Dieter Baacke Preis
Handbuch 12

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)

Medienpädagogik der Vielfalt
Integration und Inklusion

Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

kopaed (München)
www.kopaed.de

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)

Dieter Baacke Preis Handbuch 12

Medienpädagogik der Vielfalt – Integration und Inklusion

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

Dr. Friederike von Gross
Renate Röllecke
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2017

Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-381-5

Im Interview

Profilklasse „Smart Gaming“
jaf – Verein für medienpädagogische Praxis e.V. und Initiative Creative Gaming e.V.
Vera Marie Rodewald und Andreas Hedrich

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Die Besonderheit des Projekts liegt insbesondere in der Kooperation und schulischen Einbettung. Das Projekt *Profilklasse „Smart Gaming“* wird von der Bürgerstiftung Hamburg gefördert, begleitet von erfahrenen Medienpädagoginnen und -pädagogen und durchgeführt von Sibel Baran, Lehrerin der Stadtteilschule Wilhelmsburg. Das Profil ist das erste Gaming-Profil in Hamburger Stadtteilschulen und leistet damit Pionierarbeit. Computerspiele als Ausgangslage jeglicher curricularen Auseinandersetzung mit den vorgegebenen Themen zu nutzen, eröffnet neue Anwendungsfelder und einen breiten Austausch von Schule und Praxis. Es bezieht zugleich die Wissens- und Erfahrungswelten der Schülerinnen und Schüler mit ein und kann als Projekt der Schulentwicklung gesehen werden.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Vor allem die Praxisphasen zielten auf einen handlungsorientierten, medienpraktischen Umgang mit Computerspielen ab. Die Schülerinnen und Schüler wechselten durch die aktiven Methoden (Game Design, Comicproduktion etc.) die Perspektive und schauten hinter die Kulissen eines beliebten Alltagsmediums. Die damit einhergehende Reflexion von Produktionsprozessen, Marktmechanismen und Mediensystem wurde auch durch die theoretischen Phasen zwischen den Praxisteilen gefördert.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer?

Die Jugendlichen kannten sich bereits mit der Anwendung und Nutzung von digitalen Spielen aus, in einigen Fällen waren auch kreative Methoden zur praktischen Auseinandersetzung mit dem Medium bekannt, da einige Schülerinnen und Schüler bereits in der 7. Klasse an einem Creative Gaming-Projekt teilnehmen konnten. Die Schüler/-innen besaßen Grundlagen in der deskriptiven und strukturellen Analyse von Medientexten, hier insbesondere in Form von Text, nicht aber in Hinblick auf Computerspiele.

Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Die Profilklasse fördert den ganzheitlichen Ansatz von Medienkompetenz. Zu nennen ist zum einen das Medienhandeln und -gestalten, weil es einen Fokus auf die praktische Herangehensweise und Medienarbeit legt. Zum anderen wird in diesem Zusammenhang die reflexive Auseinandersetzung mit der Thematik gefördert, da neben Grundlagen in der Beurteilung und Analyse von digitalen Spielen auch Hintergründe zur Entwicklung und Vermarktung vermittelt werden. Die Schülerinnen und Schüler lernen, ihre Geschmacksurteile zu begründen, Computerspiele in einen Diskurs einzuordnen und am Ende selbst zu entwickeln.

Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Die Teilnehmenden haben Grundwissen über die Mechanismen und Prozesse bei der Entwicklung von Computerspielen erworben,

dabei konnten sie Kenntnisse im Bereich der Programmierung, Visualisierung und Präsentation von digitalen Spielen erlangen. Auch soziale Kompetenzen spielten in diesem Kontext eine hervorgehobene Rolle. Insbesondere das Arbeiten in gemischten Niveaustufen förderte die Teamarbeit und das soziale Miteinander in der Profilklasse.

Probleme und Grenzen

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

In der inhaltlichen Durchführung gab es keine Probleme, die technischen Herausforderungen (WLAN, Ausstattung mit PCs etc.) wurden vom Informatiklehrer gelöst. Ein zentraler Stolperstein war die Ausschreibung der Profilklasse am Ende der 7. Klasse und die Vorbehalte, die es im Lehrer/-innen-Kollegium gab. Hier hatte man zum einen Angst, dass die eigenen Profilangebote nicht gewählt werden würden, wenn ein derartig attraktives Thema ausgeschrieben wird, zum anderen gab es Vorbehalte gegenüber den digitalen Spielen selbst. Der erste Entwurf der Ausschreibung musste um den Begriff „Smart" (wegen der Smartboards) ergänzt werden.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

In der Profilklasse wurde vor allem mit vorhandener Technik der Schule gearbeitet. Für die einzelnen Methoden sind die folgenden technischen Mittel notwendig:

- Ein Klassensatz Laptops inklusive Peripherie
- Internet
- Beamer oder Smartboard
- Headsets
- Programme und Software: *Sims 3, Comic Life, Kodu, Srcatch, Twine* (letztere drei sind kostenlos downloadbar)

Daneben wurde auch Bastelmaterial benötigt.

Tipps für die Praxis

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

Wichtig ist es, das Projekt auf dem pädagogischen und didaktischen Fachwissen einer Lehrerin, eines Lehrers aufzubauen und den Projektverlauf zusammen mit ihr/ihm zu entwickeln. Zudem sollten den Schülerinnen und Schülern Angebote gemacht werden, sich auch im außerschulischen Zusammenhang mit dem Medium auseinanderzusetzen. In Hamburg waren dies z.B. Besuche bei Publishern oder dem Creative Gaming-Festival PLAY.

Motivation

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

Die Profilklasse hatte eine sehr hohe Nachfrage unter den Schülerinnen und Schülern der Stadtteilschule Wilhelmsburg. Es haben sich mehr Jugendliche für das Profil interessiert, als letztlich mitmachen konnten. Interessant war hierbei, dass nicht immer nur das Thema für die Wahl ausschlaggebend war, sondern auch die angekündigten Kreativmethoden. Herausforderungen gab es höchstens im Kollegium, das im Profil eine Konkurrenz zu den eigenen Angeboten sah.

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

Insbesondere die praktischen Phasen, in denen gemeinsam eigene Geschichten erzählt und in Form von Computerspielen programmiert wurden. Die Jugendlichen sammelten über die drei Jahre so viele Erfahrungen in der Spieltheorie und -praxis, dass sie am Ende förmlich zu Expertinnen und Experten des Genres wurden.

Zugleich erkannten die Schülerinnen und Schüler, dass das Thema Games ihnen einen guten Zugang zu anderen unterrichtlich relevanten Themen ermöglicht und darüber hinaus eine vielfältige inhaltliche und methodische Auseinandersetzung möglich macht.

Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?
Die Zusammenarbeit mit der Lehrerin war besonders motivierend. Ihren differenzierten und lebensweltnahen Unterricht mitzugestalten und in engem Austausch zu stehen, hat uns immer wieder zu neuen Impulsen für die Unterrichtsentwicklung verholfen.

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?
Bei den teilnehmenden Jugendlichen hat sich der Blick auf Games erweitert. Den Kolleginnen und Kollegen in der Schule ist deutlich geworden, dass digitale Spiele einen wichtigen Stellenwert auch in der Schule und im Unterricht haben können. Für uns war das Projekt erneut eine Bestätigung dafür, dass das Fachwissen von Lehrerinnen und Lehrern eine tolle Grundlage für weiterführende Medienprojekte bildet. Gerade in Hinblick auf mediendidaktische Konzepte ist der enge Austausch mit der Lehrkraft sowie die medienpädagogische Begleitung im Unterricht eine gute Voraussetzung für eine erfolgreiche Umsetzung.

Läuft das Projekt noch und wenn ja, wie lange? Oder gibt es Anschlussprojekte?
Das Projekt läuft noch bis zum Sommer 2017. In den darauffolgenden Schuljahren 2017 bis 2020 wird voraussichtlich erneut eine Profilklasse angeboten.

Themen

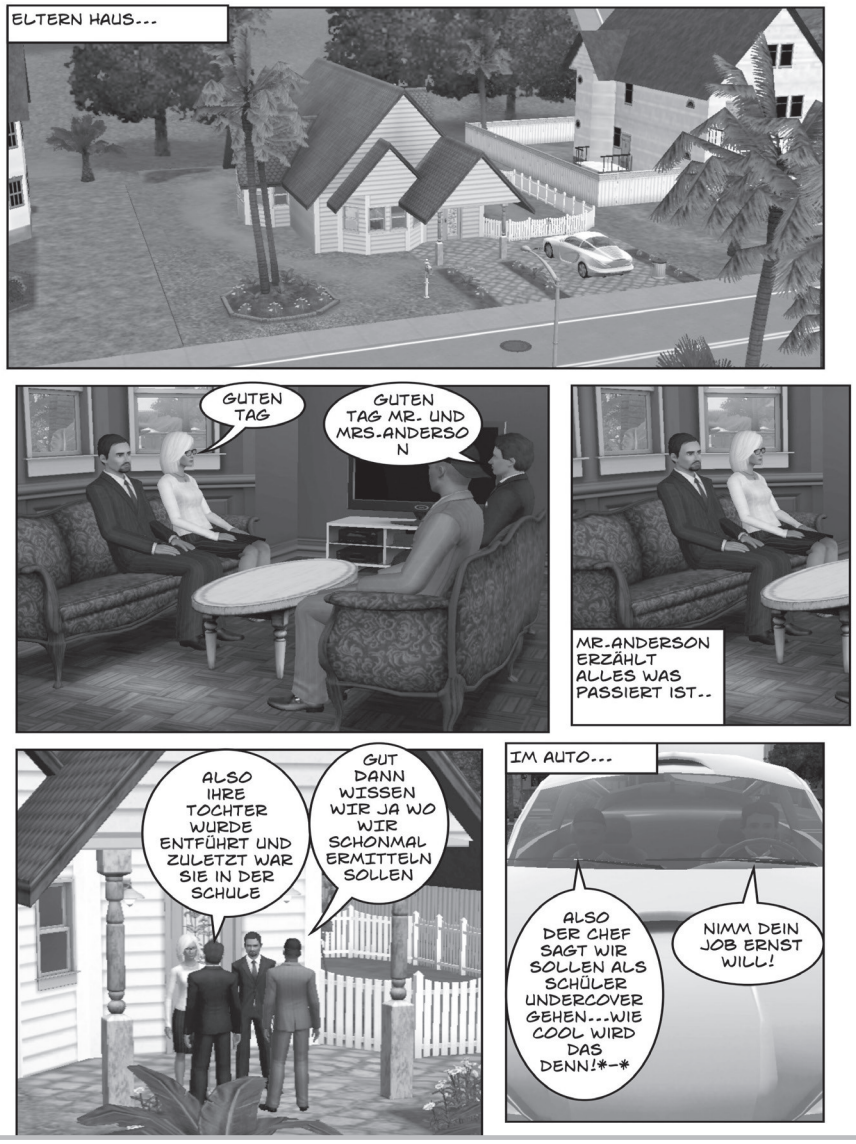
Welche Themen (Inhalte) waren im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?
Die Jugendlichen haben sich für sehr unterschiedliche Schwerpunkte interessiert, beispielsweise technische Aspekte bei der Programmierung oder gestalterische Prozesse bei der Produktion. Aus ihren Aussagen wurde dabei vor allem deutlich, dass auch zunächst skeptisch

eingeschätzte Inhalte (z.B. Streetgames) am Ende für viel Spaß und neue Erkenntnisse sorgten.

Trends und Interessen der Zielgruppe

Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in Ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?
Das Thema Games ist immer noch aktuell und steht nicht nur deshalb neben vielen (medialen) Freizeitbeschäftigungen von Jugendlichen an oberster Stelle. Spannende Entwicklungen, die vor allem im Rahmen von Diskussionen in die Unterrichtsgestaltung einfließen, sind hierbei in erster Linie der mobile Markt im Kontext von Tablet und Handy, aber auch das Thema Virtual Reality ist ein aktueller Trend. Selbst wenn der Zugang zu VR-Brillen noch immer sehr umständlich ist (die Anschaffung ist sehr teuer und es wird zudem eine Reihe an technischer Peripherie benötigt), ist das Interesse bei den Jugendlichen sehr groß.

Wie geht man in Ihrer Einrichtung/wie gehen Sie evtl. darauf ein?
Aktuelle Trends und Themen spielen in unseren Workshops und Projekten oftmals eine Rolle. Zum Teil bilden sie den Ausgang für die Methode oder das Thema, das im Verlauf bearbeitet wird. Für das Thema VR beispielswei-



se eignet sich hervorragend ein Programm zur Gestaltung eigener 3D-Welten oder das Basteln von sogenannten Cardboard-VR-Brillen aus Pappe. Möglicherweise eröffnen neue Genres, wie beispielsweise News Games, neue Perspektiven auf Themen wie Einwanderung und Flucht, Machtstrukturen und Umweltschutz. Nicht immer sind neue Trends jedoch ausschlaggebend für unsere Methoden.

Perspektiven

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

Erfolgreich abgeschlossene bzw. laufende Projekte stärken die Zusammenarbeit im Team und mit Kooperationspartnern. Sie vergrößern das Netzwerk und somit auch die Sichtbarkeit für unsere medienpädagogische Projektarbeit so-

wohl bei unserer Zielgruppe als auch bei (zukünftigen) Förderern und Projektpartnern. Im Vereinskontext arbeiten wir zudem stetig an unseren medienpädagogischen Methoden und Konzeption von Angeboten. Ein gelungenes Projekt bestätigt uns darin, dass die ausgewählte und erarbeitete Herangehensweise und Umsetzung für den jeweiligen Kontext richtig war.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Die Medienkompetenzförderung ist eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe, die nicht nur durch die Medienpädagogik selbst, sondern auch allen Bildungsinstitutionen mitgetragen werden muss. Gelungene Beispiele für gute Kooperationsprojekte, wie in diesem Fall zwischen Schule, Stiftung und Verein, können ein Anstoß sein, neue Formen der medienpädagogischen Zusammenarbeit anzuregen. Wir hoffen, dass das Projekt dazu beitragen kann und Lehrende motiviert, über den Tellerrand ihrer Schule zu blicken.

Struktur und Rahmen

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

Rahmenbedingungen für Projektarbeit in der Schule hängen insbesondere von der Offenheit der Schule für das jeweilige Thema ab. Diese lassen sich durch behördliche Vorgaben flankierend stärken. Medienkompetenzförderung und Medienbildung benötigt einen verankerten anerkannten Rahmen in der Politik. Medienbildung befähigt Bürgerinnen und Bürger, demokratische Strukturen in der Gesellschaft mitzugestalten und sollte somit in ihrer Bedeutung ernst und wahrgenommen werden.

Feedback

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

Da das Projekt noch bis zum Ende des Schuljahres 2016/17 läuft, kann zu diesem Punkt noch keine Aussage getroffen werden.

Interviewpartner/-in

Vera Marie Rodewald: Medienpädagogin und Kulturwissenschaftlerin; 2011 Bachelor of Arts in Kultur- und Medienpädagogik an der Hochschule Merseburg; 2014 Master of Arts in Kulturwissenschaften – Culture, Media & Arts an der Leuphana Universität Lüneburg; seit Anfang 2012 Redaktionsleitung beim Mediennetz Hamburg e.V.; seit März 2013 im Vorstand des jaf e.V. – Verein für medienpädagogische Praxis; organisiert als Teil der Festivalleitung von PLAY – Festival für kreatives Computerspielen u.a. die Tagung PLAY-Conference; seit September 2015 wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Medienkompetenzvermittlung an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW) Hamburg am Department Information; seit Anfang 2016 Sprecherin der GMK-Landesgruppe Hamburg; arbeitet darüber hinaus als freie Medienpädagogin für Projekte mit Kindern und Jugendlichen des jaf e.V. und der Initiative Creative Gaming e.V., ist in diesem Zusammenhang auch an der Konzeption von Fortbildungen für Pädagoginnen/Pädagogen und Lehrkräfte beteiligt.

Andreas Hedrich: Diplom-Soziologe und Medienpädagoge; initiiert Projekte rund um digitale und audiovisuelle Medien; wissenschaftlicher Mitarbeiter für Lehre an der Universität Hamburg, Fakultät für Erziehungswissenschaft mit dem Schwerpunkt Medienbildung und Medienkompetenzförderung; Referent für Medienpädagogik und Neue Medien im Schulunterricht, der Jugendarbeit und Kultur- und Lehrerbildung; langjähriges Vorstandsmitglied im jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V.; geschäftsführender Gesellschafter der Medienagentur Frische Medien GbR; Produzent des Hamburger Nachwuchsfilmfestivals *abgedreht* und des Handyfilmprojektes *MobileMovie*; Initiator der bundesweiten Modellprojekte *CITYZOOMS*, *film>>up*, *Schülerfilmstadt*; Mitgründer der Initiative Creative Gaming e.V.; Festivalleitung PLAY – Creative Gaming Festival; Lehrbeauftragter u.a. an der HAW – Hochschule für angewandte Wissenschaft Hamburg, Fakultät Design, Medien und Information, Department Information; Vorstand im Mediennetz Hamburg e.V.

Abbildungsnachweis

Titelbild
©Shutterstock.com/Lightspring

Porträtfoto Manuela Schwesig
©Bundesregierung/Denzel (Seite 9)

Friederike von Gross/Renate Röllecke
Seite 11

Markus Götte
©Blickwechsel e.V./Königsworth Medienbüro (Seite 45)

Julia Behr
©Haus Neuland/Projekt „JuMP" (Seiten 49, 50)

Katja Holdorf/Björn Maurer
Seiten 60-62

Henrike Friedrichs-Liesenkötter/Friederike von Gross
Seiten 68-81

Eva Kukuk
©GMK-M-Team (Seiten 88-90)

Peter Holzwarth
Abb. 1, 3 und 5: ©Peter Holzwarth (Seiten 95-97)
Abb. 2: ©Wiltrud Weidinger (Seite 95)
Abb. 4: ©Peter Holzwarth/Björn Maurer (Seite 96)

Gerda Sieben
©jfc Medienzentrum (Seiten 102-104)

Falk Steinborn
©queerblick e.V. und Jugendzentrum Sunrise, Dortmund/Webserie NO TURNING BACK (Seiten 107, 111)

Projekt „Reise durch die Mediengalaxie"
©Metaversa e.V. (Seiten 120, 123-125)

Projekt „Kino Asyl"
©Max Kratzer (Seiten 140, 141, 143, 145, 146)

Projekt „App Summer Camp"
©App Camps/Romy Geßner (Seiten 171, 174)

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