

Im Interview

"Odysseus Abenteuer – Eine multimediale Nacht für Kinder"

Heike Rissing

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projektes?

Das Projekt wollte die Neugier, Abenteuerlust und den Wissensdurst von Kindern wecken und ein Thema spielerisch vermitteln. Dazu wurden sowohl die traditionellen wie die digitalen Medien gleichermaßen als Wissens- und Informationsquellen eingesetzt. Durch die Teilnahme von Kindergruppen aus der stationären Kinder- und Jugendhilfe, Kinderkulturarbeit und Schule entstand eine Kooperation zwischen außerschulischen und schulischen Lernorten.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

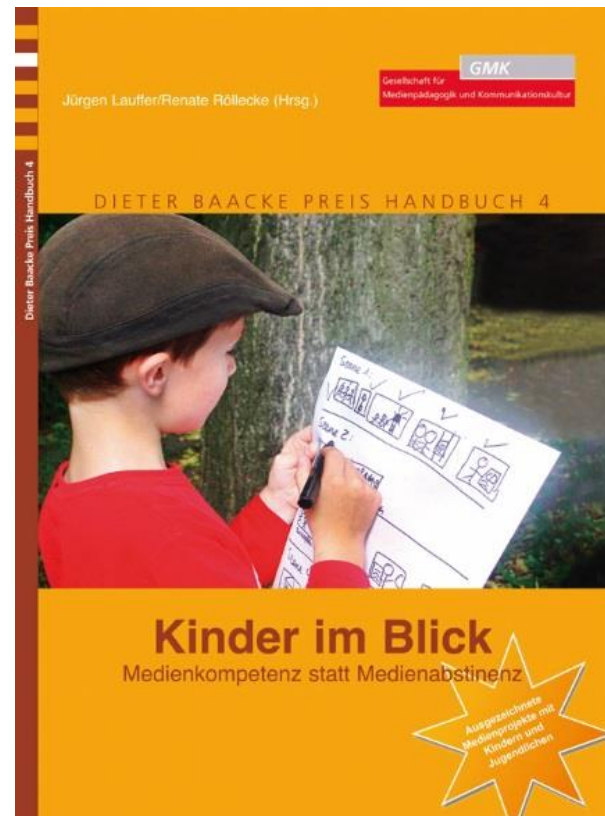
Mit einer Kombination aus spielerischen und kreativen Aktionen sowie zahlreichen Lernbereichen verfolgten die Kinder in einem Zeitraum von ca. vier Stunden die Spuren der griechischen Mythologie. Eingebettet in eine Rahmenhandlung meldete sich per E-Mail ein imaginärer Professor aus Athen und stellte die Kinder vor ein Rätsel. Um das Rätsel zu lösen, mussten sie mit Hilfe verschiedener Medien Aufgaben bearbeiten. Sie recherchierten dazu im Internet, in Büchern oder mit Hilfe von CD-ROM's. Sie erschlossen sich in diesem Zusammenhang weitere Medienangebote, lernten neue Wissens- und Informationsquellen kennen, nutzten Medien für ihre individuellen Interessen und Bedürfnisse und setzten sich mit Geschichte und Geschichten kreativ auseinander.

Um mit dem imaginären Professor kommunizieren zu können, nutzten sie E-Mail- Kontakt und ein Chatforum.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer/-innen?

Alle Kinder verfügten bereits über medientechnologische Grundkenntnisse und hatten Zugang zu den digitalen Medien. Das Thema „Griechische Mythologie“ kannten die älteren Kinder bereits aus der Schule.



Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Die Kinder lernten verschiedene Kommunikationskulturen (Chat/E-Mail) der digitalen Medien kennen und nutzten sie für ihre Zwecke. Sie erschlossen sich mit Unterstützung durch die Pädagog/-innen neue Medienangebote. Ziel war die Befähigung zur Wissensselektion und Wissensverarbeitung. Im Rahmen einer außerschulischen Bildungsarbeit nahm die stationäre Kinder- und Jugendhilfe ihren Auftrag zur Bildungsförderung wahr und bezog sich im Rahmen des Projektes auf die Vermittlung einer informationstechnologischen Grundbildung, der kritischen und reflexiven Auseinandersetzung mit Medieninhalten und der kreativen Gestaltung eigener Medienprodukte.

Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Die Kinder setzten sich altersentsprechend intensiv mit dem Thema „Griechische Mythen, Sagen und Götter“ auseinander und erweiterten ihr Wissen. Sie intensivierten ihr medientechnologisches Wissen und wurden sicherer in ihrem Nutzungsverhalten. Die Bandbreite der zur Verfügung gestellten Medien erlaubte ihnen herauszufinden, welche Vor- und Nachteile die jeweiligen Medien haben und wie sie diese für ihre Interessen und Zwecke nutzen konnten.

Welche sozialen oder kommunikativen Kompetenzen wurden durch das Projekt gefördert?

Um die gestellten Aufgaben bewältigen zu können, mussten die jeweiligen Gruppen im Team arbeiten. Dazu wurden Stärken und Fähigkeiten einzelner Teilnehmer herausgestellt und miteinander verknüpft. Die bestandenen Herausforderungen gaben dem Team und jedem einzelnen Teilnehmer Sicherheit im Handeln und wirkten sich positiv auf das Selbstwert- und Gruppengefühl aus.

Probleme und Grenzen

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

Da sich die Durchführung der multimedialen Projektnacht auf den späten Abend und die Nacht konzentrierte, war es insgesamt schwierig Kooperationspartner zu finden. Die Komplexität des Konzeptes erforderte in der Planung und Durchführung klare Absprachen zwischen den Teilnehmergruppen und viel Spontaneität und Flexibilität bei den betreuenden Pädagogen.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Für die Teilnahme an der Mediennacht mussten alle Gruppen über einen Internetzugang, eine E-Mail-Adresse, einen Scanner, eine Digitalkamera, einen Drucker und ein Mikrofon verfügen.

Motivation

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

Besonders interessant und motivierend fanden die Kinder die Rahmenhandlung, durch die sie in die Welt der griechischen Mythologie eintauchen konnten. Die verschiedenen Aufgaben und Rätsel entsprachen ihrer Abenteuerlust und Neugier.

Nachhaltigkeit und Wirkung des Projektes

Welche Bereiche des Projekts haben bei der Zielgruppe nachhaltig gewirkt?

Besonders nachhaltig hat der Abenteuer-Charakter auf die Kinder gewirkt und die Erfahrung, dass Lernen Spaß macht.

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

Auf Grund des Erfolgs der multimedialen Mediennacht konnten erneut Teilnehmergruppen für ein ähnliches Projekt gewonnen werden.

Läuft das Projekt noch oder gibt es Anschlussprojekte?

Mediennächte sind seit 1999 fester Bestandteil der medienpädagogischen Angebote im Münchner Waisenhaus und werden jedes Jahr durchgeführt. Zu Odysseus Abenteuer entstand abschließend eine Internetseite für Kinder und Erwachsene, mit einer Handreichung zur Durchführung des medienpädagogischen Projektes.

Themen

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

Filme, Musik, Games

Trends und Interessen der Zielgruppe

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

Kommunikationsforen

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

Der Bereich Medienpädagogik im Münchner Waisenhaus bietet von Montag bis Donnerstag die Möglichkeit zur begleiteten Internetnutzung.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs?

Der Erfolg eines solchen Projektes unterstreicht für uns noch einmal die Wichtigkeit, außerschulische Bildungsarbeit und die Förderung von Medienkompetenz in der stationären Kinder- und Jugendhilfe zu verankern.

Struktur und Rahmen

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

Abgesehen von der technischen Ausstattung ist die Betreuung durch mehrere Pädagogen, im besten Falle Medienpädagogen, wünschenswert.

Interviewpartnerin

Heike Rissing, Diplom-Sozialarbeiterin und Medienpädagogin M.A., seit 1999 pädagogische Mitarbeiterin im Münchner Waisenhaus. Seit 2001 Leitung des medienpädagogischen Bereiches im Münchner Waisenhaus.