



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

MyGames

Medienzentrum Parabol e.V.

Klaus Lutz/Sonja Breitwieser

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Eine Besonderheit bestand darin, dass die Teilnehmenden Expertenrollen in Bezug auf digitale Videospiele eingenommen haben. Das Format der Jugendtagungen verfolgte das Ziel, die Jugendlichen als Expertinnen und Experten für Spiele und Themenstellungen rund um Games ernst zu nehmen und aktiv einzubeziehen. Dadurch wurden sie auch an dem Gesamtprojekt aktiv beteiligt und konnten sich mit der Jugendtagung identifizieren.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

■ **Allgemeine Zielsetzungen für Jugendliche:**

Das Projekt *My Games* verfolgte zum einen das Ziel, die Jugendlichen zum Nachdenken über Spiele und Spielen anzuregen. So konnten sie sich im Hinblick auf Computerspiele mit deren Inhalten und Genres, Spielaufgaben und Spielregeln und der Einbettung von Computerspielen in die konvergente Medienwelt auseinandersetzen. Bezogen auf Spielhandlungen standen vor allem die sozialen Aspekte des Spielens im Vordergrund, aber auch die Identitätsbildung durch Spielen und die Einbettung von Spielen in den Alltag. Zum anderen wurden den Jugendlichen aber auch Wissen und Skills über Zeitmanagement, Spielvarianten, Rahmenbedingungen der Spielproduktion und Vermarktung sowie Tools und Gestaltungsvarianten für einen aktiven und kreativen Umgang mit Spielen vermittelt. Weiterhin schuf das Projekt einen Rahmen für Peer-to-Peer-Lernen: Die Jugendlichen wurden ermutigt, Diskussionen untereinander zu führen, um ihre Sichtweisen aufzuzeigen.

■ **Zielsetzung und Methoden für die Durchführung der MyGames-Tagung:**

Die Jugendlichen sollten als Expertinnen und Experten ernst genommen und als solche stark an den Inhalten und der Gestaltung der Tagung beteiligt werden. Es sollte nicht nur eine Tagung *für* Jugendliche sein, sondern auch eine Tagung *der* Jugendlichen selbst, mit welcher sie sich – initiiert durch Mitgestaltung und Beteiligung – stärker identifizieren konnten.

Auch die Tagungsbesucher wurden mit interaktiven Moderationsformen, zum Beispiel durch ein kurzes Quiz oder Fragestellungen mit „Aufsteh- oder Reinerufspielchen“, immer wieder mit einbezogen.

Die Meinungen und Sichtweisen der Jugendlichen sollten transparent werden. Als Expertinnen und Experten diskutierten sie Themenbereiche mit und/oder brachten ihre Meinungen und Sichtweisen mit selbst gestalteten Medienprodukten zum Ausdruck.

An der moderierten Talkrunde bzw. Podiumsdiskussion nahmen Expertinnen und Experten aus jeder Klasse teil. Die thematischen Fragestellungen standen in enger Verbindung zu den bereits in den Schulklassenprojekten erarbeiteten Inhalten. Zudem befanden sich erwachsene Fachleute mit in der Talkrunde.

■ **Zielsetzungen und Methoden für die Durchführung der MyGames-Schulklassenprojekte:**

Ziel der Schulklassenprojekte war es, die teilnehmenden Schülerinnen und Schüler auf die *MyGames*-Tagung vorzubereiten und ihnen durch eine starke Mitgestaltung der Tagung aktive Beteiligung zu ermöglichen. Neben einer Einführung in das Thema konnte jede Klasse in den Schulklassenprojekten einzelne Themenbereiche (für jede Klasse wurde dabei ein





anderer Themenschwerpunkt gesetzt) kreativ, handlungsorientiert und reflexiv bearbeiten. Die dabei erstellten kleinen Multimediaprodukte wurden dann von den Jugendlichen auf der Tagung präsentiert. Die Klassen, die sich in der Projektarbeit bereits intensiver auf einzelne Themenschwerpunkte eingelassen hatten, galten speziell für ihr Themengebiet auf der Tagung als Expertinnen und Experten. Nach einer kurzen Medienprodukt-Präsentation wurde ein Schüler pro Klasse bestimmt, als entsprechender Experte zu seinem Themenschwerpunkt in einer Talkrunde bzw. Podiumsdiskussion auf der Bühne mitzudiskutieren.

Projekt „Lernen und Kompetenzentwicklung mit Games“

Die Jugendlichen setzten sich aktiv mit dem Thema „Lernen und Kompetenzentwicklung in und mit Games“ auseinander und diskutierten dabei verschiedene Fragen: Welche Fähigkeiten werden in bestimmten Spielen und Spielgenres abverlangt und wie erwirbt man diese? Was kann man lernen und was macht dabei Spaß? Gemeinsam konnten Kleingruppen an verschiedenen Spiele-Stationen Kompetenz- und Lernerfahrungen in digitalen Videospielen (Computer, Konsole, mobile Geräte) erleben und diese mit Hilfe von verschiedenen Aufgaben- und Fragestellungen reflektieren. Die Ergebnisse und Erfahrungen der Jugendlichen wurden vor der Klasse auf großen Plakaten präsentiert und im Anschluss in Form von kurzen Videostatements und abgefilmten Spielszenen dokumentiert. Die kurzen Videoclips wurden zuletzt auf der Tagung präsentiert.

Projekt „Computerspiele selbst gemacht mit Kodu“

Im Fokus des Konzepts stand die kreative, aktive und reflexive Auseinandersetzung mit digitalen Videospielen. Mit Hilfe der Software Kodu (Microsoft Research) hatten die Jugendlichen die Möglichkeit, den Aufbau von Spielkonzepten zu analysieren sowie ihre eigenen Spielideen zu entwickeln und zu realisieren. Neben der kreativen Entwicklung eigener Spielideen, dem Erlernen technischer Grundlagen des Programmierens (WENN-DANN-Beziehungen) und der Auseinandersetzung mit dem Aufbau digitaler Spiele, bot das Entwickeln eigener kleiner Videospiele einen Ansatzpunkt, um weitere Themengebiete rund um Games aufzugreifen. An zwei halben Projekttagen setzten sich die Jugendlichen mit verschiedenen Spielgenres auseinander und realisierten eigene kreative Spielkonzepte. Die Spiele wurden auf der Tagung präsentiert und standen in den Pausen an mehreren Laptopstationen zum Spielen zur Verfügung. Zudem erläuterten die Jugendlichen während der Tagung auf der Bühne die Software Kodu und das Vorgehen beim Entwickeln eigener Computerspiele.





Projekt „Kriterien für ein gutes Game“

Das Projekt hatte die kritische Auseinandersetzung der Jugendlichen mit Kriterien digitaler Videospiele zum Ziel. Ein differenzierter Austausch über Spiele sollte angeregt werden: Was macht ein Videospiele zu einem guten Spiel (objektive Sicht)? Wann finde ich persönlich ein Spiel gut (subjektive Sicht)? An einem Projekttag wurden verschiedene Spielgenres und Spieleplattformen (Browsergames, Social Games, Konsolenspiele, PC-Spiele, Handyspiele) nach zuvor von den Jugendlichen selbst festgelegten Bewertungskriterien getestet. Die Testergebnisse wurden in der Klasse diskutiert, in Form von einseitigen Comics (mit Hilfe der Software ComicLife) gestaltet sowie der Klasse präsentiert. Für die Präsentation auf der Jugendtagung vertonten die Jugendlichen die Comicseiten und bereiteten sie in Form einer kleinen Multimediapräsentation auf.

Projekt „MyGames-Trailer“

Die Jugendlichen sollten sich filmisch mit den Inhalten digitaler Videospiele auseinandersetzen. Es fand eine Übertragung von typischen Spielelementen in die filmischen Darstellungsformen statt. An zwei Tagen produzierten die Schüler in

Kleingruppen einen kurzen Trailer, welcher zum Start der Tagung sowie nach Ende der Pause in das Bühnenprogramm der Tagung einleitete.

Projekt „Jungs, Mädchen, Games & Spaß“

Ziel des Projekts war es, sich geschlechtsspezifisch mit dem Spaß und der Motivation am Spielen auseinanderzusetzen. In Form von kurzen Radioreportagen und Minihörspielen beschäftigten sich die Jugendlichen an einem Projekttag kreativ und aktiv mit dem Themenfeld und reflektierten geschlechtsspezifische Unterschiede, Gemeinsamkeiten sowie Vorurteile beim Gamen.

Projekt „Games ab 16/18, Gewalt, Zeit“

Die Intention des Projekts war die Auseinandersetzung mit dem Themengebiet negativer Zuschreibungen von Computerspielen. Dabei sollte zum einen die Sicht der Jugendlichen auf diese Themenbereiche in den Mittelpunkt gerückt werden, zum anderen wurden die Themenstellungen mit den Jugendlichen aufgegriffen und reflektiert. Die Produkte in Form kurzer Spielfilmszenen und Videoreportagen flossen als Input in die Podiumsdiskussion der Jugendtagung ein und wurden mit Jugendlichen aus anderen Klassen diskutiert.





Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer?

In Bezug auf die Medienproduktionen hatten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer keinerlei Vorkenntnisse. Als Expertinnen und Experten zum Thema Computerspiele wurden sie mit ihrem Wissen und ihren Meinungen ernst genommen und in den Mittelpunkt gerückt.

Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Allgemein förderte das Projekt *MyGames* die kreative, handlungsorientierte und reflexive Auseinandersetzung mit Computerspielen. Dafür lernten die Teilnehmenden Tools und Gestaltungsvarianten kennen, um aktiv und kreativ mit Spielen umgehen zu können sowie eigene Spielideen und -konzepte zu entwerfen und zu verwirklichen, wodurch sie einen Einblick in den Prozess der Spielprogrammierung erhielten. Weiterhin stärkte das Projekt die kritische Reflexionsfähigkeit sowohl des eigenen Spielverhaltens und -konsums (z.B. in Bezug auf Zeitmanagement, Motivation, Spielauswahl, Identität, Rollen, Moral und Werte etc.) als auch der Marketing-Strategien der Games-Industrie. Die Jugendlichen wurden dazu angeregt, jugendschutzrelevante Aspekte (Sucht, Gewalt, Alterskennzeichnung) zu thematisieren und zu diskutieren sowie sich in Form von Peer-to-Peer-Aktivitäten über Spiele, deren Inhalte und Qualitätskriterien für Spiele auszutauschen. Außerdem spielten soziale Fähigkeiten und Kompetenzen eine wichtige Rolle: So erlebten die Jugendlichen in der gemeinsamen Games-Entwicklung die Wichtigkeit ihrer Selbstwirksamkeit und dass sie mit ihrer Faszination für digitale Spiele sowie ihrem Spaß am Spielen ernst genommen und verstanden werden.

Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Die Teilnehmenden lernten verschiedene Kriterien für digitale Videospiele und Alterseinstufungen sowie den Vorgang der Klassifikation von Games kennen. Sie reflektierten sowohl

Mechanismen der Spielerbindung sowie subjektiven bzw. objektiven Spielmotivation als auch ihre eigenen Kompetenz- und Lernerfahrungen in digitalen Videospiele. Die Jugendlichen erwarben Kenntnisse im Bereich der Spielprogrammierung, der Spielproduktion und der Vermarktung. Sie lernten verschiedene Genres und Spielvarianten kennen und konnten diese analysieren. Außerdem wurden ihnen Fähigkeiten im Zeitmanagement vermittelt und sie erlernten den Umgang mit Tools und Gestaltungsvarianten mit Hilfe unterschiedlicher medialer Ausdrucksformen (Audio, Video, Foto, Comic).

Welche sozialen oder kommunikativen Kompetenzen wurden durch das Projekt gefördert?

Das Projekt förderte zum einen Teamwork sowie die Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit der Teilnehmenden. Zum anderen wurde ihre Reflexionsfähigkeit über subjektive und objektive Sichtweisen, ihre Kritik-, Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit sowie die Fähigkeit zur multimedialen Kommunikation und ihre Selbstwirksamkeitserfahrung gestärkt.

Probleme und Grenzen

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

Bei der Durchführung des Projekts gab es keine grundlegenden Probleme. Grundsätzlich tauchte in allen Schulklassenprojekten das Thema „Games ab 16/18“ auf, da nichtaltersadäquate Spiele von fast allen Kindern/Jugendlichen gespielt werden und daher für sie eine wichtige Rolle spielen. Beim Austausch mit den Jugendlichen über Computerspiele wird die Alterskennzeichnung automatisch Thema sein und sollte für jedes Projekt eingeplant werden. Zudem sollten gemeinsam mit den Jugendlichen Regelungen ausgemacht werden, wie im Projekt mit nichtaltersadäquaten Spielen umgegangen wird. In allen *MyGames*-Projekten wurde das Thema in einer Diskussionsrunde mit der gesamten Klasse aufgegriffen. Es fand ein offener und differenzier-



ter Austausch – mit Akzeptanz und ohne negative Wertung – über alle Spiele der Jugendlichen statt. Die Altersbeschränkungen wurden (je nach inhaltlicher Ausrichtung der Projekte kürzer oder länger) mit den Jugendlichen diskutiert. Zudem wurde die Thematik mehrfach auf der Jugendtagung aufgegriffen. So gab es einen Inputvortrag vom Jugendmedienschutzbeauftragten der Stadt Nürnberg; ebenso wurde an das Thema in der Podiumsdiskussion sowie innerhalb eines kompletten Projekttagung angeknüpft, an welchen die Schüler u.a. thematische Einspieler für die Podiumsdiskussion produzierten.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Projekt „Computerspiele selbst gemacht mit Kodu“:

- Leistungsfähige Computer (Systemanforderungen entsprechend der Voraussetzungen der Software Kodu von Microsoft Research)
- kostenlose Software Kodu

Projekt „Kriterien für ein gutes Game“:

- Spielekonsolen, mobile Spielgeräte, verschiedene Spiele
- Software Comic Life
- Audioaufnahmegeräte und Videoschnittprogramm

Projekt „MyGames-Trailer“:

- Videokamera, Stativ und Mikrofon
- Schnitffähiger Computer
- Videoschnitt und Trickfilmsoftware

Projekt „Jungs, Mädchen, Games & Spaß“:

- Audioaufnahmegeräte
- Computer und Audioschnittprogramm

Projekt „Games ab 16/18, Gewalt, Zeit“

- Videokamera, Stativ und Mikrofon
- Schnitffähiger Computer
- Videoschnittsoftware

Projekt „Lernen und Kompetenzentwicklung mit Games“:

- Spielekonsolen, mobile Spielgeräte, verschiedene Spiele
- Videokamera, Stativ und Mikrofon
- Schnitffähiger Computer
- Videoschnittsoftware

Jugendtagung:

- Spielekonsolen, mobile Spielgeräte, verschiedene Spiele
- Musikanlage
- Beamer
- Funkmikrofone
- Präsentationslaptop

Tipps für die Praxis

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

Jugendliche haben ein großes Interesse, sich – auch mit Erwachsenen – über Computerspiele auszutauschen. Ihre Faszination für Spiele sollte ernst genommen, ihr Expertenwissen zu Spielen anerkannt und wertgeschätzt sowie ihre Kompetenzen im Bereich der Computerspiele aufgegriffen werden. Es muss ein großer technischer Aufwand bzw. Projektaufbau für einige der Projektmodule, in welchen mehrere Spielekonsolen aktiv in das Projekt einbezogen sind, betrieben werden.

Die Thematisierung der Altersbeschränkungen sollte in die Planung mit einkalkuliert werden.

Motivation

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

Motivationsprobleme gab es nicht. Sich auf vielfältigste, multimediale Weise mit digitalen Videospielen auseinanderzusetzen, stellte für die Teilnehmerinnen und Teilnehmer einen großen Motivationsfaktor dar. Zudem fühlten sie sich angespornt, die Produkte im Rahmen einer Jugendtagung anderen Klassen zu präsentieren.





Was hat den beteiligten Kindern, Jugendlichen, Pädagoginnen und Pädagogen besonders viel Spaß gemacht? Was fanden sie besonders motivierend?

Besonders viel Spaß hatten die Beteiligten daran, selbst Medienprodukte zu erstellen und sich über Games zu unterhalten. Die Kompetenzen der jugendlichen Teilnehmerinnen und Teilnehmer in Bezug auf Computerspiele und deren Bewertung wurden immer mit einbezogen und der Spaßfaktor am Gamen nie außer Acht gelassen, was für alle sehr motivierend war.

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?

Wir konnten Anregungen bieten, die Computerspielkompetenzen von Jugendlichen ernst zu nehmen und mit ihnen über Computerspiele ins Gespräch zu kommen. Weiterhin haben wir die Akzeptanz von Computerspielen als Freizeitbeschäftigung von Jugendlichen gefördert.

Läuft das Projekt noch oder gibt es Anschlussprojekte?

Das Projekt ist seit Ende 2012 abgeschlossen. Die Erfahrungen und Ergebnisse des Projekts

fließen in weitere Projekte zu Computerspielen mit ein.

Themen

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

Über Spiele zu diskutieren, die von der USK ab 16 bzw. 18 Jahre freigegeben sind, hat den Jugendlichen sehr viel Spaß gemacht. Besonders gerne haben sie sich auch an der Entwicklung von eigenen Qualitätskriterien für Games beteiligt. Die Rolle von Expertinnen und Experten bei der Abschlusstagung einnehmen zu können, war für die Teilnehmenden ebenfalls sehr spannend.

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

Generell sind für die Zielgruppe der Umgang mit Computerspielen und der Austausch mit gleichgesinnten Computerspielern interessant. Aber auch die Produktion eigener Medienprodukte und die Anerkennung der Qualität dieser Produkte in sozialen Netzwerken spielen für sie eine entscheidende Rolle.





Trends und Interessen der Zielgruppe

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

Besonders aktuell sind die Benutzung mobiler Endgeräte und Apps sowie das gemeinschaftliche Konsumieren von YouTube-Videos. In Bezug auf Computerspiele schaut die Zielgruppe dabei besonders gerne Let's-Play- und RealLife Game-Videos an.

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

Wir gehen darauf ein, indem wir verstärkt Fortbildungen für Pädagoginnen und Pädagogen bzw. Multiplikatorinnen und Multiplikatoren zu oben genannten Themen anbieten und neue Projekte zu oben genannten Medientrends entwickeln.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Wir sehen die Chance, dass durch unsere medienpädagogische Projektarbeit ein zielgruppengenaues Ausarbeiten von Projekten entstehen kann.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Die neuen Medientrends ermöglichen facettenreichere Projektarbeit.

Struktur und Rahmen

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

Vor allem in der Arbeit mit sozial benachteiligten Jugendlichen ist es notwendig, genügend Raum für Beziehungsarbeit zu schaffen. Zudem sollten ausreichend mobile Endgeräte mit Internetzugang zur Verfügung stehen und es empfiehlt sich, Projekte langfristiger anzulegen.

Feedback

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

Jugendliche wünschen sich mehr Raum für Computerspiele in ihrer Freizeit ohne Rechtfertigungsdruck. Gerne lassen sie sich dabei auch auf pädagogisch angeleitete Projektarbeit ein.

Ergänzungen

Was wurde Ihrer Meinung nach im Fragenkatalog nicht berücksichtigt?

Was möchten Sie noch ergänzen?

Allgemein gilt, dass der Medienkonsum von Jugendlichen in schulischen wie im pädagogischen Bereich zu negativ gesehen wird und die Kompetenzen von Jugendlichen im Umgang mit Medien zu wenig Anerkennung finden. Medienprojekte haben sowohl enorm thematisches als auch kreatives Potenzial, das in der pädagogischen Arbeit viel stärker berücksichtigt werden müsste.

Interviewpartner/Interviewpartnerin

Sonja Breitwieser: Multimediareferentin im Medienzentrum Parabol; verantwortlich für Konzeption und Durchführung diverser Multimediaprojekte, Multiplikatorenschulungen, Webentwicklung (Projektwebseiten); momentane Themenschwerpunkte: Computerspiele, Partizipation, Social Media, Webentwicklung.

Klaus Lutz: Medienpädagoge; Pädagogischer Leiter des Medienzentrum Parabol; Fachberater für Medienpädagogik im Bezirk Mittelfranken; Dozent an der Georg-Simon-Ohm Hochschule Nürnberg im Querschnittmodul Medien in der Sozialen Arbeit; Zweiter Vorsitzender des JFF – Institut für Medienpädagogik.

