

Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)

Chancen digitaler Medien für Kinder und Jugendliche
Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Jürgen Lauffer/Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis – Handbuch 7 | Chancen digitaler Medien für Kinder und Jugendliche. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven
Beiträge aus Forschung und Praxis | Prämierte Medienprojekte

Dieser Band wurde gefördert vom

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK)

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Körnerstraße 3
33602 Bielefeld
Tel. 0521/677 88
Fax 0521/677 27
E-Mail gmk@medienpaed.de
Web www.gmk-net.de

Redaktion

Jürgen Lauffer
Renate Röllecke
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2012

Pfälzer-Wald-Straße 64

81539 München

fon 089/688 900 98

fax 089/689 19 12

email info@kopaed.de

homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-274-0

Im Interview

MobileMovie

jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V.

Andreas Hedrich/Klaus Kuchmeister

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Die Kooperation der sehr unterschiedlichen Partner des Projektes – Lehrkräfte, Medienpädagogen, Schule, Medienanstalt, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, HVV (Hamburger Verkehrsverbund) – hat dem Verlauf und Inhalt den entsprechenden Rahmen gegeben. Die unterschiedlich gelagerte Fachkompetenz konnte ideal genutzt werden, vor allem die Kooperation zwischen Schule und außerschulischem Partner jaf e.V. hat sich als sehr trag- und ausbaufähig erwiesen.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Die Auseinandersetzung mit bewegten Bildern und einem alltäglichen Kommunikationsmedium aus einem anderen Blickwinkel. Der Handyfilm als Mittel zur Schulung der Wahrnehmung bei Jugendlichen. Praktische Medienarbeit ist hierfür immer noch eines der besten Mittel. Zugleich wurden Lehrer/-innen geschult und befähigt, weitere Projekte mit Schüler/-innen durchzuführen.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer/-innen?

Bei den 300 Schüler/-innen und den 11 Lehrer/-innen gab es eine große Spannweite der Vorkenntnisse. Keine Kenntnisse hatten alle Beteiligten mit dem Handy als experimentelles und künstlerisches Kameramedium.

Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Mediennutzung und -gestaltung, Reflexion, Visualisierung und Kommunikation

Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Mit ungewohnten Perspektiven zu experimentieren, neue Sichtweisen einzunehmen, ein Alltagsmedium für eine kreative Filmarbeit zu benutzen und sich mit den Mechanismen und Problemen der mobilen Kommunikation zu befassen.

Welche sozialen oder kommunikativen Kompetenzen wurden durch das Projekt gefördert?

Teamfähigkeit, Ausdrucksfähigkeit, Präsentations- und Planungsfähigkeit

Probleme und Grenzen

Gab es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie wurden diese Probleme bewältigt?

Die Zusammenarbeit mit vielen Kooperationspartnern und einem so großen Team führt immer zu Problemen, diese konnten jeweils im Prozess gelöst werden. Am kompliziertesten waren die Abstimmungsprozesse am Ende, um die Premiere im öffentlichen Raum auf die Infoscreens zu bekommen.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Notwendig ist nur die Technik, die Schüler/-innen fast alle bei sich haben: Handys; dazu

noch die Möglichkeit, auf einen Computer mit einem Schnittprogramm zugreifen zu können sowie Open Source-Software zum Abspielen und Konvertieren der Filme.

Tipps für die Praxis

Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessent/-innen geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?

Gute Planung und klare Aufgabenverteilung im Vorfeld sind ratsam. Man muss sich auf das Experimentieren mit Filmbildern einlassen und den Schülern den notwendigen Freiraum geben, um auszuprobieren, wie man mit Kameraperspektiven spielen kann. Zudem sollte man Partner suchen, die in der Öffentlichkeit ein solches Projekt bekannt machen und Orte für die Präsentation zur Verfügung stellen. Die Anbindung an die offiziellen Stellen der Lehrerbildung ist zwingend erforderlich.

Motivation

War es notwendig die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Wenn ja, warum und wie?

Nein, es gab nur motivierte Lehrer/-innen und dazugehörige Schüler/-innen, da erstere sich um die Teilnahme bewerben mussten.

Was hat den beteiligten Kindern, Jugendlichen und Pädagogen/-innen besonders viel Spaß gemacht? Was fanden sie besonders motivierend?

Das Ausprobieren und Entdecken der Möglichkeiten des Handys als Gestaltungsmittel, die Präsentation im öffentlichen Raum und die Anerkennung durch Interviews bei der Filmpremiere im Kino.

Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts

Welche Veränderungen haben sich durch die Medienprojekte in der Zielgruppe, in Ihrer Einrichtung oder den beteiligten Einrichtungen, im Stadtteil etc. ergeben?

Eine Sensibilisierung für die Themen rund um Handynutzung und kreative Medienarbeit



Läuft das Projekt noch oder gibt es Anschlussprojekte?

Ja, es gab einen zweiten Durchgang, der auf den Erfahrungen des ersten aufbaut. Der dritte Durchgang ist gerade in der Planung.

Themen

Welche Themen (Inhalte) waren im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?

Urbane Mobilität im künstlerischen Handyfilm

Welche Themen sind – generell – im Rahmen der Medienarbeit für Ihre Zielgruppe interessant?

Alle Themen, die nah an den Lebenswelten der Jugendlichen sind

Trends und Interessen der Zielgruppe

Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?

Nutzung von Facebook

Wie geht man in Ihrer Einrichtung/ wie gehen Sie evtl. darauf ein?

Wir nutzen Facebook als Kommunikationsmedium auch mit der Zielgruppe.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Unterstützung der Arbeit

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Bessere Wahrnehmung des Themas und der Methode in den Hamburger Behörden

Struktur und Rahmen

Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?

Zeit, Raum, Motivation, Finanzierung



Feedback

Gab es abschließend seitens der Zielgruppe Verbesserungsvorschläge, weiterführende Ideen bezüglich Ihres Projektes?

Nein, es wurde vielmehr gewünscht, dass solche Projekte öfter durchgeführt werden.

Interviewpartner

Andreas Hedrich: Jahrgang 1967; Medienpädagoge und Soziologe; Vorstand des Medienetz Hamburg e.V.; Initiator und Sprecher der Initiative Creative Gaming; Mitglied des jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V.; Sprecher der GMK-Landesgruppe Hamburg; Gesellschafter von Frische Medien; Projektleiter der bundesweiten Modellversuche *film>>up* und *SchülerFilmStadt* und bei dem Medienbildungsprojekt *generation@*; Lehrbeauftragter an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften; wissenschaftlicher Mitarbeiter im Medienzentrum der Fakultät für Erziehungswissenschaft an der Universität Hamburg.

Klaus Küchmeister: Kunsterzieher am Gymnasium Meiendorf; Mitarbeiter im Referat Medienpädagogik in der Lehrerfortbildung am Landesinstitut in Hamburg (LI); Lehraufträge für Kunst und digitale Medien an der Universität Flensburg; Medienreferent im Bundesvorstand des BDK e.V., Fachverband für Kunstpädagogik; Veröffentlichungen zur Unterrichtsarbeit mit dem Handyfilm im Klett-, Friedrich- und Athena-Verlag, Unterrichtsbeispiele im Friedrich- und Schott-Verlag. Am Landesinstitut (LI) leitet er die Zusatzqualifikation Aktive Medienarbeit und gibt Lehrerfortbildungen zur Gestaltung mit digitalen Medien. Mit Schülerarbeiten konnte Klaus Küchmeister an zahlreichen Wettbewerben im Film- und Fotobereich erfolgreich teilnehmen, u.a. *up-and-coming*, *Ohrenblick mall* und *abgedreht*.



Abbildungsnachweis

iStockphoto (sturti):

Titelbild; S. 27

Jürgen Lauffer/Renate Röllecke:

Seite 16 (© Katharina Künkel)

Sebastian Ring:

Seite 60

Eike Rösch/Daniel Seitz:

Seite 66 (Ralf Appelt, CC-BY-NC-SA)

Seite 69 (Lutz Berger, CC-BY-NC)

Martina Ide/Thomas Winkler:

Seiten 74, 75, 76

Medienkulturzentrum Dresden (Create your game):

Seite 91 (Richard Forstmann, CC-BY-NC-SA)
und Seiten 88, 92 (Markus Glandt, CC-BY-NC-SA)

jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V./

Klaus Kückmeister (MobileMovie):

Seiten 118, 120, 121, 122 (©jaf und Klaus Kückmeister)

Fotos und Abbildungen zu den Projektbeschreibungen und Interviews wurden uns freundlicherweise vom jeweiligen Projekt zur Verfügung gestellt.
