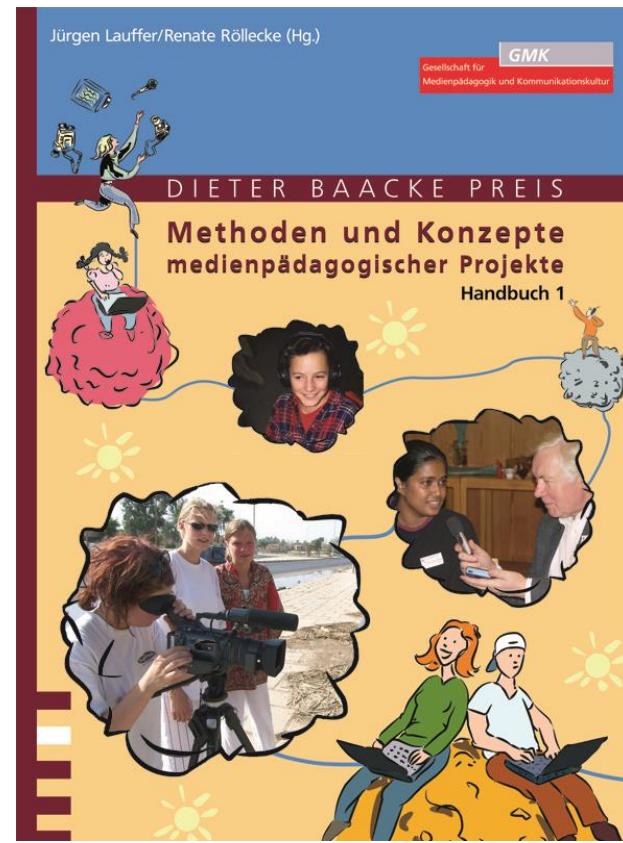


# Im Interview

## Was glaubst Du denn? – JFC Medienzentrum Köln/Netzwerk CrossCulture Dr. Eva Bürgermeister, Sascha Dux

### 1. Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

- Gleichzeitige Medienworkshops wurden in verschiedenen Städten über eine gemeinsame Internetplattform vernetzt.
- Es erfolgte ein gemeinsamer Abschluss mit Live-Webradio-Event (mit Liveschaltungen in die beteiligten Städte).
- Jugendliche bearbeiten das Thema „Glaube/Religiosität in meinem Alltag“ mit medialen Mitteln.



### 2. Welche medienpädagogischen Ziele wurden verfolgt und mit welchen Methoden sollten diese erreicht werden? Welche Probleme sind aufgetreten?

- Ziel: Erwerb von Medienkompetenz durch die journalistisch-mediale Bearbeitung eines Themas aus der Lebenswelt der Teilnehmer.
- Methode: Aktive Medienarbeit. Produktion eigener Beiträge, „rausgehen“ (Straßeninterviews, Exkursionen zu Kirchen, Moscheen etc.).
- Problem: Die Aktivitäten bei diesem ersten Städteprojekt des CrossCulture-Netzwerks blieben z.T. noch im Lokalen verhaftet; Die Idee des städteübergreifenden Kooperationsprojekts hätte mit mehr Leben gefüllt werden müssen (was in den Folgejahren dann auch geschah).

### 3. Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt? Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

- Das Projekt fördert in erster Linie die aktive Mediennutzung, und das im Kontext konkreter Inhalte – Medien nicht als Selbstzweck, sondern als Mittel zur Kommunikation relevanter Themen. Auch Medienkritik spielte in einigen Workshops eine Rolle (z.B. Beschäftigung mit der Thematisierung des Islam in den Massenmedien).
- Die Teilnehmenden lernten je nach Workshop den Umgang mit Video, Radio oder Foto & PC (Webmagazin), bzw. verbesserten ihre vorhandenen Vorkenntnisse; ferner wurde die Nutzung des Internet zur Telekooperation erprobt.
- Neben dem journalistischen Aspekt spielte auch kreative Medienarbeit eine wichtige Rolle; so wurde in Kölner Workshops mit Gedichten und Bildern zum Thema

„Paradies“ gearbeitet, und in Münster wurden Kurzfilme zu biblischen Geboten erstellt.

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

- Ein Problem war zunächst die Akquise der TeilnehmerInnen – insbesondere nicht-islamische Jugendliche waren nur schwer für das Thema Religion zu erwärmen. Hatte die Workshoparbeit jedoch einmal begonnen, waren alle mit viel Motivation und Engagement bei der Sache.
- Die Koordination der zahlreichen Aktionsorte – neben Solingen, Münster und Bonn fanden in Köln Workshops an drei verschiedenen Orten statt, das „Headquarter“ mit Webmaster und Abschlussevent befand sich an einem vierten – war recht aufwändig, konnte letztendlich aber erfolgreich bewältigt werden.

#### **5. Welche technischen Voraussetzungen müssen gegeben sein?**

Für ein medial so aufwändiges Projekt sind die technischen Erfordernisse recht komplex: An vier Orten musste die notwendige Technik für die Produktion von Radio-, Video- und Foto-/Textreportagen vorhanden sein. Dazu kam ein zentrales Team, das die Website entwarf und die diversen Artikel einpflegte. Ferner wurden ein RealMediaServer mit guter Internetanbindung für Webvideos und Livestreaming, ein Senderechner mit RealProducer-Software und guter Internetanbindung (d.h. schneller Upstream und keine zu restriktiven Firewalls) an allen Aktionsorten für die Livesendung und Webcams (auch für Videochat) benötigt.

#### **6. Können Sie Ratschläge oder Empfehlungen für NachahmerInnen geben, die medienpädagogische Projektarbeit durchführen oder vorbereiten?**

Für derartige Städteprojekte braucht es einen guten Vorlauf – also mehrere Treffen im Organisationsteam mit mindestens einem Vertreter je Aktionsort, zusätzlich günstig wäre ein Treffen des kompletten Teams, d.h. alle Referenten aller Aktionsorte. Die Beteiligten müssen sich verbindlich auf einen Zeitplan mit gemeinsamen Eckpunkten sowie auf Formatvorgaben für die zu produzierenden Projektergebnisse einigen.

#### **7. Was hat den beteiligten Kindern/ Jugendlichen/Erwachsenen besonders viel Spaß gemacht? Welche Teilbereiche des Projekts haben bei der Zielgruppe nachhaltig gewirkt?**

Rausgehen, als Reporter agieren, von Interviewpartnern ernstgenommen werden: diese Erfahrungen waren für alle Teilnehmer sehr eindrücklich. Dazu die mediale Präsentation des eigenen Glaubens (so stellten einige muslimische Jugendliche aus Solingen ihre Moschee im Videobeitrag vor).

#### **8. Läuft das Projekt noch oder gibt es Anschlussprojekte?**

Folgende Anschlussprojekte wurden bislang durchgeführt:

- 2003: „Wo bleibst Du denn?! Lebensräume – Lebensträume“ ([www.wobleibstdudenn.de](http://www.wobleibstdudenn.de)) – neu: Live-Web-TV-Sendung mit Liveschaltungen in die beteiligten Städte; Vorbereitungsworkshop für komplette Teams aus allen beteiligten Städten.
- 2004: „Wahlkanal“ ([www.wahlkanal.de](http://www.wahlkanal.de)) – neu: Exkursionen zu professionellen Medienmachern (Zeitung, Lokalradio, Lokal-TV) als Bestandteil jedes Medienworkshops.
- 2005: „Urban Culture 2005“ ([www.rootsnroutes.tv/profile-id19](http://www.rootsnroutes.tv/profile-id19)) – neu: zusätzlich zum journalistischen Zugang können TeilnehmerInnen eigene jugendkulturelle Aktivitäten von Tanz und Musik bis Sport und Mode einbringen.

## **9. Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?**

- Kompetentes Personal: Im Team braucht es medienpädagogische Kompetenz und Spaß an Medienprojekten. Auch medientechnische Kompetenzen sind wichtig – nichts ist frustrierender als Projekte, die an technischen Problemen scheitern.
- Technische Ressourcen: Gut funktionierende Technik auf dem Stand der Zeit ist wichtig, für bestimmte Aktivitäten kann aber auch ein „veraltetes“ Gerät mal genau das richtige sein. Wichtig: Zu rigide Sicherheitstechnik – insbesondere in städtischen und schulischen Computernetzen häufig anzutreffen – ist für Projektarbeit mit ihren Flexibilitätsbedürfnissen oft tödlich.
- Räume und Umfeld: Räume sollten als einladende Lernumgebungen gestaltet sein und nicht als graue Computerkammer. Viele Chancen bietet auch die Einbeziehung der Umgebung, der äußeren Umwelt: Rausgehen, medial Eindrücke sammeln und diese dann drinnen weiterverarbeiten.

### **Link**

[www.crossculture.de](http://www.crossculture.de)