

Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)

Chancen digitaler Medien für Kinder und Jugendliche
Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Jürgen Lauffer/Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis – Handbuch 7 | Chancen digitaler Medien für Kinder und Jugendliche. 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
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

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2012

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 978-3-86736-274-0

Im Interview

Mein Avatar und ich

Institut für Computerspiel – Spawnpoint im Plattform e.V.

Martin Geisler

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Die Workshops der Artworks-School schulen die Reflexion der eigenen Bildwahrnehmung und des eigenen Handelns im Spiel sowie die Ausbildung kreativer Ausdrucksmöglichkeiten, ausgehend von der Lebenswelt der Teilnehmer/-innen, und somit ästhetische Bildung. Die Artworks-School als medienpädagogisches Workshopangebot innerhalb des Projektes Artworks-Contest des Instituts für Computerspiel – Spawnpoint verfolgt zwei Ziele:

- Zum einen soll auch jenen Gamern – im Wesentlichen Jugendliche im Alter von 12 bis 18 Jahren – Kunst als Ausdrucksmöglichkeit nähergebracht werden, die bislang diesen Weg noch nicht für sich erkannt haben. Aus ihrer Lebenswelt heraus und nahe an ihrem Hobby kann die Artworks-School dazu dienen, ihre persönlichen Einfluss- und Ausdrucksmöglichkeiten zu erweitern.
- Gleichzeitig richtet sich die Artworks-School an Lehrer/-innen, Sozialpädagog/-innen und Multiplikator/-innen, die Zugang zum Medium Computerspiel und seinen Spielern wünschen und nach Methoden suchen, mittels Computerspielen Schlüsselkompetenzen zu schulen.

Insbesondere in der Verbindung von kunst- und computerspielpädagogischen Methoden, ausgehend von der Lebenswelt der Gamer, jedoch mit teils tiefgehenden Themen, liegt m.E. die Besonderheit des Projektes. In *Mein Avatar und ich* liegt der Schwerpunkt auf der Identitätsarbeit mit Kindern und Jugendlichen. Den Überlegungen von Max Fuchs¹ und Thomas

Ziehe² folgend, stellt die Identitätsarbeit, verstärkt durch die Experimentierräume virtueller Welten, eine für jedes Individuum zu bewältigende Aufgabe dar. Mit spielerischen Mitteln wird dieses Thema im Projekt bearbeitet.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

- Selbstreflexion des eigenen Medienhandelns, Mediennutzungsverhalten → Wahl und Diskussion über Lieblingscreenshots (Verarbeitungskompetenz /Urteilskompetenz)
- Übersetzung des Medienhandelns in die Alltagswelt → Spiel- und theaterpädagogische Methoden
- Aneignung kreativer Ausdrucksmöglichkeiten aus dem Spielerleben → Erstellen und Bearbeiten von Screenshots anhand festgelegter Fragestellungen (Gestaltungskompetenz)
- Wahl des Präsentationsergebnisses, Reflexion des eigenen Handelns → Präsentation und Diskussion der eigenen Workshop-ergebnisse in spielerischer Form („heißer Stuhl“) (Auswahlkompetenz)
- Wertschätzung/Anerkennung und Beitrag zur öffentlichen (kulturellen) Diskussion um den Stellenwert von Computerspielen und Social Communities für die Lebenswelt heutiger Kinder und Jugendlicher → Öffentliche Ausstellung und teils Begleitung von Ausstellungsbesuchern

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer/-innen?

Die Mädchen und Jungen wurden als Experten ihres medialen Alltagshandelns (Lebenswelt) verstanden. Alle hatten Erfahrungen im Bereich des Social Web, einige im Bereich der Computerspiele. Zudem gab es einige Teilnehmer/-innen, die sich als Experten im Bereich Kunst und darstellendes Spiel profilierten. Spezifische Zugangsvoraussetzungen für das Projekt bestanden dennoch nicht.

Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

- Rollenverhalten im Alltag
- Verhalten und Schutz der Privatsphäre in Social Communities
- Methoden zur Auseinandersetzung mit eigenen Identitätsprozessen
- Spielerische Methoden zur Selbst- und Fremdwahrnehmung
- Umgang mit Screen Capture-Programmen
- Grundlagen der digitalen Bildbearbeitung

Welche sozialen oder kommunikativen Kompetenzen wurden durch das Projekt gefördert?

- Fähigkeit zur interaktiven Anwendung von Sprache, Symbolen und Text
- Fähigkeit zur interaktiven Nutzung von Wissen und Informationen
- Fähigkeit zur interaktiven Anwendung von Technologien
- Fähigkeit, Lebenspläne und persönliche Projekte zu gestalten und zu realisieren (vgl. OECD 2005: Definition und Auswahl von Schlüsselkompetenzen. Verfügbar unter: <http://www.oecd.org/dataoecd/36/56/35693281.pdf> [Stand: 01.06.2012])

Probleme und Grenzen

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

Die Bedenken der Schulleitung des Gutenberg-Gymnasiums Erfurt konnten durch die Argumentation der beteiligten Lehrerin, welche sich in einem Vorgespräch intensiv über das Projekt informiert hatte, entkräftet werden.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Vonseiten der Schule war lediglich die Bereitstellung zweier größerer Räume notwendig.

Die benötigte Technik (16 Gamer-Laptops etc.) wurden durch das Institut Spawnpoint gestellt.

Das Projekt ist auch mit weniger technischem Aufwand durchführbar, in allen Fällen sollte jedoch ein Pool an Hardware und eine Spielauswahl vorhanden sein.

Tipps für die Praxis

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

Es empfiehlt sich, einen lebensweltorientierten Ansatz zu wählen, der die Interessen und Spezialisierungen der Teilnehmer/-innen ernst nimmt und von dort ausgehend grundlegende Themen (Freude, Motivation, Begeisterung, Orientierung etc.) zu bearbeiten. Auch vor komplexen Themen, wie z.B. Identitätsprozessen, sollte man nicht zurückschrecken und methodisch-didaktische Mittel der Bearbeitung suchen.

Motivation

War es notwendig die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Wenn ja, warum und wie?
Allein die Übersetzungsleistung, in welcher Form Zusammenhänge zwischen dem Netzwerkverhalten und Alltagsentwürfen von Identität bestehen, war zu thematisieren. Nicht-Spieler/-innen bedurften eine längere Einführung in die Avatargestaltung und -verwendung in Social Communities.

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

- Das Zusammenspiel von spiel-, theater- und computerspielpädagogischen Methoden
- Der Gestaltungsraum eigener Entwürfe und das erneute Kennenlernen der Teilnehmer/-innen in erfundenen Rollen
- Die Präsentation der Projektergebnisse als landesweite Ausstellung

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?

- Reflektierte Auseinandersetzung mit dem eigenen Spielverhalten
- Reflektierte Auseinandersetzung mit dem Rollenverhalten in Social Communities
- Öffentliche Sensibilisierung für die Netzaktivitäten von Kindern und Jugendlichen
- Anerkennung des Computerspiels als Bestandteil der Jugendkultur am Gutenberg-Gymnasium Erfurt

Läuft das Projekt noch oder gibt es Anschlussprojekte?

- Ausstellung *20 Jahre Thüringer Landesmedienanstalt* mit Projektergebnissen des Workshops
- Die Schüer/-innen haben den Wunsch nach weiteren Projekten geäußert, den wir





2012 mit dem Projekt *privat – Wer wohnt in den Spielräumen?* umsetzen konnten.

- Weiterer Einsatz des Projektkonzeptes *Mein Avatar und ich* durch die Mitarbeiter/-innen der Thüringer Landesmedienanstalt in Thüringer Schulen

Themen

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

- Kommunikation im Netz
- Kunst und Computerspiel/Spielentwicklung
- Identitätsexperimente

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

- Sozial-gesellschaftliche Prozesse im Einfluss moderner Technologie
- Selbstentfaltung

Trends und Interessen der Zielgruppe

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

- Mobile Computertechnologie
- Social Networks

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

Wir entwickeln Modellprojekte, die stets auf die aktuellen Interessen und Lebensweltentwürfe der Zielgruppe ausgerichtet sind.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Weiterentwicklung und Generierung von computerspielpädagogischen Projekten im Bereich von Kunst, Kultur und Sport im Sinne eines reflektierten Medienhandelns und einer Steigerung von Schlüsselkompetenzen

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Eine Anerkennung des Kulturgutes Computerspiel gerade in pädagogischen Kontexten

Struktur und Rahmen

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

- Offene, vorurteilsfreie Diskussion in der Öffentlichkeit über Jugendliche Lebenswelten und Interessen
- Stopp des Sozialabbaus
- Verstärkte Fördermitteltöpfe
- Verband der Computerspielentwickler zur Subventionierung medienpädagogischer Modellprojekte
- Intensivere Verbindung, rechtliche Absicherung zwischen Produzenten, Publishern und medienpädagogischen Einrichtungen

Feedback

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

Es wurde eine ausgedehntere Projektphase zur intensiveren Auseinandersetzung mit den Projektthemen vorgeschlagen.



Interviewpartner

Martin Geisler: Prof. Dr.; Absolvent der Walter-Gropius-Schule für Kunst und Gestaltung und Studium der Sozialpädagogik an der Fachhochschule Erfurt; war als freiberuflicher Medienpädagoge und Bildberichterstatter tätig und ist zudem als Kunstfotograf, im Schauspiel und in der Lyrik aktiv; nach seiner Promotion an der Universität Erfurt mit dem Titel „Mythos Clans - Dimensionen und Strukturen von Computerspielgemeinschaften“ (2008) war er als Referent und Dozent für Medienpädagogik und eLearning Mitarbeiter der Fachhochschule Erfurt; seit 2007 Leiter des Instituts für Computerspiel – Spawnpoint; seit 2011 Professor für Medien- und Kulturpädagogik an der Fachhochschule Jena, Fachbereich Sozialwesen.

Anmerkungen

- 1 Fuchs, Max (2000): Bildung, Kunst, Gesellschaft. Beiträge zur Theorie und Geschichte der kulturellen Bildung. Bundesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (Hrsg.). Band 55. Remscheid.
Fuchs, Max (2006): Bildung und Kultur öffnen Welten - Herausforderungen für eine integrierte Bildungs-, Jugend- und Kulturpolitik - Vortrag bei der Stiftungsfachtagung des deutschen Sparkassen- und Giroverbandes am 15. März 2006 in Berlin KNKnet. BKJ 2007.
- 2 Ziehe, Thomas (1994): Der Gehalt der Symbole und die kulturelle Modernisierung von Jugend. In: AV-Information, Heft 1-2/94, 21.
Ziehe, Thomas (2005): „Post-Enttraditionalisierung“. In: kursiv – Journal für politische Bildung, 4/2005.