



Dieter Baacke Preis
Handbuch 8

Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)

Aktiv und kreativ medialen Risiken begegnen

Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

kopaed (München)
www.kopaed.de





Jürgen Lauffer/Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis – Handbuch 8 | Aktiv und kreativ medialen Risiken begegnen.
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
Oberstr. 24a
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 2013

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 978-3-86736-218-4



Im Interview

Das Paderborner-Recycling-PC-Projekt (pb.re.pc) für sozial benachteiligte Kinder und Jugendliche

Universität Paderborn/MTKJ e.V.

Anna-Maria Kamin/Heike Masan

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Der innovative Charakter des Projektes besteht aus Sicht des Vereins Medien und Technik für Kinder und Jugendliche e.V. und dem Arbeitsbereich Medienpädagogik und empirische Medienforschung darin, dass sich die Zusammenarbeit für alle Beteiligten als gewinnbringend erweist. Aus universitärer Perspektive lassen sich Forschungsaspekte und Fragen aus der pädagogischen Praxis miteinander verbinden. Die vorgestellte Projektkonzeption verfolgt, in Anlehnung an das Humboldt'sche Bildungsideal der Einheit von Forschung und Lehre, das Ziel, medienpädagogische Praxis- und Interventionsforschung in die universitäre Ausbildung zu integrieren. Zudem haben Studierende im Rahmen von Seminararbeit und Praktika die Gelegenheit, medienpädagogische Praxiserfahrungen zu sammeln und somit ihre eigene Medienkompetenz zu erweitern. Gleichzeitig tragen sie zur Realisierung eines gesellschaftlich relevanten Projektvorhabens bei.

Indem Kinder und Jugendliche aus sozial benachteiligten Familien mit einem Computer versorgt werden sowie durch die Schulungsteilnahme Medienkompetenzen erwerben, leistet das Vorhaben auf regionaler Ebene einen Beitrag zu einer inklusiven Medienbildung bzw. zur Reduktion einer digitalen Spaltung. Wir sehen in den Kindern und Jugendlichen ein Potenzial, welches angesichts von Fachkräftemangel und Geburtenrückgang gefördert werden muss. Aufgrund der Vorauswahl durch unsere Partner in den sozialen Einrichtungen stehen die beteiligten Familien zudem nicht vor der Problematik, ihre Bedürftigkeit vor einer ihnen bislang unbekanntem Einrichtung preisgeben zu müssen. Gleichzeitig wird so si-

ergestellt, dass die Kinder und Jugendlichen mit der höchsten Motivation und Lernbereitschaft diese Chance der Förderung erhalten.

Um für die Beteiligten Folgekosten zu vermeiden, wird ausschließlich Open-Source-Software verwendet. Als Betriebssystem dient die Linux Distribution Edubuntu. Diese enthält in ihren Komponenten eine Vielzahl von vorinstallierten Programmen, die das Lernen unterstützen. Zudem ist die Bedienung intuitiv. Neben den gängigen Office-Anwendungen sind beispielsweise Mal-, Grafik- oder Bildbearbeitungsprogramme bereits installiert. Darüber hinaus bietet die Distribution eine ganze Reihe von Lernsoftware zu Themen wie Sprache, Musik, Geographie oder Mathe.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Vorrangiges Ziel ist die Inklusion mittels digitaler Teilhabe – zum einen durch Ausstattung mit entsprechender Hard- und Software sowie durch den Erwerb von Medienkompetenz.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer?

Die Vorkenntnisse der beteiligten Kinder und Jugendlichen sind entsprechend der Altersspanne (zwischen 8 und 16 Jahren) und der Schulbildung (von Förderschule bis Gymnasium) sehr heterogen, sodass keine verallgemeinerungsfähigen Aussagen getroffen werden können.





Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Das Bielefelder Medienkompetenzmodell nach Baacke dient als Referenzrahmen. Die Schulungsinhalte sind so konzipiert, dass die Förderung aller vier Medienkompetenzdimensionen angestrebt wird.

Im Mittelpunkt des ersten Schultags stehen Aspekte der Dimension Medienkunde bzw. das Wissen um die Funktion des Computers. Dies ist relevant, da diese für ein tieferliegendes Verständnis und spätere Nutzungsoptionen ausschlaggebend sind. Insofern besteht der erste Teil der Schulung darin, den Kindern die Funktion der Hard- und Software durch Übungen näherzubringen. So haben die Kinder die Aufgabe, die einzelnen Komponenten eines Computers zu benennen und zusammenzufügen.

Die Dimensionen Mediennutzung, -gestaltung und -kritik geraten an den beiden anderen Schultagen in den Blickpunkt. Schulungsinhalte bestehen aus Übungen zur Bedienung der Office-Programme, der Lernanwendungen sowie Aspekten rund um die Internetnutzung, wie kommunizieren, surfen, chatten, mailen und suchen. Als Rahmencurriculum dient das Serviceangebot „Internet-ABC“ der Landesanstalt für Medien in NRW (vgl. www.internet-abc.de).

Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Instrumentell-qualifikatorische Fähigkeiten im Umgang mit dem Computer (Bedienkompetenz von Hard- und Software), Wissen über Risiken und Gefahren im Internet, gestalterische Aspekte im Umgang mit dem Computer sowie Hilfestellung zum gewinnbringenden Einsatz des Computers zu Lernzwecken (Lernspiele, Suchmaschinen, Vokabeltrainer, etc.).

Welche sozialen oder kommunikativen Kompetenzen werden durch das Projekt gefördert?

Insbesondere wird das Lernen in heterogenen Gruppen gefördert.

Probleme und Grenzen

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

Die Problematik bei der Projektkonzeption bestand lediglich darin, dass der Bedarf größer ist als wir ihn mit unserem Angebot abdecken können. Das bedeutet, dass eine Warteliste geführt wird und ggf. Kinder abgelehnt werden müssen.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Optimale Anforderungen: PCs (Tower, Monitor, Tastatur, optische Maus, Kabel), welche nach 2006 gebaut wurden und für die Kinder zur Ausgabe benötigt werden sowie zwei Computer, die bei Aufgaben innerhalb der Projektarbeit helfen. Unter anderem wird ein PC beansprucht, um Festplatten mehrmals überschreiben zu können bzw. damit eine adäquate Bereinigung dieser stattfinden kann. Der zweite PC wird als Teststation für einzelne Hardwarekomponenten verwendet, um Fehler im System aufspüren zu können. Zusätzlich zu den PCs muss die nötige Infrastruktur mit Routern, Switches und Netzwerkkabeln geschaffen werden. Der Internetanschluss sollte mindestens 3 Mbit Leistung haben, sofern dies nicht gegeben ist kann ein dritter PC als Cache dienen, um die Updates der Systeme aufzufangen. Für den Installationsprozess müssen ausreichend DVDs und/oder USB-Sticks vorhanden sein. Aufgrund der Kurzlebigkeit der Edubuntu Version und unserer noch kleinen Installationsprozesse lohnt sich kein Server, aber er sollte in Betracht gezogen werden, wenn sich die Anzahl der zu bespielenden PCs erhöht. Um die Hardware optimal verwerten zu können, muss genügend Arbeitsmaterial, wie z.B. Schraubendreher und Zangen, vorhanden sein. Empfehlenswert ist je Person ein Arbeitsgerät von jeder Sorte. Eventuell kann das Arbeitsgerät auf Lötstationen mit Zubehör erweitert werden. Die Technik





Motivation

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

Motivation war bisher nicht notwendig, alle Kinder und Jugendliche haben mit Freude und Begeisterung am Projekt teilgenommen. Zu bemerken ist an dieser Stelle, dass nicht nur die Aussicht auf den Erhalt des Computers im Anschluss an die Schulung motivierend wirkt.

muss gelagert werden können, hier bietet sich die folgende Aufteilung an: Ein Raum sollte als Lager dienen; ein Arbeitsraum, wo die Rechner wieder aufgebaut und bespielt werden und der mit drei bis sechs Arbeitsplätzen versehen werden sollte, muss unbedingt vorhanden sein; der Schulungsraum muss genauso viele Arbeitsplätze enthalten, wie Teilnehmerinnen und Teilnehmer an der Schulung partizipieren. Für die Lehrperson ist ein „re-Laptop“ (gespenderter, gebrauchter Laptop) von Vorteil, da sie so mobil bleiben kann, um zum Beispiel die Schulungseinheiten planen zu können.



Tipps für die Praxis

Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessentinnen und Interessenten geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?

Sie sollten sich auf die Kinder und Jugendlichen einlassen, ihnen Wertschätzung entgegenbringen und eine angenehme Arbeitsatmosphäre schaffen. Sehr viel Wert muss auf den Lebensweltbezug der Kinder und Jugendlichen gelegt werden, um eine erfolgreiche Schulung durchführen zu können. So packen auch demotivierte Jugendliche ihr Handy nach kurzer Zeit freiwillig in die Tasche und arbeiten konzentriert mit. Hilfestellungen untereinander sollten gefördert werden. Wenn sich die Kinder und Jugendlichen besser kennengelernt haben, gelingt dieser Hilfsprozess automatisch. Deshalb funktioniert bei unserem Projekt der Inklusionsgedanke über alle Schulformen und Leistungstypen hervorragend.

Durch Gespräche mit den Kindern und Jugendlichen können wir erkennen, dass allein die Schulungsmaßnahme ein besonderes Ereignis für die Teilnehmenden ist. Dies lässt sich auch an der hohen Verbindlichkeit von der Anmeldung bis zur Teilnahme (so gut wie alle angemeldeten Kinder nehmen auch tatsächlich an der Schulung teil) sowie der Verlässlichkeit in Bezug auf die Teilnahme an den Schulungsterminen und der Empfangnahme des Computers ablesen.

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

Besonders motivierend war die Partizipation an einem außerschulischen Bildungsangebot, da dies aus finanziellen Gründen den beteiligten Kindern bislang kaum ermöglicht werden konnte.

Ein Angebot innerhalb einer Einrichtung wie der Universität, die für sozial benachteiligte





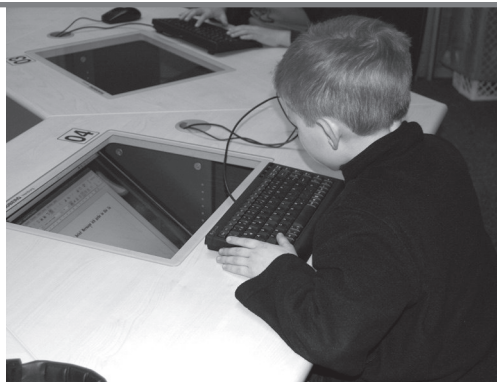
Kinder jenseits ihres Erfahrungsraums steht, wahrzunehmen, war für die Beteiligten ein ganz besonderes Erlebnis.

Außerdem hatten die Kinder und Jugendlichen viel Freude am Lernen und Spielen in den Computerarbeitsräumen der Universität.

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?

Derzeit können diesbezüglich noch keine verlässlichen Aussagen getroffen werden. Es wird an einem Evaluationskonzept gearbeitet, in dem es zu überprüfen gilt, inwiefern die Kinder ihren Computer für Freizeit und Schule nutzen, beziehungsweise wie das Anliegen des Vorhabens im Alltag der Kinder umgesetzt wird.



Anknüpfungspunkte bieten. Außerdem ist es notwendig, weitere Kooperationen mit anderen überregionalen Kooperationspartnern zu realisieren. Ferner ist zukünftig geplant, auch Schulungen für Eltern anzubieten.

Themen

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

Besonders spannend waren für die Kinder und Jugendlichen die Kommunikation im Internet (Chatten, Online-Communitys), Computerspiele und die Programmierung von Hardware.

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

Grundsätzlich ist der Umgang mit dem Smartphone bzw. dem Handy interessant.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

- Für die Universität: Fortführung und Intensivierung der Projektarbeit. Entwicklung von Forschungsperspektiven und Forschungsfragen.
- Für den Verein Medien und Technik für Kinder und Jugendliche: Erweiterung des Projektes auf kommunaler und regionaler Ebene. Deutschlandweite Leuchtturm-

Läuft das Projekt noch oder gibt es Anschlussprojekte?

Das Projekt wird weitergeführt. Angestrebt werden zwei Schulungsdurchgänge mit jeweils 15 Kindern pro Jahr. Für den nächsten Durchgang im März 2013 ist bereits die Hälfte aller Teilnahmeplätze vergeben. In naher Zukunft ist eine Ausweitung auf Kreisebene und darüber hinaus geplant. Durch die Mitglieder des MTKJ e.V. bestehen intensive Kontakte zu Schulen im Stadt- und Kreisgebiet, die erste





funktion und eventuell dadurch erfolgende überregionale Neugründungen des Vereins Medien und Technik für Kinder und Jugendliche e.V. bzw. Neugründungen der Projekte unter dem Namen: *\$Autokennzeichen.re.pc-Projekt*.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Theoriegeleitete Entwicklung und Erprobung von medienpädagogischen Interventionsmaßnahmen.

Struktur und Rahmen

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

Wünschenswert wäre für die Projektarbeit eine längerfristige Finanzierung, um insbesondere das geplante Evaluationskonzept zu realisieren sowie die medienpädagogische Begleitung zu sichern.

Feedback

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

Nach Abschluss der Schulung äußerten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer den Wunsch

nach einem Ausbau der Schulung sowie weiterführender nachhaltigerer Betreuung der Kinder und Jugendlichen. Aus diesem Grund wird eine Kooperation mit der ComBi (Computerbibliothek) angestrebt und ein Forum auf den Seiten des MTKJ e.V. aufgebaut.

Ergänzungen

Was wurde Ihrer Meinung nach im Fragenkatalog nicht berücksichtigt? Was möchten Sie noch ergänzen?

Als Projektinitiatorin möchte ich, Heike Masan, allen beteiligten Personen dieses Projektes danken, denn ohne dieses Engagement, welches zumeist ehrenamtlich erfolgt, hätte dieses Projekt nicht so erfolgreich implementiert werden können. Dass wir auf dem richtigen Weg sind, erfahre ich jedes Mal, wenn die Kinder und Jugendlichen ihren pb.re.pc abholen und fragen, wann Sie uns wiedersehen können.

Interviewpartnerinnen

Dr. Anna-Maria Kamin: Studium der Erziehungswissenschaften mit dem Schwerpunkt Medienpädagogik und den Nebenfächern Psychologie und Soziologie an der Universität Paderborn (2002-2007); seit 2007 wissenschaftliche Mitarbeiterin am Arbeitsbereich Medienpädagogik und empirische Medienforschung der Universität Paderborn; seit 2010 Lehrbeauftragte an der Katho NRW, Abtl. Paderborn, Fachbereich Sozialwesen; Promotion an der Fakultät für Kulturwissenschaften 2013; Forschungsinteressen: Lernen mit digitalen Medien, familiäre Medienerziehung, Qualitative Forschungsmethoden.

Heike Masan: Studium Lehramt an Haupt-, Real- und Gesamtschulen mit den Fächern Geschichte und Hauswirtschaftswissenschaften; Projektleiterin des pb.re.pc-Projektes; 2. Vorsitzende des Vereins Medien und Technik für Kinder und Jugendliche e.V.; Stipendiatin des Studienfonds OWL.

