

Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)

Gender und Medien

Schwerpunkt: Medienarbeit mit Jungen

Jürgen Lauffer/Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis – Handbuch 6 | Gender und Medien
Schwerpunkt: Medienarbeit mit Jungen
Beiträge aus Forschung und Praxis

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
Körnerstraße 3
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

Redaktionelle Mitarbeit

Eva-Lotte Heine
Laura Grohmann
Saskia Wohlgemuth
Julia Letetzki

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

Peer Wedderville, Bielefeld

Druck

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2011

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 978-3-86736-257-3

Im Interview

Spiel- und Lieblingsorte: Ein Rundgang für die Ohren Pädagogische Hochschule Freiburg Dr. Traudel Günnel

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Durch intergenerative Medienarbeit und der damit verbundenen direkten Kommunikation von „Alt und Jung“, so hat das Pilotprojekt ergeben, lassen sich Perspektiven erweitern und eingefahrene Selbst- und Fremdwahrnehmungen revidieren: Eine Grundschülerin bemerkte nach Abschluss des Pilotprojektes, sie habe sich sehr darüber gewundert, wie viel Unsinn die Älteren früher gemacht hätten. Und eine Seniorin sagte, sie habe ein neues Bild von den Kindern gewonnen. „Ich bin erstaunt darüber, wie aktiv die Kinder sind, was sie für tolle Spiele spielen.“

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Wahrnehmungs- und Kommunikationskompetenz: Beziehung zwischen den Generationen auf „Augenhöhe“

Die gemeinsame Medienarbeit sollte dazu beitragen Hemmungen und Distanzen zwischen den Generationen zu überwinden. Unsicherheiten – wie spricht ein junger Mensch einen älteren an – und „tradierte Rollen“ – der lebenserfahrene, ältere Mensch entscheidet, ob er auf den jüngeren zugeht und bestimmt den Gesprächsverlauf – werden im Interview durch funktionelle Rollen ersetzt. Die Teilnehmer/-innen, ob Jung oder Alt, kommunizieren auf einer „Augenhöhe“, sie sind wechselseitig sowohl als Expert/-innen für ihre persönlichen Spiel- und Lieblingsorte gefragt als auch als

Reporter/-innen, die die anderen Teilnehmer/-innen dazu interviewen.

Gestaltungskompetenz, journalistisches und technisches Know How

Die genannten Kompetenzen sollten bei der Entwicklung und Produktion des Rundgangs „für die Ohren“, dadurch gefördert werden, dass die Projektteilnehmer/-innen

- sich mit der journalistischen Gattung „Interview“ beschäftigen
- lernen und üben, Fragen zu stellen
- die Technik bedienen und beherrschen
- fotografieren
- einen konsistenten Rundgang konzipieren
- Moderationstexte verfassen und aufnehmen

Wissenserwerb: lokales, historisches und aktuelles Wissen

Die Recherche und Beschäftigung mit dem Thema „Spiel- und Lieblingsorte damals und heute“ fördert lokales und historisches Wissen über drei Generationen hinweg und schärft das Bewusstsein für Veränderungsprozesse im Quartier/in der Gemeinde und für die Bedeutung von Zeitzeug/-innen.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer/-innen?

Niemand der am Projekt beteiligten Senior/-innen und Kinder/Jugendlichen hatte zuvor schon einmal ein Interview durchgeführt oder in ein Mikrofon gesprochen. Einige Kinder und Jugendliche kannten sich etwas im Bereich digitale Bild- und Videobearbeitung aus.

Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Wie oben bereits ausgeführt, fördert das Projekt Medienkompetenz in unterschiedlichen Dimensionen:

- journalistische Kompetenz durch die Beschäftigung mit dem Genre „Interview“
- technische Kompetenz durch den Umgang mit Mikrophon, Aufnahmegerät, Fotoapparat und bei der Bearbeitung der Aufnahmen
- Gestaltungskompetenz bei der Komposition des Audiorundgangs und des Internetauftritts
- Kommunikative Kompetenz im Gespräch zwischen Jung und Alt bei der gemeinsamen Projektarbeit
- Reflexionskompetenz und Medienkritik in der Diskussion der Inhalte (einschließlich des historischen Wandels im Stadtteil/Ort) und der Medienproduktionen

Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Nach einer Übungsphase waren Senior/-innen, Kinder und Jugendliche in der Lage selbstständig und selbstbewusst Interviews zu führen – zunehmend lösten sie sich von ihren vorbereiteten Fragen. Auch der Umgang mit der Aufnahmetechnik und dem digitalen Fotoapparat bereitete nach kurzer Zeit keinerlei Probleme – vor allem die Kinder und Jugendlichen waren sehr schnell damit vertraut und bedienten die Geräte selbstständig. Nach einigen Probeinterviews sprachen zudem alle – Junge wie Alte – sehr selbstsicher in das Mikrophon und entwickelten viel Kreativität beim Verfassen Radio geeigneter Texte, die die einzelnen Interviews zu einem Rundgang verbanden.

Welche sozialen oder kommunikativen Kompetenzen wurden durch das Projekt gefördert?

Wie bereits erwähnt übernahmen beide Altersgruppen, Alt und Jung, wechselnd jeweils die Rolle der Interviewer/-innen, die Fragen stellen und die Rolle der Expert/-innen, die Fragen beantworten. Senior/-innen wie Kinder und Jugendliche begegneten sich so als

gleichberechtigte Projektteilnehmer/-innen und Gesprächspartner/-innen, die an einem für beide Generationen interessanten Thema arbeiteten. Die Kommunikation untereinander und der Blick auf die jeweils andere Altersgruppe veränderten sich in positiver Weise – Vorurteile wurden erschüttert, führten zu neuen Sichtweisen und unkompliziertem Umgang miteinander. So stellten die Kinder fest, dass die Senior/-innen in ihrer Kindheit auch Verbote unterlaufen und Streiche ausgeheckt haben. Die Senior/-innen ihrerseits erfuhren, dass heutige Kinder keineswegs nur vor Computern sitzen, sondern sogar manche Spiele heute noch spielen, die schon vor 55 oder 60 Jahren gespielt wurden. Alte Männer und Grundschuljungen tauschten sich auf der Ebene der „Experten“ aus und waren sich einig in der Überzeugung, dass kleine Schwestern beim Spielen eine „Last“ darstellen. Und alle Geschlechter, Alte und Junge, teilten die Erfahrung, dass der Dorfbach ein großartiger Spielplatz war und ist.

Probleme und Grenzen

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

Die Kontaktaufnahme zu den Senior/-innen und deren kontinuierliche Einbindung in ein Projekt, das über mehrere Wochen läuft, stellten sich schwieriger dar als ursprünglich von uns angenommen. Wir hatten auf „Handzettelwerbung“ vertraut und nicht genug „Vorlauf“ eingeplant, um beispielsweise das alle zwei Monate stattfindende Treffen der Senior/-innen im Stadtteil zu besuchen und dort für das Projekt zu werben. Als auf die Handzettel wenig Resonanz erfolgte, sprachen wir Senior/-innen über persönliche Kontakte, die teilweise von der Schule vermittelt wurden, an.

Auch mussten wir feststellen, dass Senior/-innen in viele Verpflichtungen eingebunden sind, und es – im Unterschied zu den Kindern – für einige schwierig war, sich über sechs bis acht Wochen regelmäßig einmal wöchentlich zu

treffen. Wir akzeptierten, dass nicht alle Senior/-innen an allen Treffen teilnahmen und passten unsere Projektplanung dementsprechend an.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Folgende Medien haben wir genutzt:

- digitales Audioaufnahmegerät mit Mikrofon (Windschutz für Außenaufnahmen), Kopfhörer
- digitale Fotokamera
- Stadtteil-/Ortskarte zur Markierung der Spiel- und Lieblingsorte und Konzipierung des Rundgangs
- Audioproduktionsstudio zum Einsprechen der Verbindungstexte und Schnitt der Interviews; Audioproduktionsstudios standen nur in Freiburg zur Verfügung, in Castelluccio Valmaggiore wurde das digitale Aufnahmegerät zum Einsprechen der Verbindungstexte genutzt und an einem Computer geschnitten
- Software zum digitalen Audioschnitt: Audacity
- Software zur digitalen Bildbearbeitung und zum Erstellen einer digitalen Stadtteilkarte mit den markierten Orten sowie Bild und Ton (z.B. Photoshop, Adobe Professional)

Tipps für die Praxis

Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessent/-innen geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?

Das Projekt lässt sich besonders gut in alten Stadtteilen oder kleineren Ortschaften durchführen, in denen es viele, langjährige Bewohner/-innen



gibt. Für die Kontaktaufnahme mit Senior/-innen eignen sich: Seniorentreffs/-clubs/-räte, Kirchengemeinden, Gesangs- und Musikvereine, Sportvereine.

Es ist vorteilhaft, wenn sich die älteren Teilnehmer/-innen untereinander etwas kennen, denn nicht nur die jüngeren Teilnehmer/-innen trauen sich eher auf die älteren zuzugehen, wenn ihre Freunde dabei sind, auch die älteren haben mehr Selbstvertrauen, wenn sie bekannte Menschen um sich haben. Eventuell lassen sich sogar alle Teilnehmer/-innen aus einem Verein oder Club dafür gewinnen, teilzunehmen. In jedem Fall sollte für die Kontaktaufnahme und Gewinnung von Senior/-innen genügend Zeit eingeplant werden.



Motivation

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

Für beide Zielgruppen, Alt wie Jung, war das Projekt etwas Neues – niemand hatte zuvor Erfahrung im Bereich Audioarbeit. Insofern war es notwendig, potenzielle Teilnehmer/-innen vorab zu informieren und zu begeistern. Über Handzettel und die Projektvorstellung in Schulen, Jugend- und Alteneinrichtungen haben wir Werbung gemacht. Die Kinder und Jugendlichen meldeten sich zunächst in erster Linie deshalb, weil sie sich für die Medien, die verwendet wurden, interessierten. Für die

Senior/-innen standen die Inhalte, insbesondere ihre Kindheitserinnerungen im Vordergrund.

Was hat den beteiligten Kindern, Jugendlichen und Pädagog/-innen besonders viel Spaß gemacht? Was fanden sie besonders motivierend?

Die Kinder und Jugendlichen fanden einerseits alle Medien- und Technikaspekte besonders interessant. Besonders das professionelle Mikrofon mit Windschutz für Außenaufnahmen, das sie auch im Fernsehen häufig sehen, begeisterte viele. In der Rolle als Interviewer/-in gefiel es ihnen, vielseitige Fragen zu stellen. Spannend fanden die Kinder und Jugendlichen die Erzählungen der Senior/-innen, die Geschichten über ihren Ort/Stadtteil. Auch die Spiele von früher begeisterten sie, manche wurden nachgebaut und gespielt. Besonders beeindruckt waren die Kinder, wenn die Senior/-innen über ihre „Streiche“ von damals berichteten.

Die Senior/-innen hatten viel Spaß dabei, ihre Geschichten zu erzählen. Nach anfänglicher Scheu vor der Technik bedienten einige die Geräte souverän. Besonders beeindruckend fanden sie, dass die Kinder von heute noch immer manche „alten“ Spielorte aufsuchen und zum Teil ähnliche Spiele spielen, wie sie selbst als sie jung waren. Die Pädagog/-innen waren insbesondere beeindruckt wie sich der Dialog zwischen Alt und Jung entwickelte und wie selbstverständlich die Generationen nach der ersten Kennenlernphase miteinander kommunizierten und umgingen.

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?

Die Grundschule in Freiburg Ebnet führt den im Projekt entstandenen Audiorundgang regelmäßig jeweils in der dritten Klasse im Rahmen

des Heimat- und Sachkundeunterrichts durch. Die Stadtteile in Freiburg und die Kommune in Italien bieten den Rundgang an und sind dabei, weitere Informationen dazu zu veröffentlichen, um den Rundgang nachhaltig in den Gemeinden zu nutzen (beispielsweise über die eigenen Websites). Indem der Rundgang somit anderen Bewohner/-innen und Institutionen (Jugendzentrum, Gemeinde, Schule) vor Ort zur Verfügung steht, kann der Dialog zwischen Jung und Alt fortgeführt und das Wissen der Zeitzeug/-innen weitergegeben werden.

Auch haben sich aus dem Projekt heraus weitere intergenerative Kontakte entwickelt: In den beteiligten Schulen wurden Senior/-innen bereits in den Unterricht eingeladen, um zu verschiedenen Themen „von früher“ zu berichten.

Läuft das Projekt noch oder gibt es Abschlussprojekte?

Im Kontext des von der EU geförderten Gesamtprojekts *Crosstalk* wurde das Teilprojekt *Spiel- und Lieblingsorte: Ein Rundgang für die Ohren* insgesamt dreimal durchgeführt und evaluiert. Die Evaluationsergebnisse bildeten die Grundlage für ein Handbuch, Materialien und eine ausführliche Projektleitung in sechs Sprachen, die zum Download (www.crosstalk-online.de) bereitstehen. So können Lehrkräfte, Medienpädagog/-innen, Sozialarbeiter/-innen und Erwachsenenbildner/-innen an beliebigen Orten in Europa das Projekt in ähnlicher Form durchführen.

Themen

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

Siehe Antwort zu „Was hat den beteiligten Kindern, Jugendlichen und Pädagog/-innen besonders viel Spaß gemacht? Was fanden sie besonders motivierend?“

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

Für intergenerative Medienarbeit eignen sich Themen, die beide Gruppen, Alt und Jung, interessieren und zu denen beide eigene „Beiträge“ einbringen können, sodass gleichberechtigte Rollen in der Projektarbeit ermöglicht werden.

Trends und Interessen der Zielgruppe

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

Insbesondere bei den Kindern und Jugendlichen spielen Handys, iPhones und Smartphones eine immer wichtigere Rolle in deren Alltag.

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

Wir versuchen Handyprojekte zu entwickeln und an Schulen durchzuführen, die die kreativen und kommunikativen Funktionen des Mediums in den Mittelpunkt stellen und gleichzeitig das Gespräch über Risiken und Gefahren ermöglichen. Hieraus möchten wir Strategien und Anwendungsmodelle für Lehrkräfte, Medienpädagog/-innen und für Studierende entwickeln. Eine Herausforderung ist auch, Handys in der intergenerativen Medienarbeit einzusetzen.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Eine solche Auszeichnung wie der Dieter Baacke Preis unterstützt die medienpädagogische Projektarbeit an der Pädagogischen Hochschule Freiburg. Es zeigt, dass wir in diesem Bereich sehr gute Arbeit leisten, Arbeit, die über unsere Einrichtung und unsere Stadt hinausweist. Und das wird – so hoffe ich – dazu beitragen,

dass auch in Zeiten des knappen Geldes medienpädagogische Projektarbeit weiter als wichtiger Bereich an der Pädagogischen Hochschule Anerkennung erfährt.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Ich hoffe, dass unser Projekt Wege aufzeigt, wie intergenerative Medienarbeit in unterschiedlichen Kontexten (Schule, außerschulische Einrichtungen, Einrichtungen für Senior/-innen) ohne zu viel Aufwand realisiert werden und welche positiven Auswirkungen dies auf die Beziehung zwischen den Generationen haben kann. Gerade die Nachhaltigkeit liegt mir sehr am Herzen. Deshalb hoffe ich, dass viele Kolleg/-innen unser Handbuch und unsere Materialien nutzen, um selbst ein solches Projekt durchzuführen.

Struktur und Rahmen

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

Meiner Ansicht nach sollte vor allem langfristige Projektarbeit gefördert werden, weil damit nachhaltige Effekte erzielt werden können. In Zeiten der Einsparung allerorts wird leider gerade die längerfristige Förderung von Projektarbeit oft ganz fallen gelassen. Eine Möglichkeit dem entgegenzuwirken besteht darin, durch Projektevaluation den Projektträgern zu verdeutlichen, wie längerfristig angelegte Projektarbeit zur Förderung von Medienkompetenz bei der jeweiligen Zielgruppe beiträgt. Eine weitere Möglichkeit medienpädagogische Projektarbeit dauerhaft zu verankern, basiert auf der Bereitstellung von anschlussfähigen Projektideen, die in verschiedenen Institutionen leicht adaptierbar und in die Ausbildung integrierbar sind. Detaillierte Curricula sowie Lehr- und Lernmaterialien könnten dazu beitragen, dass solche Projektideen aufgegriffen und in Schulen, Medienzentren, Jugendzentren und in der Erwachsenenbildung vielerorts realisiert werden.

Feedback

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

Die Resonanz auf das Projekt seitens der unmittelbar Beteiligten, der anwesenden Gäste bei den öffentlichen Präsentationen des Rundgangs an den drei Orten (darunter Eltern, Großeltern, Lehrkräfte und Repräsentat/-innen der Gemeinden) und der Schulen war sehr positiv.

Angeregt wurde, dass die Schulen und der Stadtteil/die Gemeinde den Rundgang nutzen und für interessierte Personen bereitstellen. Hierdurch wird nicht nur Lokalgeschichte lebendig, sondern auch der Dialog zwischen Jung und Alt vor Ort sichtbar gemacht und fortgeführt.

Interviewpartnerin

Dr. Traudel Günnel: Journalistin und Medienpädagogin, wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medien in der Bildung (IMB) der Pädagogischen Hochschule Freiburg, lebt und arbeitet in Freiburg. Seit Anfang der 80er Jahre engagiert sie sich für Bürgermedien. Seit Mitte der 90er Jahre führt sie von der Europäischen Union geförderte internationale Forschungs- und Entwicklungsprojekte zu medienpädagogischen Themen durch, aktuell das Projekt „CROSSTALK – moving stories across borders, cultures, generations“. Ausgewählte Publikationen: Action – oriented Media Pedagogy: Theory and Practice (2006), The `Dual Role`approach: encouraging access to community radio (2008), Perspektiven aktiver Medienarbeit an Schulen und Hochschulen – Schulradios und Audioproduktionen an Freiburger Schulen (in: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik 12/2009).
