

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)

Make, Create & Play
Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 13
Make, Create & Play
Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel
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
Oberstr. 24 a
33602 Bielefeld
fon 0521/677 88
fax 0521/677 92
email gmk@medienpaed.de
homepage www.gmk-net.de

Redaktion

Dr. Friederike von Gross
Renate Röllecke
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2018

Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-408-9
eISBN 978-3-86736-697-7

Im Interview

medienlaboratorium – eine medienpädagogische Spielwiese für Hortkinder zukunftswerkstatt dresden gemeinnützige GmbH

Ralph-Torsten Lincke

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Die Besonderheit des Projektes war, dass es mal nicht um Ergebnisse ging. Wenn welche entstanden sind, dann war das gut, wenn nicht, dann war es auch gut. Wichtig war uns, die Kinder an alle gewünschten (und auch nicht gewünschten) Medien heranzuführen und sie ausprobieren zu lassen.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Ziel war es zum einen, den Kindern einen barrierefreien Zugang zu verschiedenen Medien wie PC, Tablet, Handy, Audioaufnahmegerät, Trickbox und Stop-Motion-Wand zu ermöglichen und ihnen die Möglichkeit zu geben, mit den Geräten zu experimentieren. Zum anderen förderten wir damit die Basis, dass die Kinder Medienkunst betreten können und kreative Techniken aktiv kennenlernen. In Präsentationsveranstaltungen wurden Ergebnisse, aber vor allem die Projektprozesse weiteren Kindern, Eltern, Pädagog*innen der Einrichtung vorgestellt und diese wurden eingeladen, selbst medial aktiv und kreativ zu werden.

Das Projekt splittete sich in folgende Module:

1. Einstiegsangebote

Im November 2014 fand als erstes ein Einstiegsangebot statt, damit viele Kinder vom Projekt erfuhren. Um später auch weiteren Kindern die Chance zu geben, im Projekt mitzuwirken, gab es immer wieder neue Einstiegsangebote. Diese liefen nach dem Prinzip

des Stationenbetriebes ab, das heißt, die Teilnehmer*innen absolvierten ausgewählte Stationen, wie z.B. Daumenkino, Trickfilm, Film sehen, Audio sprechen, GPS-Schatzsuche und Fotos machen. Dabei merkten sich die Teilnehmenden, welche Themen ihnen besonders zusagten, um diese später ausführlicher testen zu können.

2. Kursangebote

Das ausführliche Testen erfolgte innerhalb der Kursangebote über das Schuljahr verteilt. Dabei bekamen die Teilnehmer*innen verschiedene (gewünschte) Möglichkeiten und intensivierten ihr Wissen und ihre Fähigkeiten. Einige ausgewählte Kursangebote machen die Methoden deutlich:

- Internet, Blog und Website: Vorstellung des Komplexes Internet, Arbeit in Kleingruppen zu Unterthemen, z.B. Möglichkeiten des Einsatzes und Sicherheit beim Surfen, Expertengespräche unter Moderation, Schreibgespräche zum Nutzungsverhalten der Teilnehmer*innen, Auswertungsrunde als Präsentation
- Soziale Netzwerke: Vorstellen von Sozialen Netzwerken, Verteilung von Arbeitsgruppen zu ausgewählten Themen wie Urheberrecht, Datensicherheit und Persönlichkeitsrechte, Recherche der Arbeitsgruppen mit anschließenden Expertengesprächen
- Bildbearbeitung: Vorstellen des Themas und Veranschaulichen der Möglichkeiten, Kleingruppenarbeit zur direkten Arbeit an Bildbearbeitungsprogrammen, Sammeln von Möglichkeiten der Einsatzgebiete, Präsentation der Ergebnisse
- Geocaching: Vorstellen des Themas und Veranschaulichen der Möglichkeiten, Kleingruppenarbeit zur direkten Arbeit an

den GPS-Geräten, Safari, Sammeln von Möglichkeiten der Einsatzgebiete, Präsentation der Ergebnisse

- Audio-Hörbuch: Vorstellen des Themas, der benötigten Technik und Software, Vergabe von Aufträgen an die Kleingruppen zur Umsetzung von lehrplanrelevanten Themen, Präsentation der Ergebnisse und Sammeln der Möglichkeiten für den Einsatz
- Audio-Reportage: Vorstellen des Themas und Wiederholen der benötigten Technik und Software, Vergabe von Aufträgen an die Kleingruppen zur Umsetzung von tagessaktuellen Themen, Präsentation der Ergebnisse und Sammeln der Möglichkeiten für den Einsatz
- Filme sehen und bewerten: Vorstellen des Themas, Einsatz eines Kurzfilmes, Auswertung des Filmes unter Beachtung verschiedener Sichtweisen, Sammeln der Möglichkeiten für den Einsatz
- Filme selber machen: Vorstellen des Themas und erweiterter Möglichkeiten wie Daumenkino, Vorgabe einer kurzen Geschichte, Arbeit in Kleingruppen an einem Trickfilm, Stop-Motion bzw. Kurzfilm, Präsentation der Ergebnisse und Sammeln der Möglichkeiten für den Einsatz

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer*innen?

Die Vorkenntnisse der Teilnehmenden waren sehr unterschiedlich. Dies lag zum einen an der breiten Altersstruktur von erster bis vierter Klasse, zum anderen an verschiedenen Voraussetzungen und Kenntnissen, die sie auch von zu Hause mitbrachten. Somit gab es Kinder, die das erste Mal ein Tablet oder eine Maus betätigten, während andere direkt einsteigen konnten, um Filme zu erstellen.

Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Wir haben versucht, Inputs in allen Bereichen der Medienkompetenz zu geben.

Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Die erworbenen Kenntnisse waren sehr vielfältig, z.B.:

1. Förderung der Sach- und Partizipationskompetenz durch das gemeinsame Entwickeln und Erstellen von Medien wie Filmen, Audiobeiträgen, Fotos, Texten, Comics, einer Homepage und dem Pflegen von Sozialen Netzwerken, mit folgenden Unterpunkten:

- Erarbeitung der inhaltlichen Grundideen
- Gemeinsame Auswahl eines Themas als Grundlage für die Arbeit im Gesamtprojekt
- Erarbeitung einer kreativen Umsetzung für die jeweiligen Medien
- Umsetzung dieses Produktes

2. Förderung der Sachkompetenz durch Kennenlernen:

- von Kamera und sonstigen Aufnahmegegeräten und deren Benutzung
- von Ton-Aufnahmegegeräten und deren Benutzung
- von Film-Abspielgegeräten und deren Benutzung
- von Computer und Internet und deren Benutzung
- der Arbeitsschritte zur Erstellung eines Filmes und die Umsetzung in mehreren Schritten – Trickfilm, Reportage, Interviews, Kurzfilm
- der Arbeitsschritte zur Erstellung eines Features

3. Förderung der Rezeptionskompetenz durch:

- Ausbau des Medienwissens durch das eigene Handeln und Setzen bzw. Verändern von Maßstäben zur Bewertung
- Erstellen von Dokumentationen, Tutorials, Trickfilmen und Kurzfilmen und damit verbunden das Kennenlernen, wie ein Film entsteht, welche Bedeutung eine selbstentwickelte Filmfigur hat, welche Wirkung

Hintergründe und Filmmusiken haben und die Anwendung auf Filme, die die Teilnehmer*innen sehen

- Erstellen eines Features und einer Hörprobe und damit verbunden das Kennenlernen, wie dies entsteht
- Die inhaltliche Beschäftigung und die Vorbereitung auf die Umsetzung des gewünschten Inhaltes
- Das Sichten und Auswerten des aufgenommenen, gefilmten bzw. entstandenen Materiales und die Bewertung mit dem Ziel der Verbesserung

4. Förderung der visuellen Wahrnehmung und Rezeptionskompetenz durch:

- Sichten von Filmausschnitten: gemeinsame Rezeption von Tutorials aus dem Internet und deren Auswertung, gemeinsame Rezeption von Lehrfilmen und deren Auswertung, gemeinsame Rezeption des selbstgefilmten bzw. entstandenen Materiales und dessen Auswertung
- Sichten von selbsterstellten Filmbeiträgen: gemeinsames Anschauen der Interviews (Ich sehe mich selbst!), gemeinsames Anschauen des Trickfilmes (Ich sehe meine gestaltete Figur und deren Bewegung!), gemeinsames Anschauen des Kurzfilmes (Ich sehe meine Filmfigur!), Auswertung und Reflexion der eigenen Medienprodukte

Probleme und Grenzen

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

Nein, gab es nicht.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Wir haben mit einem vollen Auto gearbeitet, in dem vielfältiges Equipment bereit stand. Das bedeutet, dass wir immer einige Geräte

für entsprechende Angebote (z.B. Trickfilm) gezielt vorbereitet hatten. Für die Kinder, die an diesem Tag etwas anderes machen wollten, stand der Transporter mit den restlichen Dingen vor der Tür, so dass sie auch andere kreative Techniken nutzen konnten. Gearbeitet haben wir mit einem Beamer, einer Kamera (Sony groß), einem Stativ (Vinten), einem kleinen und einem großen Greenscreen, einem PC mit Zu3D, einer GoPro, einer NIKON, einer Moderationswand, einer Xbox, einer Wii, einer Nintendo Station, einem TV-Gerät, zwei Moderationskoffern, fünf Kameras, einem Drucker, vielen Stifte, viel Knete, ganz viel Papier, fünf verschiedenen PCs und zehn Tablets (iPad). Die Teilnehmer*innen nutzten vor allem die Tablets und testeten unglaublich viele Apps, die dann auch regelmäßig angewandt wurden.

Tipps für die Praxis

Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessierten geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?

Lassen Sie sich von den Kindern führen.

Motivation

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

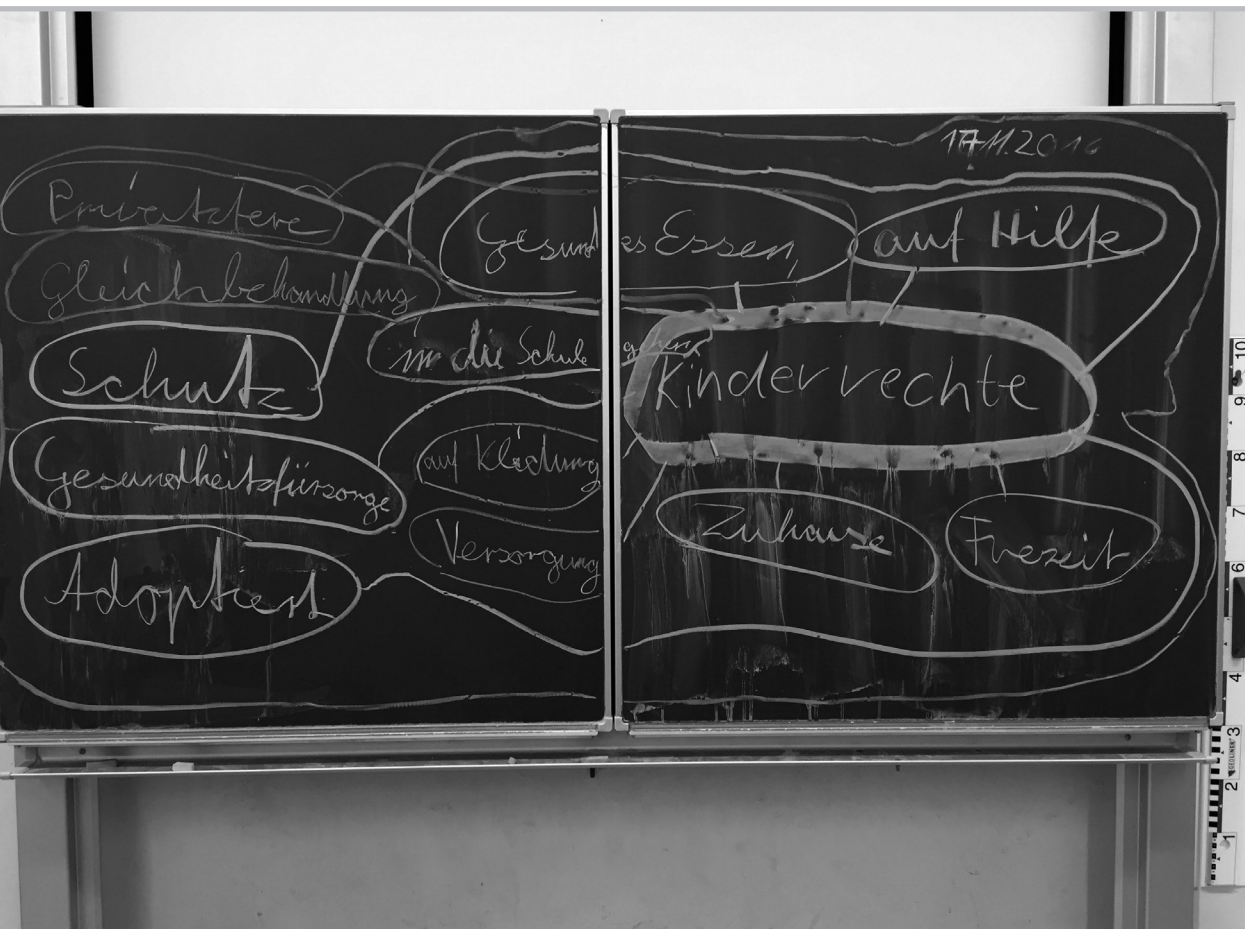
Nein, da wir mit Medien und Methoden gearbeitet haben, die ihnen lagen.

Was hat den beteiligten Kindern und Jugendlichen besonders viel Spaß gemacht?

Besonders viel Spaß hatten die Teilnehmenden daran, dass sie alles ausprobieren konnten. Und wir haben dabei noch so viel lernen können.

Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?

Die sehr positive Energie, die ein Projekt verbreiten kann, das Kindern die Möglichkeit gibt,



Dinge zu tun, auf die sie gerade Lust haben, war sehr motivierend.

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?

Bei den Teilnehmenden hat sich der Blick auf Medien verändert. Die Geräte sind eben nicht nur zum Spielen da, sondern bieten noch unglaublich viele, genauso spannende Möglichkeiten. Diese Erfahrungen haben innerhalb des Projektes auch die Pädagog*innen sowie die Lehrkräfte gemacht. Sie und die Eltern haben in verschiedenen Präsentationen sowie El-

ternnachmittagen feststellen dürfen, dass die Kinder eben auf verschiedenen Gebieten auch mal schlauer sein können.

Läuft das Projekt noch und wenn ja, wie lange? Oder gibt es Anschlussprojekte?

Das Projekt ist im Sommer 2017 ausgelaufen. Bereits im Januar 2018 wurde jedoch im Rahmen der *Kultur macht Stark*-Förderung gemeinsam mit den Kindern ein neuer Antrag erarbeitet: *Das neue medienlaboratorium – vom Hort in den Stadtteil*.

Themen

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

Die von den Kindern selbst gewünschten.

Trends und Interessen der Zielgruppe

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

Wir haben uns von den Teilnehmenden immer „führen“ lassen und haben alle jeweils aktuellen Trends mitgenommen. Ob Fotobearbeitung durch Gesichtsveränderungen mit Tablets oder das Testen von neuen Spielen – alles war dabei.

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

Offen, da es gilt herauszufinden, was den jeweiligen Trend gerade ausmacht und worin die Faszination für Kinder besteht. Interessant ist, gemeinsam mit den Kindern diese Trends – Beispiel Fidget Spinner – zu reflektieren.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung und generell?

Wir werden weiterhin für offene Konzepte und Ansätze kämpfen und Kritikern sowie Förderern die Impulse dieser sehr dankbaren Arbeitsweise zeigen.

Struktur und Rahmen

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

Wir wünschen uns:

- Projekte, die nicht ergebnisorientiert sind
- Projekte, die nicht immer wieder neu beantragt werden müssen bzw. neue Inhalte/ Titel/Partner benötigen, um weitergeführt zu werden
- Projekte, die von vorneherein mit den Teilnehmenden geplant werden

Dies sind Aspekte, die sich an die Förderer richten – wir leben diese Punkte schon.

Feedback

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

Nein, da wir immer nach diesen Verbesserungen gesucht haben, regelmäßig kleine Änderungen eingeführt haben und neue, weiterführende Ideen oft sofort bzw. zeitnah umgesetzt haben.

Interviewpartner

Ralph-Torsten Lincke: Jahrgang 1975; seit 2000 Leitung von Filmcamps und Filmclubs; seit 2006 Erfahrungen mit Filmgesprächen; 2008 bis 2012 Projektleiter SchulKinoWochen Sachsen; 2008 bis 2012 Projektleiter Koordinierungsstelle für filmpädagogische Präventionsarbeit; 2008 bis 2012 Projektleiter Filmpädagogen Sachsen; seit 2015 Geschäftsführung der zukunftswerkstatt dresden gemeinnützige GmbH; seit 2017 Geschäftsführung der juniorExploratorium gemeinnützigen GmbH.

Abbildungsnachweis

Titelbild

© istockphoto.com/kate_sept2004

Porträtfoto Dr. Katharina Barley

© Bundesregierung/Steffen Kugler (Seite 9)

Friederike von Gross / Renate Röllecke

© optimarc/clickbestsellers/shutterstock.com (Seite 15)

Judith Ackermann

Abb. 1: Screenshot www.pacmanhattan.com (Seite 20);

Abb. 2: Screenshot <http://playpublik.de/admin/events/kling-klang-klong?locale=de> (Seite 20)

Horst Pohlmann

Abb. 1: © Questmill GmbH (Seite 33);

Abb. 2: © geomazing.com (Seite 35)

Caroline Baetge / Sonja Ganguin

© Ganguin 2009 (Seite 40)

Sonja Di Vetta/Björn Friedrich/Sabrina Reith

© SIN – Studio im Netz e.V., München (Seiten 48ff.)

Jürgen Slegers / Daniel Zils

© Jürgen Slegers (Seiten 53ff.)

Torben Kohring / Markus Sindermann

Seite 59

Kristin Narr

Fotos von Sandra Schön, CC BY 3.0, <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/legalcode> (Seiten 75ff.)

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