



medienintelligenz

www.medienintelligenz.uni-mainz.de

Die Generationenübergreifende Medienwerkstatt

Einblicke, Erfahrungen, Ergebnisse

PD Dr. Susanne Marschall

Akademische Rätin im Fach Filmwissenschaft
Leiterin Projekt Medienintelligenz
Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Medienhaus
Wallstraße 11, 55122 Mainz
Tel.: 06131 - 39-31731
E-Mail: Susanne.Marschall@uni-mainz.de

Martina Stöppel

Organisation Medienintelligenz
Bretzenheimer Straße 8, 55128 Mainz
Tel.: 06131 - 73 23 47
E-Mail: Stoeppel@wissenschaft-kultur.de

Anita Wohlmann

Leiterin der Medienwerkstatt
Medienhaus
Wallstraße 11, 55122 Mainz
Tel.: 01577 - 470 34 10

1	MEDIENINTELLIGENZ	1
2	DAS KONZEPT DER GENERATIONENÜBERGREIFENDEN MEDIENWERKSTATT	2
3	ORGANISATION	3
4	DIE MEDIENWERKSTATT IM AUGUST 2007 – ERSTE ERFAHRUNGEN	4
5	DIE MEDIENWERKSTATT IM JANUAR 2008	5
	a) Vortreffen und Erwartungen der Eltern	5
	b) Organisatorische Vorbemerkungen zur Medienwerkstatt	5
	c) Die zweite Medienwerkstatt – ein Erfahrungsbericht	6
	Modul A – das Web 2.0	6
	Modul B – Computerspiele	12
6	FAZIT	15

Die Medienevolution der letzten Jahre hat enorme gesellschaftliche Konsequenzen: Etwa seit der zweiten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts stellen Massenmedien einen relevanten Faktor innerhalb der familiären Kommunikation und der Erziehung dar, allerdings als weitgehend nur passiv konsumierbares Rezeptionsangebot via TV und Radio. Aufgrund der Digitalisierung der Medien innerhalb des letzten Jahrzehnts und der aus dem technischen Fortschritt folgenden leichteren Handhabbarkeit von PC, Handy und Co sind private wie öffentliche Räume zum einen mittlerweile multimedial gesättigt, zum anderen – und dies ist ein entscheidender Punkt des Wandels – stimulieren die neuen Gerätschaften zumindest potentiell eine aktive Medienproduktion der Mediennutzer. Die passive Medienkonsumgesellschaft schickt sich also derzeit an, die Schwelle zu einer multimedial aktiven Nutzergemeinde zu überschreiten, in der jeder Mensch – ob Medienprofi oder Amateur – weltweit Texte, Bilder und Töne publizieren kann. Gerade an dieser Möglichkeit kann der Traum einer demokratischen Medienwelt im viel zitierten Web 2.0 zerbrechen, weil ungeschulten Nutzern die künstlerische und handwerkliche Befähigung fehlt. Dem ernüchternden Blick auf die Wirklichkeit einer aktiven und passiven Mediennutzung folgt zwangsläufig die dringende Forderung nach umfassender Förderung der allgemeinen Medienkompetenz: die Stimulation der kreativen und rezeptiven Medienintelligenz. Am 25. Mai 2007 gab die rheinland-pfälzische Wissenschaftsministerin Doris Ahnen in einer Pressekonferenz den Startschuss zur einjährigen Pilotphase der Initiative Medienintelligenz an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Das Projekt wird seither von Medienwissenschaftlern und Medienpraktikern in gleichberechtigter Weise und

engem Austausch betrieben. Einen Schwerpunkt setzt Medienintelligenz in der aktiven Kinder- und Jugendarbeit. Die Kernfrage moderner Medienerziehung lautet immer wieder: Wäre es nicht besser, angesichts der lauernden Gefahren für die kindliche Psyche, wenn Kinder in einem medial jungfräulichen Raum aufwachsen könnten? Doch eine solche, ohnehin nur mit äußerstem Bemühen herzustellende, mediale Abstinenz verweigert Heranwachsenden das Basiswissen moderner Medienkommunikation und damit die Beherrschung elementarer Kulturtechniken des 21. Jahrhunderts. Aus der Nähe, das heißt mit Blick auf die reale Mediennutzung in den Industrieländern, entpuppt sich die Idee der radikalen Abschirmung von Kindern und Jugendlichen von der Medienwelt schon im Ansatz als Irrweg und faktisch nicht praktikabel. Problematisch wird der Umgang Jugendlicher mit den Neuen Medien unter anderem auch durch den Mangel an Medienkompetenz der Elterngeneration, die im Umgang mit den Massenmedien Fernsehen, Radio und Zeitung zwar einigermaßen vertraut sein mag, aber mit dem facettenreichen Medium ‚Internet‘ sowie den Unterhaltungsangeboten der Computerindustrie zumeist noch nicht oder kaum in Berührung gekommen ist. Letztere dominieren aber den Mediengebrauch von Kindern und Jugendlichen, die sich in einer den Erwachsenen unzugänglichen Cyberwelt tummeln, über die sie mit ihren Eltern in der Regel nicht kommunizieren können. Diese Sprachlosigkeit empfinden viele Eltern, aber auch Kinder und Jugendliche als Mangel. Auf dieses Kommunikationsdefizit reagiert die Initiative Medienintelligenz mit der Entwicklung, praktischen Erprobung und Evaluation einer *Generationenübergreifenden Medienwerkstatt*, an der Eltern und Kinder gemeinsam teilnehmen können.



2 DAS KONZEPT DER GENERATIONENÜBERGREIFENDEN MEDIENWERKSTATT

Die Mediennutzung von Eltern und Kindern ist heute sehr unterschiedlich – teilweise sogar unvereinbar. Besonders offensichtlich wird dieser Unterschied beim Umgang mit dem Computer: Während Eltern den PC zielgerichtet für die Arbeit benutzen und nur mit Textverarbeitungsprogrammen oder E-Mail vertraut sind, bewegen sich ihre Kinder häufig in ganz anderen medialen Sphären. Online-Computerspiele, Chatten, Skypen, Bloggen, Online-Foren – diese interaktiven Möglichkeiten des Web 2.0 bestimmen die mediale Realität der Jugendlichen. Die Eltern schützen sich oft angesichts des enormen Wissensvorsprungs ihrer Kinder mit einer ablehnenden und ängstlichen Haltung gegenüber Internet und Computerspielen. Die Jugendlichen hingegen werden durch ihre Mitschüler immer schneller und unkontrollierter an die Neuen Medien herangeführt und bewegen sich deshalb meist mit großer Naivität in einem Umfeld, dessen Gefahren und Grenzen sie nicht überschauen können.



Ziel der *Generationenübergreifende Medienwerkstatt* ist es, eine Brücke zwischen den Bedürfnissen der Eltern und denen der Kinder zu bauen. Auf der einen Seite geht es um eine Sensibilisierung der Jugendlichen in ihrem überwiegend unreflektierten Umgang mit den Neuen Medien, auf der anderen Seite sollen die Eltern von ihren Kindern lernen und durch ein gemeinsames Ausprobieren die Scheu vor der neuen Technik verlieren, um so ein Gefühl für die mediale Welt zu bekommen, in der sich ihre Kinder wie selbstverständlich bewegen.

Im Rahmen des von *Wissenschaft Zukunft* geförderten Pilotprojekts fanden seit August 2007 zwei viertägige Veranstaltungen an der Integrierten Gesamtschule (IGS) in Mainz-Bretzenheim unter Beteiligung von jeweils sechs Eltern-Kind-Paaren statt. Ein Team aus Referenten und Organisatoren des Projekts Medienintelligenz traf die Eltern und ihre Kinder, um mit beiden Generationen über die Entwicklungen in den Neuen Medien zu diskutieren und ausgewählte Medienformate zugleich aktiv auszuprobieren. Dieser Bericht dokumentiert die Erfahrungen aus den ersten beiden Veranstaltungen und wird durch die Aussagen des beteiligten Lehrers, von zwei Dozenten und den beteiligten Eltern ergänzt.



3 ORGANISATION

Leiterin des Gesamtprojekts ist PD Dr. Susanne Marschall, Sprecherin des IAK Medienwissenschaften der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. In der Umsetzung ist für die *Generationenübergreifende Medienwerkstatt* die Mediengestalterin und Filmwissenschaftlerin Anita Wohlmann zuständig. Die Initiative Medienintelligenz stimmt sich in allen Fragen eng mit dem Ansprechpartner der IGS Mainz-Bretzenheim, dem Lehrer und Leiter der Video-AG Kamran Purazrang, ab. Die organisatorische Betreuung von Medienintelligenz liegt in den Händen von Martina Stöppel, Inhaberin der Agentur für Wissenschaft und Kultur. Durch das in einem Jahrzehnt gewachsene Netzwerk aus Medienpraktikern und -theoretikern im Medienhaus der Universität gewinnt die Initiative Medienintelligenz sachkundige Referenten für die Medienwerkstatt. Dabei engagieren die Organisatoren neben externen Referenten aus der Berufspraxis der öffentlich-rechtlichen Medien (bislang vom SWR) oder den medienpolitischen Einrichtungen des Landes auch bewusst Studierende der Medienwissenschaften, quasi als eine dritte Mediengeneration zwischen den Eltern und den Kindern des Kurses. Die studentischen Referenten aus den Bereichen der Filmwissenschaft, Mediendramaturgie und Medieninformatik der Universitäten Mainz und Friedberg sind intensive Mediennutzer, z.B. von

Computerspielen oder des Internets. Darüber hinaus verfügen sie aber durch ihr Studium vor allem über medienhistorisches und medienästhetisches Wissen sowie die notwendige kritische Distanz zu den aktuellen Angeboten der Medienindustrie. Die studentischen Referenten erfüllen eine wichtige Brückenfunktion zwischen den Eltern und den Kindern, die – so ergab sich eindeutig aus den Anschlussgesprächen – von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern für außerordentlich wichtig gehalten wurde. Synergieeffekte ergeben sich zwischen der universitären Initiative Medienintelligenz und der IGS Mainz-Bretzenheim auch hinsichtlich der Räumlichkeiten und des notwendigen technischen Equipments, z.B. durch Laptops, Beamer oder den vor Ort unabdingbar notwendigen Internetzugang.



In der Medienwerkstatt im Sommer 2007 wurde der im Vorfeld detailliert ausgearbeitete Programmablauf zum ersten Mal in der Praxis erprobt. Im Anschluss an die viertägige intensive Veranstaltung bekamen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer Gelegenheit, das Erlebte und Erlernte mit den Organisatoren zu diskutieren. Die hieraus gewonnenen Anregungen für die weitere Arbeit setzte die Projektleitung unmittelbar im Programm der zweiten Veranstaltung im Januar 2008 um. Prinzipiell sind die Angebote von Medienintelligenz in diesem Sinne konsekutiv aufgebaut, das heißt, parallel zu den Veranstaltungen laufen permanent Gespräche mit den Beteiligten zur Evaluation und Weiterentwicklung der Schulprojekte. Konkret wurden folgende Erfahrungen der Leh-

renden und Anregungen der Eltern aus dem ersten Kurs in der zweiten Veranstaltung berücksichtigt:

- Das Thema Computerspiele (Geschichte, Technik, Ästhetik, Ethik) wurde ausführlicher behandelt, weil es für die Zielgruppe offensichtlich relevanter ist als etwa das Erstellen eines Weblogs. Es ist außerordentlich wichtig, auf die Realität der Jugendlichen im Umgang mit den Neuen Medien einzugehen. Film oder Computerspiele haben für die Mediennutzung Jugendlicher derzeit noch eine höhere Relevanz als Weblogs.
- Juristisch relevante Themenblöcke, aber auch bestimmte Einführungen in einzelne Formate müssen für Eltern und Kinder getrennt aufbereitet und angeboten werden. Diese Phasen sind für die Gesamtdramaturgie des Workshops und die Zufriedenheit der Teilnehmerinnen und Teilnehmer ebenso wichtig, wie die gezielte Integration von gruppenspezifischen Spielen für alle oder Aktivpausen im Freien für die Jugendlichen. Außerdem wurde das Angebot der Vor- und Nachtreffen mit den Eltern ausgebaut, um den Organisatoren Einblicke in die tatsächlichen Medienprobleme der Familien zu gewähren. Die Bereitschaft der Eltern zur Mitarbeit war bislang sehr groß.



STIMMEN DER ELTERN

„Vorher war die Mediennutzung meines Sohnes immer ein Streitgrund. Jetzt bin ich lockerer und mein Sohn ist weniger aggressiv.“

a) Vortreffen und Erwartungen der Eltern

Bereits im Dezember 2007 trafen sich vier der teilnehmenden Eltern mit den Organisatoren der Medienwerkstatt, um Grundsätzliches zu klären und um über den Erfahrungshorizont der Eltern und Kinder zu sprechen. Die meisten Eltern benutzten den Computer – wenn überhaupt – nur aus beruflichen Gründen und kannten sich mit Computerspielen kaum aus. Auch bei ihren Handys waren sie nur mit den Basisfunktionen vertraut. Demgegenüber vertraten die Eltern die Ansicht, dass ihre Kinder großes Interesse an den Spielfunktionen von Handy und Co., dafür aber mit dem Chatten keinerlei Erfahrung hätten.

Im Laufe des Abends formulierten die Eltern auch ihre Erwartungen an den Kurs, so erhofften sie sich beispielsweise von sich selbst mehr Gelassenheit im Umgang mit ihren Kindern und deren Mediennutzung und gleichzeitig sachbezogene Argumentationshilfen für den konkreten Alltag. Darüber hinaus beschäftigten die Eltern überwiegend konkrete, zum Teil auch auf die Technik bezogene Fragen: Was sollte man verbieten? Wo kann man gelassen zustimmen? Wie kann man herausfinden, welche Daten auf einem Handy gespeichert sind? Wie lange sollte ein Kind täglich vor dem Computer sitzen? Gibt es pädagogische Richtlinien? Welche Möglichkeiten bestehen, um meine persönlichen Daten im Internet vor unbefugtem Zugriff zu schützen? Die Kinder wünschten sich, dass ihre Eltern im Umgang mit den Neuen Medien mutiger agieren und ihre Ängste am konkreten Programm oder Problem auf deren jeweilige Berechtigung überprüfen.

b) Organisatorische Vorbemerkungen zur Medienwerkstatt

Beide angebotenen Medienwerkstätten richteten sich an Schülerinnen und Schüler der Klassenstufen 7 und 8. Bei der Zusammensetzung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer bestand der Workshop im Sommer zur Hälfte aus Jungen und Mädchen. Im Januar 2008 hatten sich interessanterweise vier Mütter und ein Vater ausschließlich mit ihren Söhnen angemeldet. Generell zeigte sich, dass es wesentlich schwerer ist, Väter zur Zusammenarbeit zu motivieren als Mütter. Dies entspricht auch den Erfahrungen, die in der IGS Bretzenheim mit dem Besuch von Elternabenden und anderen Veranstaltungen gemacht werden.

Veranstaltet wird die Medienwerkstatt immer an zwei Wochenenden, d.h. jeweils an zwei aufeinander folgenden Freitagnachmittagen und ganztätig an zwei Samstagen. Insgesamt 24 Teilnehmerinnen und Teilnehmer (also pro Veranstaltung sechs Eltern-Kind-Paare) haben die Workshops bisher besucht. Inhaltlich ist die Medienwerkstatt in zwei große Themenblöcke aufgeteilt: Der erste beschäftigt sich mit den Möglichkeiten des Web 2.0, während der zweite ausschließlich Computerspiele behandelt. Für den Ablauf bilden beide Module austauschbare Bausteine, so dass die Organisatoren jede Werkstatt flexibel planen können.

Der Betreuungsaufwand ist hoch: Pro Modul sind immer der entsprechende Referent, der Lehrer der IGS Bretzenheim und die Leiterin der Medienwerkstatt anwesend, die sich um die Technik, Fragen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer u.ä. kümmern.

c) Die zweite Medienwerkstatt – ein Erfahrungsbericht

Modul A – das Web 2.0 1. Tag

Aufwärmphase:

Die Medienwerkstatt startete nach der Begrüßung durch die Organisatoren mit einem gruppendynamischen Spiel, das die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu stimulierte, von sich zu erzählen und sich in der Gruppe bekannt zu machen. Auf diesen notwendigen kommunikativen Einstieg – denn die Eltern und Kinder einer Schule kennen sich meist nicht gut – folgte ein Vertrauensspiel. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sowie Referentinnen und Referenten sollten über eine Leiter steigen, die von dem Rest der Gruppe stabilisiert wurde



Start des inhaltlichen Programms, d. h. theoretische Einführung und analytische Vorbereitung der praktischen Übung: Sichtlich gelockert und bereit zur offenen Diskussion, widmeten sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer im Anschluss

an die Aufwärmphase dem ersten theoretischen Thema. Ein erfahrener Videojournalist und Diplom-Künstler demonstrierte dem Kurs am Beispiel des britischen Programmanbieters BBC, wie sich das Fernsehen durch das Internet verändert hat. Die BBC gehört zu den Pionieren des Videojournalismus und engagiert schon seit Jahren ‚citizen journalists‘ als Berichterstatter. Diese drehen mit einfachen Videokameras und teilweise sogar mit ihren Handys Beiträge, die dann im Fernsehen gesendet werden. Auch durch die Internetplattform YouTube hat sich die Ver-

breitung und die Rezeption von Filmen drastisch gewandelt: Von Amateuren gedrehte Filme – vom Dreh einer privaten Familienfeier bis zur Kochanlei- tung – werden mittels einfacher Technik von den privaten Produzenten selbst einem weltweiten Publikum zugänglich gemacht. Leider lässt die redaktionelle und gestalterische Qualität der Filme oft zu wünschen übrig, da viele Hobby-Filmer nie gelernt haben, ihre Ideen filmisch um- zusetzen.

Einen ersten systematischen Einstieg in das Basiswissen des Filmema- chens bot die Medienwerkstatt in einer an die Einführung anschließen- den medienpraktischen Übung, denn wer filmen möchte, muss die Ge- staltungsmöglichkeiten des Films kennen. Welche Kameraeinstellun- gen und Perspektiven gibt es? Wie wirken diese? Wie löse ich eine ein- fache Situation spannend und erzählerisch so dicht in Bilder auf, dass der Zuschauer interessiert bleibt?

Praktische Umsetzung:

Mit Hilfe von Activity-Karten, auf denen zusammengesetzte Begriffe wie Wellensittich oder Bügelfalte stehen, startete der Referent die kon- krete Praxisübung. Gemeinsam wählten Eltern und Kinder einen Be- griff aus, den sie pantomimisch darstellten und mit dem eigenen Han- dy filmten. Ziel der einfachen Übung war das anschließende Erraten der Begriffe anhand der Handyfilme durch die anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Die Teams suchten sich daher in der Schule eine stille Ecke, um ihre Aufnahmen unbeobachtet machen zu können. Sobald di-



ese ‚im Kasten‘ waren, hieß es, das Mate- rial in den Computer einzuspielen. Dazu benutzten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer Bluetooth, d.h. eine drahtlose Verbindung zwischen Handy und Computer, um so die Daten vom Aufnahmegerät Handy auf das Schnittgerät Computer zu übertra- gen. Obwohl die Teams glaubten, ihre Handys gut zu kennen, be- nutzten alle diese Technik zum ersten Mal.



STIMMEN DER ELTERN

„Ich bin überrascht, dass so wenige Väter zu dem Kurs gekommen sind. Wie schaffen wir es, alle Eltern zu motivieren?“



Für den Schnitt wurden die Teams in die Grundlagen eines gängigen Schnittprogramms eingewiesen, so dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer unmittelbar in die Lage versetzt wurden, ihre Aufnahmen zu ordnen, auszuwählen und zu kürzen. Schrifteinblendungen wurden akribisch animiert und eingesetzt. Dabei konnten die Organisatoren beobachten, dass die Kinder überwiegend die technische Ausführung übernahmen, während die Eltern die gestalterischen Ideen einbrachten.



Den Abschluss dieses Moduls bildete die Präsentation der Ergebnisse vor allen Teilnehmern des Workshops, die nun gemeinsam versuchten, die dargestellten Begriffe zu erraten. Diese kommunikative Beschäftigung im Plenum, bei der viel gelacht, gelobt, aber auch in aller Vorsicht kritisiert wurde, festigte das Gruppengefühl der Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Medienwerkstatt erheblich. Dass die Teams jeweils ein filmisches Ergebnis mit nach Hause nehmen konnten, rundete den Auftakt ab und sorgte dafür, dass die restlichen Familienmitglieder an der Veranstaltung partizipieren konnten.



2. Tag

Chatten:

Am 2. Tag zum Thema ‚Web 2.0‘ vermittelte ein Medieninformatiker Einblicke ins Instant Messaging. Zunächst wurden alle Teams über das Chatprogramm ICQ miteinander vernetzt. Sobald die Kommunikation hergestellt war, ging es um die Chatsprache, die sich besonders durch die Verwendung von spezifischen Symbolen oder Abkürzungen aus-



zeichnet. Damit lassen sich etwa ganze Sätze oder Wörter abkürzen, so steht „rofl“ für „Rolling on the floor laughing“ (ich kugele mich vor Lachen) oder „thx“ für „thanks“ (danke). Es gibt auch feine Nuancen: Eine durchgängige Großschreibung bedeutet zum Beispiel, etwas zu

schreien bzw. mit großem Nachdruck zu sagen. Auf diese Weise lernten die Eltern, dass die Chatsprache zwar stark verkürzend funktioniert, aber ebenso wie die Kommunikation im Briefverkehr oder am Telefon Regeln unterworfen ist.

Das erlernte Wissen konnten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dann in einem Spiel umsetzen, bei dem der Name einer berühmten Persönlichkeit via Chat erraten werden musste.

Telefonieren übers Internet:

Beim Thema ‚Internettelefonie‘ ging es ähnlich spielerisch zu wie beim Chatten. Der Referent erklärte zunächst, wie das proprietäre Instant Messaging- und Videotelefonieprogramm Skype funktioniert: Ähnlich wie bei ICQ besteht ein unmittelbarer Datenaustausch zwischen zwei Rechnern (das Verfahren nennen Profis VoIP, also ‚Voice over Internet Protocol‘). Der große Vorteil von Skype ist, dass es kostenlos Telefonieren in die ganze Welt ermöglicht, wobei jedoch Kosten für den Internetanschluss anfallen. Um die Möglichkeiten dieser Technik im Rahmen der Medienwerkstatt ausprobieren zu können, teilte sich die Gruppe wieder räumlich auf. Die Eltern in dem einen Raum erklärten via Webcam und angeschlossenem Laptop pantomimisch ein Lied, das die Kinder im anderen Raum erraten sollten. Fiel der richtige Liedtitel, mussten ihn die Kinder vorsingen, was die Eltern im anderen Raum wieder mit Applaus belohnten.



ERFAHRUNGSBERICHT VON KAMRAN PURAZRANG (Lehrer an der IGS Mainz-Bretzenheim)

Die beiden bislang durchgeführten generationenübergreifenden Workshops sieht die IGS als eine große Bereicherung ihres Angebots im Bereich der Neuen Medien an. Zielte unsere Medienerziehung bislang eher darauf, unsere Schülerinnen und Schüler an die produktive und verantwortungsvolle Arbeit mit dem Computer heranzuführen, so sind wir nun sehr froh und dankbar über die Zusammenarbeit mit der Initiative Medienintelligenz. Durch ihre große Kompetenz in Sachen Medien können wir so dem Wunsch unserer Eltern nachkommen, einen Kurs anzubieten, der die mediale Kluft zwischen ihnen und ihren Kindern verkleinern hilft. Gerade die in jüngster Zeit immer intensivere Nutzung von ICQ und ähnlichen Chat-Programmen durch unsere Schülerschaft verunsichert die Eltern mehr und mehr und hat die Bitte um Unterstützung seitens der Schule lauter werden lassen.

Deshalb freut uns die durchweg positive Resonanz unserer Eltern und bestärkt uns darin, die *Generationenübergreifende Medienwerkstatt* als feste Institution an unserer Schule zu etablieren und in Zukunft durch einen großen Elternabend zum Thema „Neue Medien“ für den Jahrgang 6 zu ergänzen, damit wir einen größeren Kreis unserer Eltern erreichen und gleichsam auf die Medienwerkstatt aufmerksam machen können.

Besonders erfreulich ist aber auch, dass die Kinder, die die Kurse besuchten, begeistert waren und nun mehr als zuvor die Eltern in ihre Medienwelt einbeziehen und den Austausch mit ihnen suchen. Schließlich ist das Ziel der Medienwerkstatt ja nicht nur, Ängste und Unsicherheiten der Eltern abzubauen, sondern vor allem einen Dialog der Generationen anzuregen.



Erstellung eines digitalen Fotobuchs:

Um die Gestaltung der eigenen Fotos ging es am Nachmittag des zweiten Tages. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer erhielten eine kurze Einführung in das dafür notwendige Computerprogramm und durften anschließend sofort beginnen. Es wurde sehr konzentriert und engagiert an der Erstellung der individuellen Fotobücher gearbeitet. Einige Teilnehmerinnen und Teilnehmer nutzten am Ende sogar das Angebot von Onlineanbietern, das Fotobuch drucken zu lassen. Dafür mussten sie nur das Ergebnis der kreativen Arbeit per Datentransfer versenden, und schon beim nächsten Treffen der Medienwerkstatt hielten sie das gedruckte und gebundene Ergebnis in der Hand.

Jugendschutz im Internet:

Nach dieser kreativen Arbeit folgte ein theoretischer Block über den richtigen Umgang mit den eigenen Daten im Internet. Dies gehört zu jenen Themen, die für die beiden Altersgruppen gezielt zugeschnitten werden mussten. Mit der Elterngruppe diskutierte ein Online-Redakteur des SWR und erfahrener Volontärsausbilder über die Risiken des Internets. Im Zentrum standen vor allem Jugendschutzmaßnahmen: Welche Chatrooms sind sicher? Wie kann ich verfolgen, auf welchen Seiten sich mein Kind im Internet bewegt? Wo kann mein Kind auf seinem Handy potentiell gefährliche Inhalte verstecken? Des Weiteren ging es um pädagogische Ratschläge für die Eltern im Umgang mit ihren Kindern. Der allgemeinen Überzeugung nach gehört es zum Erwachsenwerden dazu, gewisse Grenzen zu überschreiten, ob in Bezug auf eine unerlaubte Zigarette oder den Besuch einer zwielichtigen Internetseite. Das Wichtigste ist die gesunde, vertrauensvolle

Internetportale:

Der dritte Block des zweiten Tages befasste sich mit Internetportalen wie ‚schulervz‘ oder ‚spickmich‘. Diese stellte die Leiterin der Medienwerkstatt vor und zeigte dabei auch, wie selbstdarstellerisch viele Benutzer agieren. Behandelt wurde auch die Frage, wie sich Informationen gezielt verschlüsseln lassen, um die Privatsphäre zu schützen, während man sich in dem digitalen Netzwerk bewegt.



Kommunikation zwischen Eltern und Kindern. Denn nur wenn ein Kind sich nicht traut, von einem Fehlgriff zu erzählen oder sich mit einer verstörenden Situation im Netz an die Eltern zu wenden, kann die Internetnutzung zu einem ernsthaften Problem werden und Schaden anrichten. Sinnvoll ist es, bestimmte Mediennutzungszeiten einzuräumen, den Computer immer in einem Wohnraum aufzustellen und auf keinen Fall im Kinderzimmer. Durch die konkreten Tipps und Informationen wurde die Erwartung der Eltern erfüllt, die sich im Vorgespräch mehr Sicherheit im alltäglichen Umgang mit dem Internet gewünscht hatten. Auch im Nachhinein erwies sich, dass die gewonnenen Erfahrungen der Eltern im Familienalltag zur Verbesserung der Kommunikation mit ihren Kindern über deren Mediennutzung beigetragen haben.

Zeitgleich zu dem theoretischen Block der Elterngruppe, beschäftigen sich die Jugendlichen auf konkret-praktische Weise mit dem gleichen Gegenstand. Anregungen erhielt die Gruppe zunächst über ein Online-Quiz der Internetseite ‚klicksafe‘, bei der Fragen zur Internetnutzung beantworten werden mussten: Welche Informationen darf ich beim Chatten preisgeben? Wie reagiere ich, wenn ich mich im Chatraum belästigt fühle? Diese Fragen wurden anschließend nochmals mit der Projektleitung diskutiert, wobei die Jugendlichen vor allem auch von ihren eigenen Erfahrungen berichten konnten. Einen nachhaltigen Eindruck

über die Suchtgefahren des Internets erhielten die Schüler durch einen Filmausschnitt der ZDF-Reportage 37°, Gefangen im Netz (Dezember 2007). Dieser handelte von der extensiven Nutzung des Internets durch ein Mädchen, das sich schon morgens vor der Schule und im Anschluss den Rest des Tages durch die Kommunikation in Chatrooms fremd bestimmen lässt. Die Schüler der Medienwerkstatt diskutierten sehr lebhaft über diesen Fall, über die Suchtgefahren ebenso wie über ‚digitale‘ Freundschaften und die Alternativen zum Chatten.

Als nächstes widmeten sich die Schüler und die Organisatoren dem Thema der Bewertung von Information aus dem Netz. Am Beispiel zweier Internetseiten sollten die Jugendlichen Berichterstattungen zum britischen Königshaus vergleichen und herausfinden, welche Seite echt und welche gefälscht ist. Dabei handelte es sich um den angeblich privaten Blog von Queen Elizabeth auf <<http://lilibetsroyalblog.blogspot.com>> und die offizielle Homepage des Königshauses auf <<http://www.royal.gov.uk>>. Die Jugendlichen erarbeiteten Strategien, um die Seriosität einer Internetseite einzuschätzen und diskutierten dann am konkreten Beispiel der beliebten Online-Enzyklopädie ‚Wikipedia‘ den Entstehungsprozess von Einträgen und deren Qualität.

Als die getrennten Gruppen nach Abschluss dieses Themenblocks wieder zusammenkamen und sich über ihre jeweiligen Erfahrungen und das neu erlernte Wissen austauschten, war ersichtlich, dass Eltern und Kinder eine neue Kommunikationsbasis gefunden hatten.

STIMMEN DER ELTERN

„Ich habe viele Berührungspunkte verloren und habe mehr Vertrauen. Der Computer ist keine terra incognita mehr.“

Modul B – Computerspiele

1. Tag

Einführung in die Geschichte der Computerspiele:

Hoch motiviert und erwartungsvoll sahen alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer diesem Themenblock entgegen, bei dem es aufgrund der deutlichen Diskrepanz im Bezug auf die Erwartungshaltungen und die Vorkenntnisse der Eltern und der Kinder unabdingbar war, die Gruppe zunächst zu trennen. Den Eltern vermittelte ein studentischer Referent Einblicke in die fast dreißigjährige Geschichte der Computerspiele. Obwohl einige Computerspiele wie *Pac-Man* oder *Lemmings* sogar be-

reits bekannt waren, gab es Wissenslücken in der Unterscheidung der Formate und Genres wie z.B. *Shoot 'Em Ups*, *Jump 'n Runs* oder Strategie-Spiele. Die Eltern lernten diese Vielfalt kennen und wurden mit den Fachbegriffen vertraut gemacht, damit sie im Gespräch mit ihren Kindern kompetenter argumentieren können.

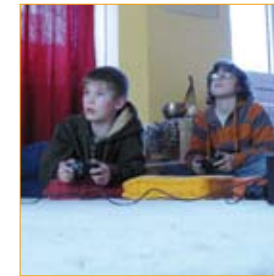
Im Nebenraum erhielten die Schüler einen anderen Zugang zur Geschichte der Computerspiele. Ihnen wurden zunächst viele Steuerge-

räte/Controller präsentiert, die sie ihrer Funktion nach beschreiben und chronologisch einordnen mussten. Das Gleiche galt dann für die technische Basis der Spielekonsolen, die viele Modifikationen durchlaufen haben, welche sich auf das Spielverhalten auswirken. Die Jugendlichen lernten die geschichtliche Entwicklung der Spiele, die Marketingstrategien und die Firmenphilosophie von Spieleentwicklern kennen. Anschließend probierten die Dreizehn- bis Vierzehnjährigen ein Spiel aus den 1970er Jahren aus, um sich dann – Konsole für Konsole – immer weiter in die Gegenwart zu spielen. Zum Abschluss widmeten sie sich aktiv der neuesten Spielgeneration, die ihre Nutzer in besonderer Weise physisch fordert.



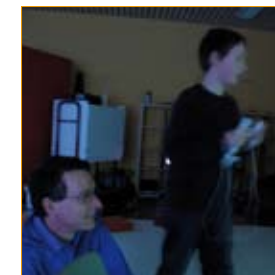
Spielstationen:

Für beide Generationen stand danach freies, gemeinsames Spielen an insgesamt vier Spielstationen auf dem Programm. Vieles konnte zu zweit oder zu viert gespielt werden, so dass mehrere gemischte Teams um die Wette spielen konnten. Während die Kinder unermüdlich mit großem Eifer dabei waren, reagierten die Eltern mit der Zeit angestrengt auf die vielen verschiedenen akustischen und visuellen Reize.



STIMMEN DER ELTERN

„Ich stelle nun mehr Fragen und interessiere mich für die Computerspiele meines Sohnes. Manchmal spiele ich sogar mit.“



Einführung in World of Warcraft (WoW):

Konkret an einem Beispiel wurden am letzten Tag der Medienwerkstatt die Faszination wie auch die kritischen Aspekte von Onlinespielen behandelt. Ausgewählt wurde dafür das nicht unumstrittene Spiel *World of Warcraft (WoW)*. Ein mit diesem Spiel vertrauter Referent stellte die digitale Fantasy-Welt sowie die Charaktere und das Ziel des Spiels vor. Einige Jugendlichen hatten schon von *WoW* gehört und konnten sich deshalb aktiv an der Diskussion beteiligen.

Eine Extraeinlage, die das gewonnene Selbstvertrauen und den positiven Umgang innerhalb der Gruppe dokumentiert, kam von einem Schüler: Dieser stellte sein Lieblingscomputerspiel *„Gothic“* vor, erklärte den Inhalt und berichtete, warum er von seinem Spiel fasziniert ist. Die Gruppe reagierte auf die mutige Präsentation mit großer Anerkennung.

B) RECHT UND JUGENDSCHUTZ IM INTERNET:
Referent Gary Siemund (Online-Redakteur beim SWR)
fasst die wichtigen Themen seines Vortrags zusammen

Im Bereich des Rechtes gibt es bei den Eltern eine große Unsicherheit und ein entsprechendes Informationsbedürfnis. Dies resultiert unter anderem daraus, dass das Handeln der Jugendlichen zivil- und strafrechtliche Konsequenzen haben kann, mit denen sich dann die Eltern auseinandersetzen müssen. Zum Beispiel der Bereich ‚Bildrechte und Persönlichkeitsrechte‘: Viele Jugendlichen haben Zugriff auf Digitalkameras bzw. Foto-Handys, die damit erstellten Bilder veröffentlichen sie zum Teil auch im Internet. Hier ist dann insbesondere das Recht am eigenen Bild tangiert. Auch werden häufig sorglos Bilder aus dem Netz heruntergeladen und auf die eigenen Seiten gestellt. Dieser technisch einfache Vorgang kann jedoch von Seiten des Urhebers Schadensersatzforderungen nach sich ziehen. In der Medienwerkstatt ging es darum, die Eltern zu animieren, mit den Kindern über diese Problematik zu reden und sie dafür zu sensibilisieren.

Zu beachten ist auch die Kommunikation in Chats und Foren: So überschreiten manche Äußerungen von Kindern und Jugendlichen die Grenze zur Beleidigung oder Bedrohung. Da die digitale Kommunikation im Gegensatz zur mündlichen dokumentiert ist, kann dies zivilrechtliche Konsequenzen haben.

Seit der Änderung des Urheberrechts zum 1.1.2008 ist dies für viele Eltern zum Thema geworden, weil die Urheberrechts- und Verwertungsrechteinhaber die Rechtsverletzer mittlerweile vermehrt mit hohen Schadensersatzforderungen konfrontieren. Zivilrechtliche Konsequenzen kann beispielsweise nach dem neuen Urheberrechtsgesetz auch der Download von Musik- und Film-Dateien aus Tauschbörsen haben, weil die meisten dort angebotenen Inhalte illegal sind. Ebenfalls unterliegen die Texte im Netz dem Urheberrecht und Verwertungsschutz und ein

weiter S. 16 ➔

Einführung in Computerspielgenres:

Nachdem am Vortag zunächst die Vielfalt der Spielewelt im Vordergrund stand, konzentrierte sich die Arbeit am Folgetag auf die vielfach diskutierten und kritisierten *Ego-Shooter*-Spiele. Die vorgeführten Ausschnitte aus ausgewählten Spielen lösten lebhaft Diskussionen über deren offensichtliche Gewaltverherrlichung aus. Der Einfluss der sehr realistischen Kampfszenarien auf die Psyche von Spielern ist eindeutig kritisch zu bewerten. Nach der Pause griff der medienpädagogische Referent die Problematik und die damit verbundenen Jugendschutzmaßnahmen auf.

Wahrnehmung von Computerspielen:

Zeitgleich beschäftigten sich die Jugendlichen mit den Auswirkungen des Computerspielens auf das persönliche Verhalten und die Umweltwahrnehmung. Während eine Hälfte der Gruppe spielte, wurde sie von der anderen Hälfte beobachtet. Die verkrampfte Körperhaltung und der angespannte Gesichtsausdruck der Spielenden waren dabei für die beobachtende Gruppe unübersehbar. In der anschließenden Befragung der Spielenden stellte sich heraus, dass diese ihr Zeitgefühl verloren hatten. Denn Spielen versetzt in den so genannten Flow, der zu einer anderen Zeitwahrnehmung führt. Während des konzentrierten Spiels verändert sich auch die Raumwahrnehmung. Hierzu wurde im Anschluss ein Film über einen von Computerspielen abhängigen jungen Mann vorgeführt (ARD-Polylux Beitrag *Computerspiel-Junkie*). Die Jugendlichen konnten sich mit der Gefühlswelt des einsamen und unbeliebten Protagonisten des Films, der sich in eine virtuelle Welt flüchtete, zum Teil einfühlen, auch wenn ihnen manches Verhalten extrem erschien. In der gemeinsamen Besprechung setzten sich die Jugendlichen intensiv mit den ernsthaften Konsequenzen von Computerspielsucht auseinander.

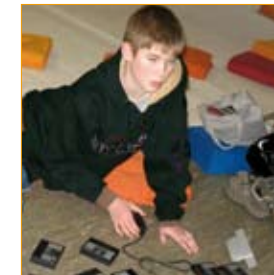


Abschlussgespräch:

Auch zum Abschluss der zweiten Medienwerkstatt waren alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu aufgerufen, ihren Eindrücken oder auch ihren kritischen Anmerkungen Ausdruck zu verleihen. Das Fazit der Gruppe fiel im Bezug auf die Qualität der Referenten, den Ablauf der Veranstaltung sowie die Ergebnisse der Medienwerkstatt äußerst positiv aus. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nahmen das Angebot eines Nachtreffens wahr und bekundeten ihr Interesse, an der Weiterentwicklung der Medienwerkstatt mitzuarbeiten und für das Angebot bei anderen Familien zu werben.

Das außergewöhnlich positive Feedback der Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Medienwerkstatt hat die Vermutung bestätigt, dass gerade im Bereich der generationenübergreifenden Medienkompetenzschulung ein großer Bedarf herrscht. Auch das überregionale Medieninteresse an den Veranstaltungen unterstreicht diesen Befund. So berichteten die Fernsehsender 3sat und Sat1 ebenso ausführlich über die *Generationenübergreifende Medienwerkstatt* wie der SWR in einem Radiobeitrag und die Frankfurter Rundschau in einen ausführlichen Artikel (alle Beiträge auf www.schulhof.tv).

Die Erfahrungen der ersten beiden Medienwerkstätten zeigen, dass die



STIMMEN DER ELTERN

„Ich hatte große Angst, mich zu blamieren, nichts zu können, nichts zu wissen. Auch dass wir einen Film drehen sollten, schreckte mich ab. Aber ich bin froh, dass ich meine Angst überwunden habe.“

Kombination von praktischer und theoretischer Wissensvermittlung äußerst sinnvoll ist, aber – dies ist unübersehbar – das Angebot ist auch mit einem erheblichen Arbeits- und Zeitaufwand verbunden. Wenn die Veranstaltungen erfolgreich verlaufen sollen, erfordern sie zum einen eine strenge Beschränkung der Teilnehmerzahl, zum anderen den Einsatz einer ganzen Reihe von Fachleuten, die neben der Wissensvermittlung dazu bereit sind, die speziellen Erfordernisse einer solchen *Generationenübergreifenden Medienwerkstatt* in ihrer Didaktik zu berücksichtigen. Auch für die Eltern-Kind-Paare bedeutet die Teilnahme an dem Programm eine Anstrengung, denn es handelt sich um ein den Unterricht der Schule ergänzendes Angebot, das Freizeit kostet.



Quellenverweis genügt oftmals nicht als legale Anwendung nach dem Zitatrecht. Hier wurden den Eltern die Rechtspositionen verdeutlicht, so dass sie sie im Gespräch mit ihren Kindern deutlich machen können.

Jeder, der sich im Netz bewegt, hinterlässt Datenspuren. Dies kann insbesondere für Kinder und Jugendliche gefährlich werden, da diese Spuren im Extremfall sogar von Pädophilen zur gezielten Kontaktaufnahme mit den Kindern verwendet werden können. An einem praktischen Beispiel wurde den Eltern verdeutlicht, wie das Zusammenspiel vieler, scheinbar unbedeutender Daten dazu dienen kann, das Persönlichkeitsprofil eines Nutzers zu erstellen.

Die Alternative, die Internetnutzung mit technischen Kindersicherungen zu schützen, ist problematisch. Diese Sicherungen ermöglichen zwar eine gewisse Kontrolle der Computernutzung von Kindern und Jugendlichen, allerdings sind sie auch relativ leicht zu umgehen und vermitteln ein trügerisches Gefühl von Sicherheit. Die Eltern sollten lernen, dass der beste Schutz darin besteht, mit den Kindern eine Vertrauensbasis aufzubauen, umso eine direkte Kommunikation bei Problemen und Fragen zu ermöglichen. Auch das gemeinsame Arbeiten am Computer hilft Kindern und Jugendlichen, eine eigene Medienkompetenz aufzubauen. Auf diesem Weg können Eltern ihren Kindern dann auch Verhaltensweisen bei der Computernutzung vermitteln, etwa dass man beim Surfen und Chatten niemals Adressen und Telefonnummern weitergibt. Auch gibt es verschiedene Angebote im Netz, in denen sich Kinder und Jugendliche relativ sicher bewegen können, wie beispielsweise das Kindernetz des SWR.

Fazit: Die vielen Fragen von Seiten der Eltern dokumentierten ihre große Unsicherheit im Umgang mit dem Medium ‚Internet‘. Die *Generationenübergreifende Medienwerkstatt* konnte viele dieser Fragen beantworten und das Thema „Recht und Jugendschutz im Internet“ war, nach Rückmeldung der Eltern, auch wegen der praktischen Tipps sehr hilfreich.

Der Einsatz lohnt sich aber, wenn er zu einer nachhaltigen Verbesserung der innerfamiliären Kommunikation und einer generationenübergreifenden Kompetenz im Umgang mit den Neuen Medien führt.

Die Medienwelt ist einem stetigen Wandel unterworfen, und gleichzeitig wird ihr Einfluss auf viele Alltagsbereiche immer größer. Die Weiterführung des Konzepts zur *Generationenübergreifenden Medienwerkstatt* im Speziellen sowie eine Ausweitung medienpädagogischer Aus- und Weiterbildungsmaßnahmen im Allgemeinen sind daher sinnvoll und notwendig. Gerade in der schulischen Ausbildung vermissen viele Eltern, dass Medien nicht oder nur ungenügend in die Lehrpläne integriert sind. Neben den Modulen der Medienwerkstatt bieten sich hierbei noch eine Vielzahl von anderen Themenbereichen an: beispielsweise das Radio als Medium der Information und der Musik, das Fernsehen und die Problematik bei der Glaubwürdigkeit von Nachrichten, das Inszenieren von Standardsituationen u.v.m. Lehrerfortbildungen sind in diesem Bereich ebenso unerlässlich wie die Integration dieser Themen in den Schulunterricht und den Wahl-Pflicht-Unterricht in Form von Video-AGs oder Medien-AGs. Auch extern geleitete Veranstaltungen in Projektwochen oder in Wochenend- oder Ferienworkshops sind notwendig, um Kindern ihren Weg in die mediale Zukunft zu erleichtern.

Neben den schulischen Maßnahmen können aber auch außerschulische Initiativen den Bedarf an der Entwicklung von Medienkompetenz decken. Eine wichtige Einrichtung sind MedienKompetenzNetzwerke (im Internet unter www.mkn-online.de), die in Rheinland-Pfalz vom Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur, der Multimediainitiative rlp-inform und der Landeszentrale für Medien und



Kommunikation gefördert werden. Darin vernetzen sich verschiedene Institutionen im Medienbereich, wie der örtliche Offene Kanal, die Medienzentren, die Hochschulen, die Kommunen u.a., um schulische und außerschulische Medienangebote zu entwickeln und anbieten zu können.



nen. Die MedienKompetenzNetzwerke sind dabei auch Anlaufstellen für Themen rund um den Medienbereich, an die sich alle Zielgruppen – Lehrerinnen wie Lehrer, Pädagoginnen und Pädagogen, Schülerinnen und Schüler, Bürgerinnen und Bürger – wenden können.

Eine Ergänzung zu den regionalen MedienKompetenzNetzwerken bietet die Gründung eines Jugendmedienlabors. In diesem können Jugendliche Erfahrungen mit den Medien sammeln, sie ausprobieren und mit Formen und Themen experimentieren. Neben Kursen zu Spiel- oder Dokumentarfilmen, Reportagen, Magazinen, Musikclips, Animationen etc. bietet das Labor die Möglichkeit, sich mit aktuellen crossmedialen Phänomenen in der neuen Medienwelt auseinander zu setzen. Durch die Verknüpfung mit den Hochschulen wird den Jugendlichen Fach- und Hintergrundwissen vermittelt, das sie für die Umsetzung eigener Projekte benötigen.

Mit der *Generationenübergreifenden Medienwerkstatt* hat die universitäre Initiative Medienintelligenz einen Teilbereich für die Arbeit des Jugendmedienlabors entwickelt. Weitere sollen folgen. Hinter all diesen Ideen und Projekten steht das erklärte Ziel, die Medienwelt für Jugendliche begreifbarer zu machen und den Umgang mit den Medien langfristig kompetenter zu gestalten.