



Dieter Baacke Preis
Handbuch 8

Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)

Aktiv und kreativ medialen Risiken begegnen

Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

kopaed (München)
www.kopaed.de





Jürgen Lauffer/Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis – Handbuch 8 | Aktiv und kreativ medialen Risiken begegnen.
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
Oberstr. 24a
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 2013

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 978-3-86736-218-4



Im Interview

Kaiserdom App – App durch die Stadt!
medien+bildung.com
Steffen Griesinger

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Das Projekt zeichnet sich durch die extrem hohe Eigenmotivation und Selbstständigkeit der teilnehmenden Jugendlichen aus. Diese engagierten sich weit über den üblichen Rahmen und arbeiteten sehr selbstständig in ihrer Freizeit am Projekt. Die pädagogischen Fachkräfte kümmerten sich um den organisatorischen Rahmen. Sie fungierten als Berater bei der technischen und inhaltlichen Umsetzung und moderierten den Projektverlauf bzw. vermittelten bei Problemen innerhalb der Projektgruppe.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Das Projekt lief über einen Zeitraum von mehr als sechs Monaten. Aufgrund der vielschichtigen Thematik und Herausforderungen – von der Programmierung bis zur Videoproduktion – kamen eine Vielzahl unterschiedlicher Methoden zum Einsatz, beispielsweise Programmierübungen und diverse Verfahren zur Ideenfindung. Wichtig war uns immer eine hohe Projekt- und Teilnehmerorientierung, daher strukturierten wir den Prozess durch Kleingruppenarbeit und demokratisch gewählte Verantwortlichkeitsstrukturen für die unterschiedlichen Teilbereiche des Projekts.





Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer?

Die Vorkenntnisse der Teilnehmenden waren zum Teil sehr unterschiedlich. Einige waren bereits sehr versiert in der Programmierung von Webprojekten auf HTML- und PHP-Basis, andere hatten noch keine Erfahrung im Bereich Programmierung gesammelt. Durch die Bildung von drei Teams für Programmierung, Inhalt und Marketing konnten die Jugendlichen ihre spezifischen Stärken in den jeweiligen Arbeitsbereich einbringen.

Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Auf der Teilnehmerseite wurden vor allem Kompetenzen im Bereich der Mediengestaltung gefördert. Für das erste Spiel der App mussten beispielsweise Audioaufnahmen gemacht und eine kleine Videoanimation erstellt werden. Außerdem produzierten die Teilnehmer zwei Videos und gestalteten einen eigenen Webauftritt sowie einen Werbeflyer. Kompetenzen der Mediennutzung wurden unter anderem im Bereich des Online-Marketings gefördert. Die Teilnehmer betreuten eine eigene Facebook-Fanpage und machten sich mit den unterschiedlichen Möglichkeiten vertraut, die ihnen dieses Werkzeug zur Kundenkommunikation bietet. Auch die Vor- und Nachteile einer mobilen Anwendung gegenüber einer nativen App wurden intensiv erörtert und die Nutzung von Smartphones im Hinblick auf Datensicherheit und Kostenfallen kritisch hinterfragt.

Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Bereits in einem frühen Stadium des Projekts zeichnete sich ab, dass die Jugendlichen ihr Projekt als Schülerfirma oder sogar als kommerzielles Start-UP Unternehmen weiter führen und entwickeln wollen. Mit der Frage eines Geschäftsmodells stellte sich natürlich auch innerhalb der Gruppe die Frage nach den Rechten an der gemeinsamen Entwicklung.

Über diese Fragen wurden teilweise intensive Diskussionen geführt. Die Teilnehmer informierten sich über verschiedene Lizenzmodelle und setzten sich gemeinsam mit der Projektleitung mit den Vor- und Nachteilen eines Open Source Modells auseinander.

Welche sozialen oder kommunikativen Kompetenzen wurden durch das Projekt gefördert?

Die Teilnehmer lernten, sich untereinander abzusprechen, zu organisieren und kollaborativ zusammen zu arbeiten. Als zentrale Kommunikationsplattform nutzten sie zuerst eine Facebook-Gruppe, später setzten sie zusätzlich das vom Praxisblog Medienpädagogik bereitgestellte Etherpad ein und kommunizierten über Teamviewer.

Des Weiteren lag ein wesentlicher Bestandteil der gesamten Projektkonzeption im abschließenden Release-Event, bei dem die App der Öffentlichkeit vorgestellt werden sollte. Im Rahmen zusätzlicher Projekttage konnte diese Präsentation vorbereitet und in diesem Zuge die Präsentationsfähigkeiten der Teilnehmenden durch Üben und Coachen vertieft werden.

Probleme und Grenzen

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

Im Laufe des Projektes mussten gleich mehrere Probleme gelöst werden. Auf Seiten der Teilnehmer war es schwer einen Termin zu finden, an dem alle außerhalb des Unterrichts regelmäßig dabei sein konnten. Der einzige mögliche Zeitraum für ein regelmäßiges Treffen lag außerhalb der Öffnungszeiten der Schule. Daher wurde eine Art regelmäßiger Stammtisch in einem Speyrer Jugendtreff eingerichtet. Zusätzlich konnte die Projektgruppe an einigen Projekttagen in der Schule sowie an ein paar Wochenenden in den Räumen von medien+bildung.com in Ludwigshafen arbeiten.

Problematisch war es aber, sowohl im Jugendtreff als auch in der Schule, einen stabilen Zu-





gang zum Internet herzustellen. Oft mussten private Smartphones als W-Lan-Hotspots dienen, um überhaupt mit den – in aller Regel – webbasierten Tools arbeiten zu können.

Ein weiteres großes Problem war die Ankündigung der Firma Google, ihr Projekt App Inventor zum Jahresende 2012 einstellen zu wollen. Die Nachricht erreichte uns im Herbst, kurz nachdem unser Projekt gestartet war. Die Lösung, die gemeinsam mit den Teilnehmern entwickelt wurde, war pragmatisch und stellte sich im Nachhinein als großen Gewinn für das gesamte Projekt heraus. Denn anstelle einer nativen App, bei der alle Inhalte bereits in der App vorhanden sein sollten, beschloss die Projektgruppe eine Hybrid-App zu entwickeln, die Inhalte aus dem Internet bezieht. So musste nur eine Art Grundgerüst bis zur endgültigen Einstellung von App Inventor entwickelt werden. Die Inhalte konnten später per Internet eingefügt werden. Dies hat den Vorteil, dass die *Kaiserdome App* nicht nur als App für eine Stadtrallye genutzt werden kann, sondern eine „Plattform-Lösung“ für weitere Stadtspiel-Szenarios darstellt. Mit dem ebenfalls im Projekt entwickelten Questioneditor können Spiele online erstellt und mit der App geladen werden. Die Jugendlichen arbeiten derzeit an einer Weiterentwicklung ihrer App-Idee und wollen in Zukunft ihre sogenannte Plecty-App auch anderen Bildungsangeboten zur Verfügung stellen und als GbR speziell zugeschnittene Firmen-Apps vermarkten.

Ein weiteres Problem stellten die technischen Einschränkungen dar, welches App Inventor als eher rudimentäres Software Development Kit (SDK) mit sich bringt. Die Schüler, die selber schon sehr fit in der Programmierung waren, wurden durch das teilweise unausgereifte System eher eingeschränkt, als dass es ihnen die Programmierung erleichtern konnte. Zudem waren viele wichtige Funktionen, wie zum Beispiel das Anlegen verschiedener Screens, in der von Google bereitgestellten Version noch nicht verfügbar.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

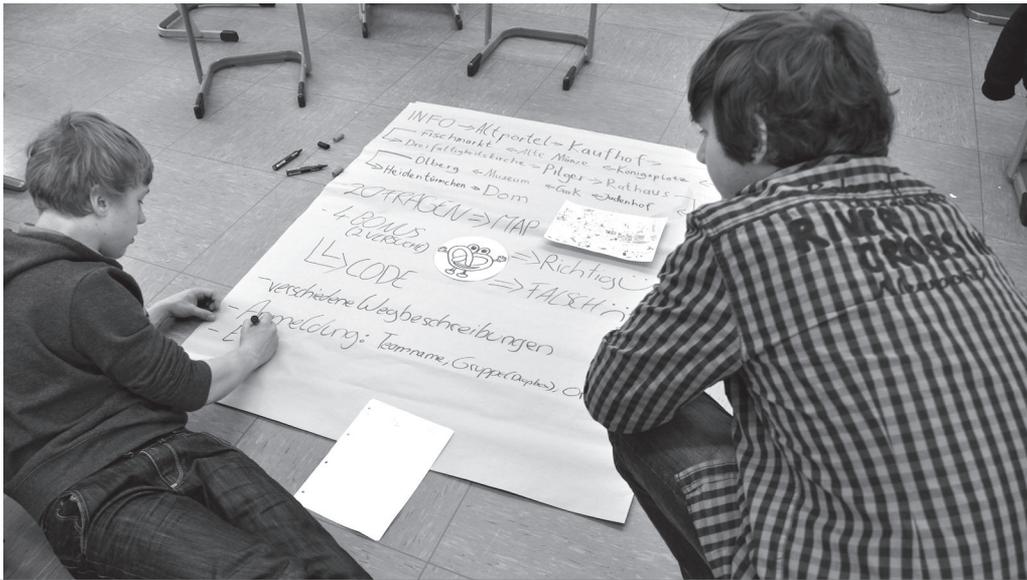
Am wichtigsten ist ein stabiles W-Lan-Netz am Projektort, sodass mehrere Teilnehmerinnen und Teilnehmer parallel mit mobilen Endgeräten (Laptop, Smartphone, Tablet) ins Internet gehen und arbeiten können. Außerdem sollten Handys bzw. Tablets mit Datenflatrate zur Verfügung stehen, damit die App auch außerhalb, sozusagen im „Feld“, getestet werden kann, ohne dass für die Teilnehmenden Kosten entstehen.

Tipps für die Praxis

Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessentinnen und Interessenten geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?

Mittlerweile wird der App Inventor vom Massachusetts Institute of Technology (MIT) zur Verfügung gestellt und weiterentwickelt. Viele Probleme, mit denen sich das *Kaiserdome App-Team* „herumschlagen“ musste, sind inzwischen behoben. So ist es zum Beispiel möglich, mehrere Screens zu erstellen und zwischen diesen hin und her zu schalten. Dadurch wird es deutlich einfacher, eigene App-Projekte zu erstellen. Bei der Programmierung setzt App Inventor auf „Puzzleteile“, wie man sie vom Programmierprojekt Scratch kennt. Daraus ergeben sich sowohl Vor- als auch Nachteile. Einerseits wird zwar der Einstieg in die Programmierung erleichtert, kleine Projekte sind somit auch mit jüngeren Schülern der Mittelstufe möglich. Das Niveau bleibt aber relativ hoch. Bei größeren Vorhaben sollten die Multiplikatoren über grundlegende Programmierkenntnisse verfügen. Auf der anderen Seite fühlen sich Jugendliche, die bereits Erfahrung mit dem Programmieren gemacht haben, schnell durch die Puzzle-Logik eingeschränkt und würden eine codebasierte Programmierung ohne visuelle Stütze bevorzugen.





Motivation

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

Die Motivation der Teilnehmenden war durchgehend hoch.

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

Was fanden sie besonders motivierend?

Als das Projekt *Kaiserdome App* startete, gab es im deutschsprachigen Raum noch wenige vergleichbare Projekte, bei denen Schüler selbst eine App für ein solches Anwendungsgebiet programmiert oder generell mit App Inventor gearbeitet hatten. Das Gefühl, etwas „Neues“ auszuprobieren, war mit Sicherheit ein wesentlicher Antrieb für die Jugendlichen. Hinzu kam, dass das Thema mobiles, spielbasiertes Lernen in ihrem sozialen Umfeld noch recht unbekannt war. Eltern und Lehrer, denen sie von ihrem Vorhaben berichteten, waren gleichermaßen von der Idee fasziniert und begeistert. Durch ihr Interesse und ihren Zuspruch motivierten sie die Teilnehmer zusätzlich.

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?

Das Projekt ist in Speyer und in der gesamten Metropolregion Rhein-Neckar auf großes Interesse gestoßen. Von Seiten der Stadtverwaltung und dem Stadtmarketing wurde die Bereitschaft signalisiert, die App und die notwendige Anbringung von QR-Codes im Speyerer Stadtgebiet unterstützen zu wollen. Zusätzlich wurden über den Marketingverband der Metropolregion erste Kontakte zu Firmen und Kooperationspartnern vermittelt.

Läuft das Projekt noch oder gibt es Anschlussprojekte?

Die jugendlichen Teilnehmer führen das Projekt mittlerweile eigenständig weiter. Anfang 2013 haben sie eine GbR gegründet und die Nachfolger-App *Placity* herausgebracht. Diese stellen sie gemeinsam mit ihrem Questioneditor für Bildungsprojekte kostenlos zur Verfügung. Für Firmen und Organisationen, die eine App mit eigenem grafischem Branding haben möchten, bieten sie kostenpflichtige Angebote an.





Themen

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

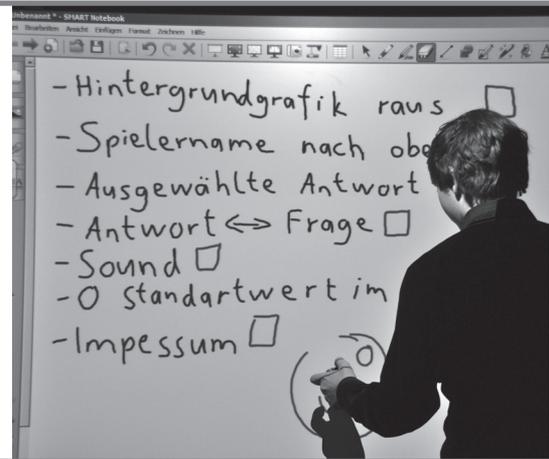
Generell waren die Teilnehmer von der Idee eines spielbasierten Lernkonzepts begeistert. Vor allem in der Erarbeitung einer eigenen Lern-Rallye sehen sie ein großes Lernpotential, da bei der Entwicklung einer Lern-Rallye zuerst selbst faktisches Wissen recherchiert werden muss.

Außerdem fanden sie die Möglichkeiten des kollaborativen Zusammenarbeitens via sozialer Netzwerke und Web 2.0-Anwendungen besonders interessant und förderlich.

Trends und Interessen der Zielgruppe

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

Die Verbreitung von Smartphones findet derzeit explosionsartig statt. Immer mehr Kinder und Jugendliche besitzen ein eigenes Smartphone und möchten in Projekten ihre eigenen Geräte einsetzen.



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

Die Teilnehmer des Projekts können definitiv zum Bereich der Hochbegabten oder zumindest besonders engagierten Schüler gezählt werden. Von den Lehrkräften und Eltern, die mit dem Projekt in Berührung kamen, wurde immer wieder betont, wie wichtig sie es finden, dass gerade auch solche Schülerinnen und Schüler in Projekten gefördert und vor allem gefordert werden. Denn bei einer Unterforderung droht die Gefahr, dass solche Schülerinnen und Schüler in ihrer Leistung absacken. Der Bereich der Medien bietet hier eine Vielzahl an Ausdrucks- und Gestaltungsspielräumen.

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

Das Thema „bring your own device“ bringt für Einrichtungen nicht nur Chancen, sondern auch große Herausforderungen mit sich. Denn wenn das hauseigene W-Lan-Netz für mobile Endgeräte der Schülerinnen und Schüler geöffnet werden soll, entstehen gewaltige technische wie auch rechtliche Schwierigkeiten. Im Jahr 2013 möchten wir uns mit dieser Thematik intensiv beschäftigen um eine technische Lösung zu erarbeiten, die auch den Maßgaben des Telemediengesetzes gerecht wird.





Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Schon seit mehr als fünf Jahren beschäftigen wir uns bei medien+bildung.com mit dem Thema mobiles, spielbasiertes Lernen. Die Weiterentwicklung des Geocaching über QR-Code-Rallyes bis hin zu App gestützten Spielszenarien war ein logischer Schritt, der derzeit von vielen Initiativen und Projekten vorangetrieben wird. Auch wir werden uns weiter mit den unterschiedlichen Möglichkeiten beschäftigen und verstärkt in der Projektarbeit davon Gebrauch machen. Mit großem Interesse verfolgen wir dabei natürlich, wie das *Kaiserdom*-Projektteam seine Placity-App weiterentwickelt und werden die App in unterschiedlichen Lernszenarien einsetzen und testen.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Das Thema App-Entwicklung wird mit Sicherheit eines sein, dass in naher Zukunft in einigen Projekten eine Rolle spielen wird. Vor allem einfache Tools wie der App Inventor werden hier relevant sein. Langfristig bleibt allerdings die Frage, ob nicht mobile Webseiten bzw. Web-Apps im Vergleich zu nativen Apps, die an ein Betriebssystem gebunden sind, für die medienpädagogische Projektarbeit einen größeren Vorteil bieten. Ein Paradigmenwechsel kündigt sich unter anderem durch das neue Firefox OS an. Bei diesem neuen Betriebssystem für Mobilgeräte setzen die Entwickler komplett auf Web-Apps. Diese haben den Vorteil, dass sie unabhängig vom Betriebssystem mit jedem internetfähigen Gerät betrieben werden können.

Struktur und Rahmen

Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert?

Wie kann man diese schaffen?

Zeit, Raum und Know-how – diese drei Faktoren sind wohl die wichtigsten Bedingungen für ein erfolgreiches Projekt. Projektarbeit an Schulen braucht ausreichend Zeit, die nicht nur auf ein paar Projektstage begrenzt sein darf. Es müssen Arbeitsräume mit entsprechender Infrastruktur bereit stehen, die von den Projektteilnehmerinnen und -teilnehmern auch über mehrere Tage „in Beschlag genommen“ werden können. Und natürlich benötigt es Fachkräfte, die in interdisziplinären Teams mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Feedback

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

Die Teilnehmenden wünschten sich, dass Projektarbeiten generell stärker im schulischen Alltag verankert werden und Schülerinnen und Schüler eigenverantwortlich über einen längeren Zeitraum an Projekten arbeiten können.

Interviewpartner

Steffen Griesinger: Ausbildung zum Industrieelektroniker; Studium der Sozialen Arbeit an der Katholischen Hochschule Freiburg; Zusatzstudienangebot Theaterpädagogik während des Studiums; arbeitete im Fachbereich Medienpädagogik am Wissenschaftlichen Institut des Jugendhilfswerk Freiburg e.V.; seit 2007 Medienpädagoge bei medien+bildung.com im Bereich der Ganztagschule sowie der Lehrerfortbildung und Leiter des Jugendradioprojekts edura.fm; freiberuflich Dozent für aktive Medienarbeit an der Katholischen Hochschule Freiburg.

