

Im Interview

Storym@iling – Spiellandschaft Stadt e.V.

Evelyn Knecht, Daniela Schiebel

1. Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Beim Projekt Storym@iling erfinden Kinder in Gruppen Figuren, Situationen und Geschichten und setzen sie anschließend direkt in Texten, Bildern oder in darstellendem Spiel und auf Internetseiten um. Der Austausch von Ideen und Geschichtenteilen über das Internet ist dabei zentral, ebenso die Veröffentlichung der fertigen Geschichten auf Internetseiten. In der pädagogischen Arbeit im Projekt werden Methoden aus der aktiven Medienarbeit, dem Erzählen und der Spielpädagogik kombiniert.

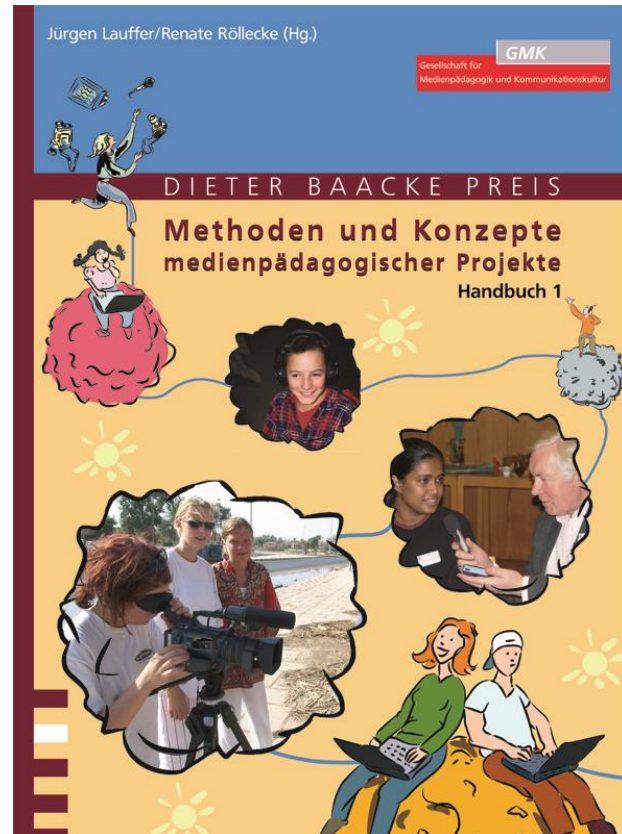
In einem inszenierten Rahmen beschäftigen sich Jungen und Mädchen mit Geschichten. Aus der Gruppensituation des gemeinsamen Erzählens heraus ergibt sich der Wunsch, die erfundenen Geschichten auch außerhalb der Gruppe zu zeigen. Storym@iling bietet den Kindern hier neue Erfahrungen, sich mitzuteilen.

Das Projekt startete 1999 und wurde bis heute weiterentwickelt. Daher sind die Antworten der Fragen auch auf die Gegenwart bezogen.

2. Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt? Welche Probleme sind aufgetreten?

Die TeilnehmerInnen lernen das Internet kennen und Bereiche, die auch von Kindern gestaltbar sind. Sie werden aktiv gestalterisch tätig und erfahren Hintergründe zum Internet. Durch die Gestaltung von Internetseiten mit erfundenen Geschichten und Fotos von gespielten Szenen oder Fotomontagen erleben sie direkt, wie leicht es ist, Inhalte im Internet darzustellen.

Probleme können auftreten, wenn Kinder nicht die Ausdauer aufbringen können, sich länger mit einer Sache auseinander zu setzen. Gerade wenn es um Bildbearbeitung oder das Schneiden von Audioaufnahmen geht, ist mitunter viel Geduld gefordert. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass es hilfreich ist, wenn die Kinder einer Gruppe die Aufgaben verteilen. So können die Teilnehmer selbst entscheiden, woran und wie lange sie sich beteiligen. Damit wird Storym@iling den unterschiedlichen Interessen und Fähigkeiten der Kinder gerecht. Während für ein Kind die Bearbeitung von zwei Fotos schon eine Geduldsprobe ist, haben andere auch mit größeren Vorhaben kein Problem.



Zudem kommt es vor, dass es Kindern zwar leicht fällt, sich vor anderen als kompetent im Umgang mit dem Computer darzustellen, wohingegen sie nicht gut mit der Situation umgehen können, etwas noch nicht zu wissen. Hier hilft es, wenn die Pädagogin und der Pädagoge selbst nicht als allwissende „Computerkenner“ auftreten, sondern sich selbst neugierig und lernbereit zeigen. Das beinhaltet, sich von Kindern deren Wege der Navigation und des Umgangs mit Dateien zeigen und erklären zu lassen. Nicht selten existieren vielfältige Möglichkeiten und Vorlieben in der Programmbedienung, die zum gleichen Ergebnis führen.

3. Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt? Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Die Kinder machen die Erfahrung, dass sie Medien zur Umsetzung und Mitteilung eigener Ideen nutzen können. Die Handhabung von Geräten und den Umgang mit Software lernen sie Schritt für Schritt und immer in unmittelbarem Zusammenhang mit der nächsten anstehenden Aktivität im Projekt. So wird die Digitalkamera zunächst nur benutzt, um Fotos von den gespielten Szenen festzuhalten. Dann wird mit den Bildern am Computer gearbeitet. Es stellt sich also die Frage, wo die Bilder nun eigentlich gespeichert sind, wie man sie in den Computer einliest, was man mit Bildbearbeitungssoftware machen kann und zuletzt, wie man Bilder in eine Webseite einbindet.

Im aktiven Umgang mit den Geräten und den Internetproduktionen trifft man immer wieder auf Möglichkeiten und Grenzen, die Geräte und Software mit sich bringen. Ferner erlangen die Kinder einen neuen Blick auf fertige Internetseiten, da sie sich vorstellen können, wie diese erstellt wurden.

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

Der Ansatz, den Kindern nach und nach die nötigen technischen Schritte zu vermitteln, lässt sich mit relativ kleinen Gruppen am besten umsetzen. Wir arbeiten in der Regel mit drei Pädagogen pro Schulklasse in Kleingruppen mit 8-10 Kindern.

Wir führen Storym@iling in Schulen eingebunden in Projektwochen und Projekttag durch. So ist ein Abweichen von den gewohnten schulischen Zeitstrukturen mit ihrem 45-Minuten-Rhythmus möglich.

Nachmittags findet das Projekt immer als offene Spielaktion statt. Die Teilnahme ist entsprechend freiwillig und offen, was die Dauer und Verbindlichkeit angeht. Als schwierig erweist sich manchmal das Vordrängen einzelner wirklich erfahrener oder sich zumindest erfahren darstellender Kinder, wenn es um den Umgang mit Computern und anderen Geräten geht. Hier versuchen wir sicherzustellen, dass jedes Kind die Chance erhält, aktiv mitzuwirken. Den Kindern, die sich schon gut auskennen, geben wir mit „Multiplikatorenrollen“ die Gelegenheit, mit ihren Kenntnissen und Fertigkeiten andere zu unterstützen. Mit gezielter Anleitung bemühen wir uns, Jungen und Mädchen gleichermaßen zu fördern.

5. Welche technischen Voraussetzungen müssen gegeben sein?

Wir arbeiten im Projekt mit folgenden Geräten: Laptops oder PC-Standgeräte (zum Teil mit Internetanschluss), Digitale Fotokameras, je nach Projektschwerpunkt auch Kassettenrecorder, MiniDisc-Rekorder und Webcams.

Durch zeitliche Strukturierung und Aufgabenteilung kommen die Kinder mit ein bis zwei Laptops und einer Kamera pro Kleingruppe aus.

Es hat sich als hilfreich erwiesen, bei zeitlich engem Austausch an verschiedenen Aktionsorten telefonischen Kontakt herzustellen. So kann man bei Verzögerungen in einer Gruppe die „wartende“ Gruppe am anderen Ort benachrichtigen, und dort den Programmablauf anpassen.

6. Können Sie Ratschläge oder Empfehlungen für NachahmerInnen geben, die medienpädagogische Projektarbeit durchführen oder vorbereiten?

Im Vordergrund steht in unseren Projekten immer ein bestimmtes Thema (z.B. Zirkus beim „Circus Megabyte“, Stadtteilerkundung beim „Kinderstadtplan online“ oder Geräusche bei „Ohren auf!“). Themen, die sich in der „Rahmengeschichte“ wie auch in der Inszenierung wieder finden, helfen den Kindern, sich in Projekte hineinzudenken und erleichtern auch die Annäherung an die Technik. Ziel ist es, Herangehensweisen und Schlüsselkompetenzen zu vermitteln.

Wichtig ist auch eine gute Schulung der Projektmitarbeiter. Die Arbeit mit Kindern und deren Anleitung verlangt große Sicherheit und Gelassenheit im Umgang mit der Technik wie auch mit Unwägbarkeiten (z.B. scheinbar verschwundene E-Mails oder Rechner-Ausfälle).

7. Was hat den beteiligten Kindern besonders viel Spaß gemacht? Welche Teilbereiche des Projekts haben bei der Zielgruppe nachhaltig gewirkt?

Das Erfinden von Geschichten und Charakteren und der Umgang mit Medien wie Digitalkameras, sowie das Spielen von Szenen ist bei den Kindern sehr beliebt. Auch der inszenierte Rahmen kam gut an. Dadurch, dass sie

- > unter Anleitung schnell zu ansprechenden Ergebnissen gelangen,
- > ihre Geschichten im Internet einem großen Publikum zugänglich machen können und
- > auf die Präsentation vor der Klasse als Abschluss des Projektvormittages hinarbeiten,

sind die Kinder hoch motiviert.

8. Läuft das Projekt noch oder gibt es Anschlussprojekte?

Das Projekt wurde inzwischen mit unterschiedlichen Variationen und Themen weiter durchgeführt, eingebunden in Projektwochen an Schulen, als Ferienprogramm und als Teil einer Kinderakademie. Themen waren beispielsweise Zirkus und Abenteuerferien.

Die Kinder transferierten unterschiedliche Elemente über das Internet:

-> Die Austauschgruppe erhielt Bildergeschichten ohne Text, interpretierte sie und verfasste dazu einen Text,
-> die Kinder gaben eine angefangene Geschichte zur Fortsetzung im Internet frei,
-> sie stellten selbst erfundene Charaktere für neue Geschichten anderer Kinder zur Verfügung,
-> sie erzählten wahre und falsche Geschichten zu gemalten Bildern und nahmen sie per Webcam auf. Die zweite Gruppe musste raten, welche Geschichten wahr und welche erfunden waren.

Im Herbst 2005 fand eine virtuelle Geschichtenwerkstatt mit Stadtteilbibliotheken in München statt. Dabei erfanden Kinder Geschichten rund um das Thema „Spuk und Gruselwesen“ und tauschten sie über das Internet aus. Zentrales Element waren Kettengeschichten, die über vier Aktionsorte hinweg erfunden wurden, das heißt jede Geschichte entstand in vier Teilen und enthielt Ideen von vier Kindergruppen, die aufeinander Bezug nahmen.

Es zeigt sich, dass inzwischen das im Projekt verwendete technische Equipment immer häufiger in den Familien vorhanden ist, die Kinder aber dennoch selten damit kreativ umgehen. Hier könnte das Projekt Impulse geben.

9. Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs für medienpädagogische Projektarbeit?

Mobile medienpädagogische Projektarbeit schafft wertvolle Erfahrungsräume für Kinder und bietet Möglichkeiten, mit Internetmedien aktiv und kreativ in Berührung zu kommen. Dies kann ein Stück Chancengleichheit bieten, da mit offenen niederschweligen Aktionen, die an Orten wie Spielplätzen, Schulhöfen und Bibliotheken stattfinden, auch Kinder erreicht werden, die sonst keinen oder kaum Zugang zu medienpädagogischen Angeboten haben. Die öffentliche Würdigung steigert den Bekanntheitsgrad solcher Projekte. Es wird deutlich, dass durch diesen Ansatz viele Jungen und Mädchen unterschiedlicher Herkunft erreicht werden, die so den richtigen Umgang mit Medien lernen sowie Schlüsselkompetenzen und Kreativität entwickeln können.

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

Offene Projektarbeit bietet Möglichkeiten für selbstbestimmte Teilnahme, und verschiedene Einstiegs- und Auswahlmöglichkeiten. Dazu sind Ressourcen an Personal, Material, Raum und Zeit notwendig, sowie Strukturen, die den Bedürfnissen der Teilnehmer angepasst sind. Die Mitarbeiter im Projekt begegnen den Kindern als Partner und Mitspieler.

Ist die Teilnahme am Projekt offen und freiwillig, kann eine sehr lernfreundliche Atmosphäre geschaffen werden. Die Inszenierung und Gestaltung des genutzten Raums laden zum Mitmachen ein. Der Wunsch, ein eigenes Produkt zu erstellen (z.B. eine Internetseite mit der selbst erfundenen Geschichte) ist Anreiz, sich etwas anzueignen. Lernen erfolgt hier also intrinsisch motiviert. Die Zeitstrukturen sind so gewählt, dass Lernprozesse in individuellem Tempo der Teilnehmer stattfinden und über eine bestimmte Zeit (z.B. eine Woche an einem Ort) ein Angebot zur Verfügung steht.

Im Projekt gibt es trotz fester Zielvorstellungen Möglichkeiten, nach Bedarf der Kinder das Angebot flexibel anzupassen und Gestaltungsspielräume zu nutzen. Dazu ist eine gute Planung nötig, die viele Methoden und Beteiligungsmöglichkeiten vorsieht. Die Wertschätzung solcher Projektarbeit von Seiten der Eltern, Lehrer, Schulen und öffentlichen Auftraggeber trägt dazu bei, dass sie auch ihre eigene Finanzierung findet. So ist eine partnerschaftliche Zusammenarbeit mit anderen Bereichen wie Schule möglich.

Interviewpartnerinnen

Evelyn Knecht, M.A. Pädagogin, Mitbegründerin und Leitung der Spiellandschaft Stadt in München. 1997 Zusammenarbeit im Modellprojekt Konnekt der Akademie Remscheid. Entwicklung von realen und digitalen Spielprojekten wie „Circus Megabyte“, „Kids online“, „Kinderstadtplan“ und „Storymailing“.

Daniela Schiebel, Diplom Sozialpädagogin, hauptamtliche Mitarbeiterin bei Spiellandschaft Stadt München. Fachgebiet Erzähl- und Medienprojekte, Werkstattbuch Storymailing, Konzeption und Durchführung von Projekten wie „Ohren auf!“, „Storymailing“ und „Schneewitterich und die Froschkönigin“.