

Im Interview

MIXTOUR – Das Medienmobil Arbeitsgemeinschaft Jugendfreizeitstätten, Sachsen Sabine Kretschmer

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten des Projektes?

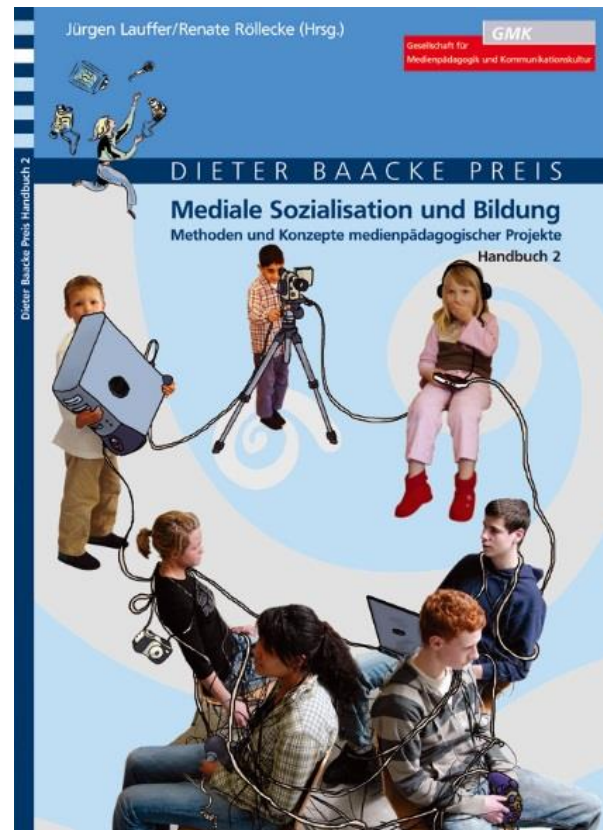
In den MIXTOUR - Workshopangeboten sollten Kinder und Jugendliche angeregt werden, ihre medialen Erlebnisse in sinnliche und reale Situationen umzusetzen und Medien als Gestaltungsmittel zu nutzen.

In den MIXTOUR- Projekten wurde für diesen Prozess die passende Umgebung angeboten: Experimentierräume. Der Begriff Experimentierraum bezeichnet nicht allein den pädagogischen Ort, sondern vielmehr einen zu gestaltenden Lernraum. In diesen Lernräumen steht die Abenteuer- und Entdeckerlust sowie die Freude am Spiel und Experiment mit den neuen Medien im Mittelpunkt. Bei allen Angeboten wurde durch eine thematische Gestaltung der Lernräume eine ausdrückliche Transformation der pädagogischen Situation angestrebt. Im Zusammenspiel mit einer Umstrukturierung der Arbeitsplätze in den Räumen entstand so jeweils ein projektspezifischer Lern- und Erlebnisraum. Leitend für die Transformation der Räume war, dass die entstehende Raumgestaltung anregend für die kreativen Prozesse und die Zusammenarbeit der Workshop-TeilnehmerInnen sein sollte. In den Experimentierräumen wurde den TeilnehmerInnen die Offenheit geboten, über das Ausprobieren von verschiedenen Gestaltungsvarianten ein mediales Produkt herzustellen.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

In den Projekten wurden Interessen, Meinungen und Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen in den Vordergrund gestellt und die künstlerisch-ästhetische Auseinandersetzung mit ihrer Lebenssituation und anderen aktuellen Themen gefördert. Schwerpunkt war, Kinder und Jugendliche über die Reflexion ihrer Lebenswelt eigene künstlerische und ästhetische Ausdrucksformen mittels Medien entwickeln zu lassen. MIXTOUR arbeitete dabei mit unterschiedlichen medialen Gestaltungsmethoden. Das reichte von Musik- oder Hörspielproduktionen über kleine Videofilme bis zu Multimediashows. So konnten zum Beispiel Video- und Bildanimationen zu effektvollen Gestaltungselementen für Theateraufführungen und Jugendhausparties montiert oder Klangcollagen für den Radioreport aus dem Stadtteil produziert werden. Voraussetzung war, dass dieses nicht allein durch eine technische Geräteschulung zu erreichen war, sondern



dass dabei auf eine umfassende, kritische und kreative Medienkompetenz junger Menschen gesetzt werden musste. Bei diesen Prozessen sollte die maßgebliche Beteiligung von ästhetischen Kriterien bei der Aufnahme und Verarbeitung von Erfahrungen im Lebensumfeld bewusst werden.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse hatten die TeilnehmerInnen?

Die TeilnehmerInnen kannten sich zu 50 % mit den grundlegenden Funktionen eines Computers aus. Wenige hatten Erfahrung in der Handhabung von Softwareprogrammen zur digitalen Ton- und Bildbearbeitung.

Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Die praktische Umsetzung des Projektes basiert auf der handlungsorientierten Medienpädagogik und bedient sich der Methode der aktiven Medienarbeit. Diese stellt das kreative, eigenverantwortliche Handeln von Kindern und Jugendlichen in den Vordergrund. In der Arbeit der handlungsorientierten Medienpädagogik werden Heranwachsende zur medialen, kreativen Artikulation über ihren Lebensraum angeregt. In den MIXTOUR - Projektphasen stand die Aneignung von sozialer Wirklichkeit durch den Einbezug von möglichst vielen Sinnen im Vordergrund.

Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Die Heranwachsenden wurden zur medialen, kreativen Artikulation der Selbstwahrnehmung angeregt. Und zugleich konnten Erkenntnisse über die Selbstwahrnehmung von Kindern und Jugendlichen und über für sie relevante Themen gewonnen werden. In den Projekten und Workshopangeboten stand im Wesentlichen die Ausbildung von Symbol- und Bildsprachkompetenz, von Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit im Vordergrund. Im Zentrum der durch die Projektarbeit angeregten Bildungsprozesse stand nicht das ästhetische Produkt der ProjektteilnehmerInnen, sondern der Prozess seiner Entstehung. Basis dieses Schaffens sind Erfahrungsprozesse der Kinder und Jugendlichen, bei denen Kreativität und Meinungen, Phantasie und Erleben auf spezifische Weise zusammenspielen.

Welche sozialen oder kommunikativen Kompetenzen wurden durch das Projekt gefördert?

In den MIXTOUR-Projekten wurde die soziale Einbindung der einzelnen TeilnehmerInnen unterstützt und gefördert. Durch die Angebote in Projekten wurden jeweils spezifische Sozialräume geschaffen. Das soziale Erleben von ProjektteilnehmerInnen umfasste eine Vielzahl von Aspekten, so wurde die Sozialform des gegenseitigen Inspirierens, des gegenseitigen Motivierens wie auch das Reflektieren der Zusammenarbeit in den einzelnen Projektgruppen ermöglicht.

Probleme und Grenzen

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

Der begrenzte Zeitfaktor (2-3 Projektstage) und die unbekanntenen TeilnehmerInnen bei mobilen Projektangeboten vor Ort wirkten sich oft ungünstig auf die Fertigstellung des angestrebten Medienproduktes aus. Es wurde deutlich, dass Multimediaprojekte Zeit und eine intensive pädagogische Betreuung benötigen. Die TeilnehmerInnen bei einwöchigen Projekten äußerten sich meist positiv über den zeitlichen Verlauf des Projektes. Weiterhin hat sich gezeigt, dass eine Betreuung von maximal zwei PädagogInnen mit bis zu 16 Jugendlichen in der Projektarbeit unabdingbar für einen erfolgreichen Verlauf der Projektprozesse ist.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen gegeben sein?

Zum Materialfundus von MIXTOUR gehört neben den multimedialen Geräten (Booksize-Computer, Mini-Disc-Recorder, DV-Kamera, digitale Fotokameras, Webcams, Drucker, Beamer und Software) eine Vielzahl von Dekorationselementen. In den jeweiligen Projektangeboten wurden in der Dekoration der Räume jugendkulturell-ästhetische Gestaltungsmuster aufgenommen.

Im Bereich der Bildbearbeitung wurden Bildbearbeitungsprogramme eingesetzt, die die Veränderungen von Farben, Größe oder anderer Bildeigenschaften ermöglichten. Neben diesen klassischen Bildbearbeitungsprogrammen wurden auch Programme eingesetzt, mit denen digitale Effekte auf die Bilder angewandt werden konnten. Diese Effekte betrafen zum einen das stille Bild oder die Verwandlung von Standbildern in Bewegtbilder mittels einer Video-Jockey-Software. Im Bereich der Tonaufnahme wurde mit Mini-Disc-Rekordern oder direkt am Rechner angeschlossenen Mikrofonen gearbeitet. An Bearbeitungsoptionen waren einfache Programme der Tonbearbeitung verfügbar, die das Schneiden, Anpassen der Lautstärke oder Arrangieren von Tonaufnahmen ermöglichten. Für die Musikbearbeitung wurden Musikbearbeitungsprogramme à la Music Maker angeboten, die von den Kindern und Jugendlichen ohne viel Vorwissen bedient werden konnten. Für die Videoaufnahmen wurde eine Mini-DV-Kamera eingesetzt. Die Bearbeitung des Materials erfolgte an einem Schnittrechner mit einem einfachen Schnittprogramm.

Tipps für die Praxis

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

Im MIXTOUR-Projekt zeigte sich, dass Kinder und Jugendliche, die in den Projekten erste Erfahrungen mit multimedialen Gestaltungsmöglichkeiten machten, sehr stark auf eine Rückversicherung von Seiten der PädagogInnen achteten. Immer wieder zogen sie die

PädagogInnen mit heran, um sich einerseits Bestätigung für die geleistete Arbeit einzuholen oder aber Anregungen für die Weiterarbeit geben zu lassen. In einem Experimentierraum muss den Kindern und Jugendlichen Orientierung gegeben werden.

Orientierung meint die Unterstützung bei der Beantwortung der Fragen „Was kann ich hier machen?“ (d.h. Hilfestellungen bei der Aufgabenbearbeitung und den im Projekt gegebenen Arbeitsmöglichkeiten) und „Wie kann ich mich einbringen?“ (d.h. Anregungen und soziale Bestätigungen bei der Projektarbeit). Orientierung meint also Hilfestellungen, Anregungen und soziale Bestätigungen.

Im Experimentierraum muss genügend Zeit für die Aufgabe und für die Bedürfnisse der TeilnehmerInnen eingeräumt werden. Experimente brauchen Zeit. Gerade beim Suchen nach Lösungsmöglichkeiten werden oftmals Wege versucht, die letztlich nicht zum Ziel führen. Experimente betonen das Spontane und das Wagnis des offenen Prozesses. Zugleich können individuelle Bedürfnisse bei kreativen Prozessen nicht ausgeklammert werden, sondern vielmehr muss ihnen die entsprechende Zeit eingeräumt werden.

Bei vielen Projekten konnte beobachtet werden, dass Zwischenergebnisse, Bilder, Musikstücke und Audioaufnahmen am Schluss von den TeilnehmerInnen nicht verwendet, sondern verworfen wurden. Die hierfür aufgebrachte Zeit war für die Projekte dennoch sehr wertvoll.

Motivation

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

In dem Experimentierraum der MIXTOUR-Projekte wurde versucht, einen Freiraum losgelöst von präformierten Leistungserwartungen zu schaffen. Die an Kinder und Jugendliche herangetragenen Erfolgs- oder Misserfolgserwartungen können kreatives Ausprobieren und Experimentieren behindern. In den Projekten hat sich gezeigt, dass sich das „Sich-Lösen“ von Leistungserwartungen neue Experimentierfreude weckt und zugleich einen Freiraum schafft, in welchem sich ProjektteilnehmerInnen unvorbelastet einbringen können.

Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts

a) Welche Bereiche des Projekts haben bei der Zielgruppe nachhaltig gewirkt?

b) Läuft das Projekt noch oder gibt es Anschlussprojekte?

Am 01. Mai 2006 startete das Projekt Medienmobil im Kulturraum Mittleres Sachsen, das von der Sächsischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien bis zum 30. April 2008 gefördert wird. Das Medienmobil im Kulturraum Mittleres Sachsen ist das Folgeprojekt des BLK-Teilprojektes MIXTOUR – Das Medienmobil.

Themen

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

Im Vordergrund der medialen Produktionen standen Themen und Formen, die Heranwachsende aus ihrer Lebenswelt kennen. Die Möglichkeiten der MIXTOUR-Angebote

wurden von vielen Kindern und Jugendlichen zur Selbstpräsentation genutzt. Dabei spielen alle Facetten von der Selbstpräsentation zur Selbstspiegelung bis zu Reflexionen über das Selbstkonzept eine Rolle.

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

Im Projekt MIXTOUR ist es gelungen, sehr nah an den Bedürfnissen und Interessen von Kindern und Jugendlichen anzusetzen, sehr direkt und mit viel Erfahrung neue Medien in die Gestaltungspalette von Kindern und Jugendlichen einzuführen, ohne sich im rein Medialen oder rein Technischen zu verirren. Immer wieder wurden neue thematische, soziale und ästhetische Inhalte und Zugänge entwickelt.

Weitere Ergebnisse:

AGJF Sachsen e.V. (Hrsg.) (2005): Ansätze, Methoden und Reflexionen ästhetischer Bildung mit neuen Medien (mit beiliegender DVD). Chemnitz. ISBN 3-935607-20-2

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Aus den Ergebnissen wurden Methoden und Ausstattungskriterien für die medienpädagogische Projektarbeit im außerschulischen Bereich abgeleitet. Im Mittelpunkt der Methodenentwicklung stand die Vermittlung neuer Wahrnehmungspotenziale und die Stärkung des Selbstkonzeptes bei Kindern und Jugendlichen. Dabei wurden Konzepte und Methoden einer sinnlichen Durchdringung von Lebenswelt im Rahmen von ästhetischen Erfahrungsprozessen erprobt. Weiterhin wurde in den Einrichtungen angeregt, die Möglichkeiten der Stärkung von Partizipation in medienpädagogischen Angeboten und die Einbindung von künstlerisch-kreativen Gestaltungsprozessen in die jeweilige soziale Bezugsgruppe zu erkunden.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Die Schulung der Wahrnehmung in den MIXTOUR-Projekten zeigte sich gerade im Handlungsfeld der Medienpädagogik als notwendig, da angesichts durchstilisierter Medienangebote der individuelle Geschmack als Grundlage für das Medienhandeln und Wahlentscheidungen bedeutsam wird. Im selbsttätigen Experimentieren können sich Kinder und Jugendliche mit ihren eigenen Wahrnehmungserwartungen bzw. Wahrnehmungsweisen auseinandersetzen und zugleich für andersartige Gestaltungen öffnen.

Struktur und Rahmen

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

Die facettenreichen und in der Vorbereitung aufwändigen Projektangebote des Medienmobils konnten nur durch die Unterstützung und Beratung anderer Mitarbeiter der

AGJF Sachsen realisiert werden. Die MIXTOUR-Projekte wurden von einem dreiköpfigen Team von Pädagogen aus dem Kreativ- und Demokratiebereich der AGJF Sachsen begleitet. Dabei war es Aufgabe der Projektleitung, die kooperierenden Einrichtungen dabei zu unterstützen, medienpädagogische Angebote in ihre Arbeit zu integrieren.

Unterstützt durch zahlreiche medienpädagogische Beratungsgespräche und interdisziplinäre Projektarbeit konnte intensiv und zielorientiert an der Entwicklung von Ansätzen, Methoden und Reflexionen ästhetischer Bildung mit neuen Medien gearbeitet werden, um vor Ort die Pädagogen und die Mitarbeiter in den Einrichtungen fortzubilden. Ohne diese Rahmenbedingungen wären solche Projekte nicht realisierbar.

Die Arbeitsgemeinschaft Jugendfreizeitstätten Sachsen e. V. konnte die vorhandenen Ressourcen für einen erfolgreichen Projektverlauf mit einbringen und sich vor allem mit dem mobilen Charakter des Modellprojektes sachsenweit positionieren. Gerade im ländlichen Raum ist die Infrastruktur der außerschulischen Jugend- und Bildungsarbeit nicht immer flächendeckend und der Zugang zu neuen Informations-, Kommunikations- und Ausdrucksmöglichkeiten für Kinder und Jugendliche in öffentlichen Einrichtungen weiterhin begrenzt.

Interviewpartnerin

Sabine Kretschmer, Dipl. Sozialpädagogin, seit Januar 2007 freiberufliche Medienpädagogin und seit April 2005 Mitbegründerin der Initiative *doppelstunde – raus aus dem Takt*. Von März 2006 bis Dezember 2006 Projektleiterin der Visionale – dem Kinder- und Jugendmedienwettbewerb der Stadt Leipzig. Leitung des Modellprojektes MIXTOUR – Das Medienmobil (BLK-Programm Kulturelle Bildung im Medienzeitalter) bei der AGJF Sachsen in der Zeitspanne von 2002 bis 2005.