



# Neue Medien in der außerschulischen Jugendkulturarbeit

Eva Zscheile und Tobias Miller  
SIN – Studio im Netz e.V. München



## 1. Rahmenbedingungen der Jugendmedienarbeit

- Die Bedeutung technischer Entwicklungen
- Medienpädagogik als Querschnittsaufgabe

## 2. Herausforderungen für die Medienpädagogik

## 3. Realisierung von Modellprojekten

- „Internet ist geil, weil...“
- „Mädchen und Jungs im Spiegel der Zeit“



### Neue Chancen und Möglichkeiten für Jugendmedienarbeit

- Neue Darstellungs- und Publiziermöglichkeiten erlauben es der Pädagogik neu zu agieren
- Neue Kommunikations- und Präsentationsräume für Jugendliche

### Neue Problemfelder

- Internetfallen, z.B. Abzocke im Netz
- Erziehungsparadoxon
- Digitale Spaltung - Berufsbiographien

➔ Medienbildung als gesellschaftliche Aufgabe



### Inter@ktiv - Das Münchner Netzwerk Medienkompetenz

- ca. 75 kommunale Partner in der großen Runde AG Inter@ktiv
- Medienpädagogik und Medienbildung quer zu den kommunalen Politik- und Verwaltungsbereichen Jugend/Soziales – Schule – Kultur
- Das „Herbstevent“ verdichtet alljährlich zahlreiche Aktivitäten
- Informationsveranstaltungen und Exkursionen unter dem Jahr
- Die Aktivitäten richten sich an Kinder, Jugendliche und Familien

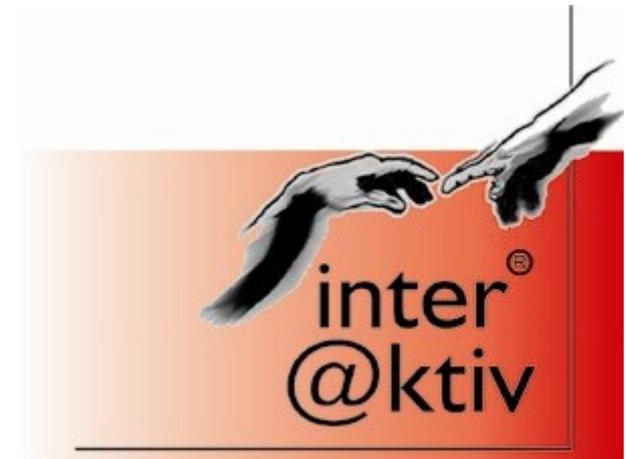
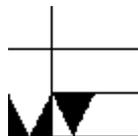




## Der Mehrwert für die Jugendmedienarbeit:

- Medienbildung erhält vielfältige Impulse zum Wohl der Kinder und Jugendlichen
- Netzwerk gewährleistet Synergien und den regelmäßigen Austausch für Fachkräfte

Die Partner der kleinen Runde AG Inter@ktiv:





## Chancen und Möglichkeiten ergreifen

- Soziale und persönliche Entwicklung junger Menschen zu fördern und zu unterstützen
- Multimediale Ausdrucksmöglichkeiten für Jugendliche schaffen zur Teilhabe an einer demokratischen Gesellschaft
- Kompetenzen der virtuellen Selbstdarstellung

## Gefahren neuer Medien thematisieren

- Aufgaben des Jugendschutzes
- Kompetenter und verantwortungsvoller Umgang mit neuen Medien

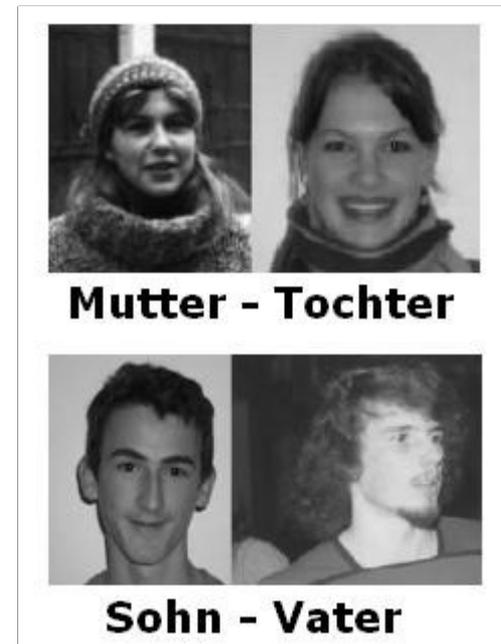
## Pädagogisch Verantwortliche unterstützen



„Internet ist geil, weil...“



„Mädchen und Jungs  
im Spiegel der Zeit“





### Die pädagogische Sicht

- Anregung für Jugendliche, selbst aktiv zu werden, sich über Medien in eine aktuelle Diskussion einzumischen
- Darstellung und Reflektion des eigenen Verhaltens
- Vermittlung zeitgemäßer Ausdrucksformen zur Partizipation in einer demokratischen Gesellschaft
- Freude an medialen Ausdrucksformen und die dafür erforderliche Medienkompetenz vermitteln



## Grundsätzliches

- Harte Gesetze („In 5 Jahren sieht die Welt ganz anders aus)
- Moralische Apelle („Copy kills music!“)
- Verhältnis von Kopie und Original
- Veränderte Vorstellungen von Eigentum





### Partizipative Realisierung -> die Projektumsetzung

- 8 Jugendliche von 12-14 Jahren
- Zeitraum: Mai 2004 bis März 2005
- Gemeinsame Entwicklung der Bausteine

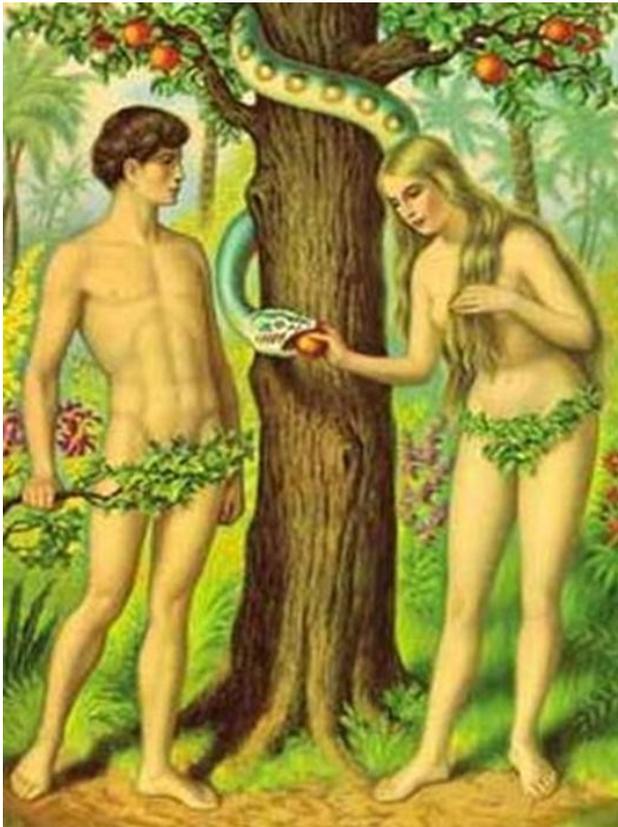
- Computerspiele
- Kopieren und Downloaden
- Mails, Chats und Internetseiten



- Mediale Aufbereitung: Fotos, Texte, Videoclips, Audiotakes, Interviews
- Vorstellung des Modellprojektes auf dem Gautinger Internettreffen 2005



# Projekt-Ergebnisse -> Die Internet-Verlockungen (Bild Collage, Adobe Photoshop)





# Projekt-Ergebnisse -> Die 10 Gebote



### Gebote des Illegalen

#### **1. Halte dir immer einen älteren Freund zum Ausleihen von Filmen warm!**

Eins von den wichtigen Geboten, wenn du ausnahmsweise mal legal an Filme kommen willst.

#### **2. Schütze deinen Computer vor neugierigen Eltern mit Hilfe eines Passworts!**

Gib deinem Computer die Chance sich vor unerwünschten Eindringlingen zu verteidigen indem du ihm ein ausgefallenes Passwort schenkst.

#### **3. Lösche nach jedem „peinlichen“ Internetgang deine Cookies!**

Falls du das Gebot 2 missachtet hast oder es nicht funktioniert, dann sei wenigstens so sozial und lösche deine Cookies. Oder willst du etwa, dass dein Computer rot anläuft?

#### **4. Du sollst keinen falschen Codec benutzen!**

Scheue für gute Videoqualität keine Mühen, um den richtigen Player zu finden! Gute Qualität schont Augen und Nerven!

#### **5. Lass die Cheatererei!**

Cheats wie dollarcheats, wallhacks, aimbots, speedhacks oder sonstige cheats verderben den Spielspass und lassen das Spiel langweilig werden.

#### **6. Du sollst nicht leechen, sondern up deine mukke!**

Gib die Ordner frei, damit andere Benutzer auf deine Daten zugreifen können. Alles andere ist egoistisch und suckt.

#### **7. Mache keine TA's!**

Attacke oder kille deine Teammates nicht. Sei kein newbie sondern konzentriere dich auf deine Enemies.

#### **8. Du sollst deine Raubkopien ehren!**

Billige Rohlinge zerstören wertvolles Datenmaterial! Achte auf Qualität und nicht auf dein Taschengeld!

#### **9. Kopiere was das Zeug hält!**

Sorge für gut organisierte Lan-Parties: Bringe Allgemeingut mit, wie z.B. Lan-Kabel oder Lebensmittel. Das hält die Teilnehmer bei guter Stimmung und erleichtert das stundenlange Austauschen von Daten.

# Projekt: „Internet ist geil, weil...“



## Projekt-Ergebnisse -> Klang- und Bildcollagen (Cut Master, Macromedia Flash)



Eva Zscheile und Tobias Miller: „Neue Medien in der außerschulischen Jugendkulturarbeit“



## Projekt-Ergebnisse -> Videosequenzen (Adobe Premiere)



Nina Kränzel, Bassistin  
(Miles, Phonoboy, Crash Tokio)



# Projekt-Ergebnisse -> Verbrecher? (Adobe Photoshop)



## Projekt: „Internet ist geil, weil...“



Projekt-Ergebnisse -> multimediale CD-Rom  
(Matchware Mediator)





# Die Pädagogische Sicht

- Projektergebnisse, die nachhaltig zur Reflektion anregen
- Impulse für die Jugendkulturarbeit und schulische Bildung
- Möglichkeit für die jungen Menschen von heute, sich über die eigene Rolle in der Gesellschaft Gedanken zu machen
- Auseinandersetzung mit den Wünschen und Hoffnungen für die eigene Zukunft fördern



# Eine Zeitreise der besonderen Art





### Grundsätzliches...

- Junge Menschen im Alter von 14 bis 16 Jahren vergleichen ihre eigenen Vorlieben, Stars, Träume und Hoffnungen mit denen ihrer Eltern, als diese im gleichen Alter wie die Jugendlichen heute waren.
- Mädchen befragen ihrer Mütter – Jungs befragen ihre Väter
- Welche Unterschiede oder vielleicht auch Gemeinsamkeiten gibt es?
- Gibt es ein verändertes Rollenbild oder ist doch alles gleich geblieben?
- Werden Mädchen und Jungs auf eine andere Weise als ihre Eltern erzogen?



### Beteiligte

- Jugend-Computerclub (JCC) des SIN-Studio im Netz e.V. und deren jeweiligen Eltern
- verschiedene Schulklassen der Klassenstufe 9. bis 10. und deren jeweiligen Eltern (zum Beispiel 9. Klasse der Montessorischule in Großhadern)
- durch die Projekt-Plattform und die Veröffentlichung im Internet, sowie die Möglichkeit zum Online-Voting können Interessierte von außen teilnehmen



### Projekt -> „Und wie war das bei Dir?“

- Die beteiligten Jugendlichen befragen ihre Eltern nach Vorlieben zum Thema Kino und Musik, als diese im gleichen Alter waren („oral history“).
- Sammlung von Fotos der jungen Menschen von heute und Bilder der Mutter bzw. des Vaters im gleichen Alter.





## Projekt -> Zeitreise im Internet

- Jede Gruppe recherchiert zu weiteren frei gewählten, relevanten Themen und stellt einen „Früher-Heute Vergleich“ an.
- Weitere Ideen
  - o Literatur
  - o Sport und Stars
  - o Emanzipation der Frau
  - o klassisches Rollenbild
  - o Wünsche für die persönliche Zukunft
  - o etc. ...



Beispiel: Jugend-Computerclub

**Produkte von heute sind Produkte von gestern**  
(recherchiert und erstellt vom Jugend-Computerclub)

Gestern	Heute
	
	

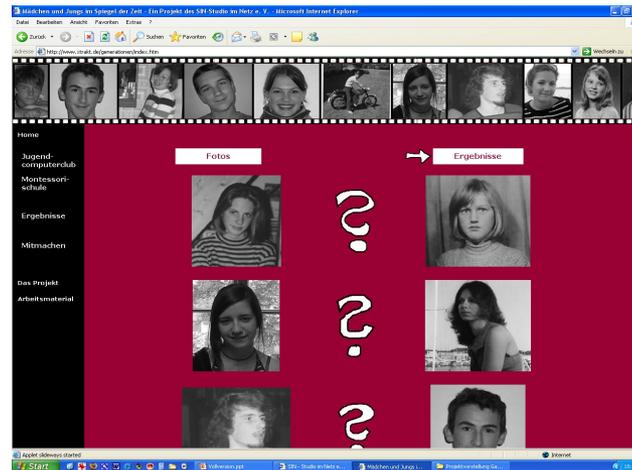


## Projekt -> Impulse schaffen

- Gemeinsam mit den Jugendlichen Sammlung aller Ergebnisse und anschließende Veröffentlichung auf einer Internetplattform

➔ [www.xtrakt.de/generationen/index.htm](http://www.xtrakt.de/generationen/index.htm)

Möglichkeit zur Teilnahme an einem Online-Voting zu den eigenen Musik- und Filmvorlieben





## Projekt -> Modelle entwickeln

- Mediales Angebot für 9. bis 10. Schulklasse, das individuell auf die Vorlieben der einzelnen Klassen zugeschnitten werden kann
- Aneignung von Recherchemethoden im Internet
- Einführung in verschiedene Softwareprogramme



Ein etwas anderes Gruppenfoto der Klasse M 10 der Montessorischule, Großhadern

- Verknüpfung mit Schulfächern, zum Beispiel:
  - statistische Auswertung von vergleichenden Datenmaterial im Mathematikunterricht
  - Brainstorming und Ideensammlung im Deutschunterricht
  - politischer Hintergrund der Jugendzeit von den Eltern im Geschichtsunterricht
  - gesellschaftliche Veränderungen im Sozialkunde-Unterricht



## Fazit

- Technische und organisatorische Rahmenbedingungen schaffen
- Empathie zur Zielgruppe herstellen
- Distanzierungsmöglichkeiten schaffen
- Partizipation an der Realisation
- Ergebnisoffenheit
- Sich auf die vielfältigen Ausdrucksformen der Meinung junger Menschen einlassen
- Identifikation mit einem multimedialen Produkt

