

Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)

Was auf die Ohren?!

Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der *Medienpädagogik*

Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)

Was auf die Ohren?!

Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der *Medienpädagogik*

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 19
Was auf die Ohren?!
Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der Medienpädagogik
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
Obernstr. 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

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2024
Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-139-5

Stadtbücherei und Medienpädagogisches Zentrum Delmenhorst

2022: DELTour – Gemeinsam tüfteln, entdecken & ausprobieren

2023: DELTour – Mach mit, mach's nach, zeig's anderen!

(Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“)

Die beiden Projekte *DELTour – Gemeinsam tüfteln, entdecken & ausprobieren* sowie *DELTour – Mach mit, mach's nach, zeig's anderen!* waren eine Kombination aus medienpädagogischen Angeboten sowie Stadtentdeckung in Delmenhorst. Sie waren sowohl kostenfrei und niedrigschwellig als auch sprachunabhängig. Kinder, die vor Krieg und Zerstörung geflohen sind, konnten in den Sommerferien etwas Ablenkung genießen. Teilnehmenden, die neu in Delmenhorst waren, bot sich die Möglichkeit, ihre Umgebung zu entdecken und mit Teilnehmer*innen, die bereits länger in Delmenhorst zu Hause sind, in Kontakt zu kommen.

In 2022 wurde das Projekt finanziert durch das Projekt *Sonnenstunden* der Kulturstiftung der Länder. 2023 konnte es durch die finanzielle Unterstützung der Lions Damen „Gräfin Hedwig“ Delmenhorst realisiert werden.

Thema

Wie kann Medienpädagogik sprachliche Hürden in der Zusammenarbeit mit neu Zugewanderten oder Geflüchteten überwinden? Kinder und Jugendliche aus der Ukraine und Kinder anderer Herkunftsländer bauen und steuern Roboter, erstellen Stop-Motion-Filme und programmieren Jump 'n' Run-Spiele. Übersetzer*innen aus der ukrainischen Community wirken bei Bedarf mit. So gelingt es den Jugendlichen, gemeinsam zu experimentieren. *DELTour* fördert die Integration, stärkt die Medienkompetenz und schafft eine inklusive Umgebung, die auch nachhaltig wirkt: Viele der beteiligten Kinder nehmen nun regelmäßig an den Angeboten der Stadtbücherei teil.

Zielgruppe/n

Zur Zielgruppe gehörten vorrangig Kinder und Jugendliche zwischen 8 und 15 Jahren, die im Frühjahr 2022 aus der Ukraine geflüchtet waren. Aber auch alle anderen Kinder mit den unterschiedlichsten Herkunftssprachen waren eingeladen, sich anzumelden. Ziel war es, durch gemeinsame Interaktion von Kindern und Jugendlichen diverser Herkunftssprachen die Integration zu erleichtern und Möglichkeiten zu bieten, mit Gleichaltrigen in sozialen Kontakt zu treten, gemeinsame Anschlussaktionen sowie Integration zu fördern.

Um auf das Projekt aufmerksam zu machen, wurde der Flyer in die ukrainische Sprache übersetzt. Außerdem standen zwei Übersetzerinnen zur Verfügung, beide Frauen waren selbst erst im Frühjahr nach Delmenhorst gekommen.

Methoden

Bevor die Kinder und Jugendlichen zu den jeweiligen Veranstaltungen kamen, wurden die Übersetzerinnen durch die pädagogische Honorarkraft kurz in die Thematik eingearbeitet und vorbereitet auf mögliche Fragen der Teilnehmenden. Nach einer kurzen theoretischen Einführung lief es getreu nach den Mottos „Gemeinsam tüfteln, entdecken und ausprobieren“ bzw. „Mach mit, mach's nach, zeig's anderen!“

Die Teilnehmer*innen haben sich die Roboter, Apps und Programmiervorgänge gemeinsam erschlossen, bei Fragen und Unsicherheiten Rücksprache mit den Erwachsenen gehalten und sich zur Überwindung sprachlicher Barrieren entweder an die Übersetzerinnen gewandt, die genutzten Anwendungen in ihre Heimatsprache übersetzt oder ihre Übersetzungs-Apps genutzt.

Projektlaufzeit

Das erste *DELTour*-Projekt fand in den niedersächsischen Sommerferien 2022 innerhalb von zehn Terminen statt. Eine Wiederholung erfolgte im Sommer 2023 mit einem veränderten Veranstaltungsangebot und insgesamt vier Terminen.

Ergebnisse

Erstellte Filme, Trailer und Spiele wurden zum Abschluss eines jeden Projekttages vor der gesamten Gruppe uraufgeführt bzw. reihum getestet. Den Projekttag mit einem Koffer voller Zirkusmaterialien (Jonglierbälle und -keulen, Drehteller, Devil-Sticks etc.) beendete eine erfolgreiche Aufführung aller Beteiligten vor interessierten Zuschauer*innen im Garten des jeweiligen Jugendzentrums. Die in der Druckwerkstatt geschöpften Papiere konnten

selbstverständlich behalten oder verschenkt werden. Fotos, die während des Lightpainting-Workshops entstanden sind, wurden im Fotodrucker ausgedruckt und verteilt. Von den haptischen Ergebnissen abgesehen, erlangten die Teilnehmenden u.a. auch erste Programmierkenntnisse. Soziale Interaktionen in einer unbekanntenen mehrsprachigen Gruppe führten bei den Kindern und Jugendlichen zu einer großen Akzeptanz des jeweiligen Gegenübers.

Kontakt

Ulrike Schönherr
Stadtbücherei Delmenhorst
Lange Str. 1a
27749 Delmenhorst
Tel.: 04221/992 476
E-Mail: ulrike.schoenherr@delmenhorst.de
Web: www.stadtbuecherei-delmenhorst.de



Im Interview

2022: DELTour – Gemeinsam tüfteln, entdecken & ausprobieren /

2023: DELTour – Mach mit, mach's nach, zeig's anderen!

Stadtbücherei und Medienpädagogisches Zentrum Delmenhorst

Ulrike Schönherr

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Dem Projekt *DELTour – Gemeinsam Tüfteln, Entdecken und Ausprobieren* ging der Wunsch voraus, Kindern und Jugendlichen, die aus der Ukraine flüchten mussten, eine kleine Perspektive für die Sommerferien zu bieten, während der sie keinen Urlaub bzw. keine Reise antreten konnten, ihre Mütter in Sprachkursen gebunden waren und auch der ukrainische Online-Unterricht eine Pause eingelegt hatte. Die Bibliothek, als Ort der Begegnung, sollte für die Kinder und Jugendlichen durch innovative Angebote ein Schutzraum werden und gleichzeitig ein Ort der Begegnung mit Gleichaltrigen. Ziel war es, gemeinsam zu Tüfteln, zu Kreieren, Neues zu erleben und damit Sprachbarrieren zu überwinden, gemeinsame Erfolgserlebnisse zu feiern und sichtbare Ergebnisse zu schaffen. Alle Angebote waren für Jungen und Mädchen gleichermaßen gedacht und noch dazu sprachunabhängig. Ein Stop-Motion-Film benötigt keine Sprache, ein Zirkus-Angebot funktioniert mit Mimik und Gestik, programmiert wird größtenteils in englischer Sprache bzw. die Sprachauswahl der Tastatur kann auf die jeweilige Muttersprache umgestellt werden.

Innovative Angebote wie das Bauen eines eigenen Roboters, die Programmierung eines eigenen Jump 'n' Run wurden kombiniert mit Entdeckungstouren, sportlicher Betätigung und gleichzeitiger Schulung der eigenen Hand-Auge-Koordination beim Zirkus bzw. Disc Golf.

Durch wechselnde Orte des Agierens (Bibliothek, Jugendhaus, Familienzentrum, Disc-Golf-Anlage, Stadtrundgang) sollten die Teilnehmenden ihre neue Umgebung besser kennenlernen sowie kostenfreie Angebote für ihre Ferien und Nachmittage entdecken, besuchen und live erleben.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Das Projekt verfolgte zu Beginn gar nicht mal unbedingt ein medienpädagogisches Ziel, als vielmehr den Wunsch, den Kindern und Jugendlichen in ihren Sommerferien ein kostenfreies Angebot zu bieten, dass ihnen Zerstreuung, Spaß und kreatives Erleben ermöglichen sollte. Nach einer kurzen theoretischen Einführung haben alle Teilnehmenden in Kleingruppen partizipativ und bei bester Gruppendynamik zusammengearbeitet. Die verschiedenen Angebote erlaubten ein altersdifferenziertes Erlernen neuer Fähigkeiten und Fertigkeiten. Bei Fragen oder Problemen nutzten alle Kinder und Jugendlichen erstmal die Kompetenzen der Gleichaltrigen, bevor sie die beteiligten Erwachsenen hinzuzogen. Das Interesse, entstandene Probleme selbstständig zu lösen, wuchs von Stunde zu Stunde. Im Laufe des Projektes stellte sich außerdem heraus, dass der barrierefreie Zugang zu Geräten, Apps und Tablets ein absoluter Gewinn für alle Teilnehmenden war, denn die Stadtbücherei stellt auch außerhalb des Ferienprojektes in ihrer „Bibliothek der Dinge“ Roboter und Stop-Motion-Filmsets zur Ausleihe zur Verfügung.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

*a) Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer*innen?*

Die Teilnehmenden aus der Ukraine haben entscheidende Vorkenntnisse in Sachen Coding und Robotik, da in ihrer Heimat deutlich mehr Technikunterricht in den Schulen stattfindet. Somit verfügen sie über ein solides Grundwissen und -interesse an Technikkompetenz.

b) Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Nach der Definition von Dieter Baacke haben unsere Teilnehmenden ihr Wissen vor allem in den Bereichen Mediennutzung sowie Mediengestaltung intensiviert. Interaktiv haben sie eigene kleine Stop-Motion-Filme, ein Jump 'n' Run mittels Bloxels erstellt und 2023 sogar eigene Film-Trailer.

c) Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

In Sachen Robotik haben die Teilnehmenden verschiedene Roboter kennengelernt, gesteuert und programmiert. Ozobot, Dash & Dot, Photon und Sphero Indi gehörten ebenso zur Roboter-Werkstatt wie iPads mit verschiedenen Apps wie iMovie-Trailer und Stop-Motion-Studio. In Vorbereitung entwickelten sie eigene Storyboards, bevor die aktive Filmarbeit begann. Bei der Arbeit mit LEGO WeDo sowie LEGO Spike wurden Kenntnisse in der visuellen Programmiersprache Scratch erworben bzw. erweitert.

Probleme und Grenzen

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

Etwaige Sprachbarrieren wurden dank Mimik, Gestik, Übersetzerinnen und Übersetzungs-Apps problemlos überwunden. Die Hürde bei der Übersetzung des Flyers wurde mithilfe toller Kooperationen im Vorfeld gelöst. Technische Probleme konnten dank der Zusammenarbeit mit dem Medienpädagogischen Zentrum schnell gelöst werden und beliefen sich meist auf das Aktualisieren von Apps sowie rechtzeitiges Bereitstellen aller benötigten Geräte.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Zur Durchführung wurden neben Tablets und den entsprechenden Apps auch die jeweils

genutzten Roboter, LEGO- sowie Bloxels-Sets benötigt. Um nicht dauerhaft auf WLAN angewiesen zu sein, haben wir für das Programm ausschließlich Anwendungen genutzt, bei denen kein WLAN-Zugang erforderlich ist.

Für den Stop-Motion-Film-Workshop wurden zusätzlich Materialien wie Knete, Bastelmaterialien, Lego-Figuren etc. bereitgestellt. Für den Trailer-Workshop gab es diverse Utensilien zum Verkleiden.

Für den Lightpainting-Workshop in 2023 haben wir einen semiprofessionellen Fotografen engagiert, der dankenswerterweise alles Equipment mitgebracht und zur Verfügung gestellt hat.

Tipps für die Praxis

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

Einfach machen! Schauen Sie, wie Sie mit scheinbar einfachen Mitteln bzw. vermeintlich wenig Ausstattung viel erreichen können.

Suchen Sie sich geeignete Kooperationspartner*innen in Ihrer Stadt oder Kommune, nutzen Sie die Integrationsbeauftragten und, wenn vorhanden, auch die Integrationslotsen. Sie sind eine gute Unterstützung, um Neuigkeiten in den entsprechenden Communitys vor Ort zu verbreiten. Wenn Sie dazu schwer Zugang finden, kann ich den Tipp geben, Informationen zu Projekten an die Volkshochschulen und deren entsprechende Sprachkurse weiterzuleiten.

Wenn Sie keinen Zugriff auf technische Ausstattung haben, dann schauen Sie immer, ob es Medienzentren, Multi-Media-Mobile oder ähnliches in Ihrer Umgebung gibt und dann warten definitiv gewinnbringende Kooperationen auf Sie.

Motivation

a) War es notwendig, die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Wenn ja, warum und wie? Motivation und Spaß daran, Neues zu erlernen und zu entdecken, ist bei Kindern und Jugendlichen, egal welcher Herkunft, in mei-

nen Augen immer ausreichend vorhanden. Nichtsdestotrotz hängt die Motivation immer an einer einnehmenden Präsentation des Angebotes sowie der überzeugenden Einstellung der erwachsenen Begleitpersonen. Als außerschulisches Angebot musste es anders beworben werden als auf den bekannten Wegen. Das Anmeldeprozedere musste so niedrigschwellig wie möglich sein – kostenfreies Angebot, Antworten auf Anfragen in englischer Sprache etc.

b) Was hat den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht?

Die Teilnehmenden hatten vor allem riesigen Spaß daran, selbstständig „ins Machen“ zu kommen, sich die Materie zu erschließen, zu entdecken und Erlerntes untereinander in den Gruppen weiterzugeben. Dabei stand die Beschäftigung mit Robotern, Technik und iPads auf der Liste ganz weit oben. Die Möglichkeit, sich außerhalb des schulischen Kontextes etwas anzueignen und alles auszuprobieren, ohne Richtig oder Falsch, hat zu enormer Selbstwirksamkeit der Kinder und Jugendlichen geführt. In gemeinsamen Abschlussrunden am Ende eines jeden Projekttages konnten sie reflektieren und Feedback geben.

c) Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?

Mich als Projektleiterin hat es sehr motiviert und beflügelt, als sich die Anmelde Listen mehr und mehr füllten. Wir hatten den Hinweis mit auf den Weg bekommen, auch die Mütter mit einzuladen und ihnen die Option zu geben, bei ihren Kindern zu bleiben. Zu Beginn nahmen zwei Mütter dieses Angebot wahr, aber gleich beim nächsten Termin ließen sie ihre Kinder alleine in die Bibliothek gehen – wir hatten es also geschafft, Vertrauen aufzubauen. Ohne unsere pädagogische Honorarkraft und die beiden Übersetzerinnen wäre es uns nicht möglich gewesen, diese anfänglichen Ideen so erfolgreich in die Tat umzusetzen. Gerade die beiden Übersetzerinnen sind mit ihren Aufgaben gewachsen, haben uns bei vielen weiteren Projekten zur Seite gestanden und sind zu tollen Verbündeten geworden. Es ist uns gelun-



gen, die Kinder für eine gewisse Zeit des Tages von Krieg und Leid in ihrer Heimat abzulenken, den Müttern etwas Freiraum zu verschaffen und die Bibliothek als Ort der Begegnung mit Leben zu füllen.

Die Bedeutung nonverbaler Kommunikation ist mir jeden Projekttag wieder deutlich geworden und mein geliebtes Credo „Bibliothekarbeit ist Beziehungsarbeit“ wurde aktiv gelebt!

Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts

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

Die Bibliothek wurde als sogenannter „Dritter Ort“ wahrgenommen, genutzt und mit Leben gefüllt. Der „Dritte Ort“ ist nach dem Zuhause, dem Arbeitsplatz bzw. der Schule ein nicht-kommerzieller Raum, in dem sich Menschen aller Herkunft, Religion, Hautfarbe, sexueller Orientierung aufhalten können und der ihnen die Möglichkeit gibt, sich zu treffen, gemeinsam zu lernen o.ä. Für die ukrainischen Jugendlichen waren wir dieser Ort und sind es nach wie vor. Die Buchbestände der Internationalen Kinderbuchabteilung werden gut genutzt. Kin-



der und Jugendliche haben nach ihrer Ankunft in Delmenhorst vom örtlichen Verein *Im Hörst Daheim e.V.* Willkommenstaschen mit einer Erstausrüstung für die Schule bekommen. Enthalten war selbstverständlich auch ein Gutschein für einen Bibliotheksausweis. Durch die variierenden Veranstaltungsorte sind den Teilnehmenden die Jugendhäuser und das Familienzentrum begegnet, in denen sie sich am Nachmittag aufhalten können und die u.a. tolle Ferienprogramme anbieten. Aber nicht nur die Kinder und Jugendlichen sind uns in weiteren Projekten wie dem wöchentlich stattfindenden *media.labs* erhalten geblieben, ihre Mütter finden in der Bibliothek Raum und Ruhe, um für anstehende Sprachprüfungen zu lernen und nutzen die Bibliotheksbestände selbstständig. Das Selbstbewusstsein und -verständnis der Kinder und Jugendlichen ist ein anderes als noch nach ihrer Ankunft im Frühjahr 2022.

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

Nach dem erfolgreichen Verlauf in 2022 fand das Projekt *DELTour* in 2023 eine Fortsetzung. Alle beteiligten Kinder und Jugendliche haben danach regelmäßig an den wöchentlich stattfindenden *media.labs* in den Räumlichkeiten

der Stadtbücherei teilgenommen. Anlässlich des Digitaltages 2023 fand außerdem ein *Maker Market* statt, an welchem zahlreiche Kinder und Jugendliche aus dem Projekt teilnahmen.

Themen

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

Die Projektteilnehmer*innen schätzten die Bandbreite und Abwechslung innerhalb der *DELTour*. Neben den aktiven technischen Anwendungen genossen sie es, bei Disc Golf und am Zirkusnachmittag aktiv zu werden und beim geführten Rundgang durch die Stadt ihre neue Umgebung zu entdecken. Der Ausflug in die Druckwerkstatt sowie das Lightpainting führten ihnen völlig neue Orte und Ansätze der kreativen Fotoarbeit vor Augen. Die Gruppendynamik führte zu einem großen Zusammengehörigkeitsgefühl fernab der Heimat. Die Akzeptanz untereinander ermöglichte es, vorhandene Grundkenntnisse in Sachen Coding & Robotik spezifisch anzuwenden und zu vertiefen. Ohne Neid oder Missgunst wurde Wissen geteilt und weitergegeben.

Trends und Interessen der Zielgruppe

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

Wenn wir etwas weggehen von der Zielgruppe des *DELTour*-Projektes und uns der gesamten Stadtbücherei sowie dem Medienpädagogischen Zentrum zuwenden, dann sind Themen wie Künstliche Intelligenz (KI) samt ChatGPT sowie deren Anwendungen im täglichen Alltag Themen, die uns in den kommenden Monaten beschäftigen werden. Ergänzend dazu Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR). Es wird entscheidend sein, wie sich vor allem das Medienpädagogische Zentrum technisch aufstellt, um seiner größten Zielgruppe, den pädagogischen Fachkräften vor Ort, Material, technisches Know-how und Ideen der Anwendung zu liefern.

Der bereits vorhandene 3-D-Drucker muss noch stärker ins Bewusstsein der Delmenhorster*innen gelangen, beworben und kreativ genutzt werden.

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

In Sachen KI und ChatGPT müssen wir uns als Mitarbeitende selbst weiterbilden und qualifizieren, bevor wir es an Kinder, Jugendliche und Erwachsene weitergeben bzw. in unsere Veranstaltungsarbeit sinnvoll integrieren können. Im Bereich VR und AR läuft aktuell ein Fördermittelantrag, denn vor allem der Erwerb von Technik ist aus dem vorhandenen Etat kaum zu bewältigen. Überaus wichtig ist dabei stets die Zusammenarbeit mit Bildungspartner*innen vor Ort sowie die Weiterbildung des eigenen Teams. Die bloße Bereitstellung reicht in meinen Augen nicht aus. In Sachen Nutzung des 3-D-Druckers ist ein breites Netzwerk erforderlich. Eine Bildungseinrichtung wie die VHS, die sich für lebenslanges Lernen verantwortlich zeigt, ist da ein wichtiger Kooperationspartner.

Aus der Kooperation mit der Stiftung Lesen ist ein wöchentlich stattfindendes media.lab entstanden. Bereits seit 2017 finden wöchentliche Angebote für die örtlichen Jugendhäuser statt. Niedrigschwellige Angebote für Kinder und Jugendliche bieten einen ersten Zugang zu Coding, Robotik, Greenscreen-Technik, 3-D-Druck, Umgang mit Apps wie Puppet Pals, Flipa Clip, Stop-Motion-Studio und Game-Design. Über die Jugendhäuser hinaus sind alle Kinder und Jugendlichen eingeladen, an den kostenfreien Angeboten teilzunehmen.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Mithilfe des Preisgeldes können durch den Einsatz qualifizierter Honorarkräfte weitere (kostenfreie!) medienpädagogische Projekte durchgeführt werden. Die Kontakte, die sich durch die öffentlichkeitswirksame Preisverlei-

hung ergeben haben, werden für erweiterte Netzwerke, anschließende Ideen und Beantragung neuer Fördergelder genutzt. Die bereits sehr intensive Zusammenarbeit von Stadtbücherei und Medienpädagogischem Zentrum wird selbstverständlich weitergeführt und ist auch für andere Gemeinden empfehlenswert.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Die Bibliotheken sind durch die Verleihung des Dieter Baacke Preises an die Stadtbücherei Delmenhorst hoffentlich mutig genug, um ihre tollen, innovativen und kreativen Projekte einzureichen und damit weithin auf sich aufmerksam zu machen.

In Delmenhorst hat die Oberbürgermeisterin die lokalen Medienvertreter*innen zu einer Pressekonferenz eingeladen und auf die Wichtigkeit der Medienpädagogik bei weitreichenden Entscheidungen in Sachen Bildung und Kultur hingewiesen.

Struktur und Rahmen

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

Medienpädagogische Projekte sind, wie überall, oft vom Engagement Einzelner abhängig. Im ländlichen Raum bzw. außerhalb von Großstädten sind die Projekte selten an eigene Institutionen angebunden, sondern werden „mal eben mitgemacht“. Nur in wenigen Fällen gibt es ausreichend Raum und spezialisiertes Personal, um niedrigschwellige und flächendeckende Angebote anzubieten. Neben finanziellen Mitteln sind immer wieder kreative Ideen für Strukturen gefragt. Nur unter Einbeziehung von Multiplikator*innen ist es gewährleistet, verbindliche und verlässliche Angebote mit garantierten Mindeststandards zu schaffen.

Feedback

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

Der Wunsch nach einer Wiederholung ist groß. Allerdings haben sich die Teilnehmenden aus der Ukraine gewünscht, dass die Übersetzerinnen nicht mehr übersetzen, sondern alle gemeinsam Deutsch sprechen. Für mich als Organisatorin ist die Abwechslung im Programm entscheidend, denn Wiederholungen schaffen Desinteresse. Des Weiteren ist eine Altersdifferenzierung wichtig. Achtjährige Kinder haben andere Interessen als fünfzehnjährige Jugendliche. Aber alle haben eins: Spaß und Interesse, Neues zu entdecken, kreativ zu sein und sich über Sprachgrenzen hinweg auszutauschen.

Interviewpartnerin

Ulrike Schönherr: *1982 in Dresden; Studium der Informationswissenschaften (Fachrichtung Bibliothek) an der FH Potsdam; Praxissemester in der Helsinki City Library; 2008 bis 2013: Stellvertretende Bibliotheksleitung Stadtbücherei Nordenham; 2013 bis 2016: Teamleitung Kinder- und Jugendbibliothek, Stadtbücherei Münster, Eröffnung der Jugendbibliothek JuWel; seit 2016: Abteilungsleitung der Kinder- und Jugendbücherei, Stadtbücherei Delmenhorst.

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Der Name der Urheberin (siehe Interviewpartnerin) sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>.

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.