

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)

Make, Create & Play
Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 13
Make, Create & Play
Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel
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. 24 a
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 2018

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

ISBN 978-3-86736-408-9
eISBN 978-3-86736-697-7

Im Interview

Durchblick im Netz

EigenSinn e.V.

Isabel Venne

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Die erste Besonderheit ist die Zusammenführung von Förderpädagogik, Medienpädagogik und Gewaltprävention im *Durchblick im Netz*-Projekt. Zu Beginn unserer Arbeit fanden wir trotz großer Bedarfe von Förderschulen kaum Konzepte und Methoden, die diese drei Bereiche vereinten und auch zusätzlich die Prävention von sexualisierter Gewalt thematisierten. Das motivierte uns, selbst tätig zu werden und einen Antrag bei der Aktion Mensch für dieses Modellprojekt zu stellen. Um unsere Ergebnisse und Erfahrungen zu teilen, haben wir abschließend alle Methoden, Materialien und Arbeitshilfen auf unserem Blog veröffentlicht.

Als eine weitere Besonderheit sind die Zielgruppen zu nennen. Wir haben uns vor allem für die Förderbedarfe Hörbeeinträchtigung/Gehörlosigkeit und geistige Beeinträchtigung entschieden, da die Studie „Lebenssituation und Belastungen von Frauen mit Behinderungen und Beeinträchtigungen in Deutschland“ (Schröttle/Hornberg et al. 2013) die sehr hohen Gewaltbelastungen von Mädchen mit Hörbeeinträchtigung aufgedeckt hat. Gleichzeitig sind Menschen mit Hörbeeinträchtigung oder Gehörlosigkeit auf die virtuelle Kommunikation mittels neuer Medien angewiesen wie kaum eine andere Gruppe von Menschen mit Behinderungen. Bei Menschen mit Lern- und geistiger Behinderung ist es ähnlich. Hier stehen die verringerte Möglichkeit der Risikoeinschätzung sowie ein mangelndes Verständnis eines so umfangreichen Systems wie dem Internet oder der Sozialen Netzwerke im Vordergrund. Aus diesen Gründen ist von einer erhöhten Vulnerabilität in Bezug auf Übergriffe

im Internet auszugehen, weshalb wir speziell für diese Zielgruppen medienpädagogische Präventionskonzepte entwickelt haben.

Der Inklusionsfördernde und inklusive Ansatz ist ein weiteres wichtiges Merkmal des Projektes. Aus vorangegangenen Projekten mit Förderschulen wussten wir, wie groß das Bedürfnis der Schüler*innen mit Förderbedarf an der Teilhabe von Jugend- und Jugendmedienkultur ist. Um dies besser zu verstehen, muss man wissen, dass viele der Kinder und Jugendlichen kaum Kontakt zu anderen Jugendlichen außerhalb des Schulkontextes oder gegebenenfalls der Wohngruppe haben. Zudem werden sie häufig Aufgrund von Sicherheitsbedenken von der Nutzung des Internets ferngehalten. Diese Ängste sind nicht ungegerechtfertigt, doch nimmt man den Jugendlichen mit einem Nutzungsverbot auch die Möglichkeiten zur gesellschaftlichen Teilhabe und barrierearmen Kommunikation mit Freunden, die moderne Online-Dienste bieten.

Unser Verständnis von Prävention ist es, Kinder und Jugendliche durch eine altersgerechte und an Chancen orientierte Aufklärung in die Lage zu versetzen, risikoarm an den Möglichkeiten, die uns Online-Medien bieten, zu partizipieren und sie nicht lediglich vor den Gefahren zu warnen und folglich in ihrem Handeln einzuschränken.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Mit unserem Projekt wollten wir Jugendlichen mit Förderbedarf durch die Vermittlung einer risikoarmen und an Chancen orientierten Nutzung von Social Media-Angeboten eine Parti-

zipation an Jugendmedienkultur ermöglichen sowie Inklusion on- wie offline fördern.

Beispielsweise führte die Nutzung aktueller, neuer und populärer Apps im Sinne des interessenorientierten Lernens zu einer hohen Motivation. Wir konnten nahezu alle Teilnehmenden mit ihren individuellen Bedürfnissen und Kompetenzen gleichermaßen abholen und bei allen einen Wissenszuwachs bewirken. Zudem ermöglichte diese Herangehensweise einen Austausch auf Augenhöhe, da alle gleichermaßen lernten mit der neuen App umzugehen. Die Jugendlichen suchten selbst nach Tutorials von anderen Jugendlichen (YouTube), wodurch sie ihre Recherchekompetenzen schulten und Selbstwirksamkeit erfuhren. Nach dem Kennenlernen der Apps folgte z.B. eine ausgiebige Phase der kreativen Gestaltung eigener Medieninhalte, bei denen die Jugendlichen die vorhandenen Tablets selbstständig nutzten. Inhalte zur Medienkritik und Gewaltprävention wurden anschließend direkt anhand von öffentlich gewordenen Problemen im Rahmen der App-Nutzung bearbeitet. Ein Großteil der Projekteinheiten fand in Kleingruppen statt, in denen Schüler*innen aus beiden Schulformen intensive in Kontakt und Austausch treten konnten.

In den filmpädagogischen Einheiten standen wiederum Selbstwirksamkeitserfahrungen sowie Reflexion und kreative Aufbereitung der Präventionsinhalte im Vordergrund. Darüber hinaus war die Auseinandersetzung mit Filmtechnik für einige der Jugendlichen eine Brücke, um noch mal einen anderen Zugang zum Projekt zu bekommen und sogar auch die eigene Berufsplanung zu erweitern. Die dabei entstandenen Präventionsclips sind auf YouTube veröffentlicht, um auch digital Austausch und Vernetzung zu befördern. Durch die Nutzung dreier Kommunikationsebenen – Gebärdensprache, Lautsprache und Schriftsprache (Untertitel) in zwei der Kurzfilme – können wichtige Präventionsinhalte für Kinder und Jugendliche mit Hörbeeinträchtigung auch über die Grenzen Bielefelds hinaus transportiert werden.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer*innen?

Die Teilnehmenden hatten in allen drei Projektabschnitten sehr unterschiedliche Vorkenntnisse. Die Jugendlichen mit geistigem Unterstützungsbedarf hatten zumeist im Vorfeld nur wenig oder auch gar keinen Kontakt zu Online-Medien, wohingegen die Regelschüler, wie zu erwarten, einige Erfahrung mitbrachten. Doch auch unter ihnen gab es ein paar, die bedingt durch eine negative Haltung gegenüber neuen Medien im Elternhaus wenige Kenntnisse besaßen.

Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Kinder und Jugendliche wachsen mit Online-Medien auf. Selbst wenn im Elternhaus, der Wohngruppe oder der Schule eine starke Reglementierung den Zugang beschränkt oder sogar verhindert, ist der Wunsch nach einer Teilhabe groß. Denn Jugendmedienkultur ist mittlerweile ein großer Bestandteil im Alltag der meisten Jugendlichen. Auch Kommunikation und Vernetzung finden in der Altersgruppe überwiegend online statt. Kinder und Jugendliche, egal ob mit oder ohne Förderbedarf, die den Wunsch haben zu partizipieren, brauchen Unterstützung, um einen mündigen, also selbstbestimmten Zugang und Umgang mit Online-Medien zu erlernen. Dabei ist es wichtig, nicht nur Grundkenntnisse über die Anwendung der Technik sowie Regeln und Gesetze im Internet zu vermitteln. Die Förderung von Empathie und die Reflexion von Sozialverhalten on- wie offline, konkrete Informationen über Täter*innenstrategien im Netz und Hilfsmöglichkeiten wurden bei *Durchblick im Netz* mithilfe des Einsatzes attraktiver Apps auf spielerische und kreative Weise vermittelt.

Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Das Ergebnis unserer internen Evaluation zeigte, dass bei allen Kindern und Jugendlichen



eine Wissenssteigerung auf unterschiedlichen Ebenen zu verzeichnen war. Die Schüler*innen mit guten Vorkenntnissen berichteten von einem Zuwachs im Bereich der Medienkritikfähigkeit.

Vor allem bei den Themen Cybermobbing, Cybergrooming, bei Datenschutz, Persönlichkeits- und Urheberrechten lernen die Schüler*innen dazu. Auch erfahren sie, welche Gesetze rund um Mobbing und sexualisierte Gewalt greifen und welche Hilfen sie im Falle von Übergriffen bekommen können. Teilnehmende mit wenig Erfahrung im Bereich Online-Medien konnten sich darüber hinaus beispielsweise auch in ihren Anwendungs- und Recherchekompetenzen stark verbessern. Alle Schüler*innen profitierten stark von der aktiven, kreativen Medienarbeit mit Tablets und der Filmausrüstung, dies förderte ihr Gefühl von Selbstwirksamkeit.

Probleme und Grenzen

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

Im Rahmen des dreijährigen Projektes begegneten wir vielen Herausforderungen. Zu Beginn war eine Klärung der Erwartungen der kooperierenden Schulen notwendig. Die Förderschulen sahen die Notwendigkeit, die Schüler*innen im Umgang mit digitalen Medien zu unterstützen und zu fördern. Gleichzeitig gab es jedoch große Bedenken in Bezug auf die Öffnung digitaler Räume für Förderschüler*innen. Transparenz und ein guter Kontakt waren hier der Schlüssel zu einem vertrauensvollen Miteinander.

Durchblick im Netz wurde nach der Unterrichtszeit durchgeführt, trotzdem bedurfte es einer guten Planung, da auch in dem Zeitraum Therapien für einzelne Schüler*innen stattfanden. Vor allem beim inklusiven Projektabschnitt war es wichtig, die Pläne zweier Schulen so zu koordinieren, dass Fehlzeiten

innerhalb der Gruppe möglichst vermieden wurden, beispielsweise durch andere AGs.

Ein eher offener Ansatz, wie er in medienpädagogischen Projekten häufig gewählt wird, ist für Kinder und Jugendliche mit Förderbedarf zumeist eine Überforderung. Sie benötigen viel Struktur, die ihnen Sicherheit und einen Rahmen gewährleistet, in dem sie sich selbstständig bewegen können. Wenn eine Methode zu offen gewählt war, wurde die Verunsicherung der Teilnehmer*innen spürbar. Ein gleichbleibender Zeitplan, ein Tagesablaufplan, der täglich neu mit Bildkarten visualisiert wurde, sowie kleinschrittige, gut kommunizierte Methodeneinheiten und wiederkehrende Bewegungsspiele zwischendurch boten diese Struktur.

Eine weitere Herausforderung war die Kommunikation, die ausschließlich in leichter, zumindest aber in einfacher Sprache stattfinden musste, um für alle Teilnehmer*innen gleichermaßen verständlich zu sein. Dabei wurde auf den Gebrauch von Schriftsprache verzichtet und bei sonst barrierearmen Apps mit Text wurden die Kinder und Jugendlichen unterstützt. Für die Mädchen und Jungen mit Hörbeeinträchtigung lernte meine Kollegin, Melanie Bergrath, Gebärdensprache, um zusammen mit einer Dolmetscherin (zumeist Klassenlehrer*in) einen Zugang zur Kommunikation der Teilnehmer*innen zu erhalten. Darüber hinaus wurden Präventionsfilme um eine Gebärdensprachübersetzung erweitert.

Viele der Mädchen und Jungen hatten nicht nur *einen* Unterstützungsbedarf, sondern mehrere. Dies verlangte eine hohe Anpassungsfähigkeit und Flexibilität seitens der Referent*innen, um auf die Teilnehmenden individuell eingehen zu können. Aus diesem Grund war eine enge Zusammenarbeit und gute Vernetzung mit den begleitenden Pädagog*innen bzw. Schulsozialarbeiterinnen unablässig, die die besonderen Bedarfe der Jugendlichen einschätzen konnten.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Wir nutzten in einigen Einheiten des Projektes den PC-Raum der Schulen. Vor allem für Recherche, Bildbearbeitung oder Erstellung von Animotos war die Bereitstellung eines internetfähigen PCs je Kleingruppe notwendig. Darüber hinaus nutzten wir drei Tablets mit mobilem Internet. Für die spielerische und kreative Auseinandersetzung mit Apps, wie *Musically*, *PokémonGo*, *Snapchat* und *Quiver*, war es notwendig, mobile Endgeräte zu verwenden, um die Apps überall nutzen zu können. Laptop und Beamer waren für Präsentations- und Bearbeitungszwecke im Einsatz. Zur Durchführung der Filmprojekte wurde professionelles Filmequipment ausgeliehen.

Tipps für die Praxis

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

Eine wesentliche Voraussetzung ist die gute Kooperation mit den Schulen, da einem so umfangreichen Projekt eine intensive Planung vorausgehen sollte. Dazu gehört auch eine enge Zusammenarbeit mit den Lehrkräften und Schulsozialarbeiterinnen. Denn insbesondere bei der Zielgruppe der Jugendlichen mit Förderbedarf waren wir auf die Expertise derer angewiesen, die die Schüler*innen gut kennen und ihre individuellen Bedürfnisse am besten einschätzen können. Eine Hospitation in der Schule/Klasse erwies sich für uns als sehr hilfreich, um die Jugendlichen im Vorfeld kennenlernen und besser einschätzen zu können. Hierbei bestand dann auch die Möglichkeit, ihnen von dem geplanten Projekt und seinen Inhalten zu berichten und so auch die Erwartungen zu klären. Um die Inhalte nachhaltig und effektiv in Kleingruppen erarbeiten zu können und auf Zwischenfälle besser reagieren zu können, ist es sinnvoll, genug Personal einzuplanen. Für *Durchblick im Netz* haben wir mit

einem 3:1-Verhältnis von Teilnehmenden zu Pädagog*innen geplant. Trotz gewissenhafter Planung und einem guten Betreuungsschlüssel kann es aber dennoch leicht zu unvorhersehbaren Situationen kommen. Mit der Unterstützung der Förderschulpädagog*innen und einer Offenheit für die Bedürfnisse der Jugendlichen sind dann auch Situationen, in denen mal nicht alles wie geplant verläuft, aufzufangen. Eine Kultur der „Fehlerfreundlichkeit“ sorgt auf allen Seiten für eine entspannte und dem Projekt zuträgliche Atmosphäre.

Motivation

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

Es war nicht nötig, die Jugendlichen zur Teilnahme an unserem Projekt zu motivieren. Das Thema „Social Media“ und die Nutzung von aktuellen Apps auf mobilen Endgeräten stellte für die Mädchen und Jungen an sich einen hohen Anreiz dar. Einige hatten großes Interesse und Neugier an der Nutzung der Technik, wie beispielsweise den Tablets oder dem professionellen Kameraequipment in den Filmprojekten. Andere wollten gern kreativ aktuelle Social Media-Angebote und Spiele nutzen. Allerdings mussten wir während der Projektdurchführung gelegentlich einige der Jugendlichen mit Unterstützungsbedarf motivieren, da ihre Aufmerksamkeitsspanne sehr gering war und sie sensibel auf Störungen reagierten.

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

In unserer Befragung gaben die Jugendlichen an, dass ihnen die Handhabung der Technik, das Ansehen und Erstellen von Filmen, Clips und anderen Medienprodukten sowie das Präsentieren eigener Ergebnisse am meisten Spaß gemacht hat.

Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?

Für uns Pädagog*innen waren vor allem die Offenheit und die Freude der Teilnehmenden sehr motivierend. Es war toll mitzuerleben, wie Jugendliche mit wenig Zutrauen in die eigenen Kompetenzen im Projektverlauf immer mehr ihre Berührungspunkte ablegten und große Freude an der gemeinsamen, kreativen Medienarbeit entwickelten. Darüber hinaus war es für uns spannend, wie leicht und spielerisch der Zugang zu einem durchaus schwierigen Thema, wie der Prävention von sexualisierter Gewalt, mithilfe medienpädagogischer Methoden gestaltet werden kann.

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?

Der Abbau von Berührungspunkten auf unterschiedlichen Ebenen stellte eine deutliche Veränderung dar, sowohl in Bezug auf die Nutzung von digitalen Medien als auch auf den Kontakt zwischen Förder- und Regelschülern. Auf Ebene der Schulen zeigte sich nach anfänglicher Skepsis eine größere Offenheit, die Vermittlung einer risikoarmen Nutzung digitaler Medien auch weiterhin zu fördern.

Viele der Teilnehmenden hatten im Vorfeld nur wenig Zutrauen in ihre Fähigkeiten und kaum Lösungsstrategien, wenn es um Herausforderungen oder Probleme im Kontext digitaler Medien ging. Innerhalb des Projektes entwickelten die Jugendlichen über Erfahrungen der Selbstwirksamkeit mehr Selbstvertrauen in Bezug auf die eigenen Kompetenzen und legten ihre Hemmungen ab, sich im Bedarfsfall Hilfe zu holen. Berührungspunkte zwischen den Jugendlichen mit und ohne Behinderung wurden auch durch gemeinsame Interessen an digitalen Medien abgebaut.

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

Das Modellprojekt *Durchblick im Netz* wurde hauptsächlich von der Aktion Mensch finanziert und lief im Juli 2017 aus. Schulen, aber auch Jugend- oder Wohneinrichtungen der Behindertenhilfe können das Projekt bei EigenSinn e.V. weiterhin anfragen.

Darüber hinaus werden die Methoden und Erfahrungen in ein anderes Projekt eingebracht, in dem EigenSinn e.V. aktiv ist. *BeSt – Beraten und Stärken* ist ein vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) und von der Deutschen Gesellschaft für Prävention und Intervention bei Kindesmisshandlung und -vernachlässigung e.V. (DGfPI) getragenes Modellprojekt, das Schutz- und Präventionskonzepte in Einrichtungen der Behindertenhilfe implementiert.

Themen

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

Besonders spannend waren für die Jugendlichen die Themen Cybermobbing und Cybergrooming. Viele der Teilnehmenden haben in ihrem Bekanntenkreis bereits Erfahrungen damit machen müssen und hatten ein großes Interesse zu lernen, wie man sich und andere schützen kann.

Trends und Interessen der Zielgruppe

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

Zu Beginn der inklusiven Projekteinheit (Sommer 2016) waren die Karaoke-App *Musical.ly* sowie das Augmented Reality-Game *PokémonGo* sehr aktuell. Zur Einführung und ersten Berührung mit Augmented Reality haben wir weniger umfangreiche Apps wie *Quiver* und *Snapchat* genutzt. Augmented Reality bietet viele Anwendungsmöglichkeiten und wird auch in Zukunft von Bedeutung sein. Die Verschmelzung von Spielwelten oder digitaler

Kommunikation mit „realer Welt“ birgt für Jugendliche aber auch Herausforderungen, wenn nicht sogar Gefahren. Hier brauchen sie unsere pädagogische Unterstützung. Ähnlich sieht es aus, wenn es um die Verschmelzung von attraktiven Spiele- und Kommunikations-Apps und Sozialen Netzwerken geht. Zu Recherchezwecken und zum Erlernen neuer Kompetenzen werden in der Zielgruppe immer häufiger Tutorials von anderen Jugendlichen bei YouTube genutzt. Die Qualität der Informationen bei Laienvideos ist jedoch manchmal fraglich. Die Erstellung solcher Tutorials in Zusammenarbeit mit Jugendlichen wäre in diesem Rahmen sicher sinnvoll.

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

In unserer Arbeit mit Kindern und Jugendlichen aktualisieren wir unsere Methoden immer mit den sich ständig verändernden Nutzungsgewohnheiten der Zielgruppe und greifen neue Themen wie sexualisiertes Cybermobbing oder (Safer) Sexting auf.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Für EigenSinn e.V. bedeutete das Projekt *Durchblick im Netz* eine sehr große und intensive Zusammenarbeit zweier Arbeitsbereiche, dem medienpädagogischen und dem heilpädagogischen Bereich. In der dreijährigen Projektlaufzeit konnten wir viel voneinander, aber auch von den Förderschullehrkräften sowie Schulsozialarbeiterinnen lernen und möchten diese Erfahrungen in neuen Projekten weiternutzen und ausbauen. Der Erfolg in diesem Projekt hat uns darüber hinaus in der Zusammenarbeit mit dem interkulturellen Arbeitsbereich von EigenSinn e.V. bestärkt. Hier sind wir bereits dabei, innovative Projekte zu erarbeiten und erste Erfahrungen mit einem kultursensiblen, mediengestützten Ansatz zur

Förderung eines respektvollen Umgangs von Jugendlichen untereinander zu erproben.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Die Annäherung von Medienpädagogik und Heilpädagogik, aber auch von Medienpädagogik und Gewaltprävention sehen wir als große Chance. Teilhabe an Jugendmedienkultur und eine an Chancen orientierte Prävention von (sexualisierter) Gewalt im Internet können sich in medienpädagogischen Projekten hervorragend ergänzen und sind vor allem für Förderschulen und Einrichtungen der Behindertenhilfe gute Argumente, sich dem Thema der digitalen Medien zu öffnen.

Struktur und Rahmen

Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert?

Wie kann man diese schaffen?

Um langfristige Erfolge vor allem in der pädagogischen Arbeit mit Jugendlichen mit Unterstützungsbedarf zu erzielen und Strukturen aufzubauen, ist auch für uns eine dauerhaft gesicherte Finanzierung wünschenswert. Hierbei kommt es insbesondere auf genügend Personalausstattung zur Entwicklung neuer Methoden, zur Arbeit in kleinen Gruppen und zur Sicherung der Nachhaltigkeit an. Natürlich müssen auch Mittel für die technische Ausstattung zur Verfügung gestellt werden, um Projekte zeitgemäß, innovativ und somit für Jugendliche ansprechend durchführen zu können.

Feedback

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

Die Jugendlichen in den Projekten haben zurückgemeldet, dass sie gern noch einmal an einem solchen Projekt teilnehmen würden und sich wünschen, dass ein solches Angebot an ihren Schulen regelmäßig stattfinden sollte. Sie fanden es wichtig, dass alle Schüler*innen In-

formationen bekommen, die sie im besten Fall vor (sexualisierter) Gewalt via Internet bewahren oder die ihnen zu einem frühen Zeitpunkt helfen, Täter*innenstrategien zu erkennen und sich Hilfe und Unterstützung zu suchen.

Das Projekt *Durchblick im Netz* entstand durch die Zusammenarbeit eines multiprofessionellen Teams aus Pädagog*innen mit folgenden Qualifikationen: Medienpädagogik, Heilpädagogik, Filmpädagogik.

Interviewpartnerin

Isabel Venne: Medienpädagogin bei EigenSinn e.V.; Arbeitsschwerpunkte: Informationsveranstaltungen und Fortbildungen für Lehr- und pädagogische Fachkräfte im Bereich sexualisierte Gewalt und neue Medien sowie erzieherischer Kinder- und Jugendmedienschutz, medienpädagogische Projekte und Kurse für Mädchen und Jungen, Prävention von sexualisierter Gewalt im Internet.





Literatur

Schrötle, Monika/Hornberg, Claudia et al. (2013):
Lebenssituation und Belastungen von Frauen
mit Behinderungen und Beeinträchtigungen
in Deutschland. Ergebnisse der quantitati-
ven Befragung. Endbericht. Abrufbar unter:
[https://www.bmfsfj.de/blob/94206/
1d3b0c4c545bfb04e28c1378141db65a/
lebenssituation-und-belastungen-von-frauen-
mit-behinderungen-langfassung-ergebnisse-
der-quantitativen-befragung-data.pdf](https://www.bmfsfj.de/blob/94206/1d3b0c4c545bfb04e28c1378141db65a/lebenssituation-und-belastungen-von-frauen-mit-behinderungen-langfassung-ergebnisse-der-quantitativen-befragung-data.pdf) [Stand:
08.02.2018].

Abbildungsnachweis

Titelbild

© istockphoto.com/kate_sept2004

Porträtfoto Dr. Katharina Barley

© Bundesregierung/Steffen Kugler (Seite 9)

Friederike von Gross / Renate Röllecke

© optimarc/clickbestsellers/shutterstock.com (Seite 15)

Judith Ackermann

Abb. 1: Screenshot www.pacmanhattan.com (Seite 20);

Abb. 2: Screenshot <http://playpublik.de/admin/events/kling-klang-klong?locale=de> (Seite 20)

Horst Pohlmann

Abb. 1: © Questmill GmbH (Seite 33);

Abb. 2: © geomazing.com (Seite 35)

Caroline Baetge / Sonja Ganguin

© Ganguin 2009 (Seite 40)

Sonja Di Vetta/Björn Friedrich/Sabrina Reith

© SIN – Studio im Netz e.V., München (Seiten 48ff.)

Jürgen Slegers / Daniel Zils

© Jürgen Slegers (Seiten 53ff.)

Torben Kohring / Markus Sindermann

Seite 59

Kristin Narr

Fotos von Sandra Schön, CC BY 3.0, <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/legalcode> (Seiten 75ff.)

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