

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)

**Medienpädagogik der Vielfalt
Integration und Inklusion**

Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 12
Medienpädagogik der Vielfalt – Integration und Inklusion
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

Dr. Friederike von Gross
Renate Röllecke
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Kessler Druck+Medien, Bobingen

© kopaed 2017

Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-86736-381-5

Im Interview

DATA RUN – Ein Alternate-Reality Game zum Thema Überwachung mediale pfade.org – Verein für Medienbildung e.V., Berlin

Matthias Haist

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Die Besonderheit von DATA RUN liegt in der spielerischen Methode des Alternate Reality Games. Dadurch dass die Schüler/-innen sowohl in Rollen hineinschlüpfen als auch Aufgaben und Rätsel lösen, beschäftigen sie sich mit der Story, unterschiedlichen Verschlüsselungstools und somit mit dem Thema Überwachung. Im Spiel müssen sich die Schüler/-innen größtenteils selbst organisieren, zusammen über Lösungswege diskutieren und sich austauschen, sodass je nach Gruppe ein intensives Gruppengefühl entsteht. Aber auch Diskrepanzen und Konflikte können entstehen, die es im Nachhinein zu besprechen gilt. Aus medienpädagogischer Sicht ist es hier enorm wichtig, eine Auswertungsrunde anzuschließen, um das Erlebte zu reflektieren.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele werden mit welchen Methoden verfolgt?

Wir möchten das Interesse an den Strukturen und Mechanismen von Überwachung wecken, indem wir einen Raum geben, sich mit diesen spielerisch auseinanderzusetzen und sich diesen anzunähern. Durch die Intensität und Immersion des Spiels sollen die Schüler/-innen sensibel für das Thema und erste Denk- und Lernprozesse angestoßen werden. DATA RUN kann hier als Türöffner betrachtet werden. Die teilweise sehr intensiven Diskussionen im Anschluss zeigen, dass der Bedarf bei Schülerinnen und Schülern definitiv vorhanden ist.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse haben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer?

Die Vorkenntnisse der Teilnehmerinnen und Teilnehmer sind sehr unterschiedlich, was zum einen an der Altersspanne (7. bis 10. Klasse) und der Herkunft der teilnehmenden Schulklassen liegt und zum anderen an den persönlichen Vorlieben, Interessen und Stärken der einzelnen Schüler. Technische Vorkenntnisse sind für das Spiel nicht zwingend notwendig, dafür stets soziale und kommunikative Stärken, sich zu organisieren, auf- und einzuteilen.

Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

DATA RUN fördert das Wissen über Funktionen und Strukturen der Mechanismen von Überwachung. Es werden unterschiedliche Zusammenhänge zwischen Staat, Wirtschaft und dem Interesse an den Daten der Teilnehmenden aufgezeigt sowie die technischen Infrastrukturen, die wirksam sind, wenn beispielsweise eine WhatsApp-Nachricht verschickt wird. Die Durchdringung dieser Strukturen gehört heutzutage zu einem medienkompetenten und selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien.

Welche Kenntnisse erwerben die Teilnehmenden?

Am Ende jeder Auswertung sollen alle Schüler/-innen wissen, was eine End-zu-End-Verschlüsselung ist und warum diese die eigenen Daten schützen kann. Aktuelle netzpolitische Themen werden aufgegriffen und fließen in die Auswertung mit ein.



Probleme und Grenzen

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

DATA RUN ist in erster Linie ein Spiel, dessen Erfolg u.a. von der Motivation und der Selbstorganisation der Teilnehmenden abhängt. Wichtig hierfür ist ein reibungsloser Ablauf auf inhaltlicher und technischer Ebene. Es gibt kaum einen größeren Motivationskiller, als dass ein Tool technische Komplikationen verursacht und es so zu Verzögerungen im Spielablauf kommt. Im schlimmsten Fall findet hier negatives Lernen statt. Ordentliche Playtests, intensive Einarbeitung in Abläufe, Technik und Inhalt sowie alternative Lösungen sind daher unabdingbar, sodass es entweder im Idealfall rund läuft oder man aber schnell und adäquat reagieren kann. Die unterschiedlichen Zielgruppen erfordern unterschiedlichen Betreuungsbedarf, sodass ggf. eine anwesende Medienpädagogin oder ein Medienpädagoge Hilfestellung geben kann. Diese Person sollte didaktisch und methodisch bewandert sein und Gruppendynamiken korrekt einschätzen können, um nur einzugreifen, wenn es tatsächlich nötig ist. Teilweise kommt es vor, dass die sozialen Komponenten des Spiels, d.h. die Kommunikation und Organisation, die Inhalte des Spiels

überlagern und Schüler/-innen gar nicht mehr wissen, was ihr Ziel ist und warum sie das alles machen. Hier ist wieder das richtige Händchen der/des betreuenden Medienpädagogin/Medienpädagogen gefragt, die/der an neuralgischen Punkten eingreift und nochmals zusammenfassen lässt und das Team auf Spur bringt. Wichtig ist die Auswertungsrunde, bei der Anknüpfungspunkte im Spiel und in der Lebenswelt der Schüler/-innen hergestellt werden müssen, sodass über den reinen Spielspaß hinaus die medienpädagogischen Ziele erreicht werden können.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

DATA RUN erfordert ein funktionierendes Breitbandinternet, insbesondere für die verschlüsselte Videotelefonie. Für diese muss unbedingt ein Beamer oder Smartboard sowie entsprechende Lautsprecher, ein Laptop und eine Webcam eingeplant werden, sodass mehrere Teilnehmer an den Gesprächen mit der Kontaktperson teilnehmen können. Zudem müssen für die mobilen Endgeräte entsprechende SIM-Karten und/oder funktionierendes WLAN im Gebäude vorhanden sein. Die Laptops müssen vorab mit entsprechenden Crypto-Tools (Verschlüsselungstools), wie z.B. *Cryptocat*, *Signal* (als Browser-Plugin) und *7zip*, ausgestattet werden.



Cyber-Attacke Anschlag auf Berliner Experimentier-Reaktor verhindert

Eine detaillierte Übersicht über die von uns eingesetzte Technik befindet sich in der Spielanleitung unter www.data-run.de. Generell ist es aber möglich, das Spiel den eigenen Gegebenheiten anzupassen und zu remixen.

Tipps für die Praxis

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

Unsere Erfahrung zeigt, dass es sich lohnt für aufwendigere Projekte dieser Art Kooperationspartner ins Boot zu holen, um eine gewisse Nachhaltigkeit zu erreichen. Das heißt, für einen reibungslosen Ablauf braucht es mehrere Durchführungen, die Teamer/-innen müssen mit den Herausforderungen und Stolpersteinen während des Spiels umgehen lernen. Hierfür ist Praxiserfahrung notwendig. Zudem lohnt es in der Regel nicht, den Aufwand für eine einzige Durchführung zu betreiben. Ein festes Setting, das öfter und regelmäßig genutzt werden kann, ist hilfreich und sinnvoll. Zudem ist die Auswertung zentral, um die Überführung der Spielinhalte auf die lebensweltliche Relevanz der Schüler/-innen zu übertragen. Dafür werden methodisch versierte (Medien-) Pädagoginnen und Pädagogen gebraucht.

Motivation

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

Nein, es gilt eher, Lehrkräfte für das Projekt zu begeistern, die proaktiv eine Buchung z.B. im Deutschen Technikmuseum Kreuzberg organisieren. Wenn die Schüler/-innen vor Ort sind, braucht es für das Spiel relativ wenig Motivation. Sobald es losgeht, ist die Motivation bei den meisten Schülerinnen und Schülern sehr hoch. Die Ausprägung hängt allerdings immer von den jeweiligen Gruppendynamiken, Individuen und Tagesformen in der Klasse ab. Diese kann durch die/den anwesenden Medienpädagogin/Medienpädagogen unterstützt werden, indem sie/er Hilfestellung anbietet, Tipps gibt oder zusammenfasst. Verwirrung stiftet immer der Start des Spiels, da hier Realität und Fiktion brechen und die meisten Schüler/-innen sich zunächst absichern, was los ist, was sie dürfen und was nicht. Ein paar klärende Einführungsworte helfen hier zu Beginn.

Was macht den beteiligten Kindern und Jugendlichen besonders viel Spaß?

Es macht ihnen insbesondere Spaß, sich frei in den Räumlichkeiten bewegen zu können und sich selbst zu organisieren. Zumindest wird

dies häufig in den Feedbackrunden zurückgemeldet. Ebenso wird die Besonderheit, das Ungewöhnliche der Spielmethode hervorgehoben, was so im Schulalltag nicht stattfindet oder stattfinden kann.

Und was finden Sie selbst besonders motivierend?

Es ist interessant, zu beobachten, wie bei jeder Durchführung – die eigentlich alle gleich zu sein scheinen – Gruppen und Individuen unterschiedliche Problemlösungswege gehen und die beteiligten Pädagoginnen und Pädagogen verwundern, sogar dadurch auch manchmal auf neue Stolpersteine im Spiel hinweisen. Spaß macht es, zu sehen, wie sich Schüler/-innen selber organisieren und eigene Wege der Kommunikation wählen, um an ihr Ziel zu kommen.

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?

DATA RUN hat bei mediale pfade stärker Storytelling als Methode in den Fokus gerückt und die Erkenntnis, dass man sich in der täglichen Arbeit Freiräume schaffen muss, um innovative Formate zu entwickeln.

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

DATA RUN läuft noch im Jahr 2017 fest im Workshop-Angebot des Deutschen Technikmuseums Berlin Kreuzberg und kann von Schulklassen kostenlos gebucht werden. Ansonsten ist es immer möglich, DATA RUN für die eigene Veranstaltung anzufragen und vor Ort durchzuführen, da wir ein mobiles Spiel-Set eingerichtet haben, mit dem wir nahezu jeden Ort bespielen können.



Themen

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

Besonders spannend sind die Stellen, an denen beispielsweise über das eigene Medienhandeln mit der Zielgruppe gesprochen wird. Hier gibt es in jeder Runde hohen Gesprächs- und Austauschbedarf der Schüler/-innen. Ansonsten sind der spielerische Zugang zum Thema sowie der Einsatz von Tablets Motivation und Anlass für ein hohes Aktivitätsniveau. Spannend ist zudem die Betrachtung der Umgebung (z.B. Ausstellung im Museum, Außenareale etc.) aus einer anderen Perspektive. Interaktive Momente, wie beispielsweise ein Videochat mit einer investigativen Journalistin, gehören ebenfalls für die Schüler/-innen zu den Höhepunkten.

Trends und Interessen der Zielgruppe

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

Thema in der Auswertungsrunde ist auch immer das eigene Medienhandeln der Jugendlichen, hier u.a. auf welchen Plattformen sie unterwegs sind. Dabei fällt immer wieder auf, wie wenig Interesse an Facebook vorhanden ist und wie sehr Apps,



die sich im Design und in der Funktion an Smartphones orientieren, angesagt sind. Ganz vorne dabei WhatsApp, das hier als Soziales Netzwerk wahrgenommen wird, Instagram und Snapchat. Zitat einer Schülerin: „Facebook ist für alte Leute. Das sieht auch schon so komisch aus.“

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

Bei bestimmten Projekten und Zielgruppen orientieren wir uns an Formaten, Funktionen sowie Ästhetiken der populären Apps und entfernen uns hier mehr von der klassischen Filmarbeit und nutzen Storyfunktionen, Filter etc., um so niedrigschwellig wie möglich unterschiedliche Themen zu bearbeiten.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Es bestärkt uns auch weiterhin in unserer alltäglichen Praxis, kreative, komplexere Methoden und Projektideen auszuprobieren und zu verwirklichen.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Medienpädagogische Praxis sollte hin und wieder einen Blick über den Tellerrand werfen und kreative Symbiosen mit anderen Disziplinen einge-

hen. Es kann sehr aufwendig werden, macht aber umso mehr Spaß. In jedem Fall wird der eigene (medien-) pädagogische Horizont erweitert.

Struktur und Rahmen

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

Um solche Projekte langfristig und nachhaltig zu etablieren, braucht es offene, verlässliche Kooperationspartner, die insbesondere eine entsprechende Finanzierung möglich machen, sodass dauerhafter an der Verbesserung von Inhalten gearbeitet werden kann. Zudem können so mehr Schüler/-innen erreicht und die Themen in die Breite getragen werden.

Interviewpartner

Matthias Haist: seit 2014 für mediale pfade im Bereich Medienbildung tätig, betreut hier insbesondere die Digitalwerkstatt des Think Big Programms der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung und der Fundacion Telefonica sowie das Alternate Reality Game DATA RUN; Schwerpunkte: praktische Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen in den Bereichen Video, Audio, Mobile, Maker und Netzpolitik; seit 2013 Abschluss des Masterstudiums der Kommunikations- und Medienwissenschaft mit dem Schwerpunkt Medienpädagogik an der Universität Leipzig.

Abbildungsnachweis

Titelbild

©Shutterstock.com/Lightspring

Porträtfoto Manuela Schwesig

©Bundesregierung/Denzel (Seite 9)

Friederike von Gross/Renate Röllecke

Seite 11

Markus Götte

©Blickwechsel e.V./Königsworth Medienbüro (Seite 45)

Julia Behr

©Haus Neuland/Projekt „JuMP“ (Seiten 49, 50)

Katja Holdorf/Björn Maurer

Seiten 60-62

Henrike Friedrichs-Liesenkötter/Friederike von Gross

Seiten 68-81

Eva Kukuk

©GMK-M-Team (Seiten 88-90)

Peter Holzwarth

Abb. 1, 3 und 5: ©Peter Holzwarth (Seiten 95-97)

Abb. 2: ©Wiltrud Weidinger (Seite 95)

Abb. 4: ©Peter Holzwarth/Björn Maurer (Seite 96)

Gerda Sieben

©jfc Medienzentrum (Seiten 102-104)

Falk Steinborn

©queerblick e.V. und Jugendzentrum Sunrise, Dortmund/Webserie
NO TURNING BACK (Seiten 107, 111)

Projekt „Reise durch die Mediengalaxie“

©Metaversa e.V. (Seiten 120, 123-125)

Projekt „Kino Asyl“

©Max Kratzer (Seiten 140, 141, 143, 145, 146)

Projekt „App Summer Camp“

©App Camps/Romy Geßner (Seiten 171, 174)

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