

peer³_Projektbericht

St. Joseph

Projektgruppe

24 Kinder und Jugendliche im Alter von 9 bis 17 Jahren

Zielgruppen

Kinder, Jugendliche, Erwachsene, inklusives Arbeiten

Eingesetzte Medien

Foto, Video, Web, Mobile, Games

Checkliste:

Grundsätzlich ist das Projekt mit unterschiedlichsten Gruppengrößen und –konstellationen durchzuführen. Allerdings ist die Auseinandersetzung mit unter intensiv und es muss ein Weg zwischen realistischen und illusorischen Wünschen gefunden werden. Wir haben altersgetrennt gearbeitet, da die Lebens- und Erfahrungswelten sich extrem unterschieden. Da die einzelnen Workshops in sich fast abgeschlossen sind, kann man auch einzelne Workshopelemente entnehmen. Benötigt wird:

- kontinuierliches Arbeiten möglichst in zeitnahen Projektterminen
- ausreichend großes Team um in Kleingruppen zu arbeiten (pro 5 Teilnehmende ein/e Teamer/in)
- mehrere (4) Kurztreffen (2 Stunden) und mind. ein Projekttag
- Auseinandersetzung mit Regeln und deren Umsetzbarkeit
- Einführung in Gamedesign
- Einführung in Fotografie
- Zugang zum Internet
- ausreichend PCs (pro 3 Teiln. Mind. 1 PC)
- Smartphones zum Testen
- Fotoapparate

Projektbeschreibung

Ausgangspunkt und Vorbereitung: Das therapeutische Jugendwohnheim in St. Joseph wollte den Jugendlichen einen Zugang zum W-LAN gewähren und hat Wege gesucht, mit den Jugendlichen zusammen ein Regelwerk für die Nutzung aufzustellen. Im Projekt sollten die Bewohner des Heimes die Regeln mit aufstellen und einen Weg finden die Regeln den anderen Bewohnern zu vermitteln. Dazu mussten sowohl die Erzieher/innen wie auch die Jugendlichen gewonnen werden. Dazu gab es im Vorfeld Gespräche mit Leitung, Erzieher/innen und Jugendlichen. Die Teilnahme war für alle freiwillig.

Durch einen Brand im Heim kam auch das Projekt ins Stolpern, da wichtige Projekttag abesagt und neue Termine in der ohnehin knappen Heimzeitplanung gefunden werden mussten. Dadurch entstand ein Bruch von 8 Wochen im Projekt, welches Dynamik und Ergebnisse beeinflusste.

Aufgrund der sehr unterschiedlichen Erfahrungs- und Erlebniswelten im Internet, haben wir die Gruppe in 2 Gruppen getrennt. In jeder Gruppe waren auch Erzieher/innen mit anwesend.

Die Älteren (12 – 17 Jahre) haben sich in mehreren Kurztreffen dem Thema unterschiedlich genähert und am Ende Spiele für das Smartphone erstellt, die zur Auseinandersetzung mit Verhaltensweisen im Netz anregen sollen.

Die Jüngeren (8-12 Jahre) sollten sich über Fotografie und der Erstellung einer Internetseite mit Regeln zur Veröffentlichung von Inhalten im Netz auseinandersetzen. Die Arbeit sollte langfristig in eine kleine Kinderredaktionsseite einfließen, die die Kinder selber pflegen können.

Die beteiligten ErzieherInnen dienten auch der Nachhaltigkeit der eingesetzten Methoden. Da die Kinder und Jugendlichen evtl. nächstes Jahr schon das Heim verlassen, sollen die Erzieherinnen die Ideen und Methoden mit den nächsten Jahrgängen evtl. erneut ausprobieren oder die entwickelten Spiele weitergeben.

Ablauf Methoden Jugendliche (vier Teamerinnen und Teamer)

1. Treffen: diente dem Kennenlernen und Annähern an das Thema: Die Jugendlichen durften aus vielen Logos von Spielen, Sozialen Netzwerken, Internetfirmen die herausuchen, die sie kennen und hauptsächlich nutzen. Mit dem Logo haben sie sich und ihre Internetnutzung vorgestellt.

Danach teilte sich die Gruppe in Kleingruppen je nach Nutzung (Kommunikation/Hören, Spielen, Kucken/Produktion/Information/Einkaufen) und diskutiert, was man in diesem Bereich regeln könnte. Die Ergebnisse werden in einem Videointerview festgehalten.

2. Treffen: 2 Punkte aus dem ersten Treffen wurden vertieft. Die Erwachsenen haben sich gewünscht von den Jugendlichen eine „Fortbildung“ zu erhalten, was sie denn alles im Netz machen. Dies wurde mit einem Spontanworkshopsetting versucht. Die Jugendlichen durften Konsequenzfrei den Erwachsenen zeigen, auf welchen Seiten sie unterwegs sind, und was sie dort tun.

Aus den Videointerviews des ersten Treffens hat das Team Regeln abgeleitet und stellt sie vor. Diese werden jetzt von den Teilnehmerinnen bewertet: Über welche Regeln müssen wir noch mal reden und welche Regeln werden von allen akzeptiert. Am meisten stieß die Überwachung bzw. die Vorratsdatenspeicherung des Systems auf Ablehnung.

3 Treffen: Erstellung von Erklärvideo und Einarbeitung in Actionbound.

Die Gruppe hatte sich gewünscht die Vermittlung der Regeln über ein selbstprogrammiertes Spiel zu verwirklichen. Dazu schlägt das Team Actionbound und Erklärvideos vor. Auf Grundlage der Regeln beschäftigen sich die TeilnehmerInnen mit der Erstellung des Videos und arbeiten sich in den Editor von Actionbound ein.

Bruch im Projektverlauf und 8 Wochen Pause aufgrund eines Brandes im Heim und Verlegung der geplanten Termine in den Juli.

4. Treffen: Gamedesign und Placity Editor

Um die Jugendlichen so motivieren und die Spiele zu verbessern gibt es einen Workshop-Kurs in Gamedesign mit den den Jugendlichen der kaiserdom App. Sie stellen als Alternative auch die Placity App vor.

5 Treffen: Erstellung der Smartphonespiele und Abschluss.

Beim letzten Treffen wurden insgesamt 4 Smarthponespiele fertiggestellt, sowohl mit Plavity wie auch mit Actionbound (aufgrund unterschiedlicher technischer Funktionen)

Ablauf und Methoden Kinder (zwei Teamerinnen und Teamer)

Die Kinder hatten nur 2 Projekttreffen a 2-3 Stunden. (auch aufgrund des Brandes und Wegfalls eines Projekttages.

1. Treffen: Erlernen von Bildgestaltung und Fotografie. Die Kinder bekamen Aufgaben:
Fotografiert

- Details im Haus die Euch gefallen

- Euch in Action

- eine erzwungene Perspektive (Großer Mensch wird ganz klein und umgekehrt)

Die Ergebnisse wurden gesichtet, gegenseitig Tipps gegeben und überlegt, welche Fotos man unbedenklich veröffentlichen kann und welche nicht. Wann muss man wen fragen usw.

Aufgabe des Teams ist die technische Begleitung, Motivation der Teilnehmer/innen, Zusammenfassen der Ergebnisse.

Als Hausaufgabe zwischen den Treffen sollten die Kinder etwas aus ihrem Alltag im Heim fotografieren. Das Heim hat dazu einen Fotoapparat zur Verfügung gestellt, oder die Kinder fotografierten mit eigenen Geräten (iPods und Smartphones) Es wurden Aktionen festgelegt, die die Kinder dann fotografierten und die Fotos zum nächsten Treffen mitbrachten.

2. Treffen: Bildbearbeitung und Einstellen in einen Wordpressblog (kostenlose Variante vom Team aufgesetzt und vorbereitet)

In einem 10 Schritte Aufgabenzettel erlernten die Kinder mit pixlr.com und irfanview die Bearbeitung der Fotos und Vorbereitung auf das Einstellen in den Wordpressblog. Dabei standen die Fotos im Mittelpunkt. <http://josephkids.wordpress.com>

Danach wurden noch mal Veröffentlichungsregeln abgesprochen. Diese müssen noch geeignet im Blog festgehalten werden.

Teamaufgaben (4 Teamer Jugendliche/ 2 Teamer Kids)

Das Team hat das Projekt bewusst als Prozess angelegt. Daher gab es zwischen den Projekttreffen immer auch Teamtreffen, in der die Ergebnisse ausgewertet und die nächsten methodischen Schritte geplant wurden.

In den Projekttreffen haben wir viel in Kleingruppen gearbeitet, um flexibel und kreativ arbeiten zu können. Die Teamer haben sich auf die Kleingruppen aufgeteilt.

Die Plenumsmoderation wurde aufteilt auf die Teamer.

Schwerpunktthema Soziale Netzwerke

Soziale Netzwerke waren ein Hauptnutzungsaspekt bei den Jugendlichen. Daher gab es auch viele „Soziale Netzregeln“ - also Regeln, die den Umgang miteinander beschrieben. Die Kinder haben einen Blog gefüllt, allerdings bewusst ohne interaktive Elemente, da sie befürchteten Kommentatoren könnten nur Unsinn schreiben.

Peer-to-Peer-Involvement

Es wurde viel in der Gruppe gelernt. Vorhandenes Wissen wurde bereitwillig in der Gruppe geteilt. Auch den Erwachsenen gegenüber konnten die Jugendlichen mit Wissen glänzen. Am spannendsten war das Experiment mit der Jugendfortbildung für die Erwachsenen. Hier waren aber die Erwachsenen teilweise überfordert ob der Geschwindigkeit und der Themenvielfalt, die die Jugendlichen anboten. Hier braucht es in jedem Fall eine strukturierte und moderierte Form. Aber eine solche Fortbildung soll es in Zukunft tatsächlich als Regel geben.

Zu abstrakt war die Vorstellung, wie ein Regelwerk anders als mit einem Zettel an die anderen Jugendlichen weitergegeben werden soll. Regeln sind von Seiten der Jugendlichen auch grundsätzlich negativ besetzt. Hier kamen Vorschläge vom Team, um die Kreativität anzuregen. Die Idee es in ein Spiel zu programmieren (konkret Minecraft) kam von den Kids. Minecraft erwies sich aber als zu beschränkt dafür. Das Team stellte

verschiedene Editoren für Smartphonespiele vor, welche nach Zögern auch begeistert angenommen wurden.

Tipps & Tricks

Positive Erfahrungen

Die Zielgruppe war nicht einfach. Ein therapeutisches Jugendwohnheim hat nicht die einfachste Klientel. Aufmerksamkeitsdefizite und das abstrakte Thema „Regeln“ haben eine hohe Herausforderung gestellt. Umso erstaunlicher ist es, dass bis zum Schluss, trotz der langen brandbedingten Pause dazwischen, mehr als die Hälfte der Jugendlichen bis zum Schluss dabei war.

Wir haben viel ausprobiert und experimentiert. Einige überraschende Regeln kamen dabei heraus: Der vehemente Widerstand gegen die Protokollierung von Nutzungsverhalten sowie die Regel, dass Jugendliche eine Fortbildung für die Erzieher/innen einmal jährlich anbieten sollen gehören sicherlich dazu. Die Fortbildung braucht in jedem Fall eine klare Struktur. Hier würden wir die BarCamp Methode ausprobieren, die sicherlich eine hilfreiche Struktur sein kann.

Trotz der Widrigkeiten haben wir es geschafft, das die Jugendlichen vorzeigbare Ergebnisse in einer unglaublich kurzen Zeit erstellt haben.

Die Regelsuche ist in unseren Augen auch nicht fertig, sondern wir haben nur Möglichkeiten aufgezeigt, wie das Haus gemeinsam an der Entwicklung unter Einbeziehung der Kompetenzen der Jugendlichen arbeiten kann. Es gab schon viele Kompetenzen war Internetsicherheit und Umgang mit dem Netz gab, besonders bei den Älteren. Das einige Kinder auch nach Ende des Projektes noch weiter Fotos eingestellt und kommentiert haben war erfreulich. Einige haben richtig Spaß daran gefunden.

Schwierigkeiten und Grenzen

Eine große Schwierigkeit war der sehr strukturierte und dichte Tagesablauf der Jugendlichen und Kinder im Heim, in der ein spontanes, flexibles und langfristiges Projekt nicht gut hinein passte. Wir haben versucht jedes Treffen für sich abzuschließen mit einem Ergebnis. Ob den Jugendlichen das aber so klar wurde blieb offen.

Überhaupt Termine mit den Kindern und Jugendlichen zu finden war schon sehr schwer. Hinzu kam ein kleiner Brand im Heim, welches unseren Zeitplan durcheinanderbrachte (geplante Projekttage mussten abgesagt werden) und eine 8 Wochen Pause entstand. Dadurch verloren einige Jugendliche einfach den Faden und die Motivation am Projekt. Konsequenterweise ist auch niemand mit auf das Abschlusscamp gefahren, da die Jugendlichen noch kein Ergebnis vorzuweisen hatten.

Da das Team von Außen kam, fehlte uns jegliche Beziehung zu den Jugendlichen, die wir in den kurzen Zeiten mit Ihnen nur schwer aufbauen konnten.

Unser Fazit: Das Projekt hatte ein zu großes Ziel. Kleinere kurze Projekte wären in der Struktur Heim sinnvoller gewesen, als ein langfristiges Projekt. Mit anderen Zielgruppen ist es aber sicherlich leichter durchführbar.

Varianten, Erweiterungen, Modulationen

Zum einen sollte man sich auf eine Altersgruppe konzentrieren. Das macht es leichter. In einer therapeutischen Einrichtung sollte man in jedem Fall kurzfristige Projekte mit wenigen Terminen planen. Das war die größte Schwierigkeit. Da aber jeder Workshop in sich abgeschlossen war, ging es bei uns noch gut.

Die Idee Kinder über einen Fotoblog an den Umgang mit multimedialen Inhalten und damit an verbindliche Regeln heranzuführen funktioniert gut. Für Kinder ergab es sich logisch, was sie in Netz stellen konnten und was nicht. Auch Fotos, auf denen sie nicht gut aussahen, wurden schnell gelöscht oder nicht veröffentlicht. Hier hatten wir noch einen dritten Termin geplant, bei dem wir die Regeln noch in den Blog schreiben wollten.

Materialien und Medienprodukte

- Homepage der Kinder: <http://josephkids.wordpress.com>
- Actionboundspiel: Ich bin Dein W-LAN (derzeit nicht öffentlich spielbar da nur im Haus sinnvoll)
- Actionboundspiel: Quiz zur Bundesprüfstelle und dem Index (leider noch nicht ganz fertiggestellt) <http://www.actionbound.de/bound/fdsafdsa>
- Placityspiel: Facebook – noch nicht veröffentlicht
- Placityspiel: YouTube – noch nicht fertig
- Placityspiel: Cloudgaming – noch nicht fertig
- Erklärvideo: <https://www.youtube.com/watch?v=bv7XVqigPtg>

Teilweise müssen die Produkte noch beendet werden. Das werden wir erst nach den Ferien angehen können.

Spielbar sind derzeit 2 Spiele. Das Erklärvideo ist in ein Spiel eingebaut.

www.actionbound.de

eignet sich sehr gut für die Entwicklung solcher Smartphonespiele. Nachteil, es ist kostenpflichtig für öffentliche Spiele oder Institutionelle Nutzung.

www.placity.de ist eine kostenfreie Alternative, allerdings mit anderem Funktionsumfang. Gute Erfahrung mit Workshop zum Gamedesign mit den kaiserdom App Jungs.

www.wordpress.com bietet auch für Kinder schon greifbare CNS-Arbeitsoberflächen kostenlos an. Hier ist wichtig die Funktionen zu reduzieren. Ein Bildbasiertes Template macht die Seite dazu sehr Bild- und Kindgerecht. Die Möglichkeit die Daten auf eine eigene Installation später zu übertragen ist eine gute „Versicherung“ erst mal ausprobieren zu können.

Steckbrief

Name: Lambert Zumbrägel, Sozpäd/Medienpädagoge
Maike Held, Sozialpädagogin, Medienpädagogin
Julia Rösch, Medienkommunikationswissenschaftlerin
Naomi Lahner, FSJ-Kultur

Institution Bezirksjugendring Unterfranken
E-Mail-Adresse Lambert.zumbraegel@jugend-unterfranken.de
Homepage www.jugend-unterfranken.de