

Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)

Bewegte Bilder – Bewegende Pädagogik
Visuelle Medienkulturen in der Jugendmedienarbeit

Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 10
Bewegte Bilder – Bewegende Pädagogik
Visuelle Medienkulturen in der Jugendmedienarbeit
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
Obernstr. 24a
33602 Bielefeld
fon 0521/677 88
fax 0521/677 92
email gmk@medienpaed.de
homepage www.gmk-net.de

Redaktion

Jürgen Lauffer
Renate Röllecke
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2015

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 978-3-86736-158-3

Im Interview

(Cyber-)Mobbing – Aufgeklärt! Schüler der Stadt Cottbus klären auf

Media To Be | M2B e. V.

Tobias Falke

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Das Projekt *(Cyber-)Mobbing – Aufgeklärt! Schüler der Stadt Cottbus klären auf* ermöglicht Präventionsarbeit über eine aktive und kreative Gestaltung durch die Zielgruppe selbst. Die Schüler/-innen sind durch die Videoarbeit aktiv an den Prozessen beteiligt und können ihre Handlungen im Spiel bzw. in der Darstellung direkt reflektieren. So werden im Spiel Perspektiven von Opfer und Täter deutlich und es findet eine direkte Auseinandersetzung mit der Situation statt. Medienkonsumenten werden zu Medienschaffenden und erhalten das nötige Handwerkszeug. Das Projekt vereint somit im Besonderen Präventionsarbeit und Medienkompetenzförderung, welche wiederum wesentlich ist für einen sicheren Umgang im Internet. Weiterhin vereint das Projekt eine Vielzahl von Projekt- und Kooperationspartnern und erreicht mit seiner Arbeit eine große Zielgruppe.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele werden mit welchen Methoden verfolgt?

Durch die Methode der Aktiven Medienarbeit setzen sich die Schüler und Schülerinnen mit dem Thema Mobbing, insbesondere Cybermobbing, auseinander. Als grundlegend für den Erwerb von Medienkompetenz betrachten wir die Fähigkeit zur Medienkritik. Grundlegend, weil sie die Möglichkeit zur Reflexion über alle Handlungen, die im Zusammenhang mit Medien stehen, eröffnet. Mithilfe des audiovisuellen Mediums Video sollten sich die beteiligten Schüler/-innen in einen Prozess

begeben, in dem sowohl die Reflexion und das Bewusstmachen verschiedener Mobbing-Strategien als auch die Auseinandersetzung mit den Auswirkungen auf das Opfer erfolgt. Dies ist hilfreich, um gegenseitige Achtung aufzubauen und die Opferperspektive kennenzulernen. Die von Baacke beschriebene Mediennutzung (siehe S. 121 in diesem Band) wollen wir durch interaktives Handeln mit Medien fördern. Die Schüler/-innen sollten aus der Rolle der Medienkonsumenten heraus die Erfahrung machen, welches Handwerkszeug Medienschaffende benötigen, um selbst Medien zu produzieren. Darüber hinaus erlangen die Beteiligten vielfältige Mediengestaltungskompetenzen, die sie befähigen, selbst Medien zu produzieren und kreative Gestaltungselemente anzuwenden (Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven, Schnitttechniken, Wirkung von Bild und Ton).

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse haben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer?

Die individuellen Vorkenntnisse der Schüler/-innen lassen sich nur schwer zusammenfassen. In den Klassen wird das Thema Cybermobbing bereits im Vorfeld der Dreharbeiten thematisiert und bearbeitet. Alle Schüler/-innen werden über die Problematik des Cybermobbings, insbesondere über die rechtlichen Aspekte, durch den Kooperationspartner, die Beratungsstelle der Polizei, informiert und aufgeklärt. Die technischen Vorkenntnisse sind ebenfalls individuell unterschiedlich. Aus diesem Grund erhalten alle Schüler/-innen die gleichen thematischen Inputs sowie eine ausführliche technische Einführung.



Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Das Projekt berührt vielfältige Bereiche der Medienkompetenz. Als grundlegend betrachten wir dabei auch die Fähigkeit zur Medienkritik. Über das interaktive Handeln soll eine kritische Mediennutzung gefördert werden.

Welche Kenntnisse erwerben die Teilnehmenden?

Die Schüler/-innen erwerben Kompetenzen im Umgang mit Mobbing, insbesondere Cybermobbing. Über die aktive Videoarbeit können vielfältige Mediengestaltungskompetenzen erlangt werden.

Probleme und Grenzen

Gab es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts im Jahr 2013? Wie wurden diese Probleme bewältigt?

Das Projekt wurde an Schulen in Cottbus angeboten. Diese ermöglichen als Zentren des gemeinschaftlichen Lernens und Lebens einen geeigneten Raum, um das Thema Cybermobbing intensiv zu bearbeiten. Die Terminfindung und die Absprachen mit den Schulen sowie mit den vielen Ansprechpartnern vor Ort stellten eine Herausforderung dar. Da sich das Projekt generell an eine Vielzahl von Personen richtet (Schüler/-innen, Eltern, Lehrer, Schulsozialarbeiter), war es notwendig, viele und

zuverlässige Kooperationspartner und Mitwirkende zu gewinnen bzw. zur Verfügung zu haben. Das Projekt wurde maßgeblich durch die Studierenden des Studiengangs Soziale Arbeit der Brandenburgisch Technischen Universität Cottbus-Senftenberg unterstützt. 14 Studierende waren im Rahmen des Projektstudiums in das Projekt eingebunden. Die Zusammenarbeit mit vielen Beteiligten erforderte einen hohen Koordinierungsaufwand.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Für ein solches Projekt sind Video-, Ton- und Schnitttechnik erforderlich. Durch die Einbindung unseres Projekts in das Projektstudium des Studiengangs Soziale Arbeit konnte die erforderliche Technik über die Brandenburgisch Technische Universität Cottbus-Senftenberg gestellt werden.

Tipps für die Praxis

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

Die Erfahrung zeigt uns, dass es bei einem solchen großen Projekt notwendig ist, viel Zeit zu investieren. Die Vorbereitung und Koordination sind wichtige Punkte für das Gelingen. Empfehlenswert sind weiterhin die Vernetzung mit Kooperationspartnern und Experten sowie eine stetige Öffentlichkeitsarbeit.

Motivation

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

Nein

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

Es zeigte sich, dass die Schüler/-innen besonders viel Spaß beim Videodreh hatten. Trotz der

großen Herausforderung bereitete das Ausprobieren der neuen Technik und der Schauspielerei viel Spaß in den einzelnen Gruppen.

Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?

Besonders motivierend waren für uns die Erfolge, die sich in den einzelnen Projektabschnitten zeigten; Schüler/-innen, die mit viel Ehrgeiz und Freude an ihren Filmen arbeiteten; Diskussionen über das Thema Cybermobbing; Eltern und Lehrer/-innen, die sich für die Projektarbeit dankbar zeigten. Das große Filmfestival zum Ende der Videoproduktionsworkshops, bei dem alle Kurzfilme erstmals gezeigt wurden, war für alle Beteiligten ein besonderer Moment.

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?

Der Erfolg von Präventionsprojekten lässt sich schwer messen. Wir haben versucht, im Rahmen zweier Befragungen – „Umfrage zu Erfahrungen mit Cybermobbing“ und „Umfrage zur Projektgestaltung“ – die Wirkung des Projekts auf die Schüler zu messen. Die Umfrageergebnisse zeigen, dass sich durch das Projekt das Bewusstsein zum Thema Cybermobbing verändert hat und viele Schüler/-innen nun über die Grundlage verfügen, sich selber oder andere aus einer Cybermobbing-Attacke befreien zu können. Die Mehrheit der Schüler schreckt jetzt laut Umfrageergebnisse davor zurück, jemanden im Internet „fertig zu machen“.

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

Das Projekt lief im Jahr 2014 mit einigen Änderungen bereits zum dritten Mal. Auch 2015 wird das Projekt fortgesetzt. Die Projektdurchführung wird auf den Landkreis Spree-Neiße ausgeweitet.



Themen

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

Insbesondere der Filmdreh, verbunden mit den technischen Elementen, war für die Schüler/-innen sehr spannend.

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 sozialen Netzwerke und Online-Communities. Diese sind für das Thema Cybermobbing auch von besonderem Interesse.

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

Die sozialen Netzwerke und Online-Communities sind primäre Plattformen auf denen Cybermobbing stattfindet. Das Projekt klärt über das Thema Cybermobbing auf und informiert die Schüler/-innen über Verhaltensweisen im Netz sowie den Umgang mit privaten Daten.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung und generell?

Die Kooperation mit den vielen gewonnen Partnern sowie die längere Erfahrung mit medienpädagogischen Projekten erhöht die Chance mit der Projektarbeit erfolgreich voranzuschreiten. Maßgeblich für Projektdurchführungen sowie für das Projektbestehen ist die Projektförderung sowie Anschlussförderung.

Struktur und Rahmen

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

Die Laufzeit sowie Vorbereitungszeit ist für eine erfolgreiche Projektarbeit wesentlich. Um ein Projekt zu verstetigen, bedarf es kompetenter Kooperationspartner und Mitwirkender sowie eine gesicherte Projektförderung. In den letzten Jahren machten wir die Erfahrung, dass

insbesondere die Beantragung sowie Abrechnung der Projektgelder einen erhöhten Koordinierungsaufwand mit sich brachten. Es wäre wünschenswert, dass eine Vereinheitlichung der Antrags- sowie Abrechnungsformulare ermöglicht wird. Dies würde diesen Arbeitsschritt erheblich vereinfachen und den Arbeitsaufwand minimieren.

Feedback

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

Nach Projektabschluss wurden uns vermehrt Wünsche zur Fortsetzung bzw. zur Wiederholung des Projekts an den Schulen entgegengebracht. Sowohl vom Lehrpersonal und den Schulsozialarbeiterinnen und -sozialarbeitern als auch von den Schülerinnen und Schülern. Insbesondere durch die Studierenden, die das Projekt über den gesamten Durchlauf vorbereiten, mitgestalten und begleiten, werden stetig Verbesserungs- bzw. Änderungswünsche oder Neuerungen eingebracht und umgesetzt.

Interviewpartner

Tobias Falke: Medienwissenschaftler (Master of Arts), Diplom-Sozialpädagoge (FH), freiberuflicher Dozent, Filmmacher und akademischer Mitarbeiter für Mediendidaktik und E-Learning an der Brandenburgischen Technischen Universität Cottbus-Senftenberg; stellvertretender Vereinsvorstand des Projektträgers Media to be | M2B e. V. und seit 2012 ehrenamtlich als Projektleiter des Projekts *(Cyber-)Mobbing – Aufgeklärt! Schüler der Stadt Cottbus klären auf* tätig.

Abbildungsnachweis

Shutterstock.com

Titelbild © Sidarta

Porträtfoto Manuela Schwesig

© Bundesregierung/Denzel (Seite 9)

Kai-Uwe Hugger/Lea Marie Braun

Abb. 1: Screenshot: <https://www.youtube.com/user/BibisBeautyPalace/videos> [Stand: 16.09.2015] (Seite 23)

Markus Gerstmann/Lars Gräßer

Abb. 1: Screenshot: <https://www.youtube.com/watch?v=341iy4zhJ4U> [Stand: 16.09.2015] (Seite 31); Abb. 2: Screenshot: <https://www.youtube.com/user/daaruum/featured> [Stand: 16.09.2015] (Seite 33)

Andreas Hedrich

Abb. 1 bis 3: © Initiative Creative Gaming e. V. (Seiten 43, 44, 46)

Jan Schmolling

Abb. 1: Screenshot aus „Diese verdammten Videowettbewerbe“ von Christoph Jacobi, „Jugend und Video 1991“ (Seite 55); Abb. 2: Screenshot aus „NEXT“ (gestaltet in Splitscreen-Technik) von Adam Janisch, „Deutscher Jugendvideopreis 2012“ (Seite 56)

Ines Müller-Hansen

Abb. 1 bis 14: Die innere Sicherheit, Erscheinungsjahr: Deutschland 2000; Produzenten: Florian Koerner von Gustorf, Michael Weber; Produktion: Schramm Film; Vertrieb: Pegasos Film; Regie: Christian Petzold; Kamera: Hans Fromm (Seiten 60, 61); Abb. 15 (Ausgangsbild und Blick 1 bis Blick 6): Die Welle, Erscheinungsjahr: 2008; Produzent: Christian Becker; Produktion: Rat Pack Filmproduktion GmbH; Vertrieb: Constantin Film; Regie: Dennis Gansel; Kamera: Torsten Breuer (Seite 62); Abb. 16 bis 20: © Ines Müller-Hansen (Seiten 63, 64)

Projekt „Alle machen Radio“

© Anne Lachmuth (Seiten 70, 72, 74, 76, 77)

Projekt „app2music“

© Matthias Krebs und Marc Godau (Seiten 78, 81, 82, 83, 85, 86)

Projekt „MEDIENISTIK.DE“

Porträtfoto: © Paul Meixner (Seite 112)

Fotos und Abbildungen zu den Projektbeschreibungen und Interviews wurden uns freundlicherweise vom jeweiligen Projekt zur Verfügung gestellt.
