

**Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)**

**Krippe, Kita, Kinderzimmer  
Medienpädagogik von Anfang an  
Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven**

**Beiträge aus Forschung und Praxis**

**Prämierte Medienprojekte**

**Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)**  
**Dieter Baacke Preis Handbuch 11**  
**Krippe, Kita, Kinderzimmer – Medienpädagogik von Anfang an**  
**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 2016  
Arnulfstraße 205  
80634 München  
fon 089/688 900 98  
fax 089/689 19 12  
email info@kopaed.de  
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-151-4

## Im Interview

**TINKERTANK – Kreativ mit Technik**  
**Interactive Media Foundation gGmbH**  
**Jasmin Srouji**

### *Herausragendes und Spezielles*

#### *Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?*

Jede Veranstaltung, die TINKERTANK umsetzt, besitzt eine Vision, vermeidet aber eine strenge Zielvorgabe. Mit dieser Philosophie startet jeder TINKERTANK-Workshop, wodurch vorgegeben wird, wohin die Reise gehen soll, jedoch bleibt der Weg dorthin offen und selbstbestimmt. Die Dekonstruktion des Schrotts ermöglicht den Eintritt in den Kreativprozess. Hier nehmen sowohl die Kinder und Jugendlichen Schrott auseinander als auch die Mentoren. Gemeinsam begibt man sich auf die Suche nach Ressourcen, die einen inspirieren, Neues zu erschaffen. Der hohe Betreuungsschlüssel (3:1) und die Kommunikation mit den Kindern und Jugendlichen auf Augenhöhe bewirken eine besondere Motivation bei allen Beteiligten. Die TINKERTANK-Mentoren arbeiten in der Kreativbranche als Animationskünstler, Programmierer, Gamedesigner, Filmemacher, Konzepter, Textildesigner oder Installationskünstler.

### *Ziele und Methoden*

#### *Welche medienpädagogischen Ziele werden mit welchen Methoden verfolgt?*

Kreative Prozesse sind ein Zusammenspiel von Denken (Recherche, Analyse und Konzept), praktischem Tun (physische Umsetzung) und interdisziplinärem Austausch (Relevanzprüfung).

Der kreative Umgang mit Technik beginnt bei TINKERTANK mit der Dekonstruktion – dem Auseinandernehmen des vermeintlichen Schrotts. Wir leben in einer von Technik durchdrungenen Gesellschaft mit knappen Ressourcen. Vor diesem Hintergrund setzt die Gestaltung einer wirtschaftlich und ökologisch

vertretbaren Zukunft den kreativen Umgang mit Technik sowie den nachhaltigen Einsatz von Ressourcen voraus. Wir regen daher bewusst dazu an, Objekte in all ihre Einzelteile zu zerlegen. Hierbei werden Materialien und technische Funktionen zum ersten Mal nachvollzogen, finden eine neue Funktion und werden nachhaltig entsorgt. Der direkte Umgang mit Materialien und die Entwicklung von Prototypen lassen Raum, Ideen immer wieder umzudenken, zu verwerfen, zu erneuern und weiterzuentwickeln. Gerade durch die Einbeziehung verschiedener Personengruppen werden solche Inspirationskreisläufe möglich. Während Künstler und Kreative oft hinterfragen oder Fachleute aus der Wirtschaft oft lösungsorientiert handeln, haben Kinder und Jugendliche durch ihr normfreies Schaffen einen ganz eigenen Zugang zu kreativen Prozessen. So wird ein Experimentierfeld in einem anregungsreichen Raum geschaffen, in dem sich Menschen neuen Ideen und Entwicklungen stellen können und Technik wieder spannend wird.

### *Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte*

#### *Welche Vorkenntnisse haben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer?*

Die meisten Teilnehmenden bringen ein grundsätzliches handwerkliches Interesse für das Tüfteln und Bauen mit, jedoch hat die Mehrheit keine technischen Vorkenntnisse.

#### *Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt und welche Kenntnisse erwerben die Teilnehmenden?*

■ Technik: Arduino ([www.arduino.cc](http://www.arduino.cc)), Sensorik, Steuerungstechnik, Programmierung von Microcontrollern

- Medien: Stop-Trick-Animation, Green-screen, Drehbuch, Storyboard, iPad, Spieleentwicklung (analog und digital), Umgang mit der Oculus (www.oculus.com), Programmierung in Unity 3d Game Engine
- Handwerk: Erlernen der Grundkenntnisse wie Löten, Sägen, Bohren etc., Umgang mit den unterschiedlichsten Materialien wie Holz, Metall, Plastik, Papier, Stoff, Farben etc.
- Sozial: Interaktion auf Augenhöhe (zwischen Kindern und Jugendlichen sowie Kreativen und Fachleuten) gegenseitiger Respekt, Verantwortung und Wertschätzung, Spiel und Spaß

### **Probleme und Grenzen**

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

Zu Beginn unserer Initiative startete TINKERTANK mit einem einwöchigen Sommercamp. Für unser Vorhaben wollten wir optimal vorbereitet sein und haben die gesamte Woche mit einem vielseitigen Programm bestückt. Schon nach den ersten 24 Stunden mussten wir erkennen, dass wir uns zu viel vorgenommen haben, da Kinder und Jugendliche in ihren Ferien kein durchgeplantes Programm brauchen. Sie gestalten mit Freude ihre Freizeit selbst. Darauf wurde direkt reagiert, wir haben ihnen im Prozess mehr Freizeit eingeräumt und ursprüngliche Programmpunkte gestrichen. Orientieren konnten sich die Teilnehmer des TINKERTANK-Sommercamps weiterhin an ihren drei täglichen Werkstattphasen. In der übrigen Zeit hatten sie die Möglichkeit zum Spielen in der Natur, erlerntes Wissen zu testen, mit selbstgebaute Objekten zu spielen oder sich auszuruhen.

Ähnlich erging es uns mit dem Thema gemeinschaftliche Verantwortung. Die Infrastruktur des gesamten Camps übernahm zunächst ein Organisationsteam. Doch die Teilnehmer machten uns mit ihrem eigenen Interesse und Engagement darauf aufmerksam, dass sie auch ein Teil dieser Aktivitäten sein wollen. Seither baut sich jede Gruppe einen eigenen Schlaf-

raum, ist im Küchendienst eingeteilt und kocht vor Ort zusammen mit einem professionellen Koch für die gesamte Gruppe.

### **Technik**

#### ***Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?***

TINKERTANK hängt stark von einem inspirierenden Raum und den darin aktiven Menschen ab. Das Sommercamp findet in den weitläufigen Gewächshäusern der Bioland Gärtnerei Natterer in Vaihingen an der Enz statt, welche von Weinbergen, der entlangfließenden Enz als auch Wiesen und angrenzenden Bauernhöfen umgeben ist. Genug Auslauffläche für Kinder und Jugendliche, um sich den Ort zu suchen oder zu schaffen, der ihnen gefällt.

Das TINKERTANK Büro mit Werkstatt liegt zentrumsnah in der Stadt Ludwigsburg in einer ehemaligen Fabrik. Hier umgibt die Kinder sowohl ein technischer und handwerklicher Charme als auch jede Menge Inspiration durch angrenzende Räumlichkeiten junger Start-Ups der Kreativbranche.

Auch die Gestaltung der Räume ist offen und veränderbar und lädt die Teilnehmer dazu ein, sich zu entfalten. So sind Werkzeuge, Materialien und der Schrott frei zugänglich und die Gestaltung des Raumes modular.

Unabhängig für einen reibungslosen Ablauf sind: künstlerische Leitung, Projektleitung, Werkstattleitung und Mentoren aus der Kreativszene und Wirtschaft.

### **Tipps für die Praxis**

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

Bei TINKERTANK entstehen die kreativsten und magischsten Momente, wenn den Teilnehmern Raum gegeben wird, sich zu entfalten und ihnen Verantwortung und Interesse entgegengebracht wird. Durch das aktive Tun der Mentoren erkennen die Teilnehmenden, dass jeder vor Herausforderungen steht, Misserfolge durchleben muss, Erfolge feiert und man sich durch ge-

gegenseitige Unterstützung inspiriert. So steigen die Mentoren in kreative Prozesse nur punktuell mit ein und widmen sich dann auch wieder eigenen Projekten, welche für viele Teilnehmer eine weitere Inspirationsquelle darstellen.

### **Motivation**

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

Da TINKERTANK ein freiwilliges Ferienangebot ist, war eine Grundmotivation bei den Teilnehmern bereits vorhanden. Im Vorfeld haben sie sich das Programm mit ihren Eltern angeschaut und selbst entschieden, dabei zu sein.

*Was hat den beteiligten Kindern und Jugendlichen besonders viel Spaß gemacht?*

Viel Freude macht den Kindern in erster Linie die Dekonstruktion des Schrotts. Dinge auseinanderzunehmen – was im Alltag eher tabu ist –, hat eine besondere Wirkung auf viele Menschen. Man versteht plötzlich wie ein Gerät

funktioniert und welche Möglichkeiten sich daraus ergeben. Von diesem Punkt aus dann in das eigene Werken und Bauen einzusteigen und im Anschluss mit seinem selbstgebauten Objekt zu spielen, hat den Teilnehmern viel Energie gegeben und Spaß gemacht. Auch das Zusammentreffen mit Gleichgesinnten und erwachsenen Mentoren macht den Teilnehmern sehr viel Freude.

*Und was finden Sie selbst besonders motivierend?*

Alle Beteiligte bei TINKERTANK arbeiten in der Kreativbranche und schätzen den Austausch mit anderen Kreativen und Fachleuten aus der Wirtschaft sehr. Auch die Tatsache, selbst aus seinen täglichen Beschäftigungen auszusteigen und sich für einen Zeitraum einer anderen, neuen Herausforderung zu widmen und den Fokus auf die praktische Arbeit zu legen, ist sehr motivierend. An den Erfolgserlebnissen der Teilnehmer teilhaben zu dürfen, ist außerdem ein besonderes Erlebnis für alle Beteiligten.





## ***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?***

Das Projekt erfährt in der gesamten Region großen Zuspruch. Gemeinsam mit Firmen aus der Region, dem Landrat und Schulen soll das TINKERTANK-Konzept erweitert werden, um noch mehr Kindern und Jugendlichen Zugang zu einem kreativen Raum zu verschaffen.

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

TINKERTANK läuft seit 2013 bis heute und plant in 2016 weitere Workshops und das nunmehr vierte Sommercamp zu veranstalten. Außerdem befinden wir uns momentan in Gesprächen mit Vertretern der Region, das Projekt auszuweiten.

## ***Themen***

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

Für Teilnehmer, die zum ersten Mal bei TINKERTANK dabei sind, ist der Umgang mit den unterschiedlichsten Materialien und Werkzeugen sehr spannend. Die Erkenntnis, dass Technik als Mittel zum Zweck dient, ein Ziel zu erreichen, weckt Neugier und Interesse.

## ***Trends und Interessen der Zielgruppe***

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

Unsere Teilnehmer hatten großes Interesse an den Themen Spieleentwicklung, Virtual Reality und Wearables (intelligente Kleidung).

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

In unserem Workshopangebot finden wir für diese komplexen Themen (siehe „Welche Vorkenntnisse haben die Teilnehmerinnen und Teil-

nehmer?") einfach Zugänge, die es ermöglichen, mit den Themen in Berührung zu kommen und erste Erfahrungen damit zu sammeln. Bei unserem „Gamesworkshop“ bauten die Teilnehmer Controller aus Elektroschrott für das Videospiel eines Mentors, der selbst Gamedesigner ist. Auch das komplexe technische Know-how, das im Bereich Virtual Reality notwendig ist, konnten wir durch eine Verbindung aus einem analogen und digitalen Werkprozess auffangen. So texturierten die Teilnehmer eigene Charaktere analog auf Papier und begaben sich dann an das Modelling und die digitale Charakterentwicklung mit der Unity 3D Game Engine.

## **Perspektiven**

*Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs*

*a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?*

Das Ziel ist es, TINKERTANK für eine größere Zielgruppe zugänglich zu machen und Kinder und Jugendliche für das Thema „Kreativ mit Technik“ zu sensibilisieren. Mit dem Vorhaben, das TINKERTANK-Konzept in öffentliche Einrichtungen zu integrieren, kämen wir unserem Ziel ein gutes Stück näher.

*b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?*

Wir leben in einer Technik durchdrungenen Gesellschaft mit knappen Ressourcen. Vor diesem Hintergrund setzt die Gestaltung einer wirtschaftlich und ökologisch vertretbaren Zukunft den kreativen Umgang mit Technik sowie den nachhaltigen Einsatz von Ressourcen voraus. Dafür braucht es sowohl Begabung wie auch Erfahrung und Expertise. Diese lassen sich nur rekrutieren bzw. entwickeln, wenn den technischen und technikverwandten Berufen sowie dem Handwerk ein entsprechender Stellenwert in unserer Gesellschaft eingeräumt wird. TINKERTANK versucht hierbei einen Beitrag zu leisten und je mehr Menschen das erkennen, desto effektiver unsere Möglichkeiten für eine positive Entwicklung für unsere Gesellschaft.

## **Struktur und Rahmen**

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

Zur freien Entfaltung eines Kreativprojekts bedarf es eines Umfeldes, das erlaubt, unbefangenen an Prozesse heranzugehen und Ideen auszuprobieren. Denn das Ziel liegt in der Freude am Tun.

Hierfür bedarf es Räumlichkeiten, die Veränderung zulassen, ein kreatives und erfahrenes Projektteam als auch Projektgelder.

## **Feedback**

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

In Umfragen haben Teilnehmer besonders die Zeit und den Austausch mit den unterschiedlichsten erwachsenen Mentoren aus den verschiedensten Berufsfeldern geschätzt. Viele wünschen sich die Eingliederung des Projekts in ihren Schulalltag und bedauern, dass sie in ihrem Zuhause keinen Raum haben, in dem sie sich handwerklich, technisch und künstlerisch entfalten können.

---

## **Interviewpartnerin**

**Jasmin Srouji:** seit 2013 bei der Interactive Media Foundation gGmbH Projektleiterin von TINKERTANK; arbeitete nach Abschluss des Bachelorstudiums im Schwerpunkt Theater- und Medienwissenschaften zwei Jahre in den palästinensischen Autonomiegebieten bei der Jugendorganisation PYALARA (Palestinian Youth Association for Leadership And Right Activation) und produzierte Kinder- und Jugendsendungen; 2009 weiteres Studium an der Filmakademie Baden-Württemberg im Schwerpunkt Interaktive Medien; entwickelte dort das internationale Online-Filmfestival CINEMA OUT OF YOUR BACKPACK, mit dem sie Anfang 2012 ihr Diplom als Transmedia Producer abgeschlossen hat.

---

## **Abbildungsnachweis**

### **Titelbild**

© Shutterstock.com/Sunny studio

### **Porträtfoto Manuela Schwesig**

© Bundesregierung/Denzel (Seite 9)

### **Günter Anfang**

Seiten 20-23

### **Sabine Eder/Susanne Roboom**

Seiten 26, 27, 29, 31, 32

### **Rainer Smits**

Abb. 1: © LfM/Uwe Völkner (Seite 63); Abb. 2: © LfM (Seite 64)

### **Mona Kheir El Din**

Seiten 68, 72, 73

### **Hans-Jürgen Palme**

Seiten 86-88

### **Katja Friedrich**

Seiten 91, 93, 94

### **Service: Zusammenarbeit mit Eltern**

Abb. 1: Screenshot: [www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de) [Stand: 20.05.2016] (Seite 96)

### **Projekt „Jugend hackt“**

Alle Fotos zur freien Verwendung unter CC-BY 4.0, Foto: Leonard Wolf (Seiten 106, 109, 110)

### **Projekt „EinBlick – der interkulturelle Filmaustausch“**

© Glocal Films (Seiten 122, 126-128)

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

---