

Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)

Bewegte Bilder – Bewegende Pädagogik
Visuelle Medienkulturen in der Jugendmedienarbeit

Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 10
Bewegte Bilder – Bewegende Pädagogik
Visuelle Medienkulturen in der Jugendmedienarbeit
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
Obernstr. 24a
33602 Bielefeld
fon 0521/677 88
fax 0521/677 92
email gmk@medienpaed.de
homepage www.gmk-net.de

Redaktion

Jürgen Lauffer
Renate Röllecke
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2015

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 978-3-86736-158-3

Im Interview

Tuned-Jugendprojekt

Nico Hartung

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Unser Projekt setzt an den Interessen der Jugendlichen an und verbindet Kultur-, Medien- und Bildungsarbeit mit Spaß und thematischer Auseinandersetzung.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele werden mit welchen Methoden verfolgt?

Der Umgang mit tontechnischen und videotech-nischem Equipment: Die Jugendlichen werden in die verschiedenen technischen Gerätschaften ein-geführt, so dass sie diese schließlich eigenständig bedienen können. Die kritische und kreative Aus-einandersetzung mit Rapmusik und Videoclips.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse haben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer?

Die Teilnehmenden haben meist keinerlei Vor-kenntnisse.



Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Tontechnik und Videotechnik in fast allen Be-reichen, Medienkritik und Medienkreativität.

Welche Kenntnisse erwerben die Teilnehmenden?

- Umgang mit der Musiksoftware
- Umgang mit der Videokamera, technisches Verständnis, Klappe und Ton
- Ästhetischer Bildaufbau und Schnitt
- Teamarbeit

Probleme und Grenzen

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

Es gab im Vorfeld Bedenken, dass die Sprachbar-riere bei den Jugendlichen mit geringen Deutsch-kenntnissen zu hoch sein könnte, aber die Musik hat diesen Einwand spielend durchbrochen.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

- Tonstudio (mobil): Mikrophon, Rechner, Mischpult, Software
- Videoequipment: Kamera, Software, Klappe und Ton

Tipps für die Praxis

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



Immer den Blick für die Jugendlichen wahren und an ihnen das Projekt ausrichten. Das kann den Arbeitsprozess erleichtern. Viel Vertrauen in das Können der Jugendlichen legen.

Motivation

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

Was macht den beteiligten Kindern und Jugendlichen besonders viel Spaß?
Eigene Texte aufzunehmen und vor der Kamera zu agieren, macht ihnen am meisten Spaß.

Und was finden Sie selbst besonders motivierend?
Für uns Trainer ist das thematische Mitdenken und der Arbeitseifer der Jugendlichen immer wieder sehr motivierend.

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 Angst vor der deutschen Sprache ist deutlich gemindert, das Selbstwertgefühl der Jugendlichen ist gestiegen und ihr Auftreten sicherer.

Läuft das Projekt noch und wenn ja, wie lange? Oder gibt es Anschlussprojekte?

Es gibt Anschlussprojekte, immer abhängig von einer Finanzierung durch verschiedene Einrichtungen.

Themen

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

Die Frage nach Heimat. Kinder aus Flüchtlingsfamilien berichten von ihrem Heimweh und der Freude, hier eine Chance zu bekommen.

Trends und Interessen der Zielgruppe

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

Die Selbstdarstellung auf Onlineplattformen ist sehr aktuell. Damit wird ein permanentes Eigenwirken in Szene gesetzt und die Jugendlichen agieren schauspielerisch.

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

Wir machen diesen Aspekt ebenso permanent zum Thema und vergleichen die Eigenwahrnehmung mit der Wirkung vor der Kamera.



Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Kurze Impulse mit langfristiger Wirkung.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Besonderheiten setzen und aus dem „Alltag“ ausbrechen.

Struktur und Rahmen

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

Nachhaltige und langfristige Finanzierungen sind wünschenswert und dazu sind verlässliche Strukturen notwendig.

Interviewpartner

Nico Hartung: seit zwölf Jahren Leiter musikpädagogischer Workshops im Kinder- und Jugendfreizeitheim Immenweg; arbeitet derzeit neben seiner Tätigkeit in den Workshops als evangelischer Religionslehrer an einem Berliner Gymnasium; 2005 Diplom in Sozialpädagogik/Sozialarbeit an der Evangelischen Fachhochschule in Berlin mit einer Zusatzqualifikation als Verfahrenspfleger; September 2006 Einsegnung zum Diakon mit einer Zusatzqualifikation zum Seelsorger; seit 2007 ist er neben seiner Tätigkeit als Schulsozialarbeiter Student im Studiengang Sozialmanagement

an der ASFH Berlin; seit seinem 16. Lebensjahr in zahlreichen musikalischen Projekten tätig: Zunächst als Texter und Interpret in einem Hip-Hop-Projekt, seit 2005 besucht er an der Musikschule einen Musiktheoriekurs und macht eine Ausbildung zum klassischen Sänger, seit 2006 Jazzprojekt gemeinsam mit einem Jazzbassisten, seit 2008 Mitglied in einer A-cappella-Gruppe.

Abbildungsnachweis

Shutterstock.com

Titelbild © Sidarta

Porträtfoto Manuela Schwesig

© Bundesregierung/Denzel (Seite 9)

Kai-Uwe Hugger/Lea Marie Braun

Abb. 1: Screenshot: <https://www.youtube.com/user/BibisBeautyPalace/videos> [Stand: 16.09.2015] (Seite 23)

Markus Gerstmann/Lars Gräßer

Abb. 1: Screenshot: <https://www.youtube.com/watch?v=341iy4zhJ4U> [Stand: 16.09.2015] (Seite 31); Abb. 2: Screenshot: <https://www.youtube.com/user/daaruum/featured> [Stand: 16.09.2015] (Seite 33)

Andreas Hedrich

Abb. 1 bis 3: © Initiative Creative Gaming e. V. (Seiten 43, 44, 46)

Jan Schmolling

Abb. 1: Screenshot aus „Diese verdammten Videowettbewerbe“ von Christoph Jacobi, „Jugend und Video 1991“ (Seite 55); Abb. 2: Screenshot aus „NEXT“ (gestaltet in Splitscreen-Technik) von Adam Janisch, „Deutscher Jugendvideopreis 2012“ (Seite 56)

Ines Müller-Hansen

Abb. 1 bis 14: Die innere Sicherheit, Erscheinungsjahr: Deutschland 2000; Produzenten: Florian Koerner von Gustorf, Michael Weber; Produktion: Schramm Film; Vertrieb: Pegasos Film; Regie: Christian Petzold; Kamera: Hans Fromm (Seiten 60, 61); Abb. 15 (Ausgangsbild und Blick 1 bis Blick 6): Die Welle, Erscheinungsjahr: 2008; Produzent: Christian Becker; Produktion: Rat Pack Filmproduktion GmbH; Vertrieb: Constantin Film; Regie: Dennis Gansel; Kamera: Torsten Breuer (Seite 62); Abb. 16 bis 20: © Ines Müller-Hansen (Seiten 63, 64)

Projekt „Alle machen Radio“

© Anne Lachmuth (Seiten 70, 72, 74, 76, 77)

Projekt „app2music“

© Matthias Krebs und Marc Godau (Seiten 78, 81, 82, 83, 85, 86)

Projekt „MEDIENISTIK.DE“

Porträtfoto: © Paul Meixner (Seite 112)

Fotos und Abbildungen zu den Projektbeschreibungen und Interviews wurden uns freundlicherweise vom jeweiligen Projekt zur Verfügung gestellt.
