen, Begrüßung und Einführung in das Projekt „Reflect!“, Entwicklung eigener Teilprojektideen und Bildung der Teams sowie Klärung organisatorischer Fragen und Abschluss. Mithilfe dieses Auftakts in der HAW lernen sich alle Teilnehmenden am 9. November 2012 kennen. Die Veranstaltung wird von den drei projektleitenden Mitarbeiterinnen vorbereitet, da es für die Einladung fester Verantwortlichkeiten bedarf, der Termin selbst wird aber vom Engagement aller Beteiligten getragen. Inhaltlich erfolgt eine Annäherung an das Thema (durch Impulsvortrag mit/über Medien) und eine Verständigung über Wege der Projektarbeit. Diese inhaltsorientierte Auseinandersetzung dient der *Qualifizierung* der Teilnehmenden, um die Projektarbeit später zu meistern. Die Qualifizierung wird fortlaufend mithilfe des *Weblogs* unterstützt, über dessen Nutzung sich in der Auftaktveranstaltung grundlegend verständigt wird. Die Ausgestaltung des Projektauftakts wird bestimmt von den Fragen und Problemen, die die Ehrenamtlichen und Studierenden bei der Veranstaltung identifizieren. Als besonders hilfreich erweist sich eine *Mindmap*, die mit den Beteiligten während der Auftaktveranstaltung am Interactive Whiteboard entstanden ist (Abbildung 2). Am Ende des Projektauftakts werden *Peer-Tandems* gebildet, die mit einer Projektidee zum Thema „Medien und Jugendmedienschutz“, einem Projektplan und technischen Fähigkeiten zur Nutzung des Weblogs in die selbstorganisierte Projektphase starten.

Die während des Auftakts formulierten *Anforderungen* erweisen sich für die Beteiligten als hoch, werden aber seitens der Ehrenamtlichen und der Studierenden zu diesem frühen Projektzeitpunkt eher als motivierend angesehen, da sie, bezogen auf Fähigkeiten in der Selbstorganisation sowie hinsichtlich umfassender Medienkompetenzen, ähnliche Entwicklungsbedarfe aufweisen. Der Projektauftakt endet mit Entwicklungsfragen sowie mit dem konkreten Interesse am Peer-Austausch „auf'm Blog“ (Zitat Teilnehmerin).

- **Phase II | Peer-Coaching**

Phase II steht ganz im Zeichen von *Selbstorganisation und Zusammenarbeit der Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren*. Ausgehend von den beim Projektauftakt formulierten Interessen haben die Gruppen die Aufgabe, ihren Entwicklungsfragen

gemeinsam und institutionsübergreifend nachzugehen. Die Coaching-Idee greift das unterschiedliche Erfahrungsspektrum der Beteiligten auf, so dass ein gegenseitiges Unterstützen – je nach Interesse, Fragestellung und Ziel – möglich ist. Dadurch, dass in der Phase II das Peer-Coaching in den Mittelpunkt rückt, werden inhaltliche Impulse durch die Projektleitung zurückgenommen und auf zwei Termine im virtuellen Klassenzimmer (siehe oben) beschränkt. Die Nutzung des Weblogs wird minimal angeleitet, indem die Projektleitung Anregungen zur vertiefenden Auseinandersetzung mit der Thematik und zur Projektgestaltung gibt. Ansonsten soll dieser als Austauschmedium dienen, z. B. um den Projektstand der Teilprojekt-Tandems an Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren und Projektleitung zu kommunizieren, um Einblicke in die Gruppenarbeit der anderen Tandems zu erhalten oder um darauf Feedback zu geben. Die Peer-Coaching-Phase ist allerdings auch die Phase, in der sich die Gruppen erstmals selbst organisieren und sich damit einer *konkreten Beobachtung durch die Projektleitung entziehen*. Entsprechend herausfordernd ist diese Phase für die Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren, die sich im Team zurechtfinden müssen, und für die projektleitenden pädagogischen Fachkräfte, die „loslassen“ müssen, um der partizipativen Grundidee des Projekts Folge zu leisten. Als besonders hilfreich erweist sich hier die formative Evaluation, die Einblicke in den Projektverlauf ermöglicht und Schwachstellen in der Konzeption noch im Prozess offenlegt. Bezogen auf den ersten Durchlauf sind bspw. zu nennen: die eigenständige Koordination der Teams, die Konkretisierung des Teilprojekt-Themas, die Nutzung bzw. der Austausch auf dem Projektblog. Entsprechend werden die Termine im virtuellen Klassenraum kurzfristig umfunktioniert zur Präsentation aktueller Projektstände sowie zur Darstellung medienpädagogischer Projektideen. Ergänzend hinzu kommt ein zusätzlich anberaumtes Präsenztreffen, das einen Wunsch der Teilnehmenden darstellt und daher in dieser Phase außerplanmäßig integriert wird. Bei diesem Treffen wird auch sichtbar, wer noch im Projekt aktiv ist und das eigene Teilprojekt umsetzen wird. Überhaupt lernen die Teilnehmenden den *Wert der Präsenzdiskussion* erst durch die Abwesenheit realer Treffen kennen, was für weitere Projektdurchführungen ambivalente Folgen haben kann: So könnte man grundsätzlich mehr Präsenztermine einplanen. Aber Erfahrungen, wie die Zusammenarbeit ‚über das Netz‘, könnten auf diese Weise nicht erworben werden.

- Phase III | Projektpräsentation

Der kreative Entwicklungsprozess mündet in eine *teilöffentliche Projektpräsentation* am 6. März 2013 im Audiovisuellen Medienzentrum der HAW, die den Beteiligten die Möglichkeit bieten soll, ihr Projekt darzustellen und ein konstruktives Feedback von Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren und Expertinnen und -Experten im Bereich Medien/medienpädagogische Projektarbeit zu erhalten, bevor sie es in ihren Jugendgruppen umsetzen. Als projekexterne Expertinnen und Experten sind vertreten: Ralf Appelt (Universität Hamburg), Marianne Wefelnberg (HAW), Christina Schwalbe (Universität Hamburg). Ebenfalls anwesend sind der ehrenamtliche Landesleiter und der stellvertretende Landesleiter des Jugendrotzkreuzes. Im Fokus steht das Teilprojekt „WWW“ (siehe oben), das als einziges Teilprojekt der Teilnehmenden ‚zu Ende‘ konzipiert wurde und über das hier berichtet werden kann. Es setzt sich als Theaterprojekt (medien-)kritisch mit der Unterscheidung zwischen realer und virtueller Welt auseinander. In der zusammenfassenden Reflexion von Christian Kleinhanß, der nicht beim Projektabchluss als Mentor zugegen sein konnte, heißt es zum verbliebenen Teilprojekt:

„Die Gruppe besuchte ein zum Thema passendes Theaterstück im Schauspielhaus Hamburg. Direkt danach fand ein philosophischer Tag statt, zu dem das Stück die

ersten Gesprächsimpulse lieferte. Für viele der Teilnehmenden ist es eher ungewöhnlich ein Theater zu besuchen und auch das Philosophieren war ein ungewöhnliches Erlebnis. [...] In den philosophischen Gesprächen wurde *über* Medien [und] den Einfluss von Medien gesprochen – einzelne Erkenntnisse wurden *mit* Medien festgehalten, indem per Tablet kurze Statements verfilmt wurden. [...] Es wird derzeit darüber nachgedacht, wie dies ohne den Besuch des Theaterstückes (läuft nicht mehr) möglich sein wird.“ (Kleinhanß 2013, S. 1)

Der Projektabschluss wirkt auf alle Beteiligten *motivierend*. Man freut sich, das Teilprojekt bis zu diesem Termin so weit konzipiert und entwickelt zu haben, dass es überhaupt vor einem größeren Rahmen vorgestellt werden kann. Auch stellt sich der Termin als informelle Runde dar, in der man sich auf Augenhöhe begegnet und ungezwungen über Medien bzw. Mediennutzungsverhalten spricht. Wie bei anderen (Medien-)Projekten auch, ist dieser gemeinsame und ‚wertige‘ Abschluss für alle Beteiligten unverzichtbar. Er relativiert den Aufwand der Projektlaufzeit und hilft dabei, Perspektiven für ein Weitermachen zu entwickeln – sei es in den Jugendgruppen vor Ort oder sei es für „Reflect!“ generell.

- Phase IV | Implementierung der Teilprojekte in den Jugendgruppen
Während die Entwicklung der Teilprojekte in Zusammenarbeit von Ehrenamtlichen und Studierenden im Sinne der Peer-Coaching-Idee erfolgte, findet die *Implementierung in den Jugendgruppen* nach Abschluss von „Reflect!“ statt. Diese Unterscheidung ist wichtig, denn: Die gemeinsame Entwicklung der Projektidee stellt sich derart herausfordernd für die Beteiligten dar, dass man der gemeinsamen Entwicklung (inklusive notwendiger, koordinativer Leistungen) entsprechenden Vorlauf gewähren muss. Auch endet an dieser Stelle das Peer-Coaching und die involvierten Ehrenamtlichen sind nun dafür verantwortlich, das entwickelte Projekt als Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in ihre Jugendgruppen zu transportieren. In dieser letzten Projektphase können die Studierenden als Tandem-Partnerinnen und -Partner weiterhin zur Verfügung stehen, sofern sich die Ehrenamtlichen und Studierenden auf die weitergehende Begleitung einigen. Inwieweit diese Zusammenarbeit erfolgt, kann zum Zeitpunkt des vorliegenden Abschlussberichts nicht gesagt werden, da sie über den eigentlichen Förderzeitraum hinausgeht.

Schwerpunktthema Jugendmedienschutz

„Reflect!“ knüpft an den medialen Alltagserfahrungen von Jugendlichen an, fördert die peergeleitete Auseinandersetzung mit und über Medien und vernetzt unterschiedliche Peer-Gruppen mit dem Ziel der gemeinsamen Reflexion medialen Handelns miteinander. Es wird auf die Bedeutung des Jugendmedienschutzes geschlossen, indem sich die Ehrenamtlichen und Studierenden zunächst ihres eigenen Medienhandelns bewusst werden und daraus Konsequenzen für mögliche Fragestellungen aus dem Bereich Jugendmedienschutz ableiten. Bei „Reflect!“ steht so die Förderung eines reflexiv-kritischen Umgangs mit Medien im Sinne von Selbstbestimmung und Empowerment und nicht der bis dato dominierende Schutzgedanke des Jugendmedienschutzes im Vordergrund.

Die folgende Mindmap (Abbildung 2) bietet Aufschluss über das gesamte Spektrum anfangs diskutierter Themen.

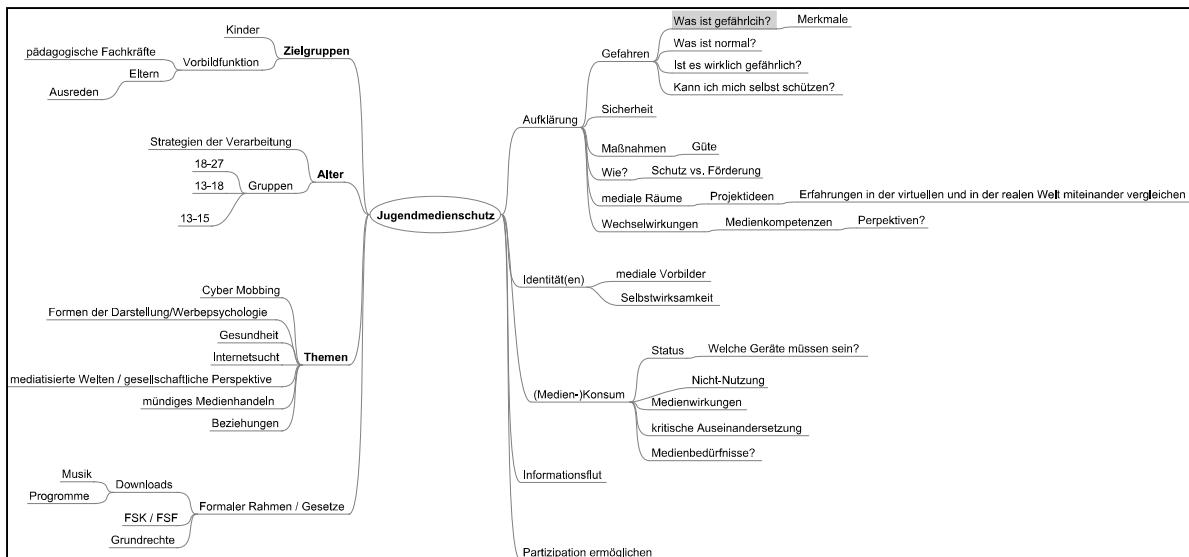


Abbildung 2: Gemeinsam entwickelte und getragene Mindmap zum Jugendmedienschutz

Setzt man Projektziele und kollaborativ entwickelte Ideen der Beteiligten laut Mindmap zueinander in Beziehung, ist es erstaunlich, dass das einzig verbliebene Teilprojekt „WWW“ über die Gefahren einer virtuellen Welt Zugang zum Jugendmedienschutz findet, wo der Projektrahmen von „Reflect!“ auf den ersten Blick eher andere Zugänge zur reflektierten Mediennutzung und -produktion zulassen würde. Der im Teilprojekt sowie in den (wenigen) Blogposts ersichtliche bewahrpädagogische Zugang der Beteiligten deutet daher auf zweierlei hin: *Erstens* wird Jugendmedienschutz aus der Peer-Gruppe selbst nach wie vor als Gefahrenprävention angesehen. *Zweitens* lassen sich beide Seiten der Kooperation, d. h. Ehrenamtliche und Studierende, auf eine bewahrpädagogische Sichtweise als Grundlage des eigenen Teilprojekts ein. Ein solcher „Verfall in alte Muster“ deutet den eigenen Förderbedarf hinsichtlich umfassender Medienkompetenzen an, denn in der pädagogischen Praxis wird häufig dann auf bestehende Muster zurückgegriffen, wenn es an eigenen Erfahrungen hierzu mangelt. Entsprechend unterstreicht die Ausprägung des hier vorgestellten Teilprojekts „WWW“ die Bedeutung von Peer-Medien-Projekten wie „Reflect!“ mit Nachdruck.

Peer-to-Peer-Involvement

Die inhaltliche und methodische Ausgestaltung von „Reflect!“ erfolgt durch eine (*erweiterte*) Peer-Gruppe, die folgende Personen(-gruppen) umfasst und kennzeichnet: Die involvierten Ehrenamtlichen im Jugendrotkreuz sind durch ihre regelmäßige Arbeit mit den Jugendlichen vor Ort mit Interessen und Fragen der Jugendlichen sehr vertraut, an denen sie das Projekt anknüpfen können. Sie sind Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, indem sie ihr Wissen mit oder ohne Bezug zu ‚den Medien‘ an die Jugendlichen weitergeben. Studierende bringen aus ihrem Hochschulstudium Erfahrungen in der Gruppenarbeit sowie aus kollegialen Beratungsprozessen mit. Sie stellen die zweite Tandem-Partnerin oder -Partner innerhalb des Peer-Coaching-Konstrukt dar. Bei ihnen knüpft „Reflect!“ an den Studieninhalten des sozialpädagogisch orientierten Studiengangs „Bildung und Erziehung in der Kindheit“ an, zu denen die Gestaltung formeller und non-formaler Bildungsprozesse, die Evaluation von bildungspraktischen Projekten oder Maßnahmen, die Entwicklung von Medienkompetenzen etc. zählen. Zu den direkt ins Projekt involvierten Studierenden werden zwei Studentinnen für die Evaluation und die Betreuung des Weblogs für den Zeitraum von sechs Monaten als studentische Mitarbeiterinnen angestellt (siehe oben). Diese kooperative und auf Peer-Lernen basierende Grundidee hat sich grundsätzlich bewährt und wird – im Falle einer Fortführung von „Reflect!“ – beibehalten.

Pädagogisch finden zwei Ansätze im Peer-Coaching bei „Reflect!“ ihre Brücke: So lässt sich das Projekt im außerschulischen Bereich als aktive Medienarbeit mit Jugendlichen einordnen, im Hochschulbereich als Service Learning mit Studierenden.

Diese theoretisch-konzeptionelle Verortung ist vor allem für die Planung und Organisation des Projekts sowie als argumentative Basis in den beteiligten Institutionen von Bedeutung. So steht „Reflect!“ als Medienprojekt in der Tradition handlungsorientierter Medienpädagogik, die ihrerseits wieder Ursprünge in der Sozialpädagogik aufweist und damit Bezüge zur Jugendbildung sowie zu entsprechend orientierten Studiengängen aufweist.

Auch das Service Learning weist diesen doppelten Charakter auf: Es soll speziell Bachelorstudierende mit gesellschaftlichen Herausforderungen (hier: Medien) konfrontieren und sie dazu motivieren, mit (fachwissenschaftlichen) Ansätzen, Konzepten und Theorien diese Probleme in der Praxis zu lösen. Partnerinnen und Partner der Kooperationen sind stets andere Organisationen oder Kontexte, in diesem Fall die Jugendbildung. Während zur aktiven Medienarbeit bereits umfassende Erkenntnisse bestehen, dient „Reflect!“ zur Fundierung des Service Learning-Ansatzes mit der speziellen Zielrichtung „Medien“. Diese ist in aktuellen Konzeptionen von Service Learning selten bis gar nicht an Hochschulen zu finden und könnte daher ausgebaut werden.

Tipps & Tricks

Zur grundlegenden Einschätzung des Projekts „Reflect!“ dient das Feedback der Teilnehmenden bei der Abschlussveranstaltung (Abbildung 3).



Abbildung 3: Feedback zum Projekt „Reflect!“ bei der Projektpräsentation

Positive Erfahrungen

Insgesamt wird „Reflect!“ von den Teilnehmenden, von den involvierten Expertinnen und Experten sowie von der Projektleitung positiv bewertet. Greift man das bei der Projektpräsentation an der HAW gegebene Feedback auf, lässt es sich in zwei Bereiche

untergliedern: a) nach den positiv zu bewertenden Projektelementen und b) nach den antizipierten Lernerfolgen.

Bezogen auf die *didaktische Gestaltung des Projekts* wird die Kooperation zwischen Jugendrotkreuz und HAW hervorgehoben. Besonders betont werden die Erfahrungen in der Zusammenarbeit auf Akteursebene, die Unterhaltungen „auf gleicher Ebene“ bzw. „auf gleicher Stufe“ und der Peer-to-Peer-Gedanke, der in kleine Teams mündet und Zusammenarbeit zwischen den Beteiligten fördert. Ebenfalls positiv ins Gewicht fällt die offene Grundkonzeption, die den Beteiligten die Gestaltung ihres „Reflect!“-Teilprojekts ermöglicht und auch Chancen zur Mitgestaltung des gesamten Projektverlaufs bietet. Die Beteiligten melden selbst zurück, „Reflect!“ sei „offen“ bzw. „unverbindlich“, man könne „noch Ideen einbringen“ und vom „Wissen der Studenten“ profitieren. Auch die Praxis-Theorie-Integration, die mit „Reflect!“ angestrebt wird, wird hervorgehoben, wenn auch eher mit Bezug auf Medien und Medienkompetenzen und weniger auf Jugendmedienschutz. Die Auseinandersetzung mit und über Medien wird folglich durch „Reflect!“ erreicht, wenn auch in der konkreten Ausgestaltung des verbliebenen Teilprojekts anders als seitens der Projektleitung erwartet. So bietet „Reflect!“ echte Anlässe zur Partizipation an Bildungsprozessen, die im Kern positiv bewertet werden, für die Beteiligten aber auch größere Herausforderungen der Mit-Gestaltung bergen (siehe unten).

Bezogen auf die *Wirkungen des Projektengagements* geben die Teilnehmenden an, nach Beendigung des Projekts „mehr über die Mediennutzung“ nachzudenken. Allgemein sei ein „kritisches Bewusstsein über Medien“ entstanden und Anlässe zur vertiefenden Reflexion wären geboten; ebenfalls wird die Entwicklung eigener Medienkompetenzen (technisch-instrumentell verstanden) attestiert. Insbesondere von den angehenden pädagogischen Fachkräften wird eingebbracht, jetzt mehr und anders über etwaige Lernumgebungen zur Förderung von Medienkompetenzen nachzudenken, da „Reflect!“ durch die Konzeption selbst als Umsetzungsvorschlag diente. Während in der didaktischen Gestaltung das Thema Medien noch sehr allgemein eingeschätzt und bewertet wurde, werden in der Betrachtung eigener Lernerfolge Medien oft erwähnt. Obschon der Effekt sozialer Erwünschtheit nicht ganz auszuschließen ist, deutet sich hier ein Defizit in der aktuellen Auseinandersetzung mit und über Medien in der Jugendbildung und der Hochschulbildung an. Etwas seltener, aber ebenso als Lernerfolge formuliert, werden positive und negative Erfahrungen in der Projektarbeit (u. a. mangelnde Planbarkeit, dynamische Prozesse, Verantwortungsübernahme, Koordination) sowie die Möglichkeit, ein Projekt ausgehend von (vagen) Fragestellungen umzusetzen. Dies macht, ebenso wie erstmals erprobte methodische Zugänge (z. B. gemeinsames Philosophieren), „Lust auf mehr Praxis“, wie es ein externer Experte abschließend formuliert.

Schwierigkeiten und Grenzen

Legt man die *Sicht der Teilnehmenden* zugrunde, müsste man bei „Reflect!“ Veränderungen an der didaktischen Struktur vornehmen. Einerseits ist es die offene Struktur, die den Teilnehmenden Spaß macht und sie herausfordert, andererseits ist sie ungewohnt und fordert Fähigkeiten der Selbstorganisation von den Teilnehmenden ein.

Da die Offenheit zum Kern von „Reflect!“ gehört, sind Hinweise dazu als ambivalent einzuschätzen: Geschlossene Strukturen führen gegenüber offenen zu weniger Partizipation, vermehrte Präsenztreffen schränken Erfahrungen in der Selbstorganisation ein, vermehrte Planung durch die Projektleitung nimmt den Teilnehmenden Verantwortung ab usw. Vorgeschlagen werden z. B. vermehrte

Präsenztreffen, da die (Termin-)Koordination über das Internet für viele Teilnehmende eine große Hürde ist. Ebenso gewünscht werden Impulse hinsichtlich wichtiger Fachbegriffe und Konzepte, die bei der Arbeit an den Projekten auffallen, sowie eine Übersicht an digitalen Werkzeugen, wie man diese zu Zwecken der Kommunikation und Kollaboration einsetzt.

Auch könnten sich die Teilnehmenden andere Austauschmedien vorstellen als den Projektblog. Der Projektblog wird nicht als Mittel der Prozessbegleitung geschätzt und eingesetzt, sondern lediglich zur öffentlichen Information und Kommunikation über das Projekt. Aber selbst im Hinblick auf die Darstellung des Projekts ‚nach außen‘ sehen die Teilnehmenden noch Nachholbedarf – eine Perspektive, die aus Sicht der Projektleitung gestützt werden kann. Die offensichtlichen Schwierigkeiten beim Bloggen boten bereits zwischendurch den Anlass zur Intervention durch die Projektleitung, mithilfe eines erläuternden Blogposts (siehe <http://reflect-project.de/2012/12/24/bloggen/>). Der Eintrag führte allerdings nicht dazu, dass die Teilnehmenden die Hürden der Blognutzung überwinden konnten. Wohl aber wurde bei Treffen oder in Flurgesprächen intensiv über sie diskutiert – ein ebenso wichtiger Nebeneffekt im Sinne der Grundidee von „Reflect!“.

Auch wünschen sich die Teilnehmenden des ersten „Reflect!“-Durchlaufs, dass das Projekt mehr Interessenten findet und mehr Teilprojekte realisiert werden bzw. der Austausch zwischen den Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren intensiviert wird. Dieser wird insgesamt positiv bewertet (siehe oben).

Inwieweit der Wunsch nach einer „Reflect!“-App realistisch ist, sei dahingestellt; aber diese kreative Idee zur Weiterentwicklung deutet an, dass sich die Medienwelt beständig wandelt und auch Medienprojekte wie „Reflect!“ für diesen Wandel offen sein sollten – mit allen Schwierigkeiten, die durch Vielfalt, Dynamik und Unsicherheit für die *permanente Rekonzeption* von Medienprojekten einhergehen (man fängt gewissermaßen, wenn auch auf höherem Niveau, stets bei ‚Null‘ an).

Varianten, Erweiterungen, Modulationen

Insgesamt sind alle Beteiligten zufrieden mit dem Projektverlauf und allenfalls ließen sich kleinere Anpassungen vornehmen, um einer Überforderung der Beteiligten entgegenzuwirken. Denn „Reflect!“ in der derzeitigen Konzeption ist anspruchsvoll und fordert Engagement von allen Gruppenmitgliedern ein. Nimmt man die oben angedeuteten Anpassungen hinsichtlich einer stärkeren Strukturierung des Lernprozesses vor, ließe sich das Projekt gegebenenfalls auch in *schulischer Bildung* integrieren, insbesondere um dort die Auseinandersetzung mit und über Medien in offenen Formaten zu stärken. Diese mögliche, co-curriculare Anbindung an Unterricht und Schule deutet bereits darauf hin, dass unter Umständen auch *andere Partnerinnen und Partner* in das Projekt einbezogen werden könnten als die bisherigen, denn: Die Zusammenarbeit zwischen Jugendbildung und Hochschule kann als exemplarisch beschrieben werden und auf andere Institutionen transferiert werden. Grundlegend sollte sein, die Interessen der Kooperationspartnerinnen und -partner vorab zu klären, sich über wichtige Aspekte des Projekts zu verstündigen, die notwendig oder hinreichend für sein Gelingen sind und Förderer frühzeitig zu involvieren, wenn diese nicht operativ in die Gestaltung des Projekts eingebunden sind. Durch ein Mehr an institutionenübergreifender Kooperation ließe sich die Methode aktiver Medienarbeit unter Bedingungen des Social Web stärken.

Interessant wäre es auch, anstelle mit Fachhochschulen mit *Universitäten* zu kooperieren, da diese wissenschaftliche Erkenntnisse vermehrt zur Gestaltung und Entwicklung von Gesellschaft nutzen sollten. Bisher werden ‚die Medien‘ allerdings in

dortigen Service Learning-Konzeptionen deutlich vernachlässigt, wenn man sie als eine der wenigen akademischen Möglichkeiten betrachtet, medienpädagogische (vs. - didaktische) Ansätze an Hochschulen umzusetzen. Service Learning mit Medien – wie bei „Reflect!“ – könnte hier eine *konzeptionelle Leerstelle* insbesondere an Hochschulen schließen, die es weiter zu verfolgen gilt.

Materialien und Medienprodukte

- Einen Überblick über das Projekt bietet die Projektwebsite: <http://reflect-project.de>

Steckbrief

Das Projekt wurde in gleichberechtigter Kooperation dreier Institutionen durchgeführt.

Name: Anna-Sophia Jochums

Institution: Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

E-Mail-Adresse: Anna-Sophia.Jochums@haw-hamburg.de

Homepage: <http://www.haw-hamburg.de/department-soziale-arbeit/unser-department/beschaeftigte/name/anna-sophia-jochums.html>

Name: Lisa Marie Kohrs

Institution: Deutsches Rotes Kreuz, Landesverband Hamburg e. V.

E-Mail-Adresse: kohrs@lv-hamburg.drk.de

Homepage: www.jrk-hamburg.de

Name: Vertr.-Prof. Dr. Sandra Hofhues

Institution: Pädagogische Hochschule Heidelberg, Professur für Didaktik der Neuen Medien (Mediendidaktik)

E-Mail-Adresse: hofhues@ph-heidelberg.de

Homepage: www.sandrahofhues.de

10. Web-Scouts für Sachsen

Projektgruppe:

27, später 23 Jugendliche im Alter von 13 bis 18 Jahren, drei medienpädagogische Fachkräfte

Zielgruppe:

Circa 30 Jugendliche

Eingesetzte Medien:

Foto, Video, Audio, Web

Checkliste:

Räume:

- ein Raum für die Vortreffen und Vorbereitungen
- im Camp: zwei Seminarräume für die Arbeitsphase, Übernachtungs- und Verpflegungsmöglichkeit

Zeitrahmen:

- Vorbereitung drei bis vier Monate
- Durchführung des Camps inkl. Vorbereitung in der konkreten Woche vier bis fünf Tage
- ein bis zwei Nachbereitungstreffen für die Dokumentation und Weiterplanung

Struktur:

- interessierte Jugendliche ab 13 Jahre
- Gruppengröße bis ca. 20 Teilnehmende
- gut vernetzte Kooperationspartnerinnen und -partner
- Peer-Eduaktorinnen und -Edukatoren sollten Interesse und Vorkenntnisse haben
- Organisationsteam sollte medienpädagogische Kenntnisse haben (mindestens Grundkenntnisse zur Durchführung eines Workshops und zur Planung solcher Projekte)

Materialien:

- klicksafe.de
- Kamera
- Audiorecorder
- Digitale Fotokamera
- Digitale Videokamera
- Moderationsmaterial
- Flipchart, Pinnwände
- Laptops
- Internetzugang
- Schnittsoftware

Projektbeschreibung

Mit „Web-Scouts für Sachsen“ wurde ein mehrtägiger Ausbildungsworkshop mit Camp-Charakter in den Winterferien organisiert. 23 Jugendliche aus Sachsen zwischen 13 und 19 Jahren starteten im „Webscout-Camp“ ihre Ausbildung zum „Web-Scout“. Dabei übernahmen die Teilnehmenden eigenverantwortlich einen Großteil der inhaltlichen Organisation und Vorbereitung, warben an ihren Schulen für Teilnehmende, führten im

Camp eigene Workshops durch und erstellten daneben im Camp noch Medienprodukte, die sich mit dem Thema „Facebook und soziale Netzwerke“ befassten bzw. dokumentierten medial das Camp. Ziel war und ist es, dass die Teilnehmenden zukünftig an ihren Schulen oder in anderen Bildungseinrichtungen andere Schülerinnen und Schüler, die Fragen rund um das Thema Internet haben, beraten oder mit ihnen Workshops durchführen. Deswegen werden die Jugendlichen auch nach dem Camp weiter an regionalen Ausbildungsmodulen teilnehmen, um bestimmte Themen zu vertiefen.

Durchführung

Wichtig war es allen Beteiligten, dass der Start der Peer-Edukatorinnen- und Peer-Edukatoren-Ausbildung außerhalb eines schulischen Kontextes stattfindet. Dies ließ sich am besten in den Ferien bei einem mehrtägigen Treffen mit Camp-Charakter umsetzen. Darüber hinaus war es Bestandteil der Projektkonzeption, dass die Teilnehmenden aus unterschiedlichen Orten und Schulformen aus Sachsen kommen. Die Vorlaufzeit vor dem Camp umfasste ca. vier Monate. In dieser Zeit fand sich ein sechsköpfiges Organisationsteam bestehend aus Jugendlichen, Medienpädagoginnen und -pädagogen und Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren zusammen, wurden Teilnehmende geworben (unter anderem auch bei Schulveranstaltungen zum Safer Internet Day), Kooperationspartnerinnen und -partnerinnerhalb und außerhalb Sachsens (juuuport.de) gesucht und gefunden, der Ablauf geplant und die gesamte Teilnehmerorganisation und -kommunikation erledigt. Die Organisationstreffen wurden fast immer persönlich durchgeführt, einzelne Jugendliche (z. B. aus Bautzen wurden z. T. per Skype dazu geschaltet). Bereits im Vorfeld richtete das Organisationsteam eine geschlossene Facebook-Gruppe ein, mittels der die Teilnehmenden kommunizieren und sich einander vorstellen konnten bzw. in die das Organisationsteam wichtige organisatorische Hinweise stellen konnte. Die Facebook Gruppe ist von fast allen Teilnehmenden gut angenommen worden. Darüber hinaus sollten die Teilnehmenden schon vorab eigene Ideen für das Camp mit einbringen. Auch in der Facebook-Gruppe wurde dazu aufgerufen. Im Camp selbst wurde im ersten Drittel vor allem darauf Wert gelegt, dass sich die Teilnehmenden kennenlernen. Deswegen gab es vor allem am Anfang, aber auch immer wieder während des Camps Teambuilding-Elemente. Im weiteren Verlauf gestalteten zum großen Teil die Teilnehmenden die inhaltlichen Workshop-Angebote sowie die Freizeit selbst. Bereits vorher festgelegte Themenschwerpunkte für das Camp waren:

- Was ist Peer-Edukation?
- Workshop „Die Arbeit des Selbsthilfeportals juuuport“
- Workshop „Cybermobbing“

Weitere Workshops, die die Teilnehmenden im Camp anboten, waren: Hilfe bei Viren und Würmern, Abfallen im Netz, Kreativer Umgang mit dem Thema Cybermobbing, Datensicherheit im Netz. Die Länge der Workshops betrug durchschnittlich eineinhalb bis zwei Stunden. Darüber hinaus hat sich eine „Mediengruppe“ damit beschäftigt, das Thema auch medial umzusetzen. So entstand neben der visuellen Dokumentation auch eine O-Ton-Collage, in der die Teilnehmenden über ihre Erfahrungen zum Thema Facebook berichteten. Die Idee dazu, die Umsetzung und die Produktion haben die Teilnehmenden ohne Zutun der Medienpädagoginnen und -pädagogen durchgeführt, diese stellten lediglich sicher, dass die Medientechnik vorhanden war (Aufnahmegeräte, Schnittcomputer). Im letzten Teil des Camps ging es darum, dass die Teilnehmenden sich damit auseinandersetzen, was sie selbst noch an Fähigkeiten und Wissen erwerben müssen, um als „Webscouts“ andere Jugendliche beraten zu können. Dazu entwickelten sie erst jeweils allein, dann in zweier, vierer und achter Gruppen, das Modell einer ‚perfekten‘ Peer-Edukatorin bzw. eines Peer-Edukators. Diese Methode ermöglichte es den Teilnehmenden, über einen mehrstufigen demokratischen Findungsprozess

Kriterien dafür zu entwickeln und zu diskutieren. Ganz am Ende des Camps haben die Teilnehmenden für sich ganz persönliche Entwicklungsrichtungen entwickelt. Das heißt konkret: Was muss jede und jeder noch an Fähigkeiten entwickeln bzw. welches Wissen zum Thema muss er/sie noch erweitern? Die Spannbreite reichte dabei von persönlichen Eigenschaften bis zu Fachwissen rund um das Thema soziale Netzwerke und Internet.

Methoden

Die methodische Umsetzung erfolgte in einer praxisorientierten Atmosphäre. Das heißt, die Teilnehmenden bearbeiteten selbstverantwortlich die jeweiligen Themen. Dabei stand das interaktive Lernen auf der Basis themenzentrierter Interaktion (TzI) im Mittelpunkt. Das heißt, die Teilnehmenden lernen mittels Halb- und Kleingruppen, in Einzelarbeit oder durch Diskussions- und Reflexionsphasen im Plenum. Vorkenntnisse wurden in den Lernprozess der Gruppe integriert.

Die Arbeit in diesen Sozialformen stärkte die Teamfähigkeit und erweiterte die Kommunikations- und Kritikfähigkeit der Teilnehmenden. Sie erforderte von den Teilnehmenden, Absprachen zu treffen, diese einzuhalten und immer wieder neu zu verhandeln, also Verantwortung für den Erfolg des Projekts zu übernehmen.

Weitere geplante Schritte der Webscouts-Ausbildung bis Herbst 2013

1. regionale Treffen im Mai/Juni mit Themenschwerpunkten z. B. zu
 - Wie arbeite ich mit Gruppen
 - Soziale Netzwerke, Chat & Co – sicher im Netz
 - Bilder und Videos - Recht im Internet
 - Vorurteile, Ausgrenzung und Gewalt
 - Cybermobbing
2. Schulung zur Online-Beraterin bzw. zum Online-Berater für das Jugend-Web-Selbsthilfeportal jujuport.de im Juni 2013
3. Peerloten Treffen – Wochenende für Peer-to-Peer-Projekte aus Sachsen im Herbst

Schwerpunktthema Jugendmedienschutz

Das Thema war sowohl in der organisatorischen Vorbereitung als auch bei der Durchführung des Camps immer präsent. Gerade durch die Nutzung von Facebook (Sind alle teilnehmenden Facebook-Nutzenden mindestens zwölf Jahre alt? Woher kommen Inhalte, die die Teilnehmenden einstellen?), beim Thema Datenschutz, Cybermobbing und Recht am Bild war das Thema Jugendmedienschutz wichtig. Im Vorfeld sammelte das Organisationsteam jugendmedienschutzrelevante Fragen, die bei dieser Altersgruppe immer wieder auftauchen.

Peer-to-Peer-Involvement (siehe auch Methoden)

Grundsätzlich kann man sagen, dass das Peer-to-Peer-Involvement ein wesentlicher Bestandteil des Projekts war. Bei der Vorbereitung haben die Medienpädagoginnen und -pädagogen bereits Jugendliche einbezogen. Ziel des Projekts ist es, dass Jugendliche als Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren tätig werden. Im Camp selbst übernahmen die Jugendlichen Verantwortung für die Camp-Gestaltung – sie moderierten und leiteten einen Großteil der themenspezifischen Workshops.

Der Ansatz der Peer-Edukation war in diesem Projekt besonders wertvoll, da in der Lebensphase „Jugend“ Gleichaltrige als wichtige Bezugsgruppe zur Orientierung, Sozialisation und auch Bildung fungieren.

Tipps & Tricks

Positive Erfahrungen

Die Ausbildung sollte mindestens ein Jahr gehen mit regelmäßigen Wochenendtreffen alle drei bis vier Monate. Das Camp kann ein Anfang sein, reicht jedoch nicht aus, um die Jugendlichen so auszubilden, dass sie danach selbstständig beraten können.

Fazit der Medienpädagoginnen und -pädagogen (Alter: 22-39):

"Das Camp ist ein guter Einstieg für eine mehrmodulige Ausbildung zum Webscout. Den Fokus auf Kennenlernen, Gruppenfindung, auf deutlich Machen 'Was das Ganze soll', zu legen und die Verantwortung vor allem in die Hände der Teilnehmenden zu legen, hat meiner Meinung nach gut funktioniert"

"Die Möglichkeit, die Jugendlichen selber Verantwortung tragen und arbeiten zu lassen, fand ich großartig. Ihnen zu zeigen, dass sie Vorbilder und Experten sein können und dass das, was sie einbringen können, etwas bewirkt und wichtig ist – das war eine großartige Erfahrung"

"Trotzdem muss es danach weitergehen, Treffen geben, die die Themen vertiefen – drei Tage reichen nicht aus."

"Die anfängliche Sorge, dass die Gruppe nicht zueinander findet, hat sich nicht bestätigt"

"Dass alle weiter machen wollen, ist ein toller Erfolg" "Es sollte meiner Meinung nach in den kommenden Monaten eine weitere Veranstaltung dieser Art geben, auf der sich die Jugendlichen treffen, denn ich glaube gerade wegen der Gruppe haben sich viele dazu entschieden, die Ausbildung weiter zu machen, es wäre schade, dieses Potenzial zu verlieren"

Schwierigkeiten und Grenzen

Eine Weiterförderung zu finden, die den gesamten Zeitraum der Ausbildung und eine nachhaltige Betreuung umfasst, stellt nun die Herausforderung dar. Darüber hinaus wurden im Projektkontext folgende Probleme festgestellt bzw. Zweifel geäußert:

- Es ist schwierig, gut ausgebildete, fachlich kompetente und erfahrende (Medien-)Pädagoginnen und Pädagogen und in Peer-Edukation versierte Fachkräfte zu finden, die für wenig Geld über Wochen und Monate in diesem Projekt arbeiten würden.
- Es gab Lehrkräfte, die grundsätzlich daran zweifelten, dass Jugendliche so eine Ausbildung freiwillig machen würden.

Materialien und Medienprodukte

- Audioslide (Zugriff auch über YouTube)
- Audio-O-Ton Collage
- Filmfragment
- Fotos
- gemeinsame Facebook Gruppe (geschlossen)

Steckbrief

Name: Marion Nagel

Institution: Media:port e.V.

E-Mail-Adresse: info@mediaport-leipzig.de

Homepage: www.mediaportverein.de