



Die Diskussionen um neue Medienangebote konzentrieren sich häufig auf Technologie, wichtig ist, was daraus erwächst.

Foto: DBJR, die projektoren

Wie verändert das Web 2.0 Jugendarbeit?

Alles online, oder was?

Würde sich Jugendarbeit allein danach richten, wo Jugendliche erreichbar sind, müssten schon längst alle in Facebook & Co. vertreten sein. Doch Jugendarbeit läuft nicht einfach nur hinterher – auch nicht, wenn sie sich als aufsuchend versteht. Und so sind die Veränderungen von Jugendarbeit, die mit der fraglos gestiegenen Bedeutung von Web-2.0-Diensten für Jugendliche einhergehen, vieldimensional.

Ausgehend von den zentralen Begriffen der Jugendarbeit „Anerkennung“, „Partizipation“ und „Sozialräume“ werden im Folgenden neue Aufgaben von Jugendarbeit und die Veränderungen, die sie einleiten muss, thematisiert.

Anerkennung

Nicht weil Jugendliche Web-2.0-Dienste nutzen, sondern weil die Erfahrungen darin für deren Identitätsarbeit von Bedeutung sind, muss sich Jugendarbeit mit dem Medienhandeln von Jugendlichen beschäftigen und ihnen bei ihrer Lebensgestaltung mit und durch Medien unterstützende Angebote machen. Dabei erweist sich Anerkennung als zentral. Jugendarbeit muss Arbeitsformen mit dem Web 2.0 finden, die relevante Erfahrungen von Anerkennung für Jugendliche bereithalten. Zugleich muss sie aber auch die Auseinandersetzung mit der Tauglichkeit von jenen Inszenierungsformen im Web unterstützen, die Aufmerksamkeit und Resonanz bringen. Mit einer Präsenz auf Facebook allein kann dieser Anspruch nicht erfüllt werden.

Partizipation

Mit „Sozialen Medien“ werden häufig Chancen für die Partizipation von Jugend-

lichen verbunden. Mitunter wird geradezu ein Automatismus vermutet, dass der Einsatz von Facebook & Co. schon ein Mehr an Partizipation mit sich bringen würde. Doch Online-Partizipation ist kein Selbstläufer und leider entwickeln sich manche gut gemeinten Ansätze zu Fehlformen der Partizipation. Beispielsweise dann, wenn Anfragen von Jugendlichen nicht beantwortet werden oder sie auf Beteiligungsaufrufe durch pädagogische Fachkräfte nicht reagieren, weil sie diese als nicht ernstgemeint einschätzen. Die Formen von Online-Partizipation (sich positionieren, sich einbringen und andere aktivieren) müssen aus Sicht der Jugendlichen thematisch relevant und von anderen anerkannt sein. Unter dieser Maßgabe ergeben sich tatsächlich neue Chancen für Partizipation in der Jugendarbeit mit dem Web 2.0.

Sozialräume

Soziale Interaktionen „on“ und „off“ sind bei Jugendlichen meist eng miteinander verbunden. So werden etwa Konflikte selten nur on- oder nur offline ausgetragen. Die medial vermittelten Interaktionsräume sind als Teilbereiche der Sozialräume von Jugendlichen zu sehen. Für diese kann die Abbildung, Erweiterung, Überlappung oder Eingrenzung charakteristisch sein. Beson-

ders die Überlappung von vormals getrennten Sozialräumen in Web-2.0-Angeboten birgt aufgrund der Sichtbarkeit der Interaktionen für alle Freundinnen und Freunde Herausforderungen und kann zu Konflikten führen. Selten thematisiert wird auch, dass bei manchen Jugendlichen online sozialräumliche Beziehungen nicht abgebildet oder erweitert werden, sondern eine Eingrenzung zu beobachten ist. Eine am Sozialraum orientierte Jugendarbeit muss diese unterschiedlichen Veränderungen von sozialräumlichen Bezügen aufgreifen. Auch die kommerzielle Struktur der bei Jugendlichen beliebten Angebote muss dabei mit Blick auf deren Sozialraumaneignung betrachtet werden. Der von den Firmen geschriebene und auf kommerzielle Ziele gestaltete Code prägt auch die Formen der Sozialraumaneignung im Web 2.0.

Nicht das Web 2.0 verändert Jugendarbeit, sondern Jugendarbeit muss sich selbst verändern, um Jugendliche erstens bei neuen Bewältigungsaufgaben zu unterstützen, dabei zweitens die Potenziale der Interaktionsdienste auszuschöpfen und drittens nicht unreflektiert in kommerziellen Räumen zu agieren. Fünf Schlaglichter auf Veränderungen von Jugendarbeit sollen dies verdeutlichen.

Im Handeln verändern

Jugendarbeit mit Social Media muss Mitsprachemöglichkeiten eröffnen – und Anerkennung ermöglichen. Web-2.0-Angebote bieten Mitsprachemöglichkeiten. Eine Aufgabe von Jugendarbeit ist, Jugendlichen diese Optionen als sinnvolle Instrumente

nahezubringen und relevante Angebote zu gestalten.

Jugendarbeit mit Social Media impliziert Öffentlichkeit (und Offenheit). Auch professionelle Userinnen und User müssen sich mit eigenen Accounts sichtbar machen, wodurch die Frage nach der beruflichen und privaten Rolle im pädagogischen Verhältnis noch virulenter wird. Aber auch Prozesse der Arbeit und deren Ergebnisse werden potenziell von

Literatur zum Weiterlesen

Brüggen, Niels; Schemmerling, Mareike (2013): Identitätsarbeit und sozialraumbezogenes Medienhandeln im Sozialen Netzwerkdienst facebook. In: Wagner, Ulrike; Brüggen, Niels (Hg.): Teilen, vernetzen, liken. Jugend zwischen Eigensinn und Anpassung im Social Web. Baden-Baden: Nomos (BLM-Schriftenreihe Band 101), S. 141-210.

Brüggen, Niels; Ertelt, Jürgen (Hg.) (2011): „Jugendarbeit und social networks“ Grundlagen sowie Beiträge zur Momentaufnahme. Begleitende Online-Publikation zum merz-Themenheft „Jugendarbeit und social networks“ 3/11. Online verfügbar unter www.jff.de/merz/dateien/ePublikation_Jugendarbeit_und_socialnetworks.pdf

Wagner, Ulrike; Brüggen, Niels (2012): Von Alibi-Veranstaltungen und „Everyday Makers“. Ansätze von Partizipation im Netz. In: Lutz, Klaus; Rösch, Eike; Seitz, Daniel (Hg.): Partizipation und Engagement im Netz. Neue Chancen für Demokratie und Medienpädagogik. München: kopaed. S. 21-42.

Internetseiten

Stiftung Digitale Chancen:
www.socialweb-socialwork.eu



Keine Web-2.0-Anwendung ist per se schlecht – es kommt darauf an, Potenziale zu erkennen und zu nutzen.

Foto: Alexander Klaus, pixelio.de

anderen einsehbar. Jugendarbeit muss Tools bereithalten, die gerade in der mobilen Arbeit vertrauliche und verschlüsselte Kommunikation ermöglichen.

Jugendarbeit mit Social Media erfordert eine Auseinandersetzung mit technologiebasierten, kommerziellen Angebotsformen. Jugendarbeit kommt nicht umhin, sich mit den bei Jugendlichen beliebten, fast ausschließlich kommerziellen Angeboten für die eigenen Arbeitszusammenhänge zu beschäftigen. Jugendarbeit mit dem Web 2.0 muss sich mithin immer als Verbraucherbildung verstehen.

Jugendarbeit mit Social Media bedeutet: Netzarbeit ist Arbeitszeit. „Nine to five war gestern – jetzt ist immer“ drückt eine besondere Herausforderung für Jugendarbeit mit dem Web 2.0 aus. Die Frage ist, wie sich die permanente Kontaktmöglichkeit mit sozial verträglichen Arbeitszeiten decken kann und

Jugendlichen diese Regelung transparent gemacht wird.

Jugendarbeit mit Social Media braucht und unterstützt fachliche Vernetzung und Austausch. Nicht zuletzt braucht Jugendarbeit mit dem Web 2.0 kontinuierliche Selbstreflexion und Weiterentwicklung: wegen der rasanten Entwicklung auf der Angebotsseite, wegen neuer Entwicklungen im Medienhandeln von Jugendlichen, wegen Erfahrungen mit neuen Ansätzen in der Arbeit. Auch hier bietet Social Media ein Potenzial für den Austausch und die Vernetzung von Fachkräften, unter anderem in der Facebook-Gruppe „Medienpädagogik“ und weiteren einschlägigen Angeboten, wie das Projekt „social web – social work“ der Stiftung Digitale Chancen.

Niels Brüggen,
JFF – Institut für Medienpädagogik

Online-Zeitung leicht gemacht

Die papierlose Zeitung

„News for you“ heißt die Online-Schülerzeitung des Schuljahres 2012/2013 an der Mittelschule an der Walliser Straße. In Kooperation mit dem Intermezzo haben die Schülerinnen und Schüler der AG Presse an mehreren Montagen ihre Artikel und Beiträge ins Netz gestellt.

Schon seit Längerem gab es keine Schülerzeitung mehr an der Schule, die dann auch in Druck ging. Da die AG Presse immer wieder Material für die Website der Schule beisteuerte, lag die Idee nahe, diese Unterlagen für eine eigene Online-Zeitung zu nutzen. Die betreuende Lehrerin und die Schülerinnen und Schüler nahmen die Idee begeistert auf.

Erster Schritt zur Online-Zeitung war die Auswahl der zu verwendenden Plattform. Sie sollte einfach zu bedienen sein, um den Jugendlichen die Möglichkeit zu bieten, selbständig zu arbeiten, und um der betreu-



Auch bei einer Online-Zeitung heißt es, in die Tasten greifen.

Foto: Thorben Wengert, pixelio.de

enden Lehrerin die Verwaltung der Zeitung einfach zu machen. Die Wahl fiel auf die Blog-Plattform Wordpress.

Nach erstem Ausprobieren der Blog-Software durch die Schüler/innen im Intermezzo konnten diese gleich die anstehenden Aufgaben verteilen. Die Unterscheidung von statischen Seiten und Blog-Einträgen bei Wordpress half, die Inhalte zu strukturieren. Wichtige Beiträge – wie „über uns“ oder das

Impressum – sollen und müssen für die Besucherinnen und Besucher der Online-Zeitung leicht erreichbar sein. Die ersten Artikel und Seiten waren schnell eingestellt. Ein Name für die Zeitung wurde gefunden, als Grafik erstellt und in Form des Titels in die Seite eingebunden. Im Laufe der Zeit entstanden weitere Artikel und ein erstes Interview.

Am Ende konnte die Zeitung als eigenständiger Teil in die Website der Schule eingebunden und einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.

Das Ziel, den Jugendlichen eine Möglichkeit zu bieten, ihre Artikel zu veröffentlichen, war erreicht. Sie konnten sich als Produzierende sehen und lernten mit Wordpress eine mögliche Plattform für eigene Projekte kennen. Und das Wichtigste: Alle waren mit großer Freude bei der Sache.

Wolfgang Haberl, Intermezzo, KJR

Gefahren und Vorteile der Online-Vernetzung

Macht „online“ dumm?

Nein, es ist kein Neuland mehr, das wir mit Web-2.0-Anwendungen betreten. Und grundsätzliche Bedenken bei Eltern und Erzieher/innen sollten längst überwunden sein. Dennoch kommt es immer wieder zu Missverständnissen und falschen Bewertungen, wenn es um Chancen und Grenzen der Online-Vernetzung geht. Wir haben zwei Fachleute zum klärenden Gespräch geladen.

Was habt ihr beruflich und privat mit dem sogenannten Web 2.0 zu tun?

Cornelia Walter: Ich bin seit letzten November beim Kreisjugendring München-Stadt (KJR) Projektleiterin für Web 2.0. Zuvor war ich als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Uni und hatte mich dort vor allem mit der Nachrichtennutzung von Jugendlichen im Zeitalter von Social Media befasst. Das Ergebnis war, dass Jugendliche Social Media nicht nutzen, um sich über Politik und Nachrichten zu informieren. Sie verabreden sich eher darüber, organisieren ihren Tag. Aber: Es besteht die Chance, via Social Media auf Themen aufmerksam zu machen, die sie bewegen. Heute arbeite ich mit Multiplikator/innen, erarbeite Web-2.0-Projekte und berate pädagogische Fachkräfte, die sich im Web 2.0 bewegen wollen.

Martin Groß: Als aktives Mitglied im Chaos Computer Club (CCC) würde man vielleicht in einem solchen Interview erwarten, dass ich soziale Netzwerke grundsätzlich ablehne und dafür vor allem den Datenschutz anführe. Tatsächlich sehen wir diese Vernetzungsportale kritisch – entdecken darin aber durchaus enorme Potenziale für Kinder und Jugendliche.

Ist von Web 2.0 die Rede, schwingt bei Eltern und Pädagog/innen sofort Skepsis und Zurückhaltung mit. Warum?

Cornelia: Die Landschaft von Hard- und Software ist unübersichtlicher geworden. Diese Vielfalt und Geschwindigkeit der Entwicklung ist oft beängstigend. Es bleibt



Martin Groß



Cornelia Walter

nichts weiter übrig, als sich ständig damit auseinanderzusetzen. Beispiel Mobbing im Internet: Mobbing gibt es auch face to face auf dem Schulhof. Cyber-Mobbing hat zwar eine deutlich höhere Reichweite – aber die Prinzipien sind die gleichen. Nicht das Internet ist schuld am Mobbing. Wichtiger ist, zu fragen, warum Mobbing entsteht.

Gefahren und Chancen liegen also nicht im Medium selbst?

Cornelia: Viele Jugendlichen wissen nach wie vor nicht, welche Risiken es im Bereich der Datensicherheit gibt. Andererseits sehen wir, dass die meisten Jugendlichen soziale Medien nur konsumierend nutzen. Dabei bieten sich schier unendliche Möglichkeiten, um mithilfe der sozialen Medien auf eigene Interessen hinzuweisen.

Martin: Die Wahrnehmung als problematisches Medium speist sich wohl aus einigen spektakulären Fällen – Stichwort Kindesmissbrauch oder eben Mobbing. Tatsächlich haben Anbieter in der Vergangenheit gravierende Fehler gemacht; „Whatsapp“ hat beispielsweise die Sicherheit von Anwenderdaten sträflich vernachlässigt. Technische und inhaltliche Sicherheit sind eine Nagelprobe für die Akzeptanz von Social Media.

Welche konkreten Gefahren und Chancen für Kinder und Jugendliche seht ihr?

Cornelia: Problematisch ist, dass der Fokus oft auf den Risiken liegt, die vorhandenen Chancen werden daher nicht wirklich erkannt und genutzt. Social Media bieten die Voraussetzungen, um selbstbestimmt eigene Interessen zu artikulieren und auch durchzusetzen. In München haben wir im KJR zum Beispiel eine themenspezifische Stadtrallye mittels sozialer Medien organisiert. Die Jugendlichen lernen dabei, Interessengemeinschaften und Koalitionen zu bilden.

Die größte Gefahr sehe ich darin, dass wir bei der Förderung von Medienkompetenz Jugendlicher der Realität hinterherhinken.

Kümmert sich der CCC um Fragen der Medienkompetenz?

Martin: Für den CCC ist wichtig, Medienkompetenz zu schulen; die gibt es nicht qua Geburt. Wir organisieren seit einigen Jahren das Angebot „Chaos macht Schule“ und gehen dazu an Schulen, um zu zeigen, wie sich das persönliche Verhalten im Internet auswirkt. In Kooperation mit den Einrichtungen der Lehrkräfte-Aus- und Weiterbildung bieten wir solche Seminare bereits in der jeweiligen Ausbildungsphase an. Die älteren Lehrkräfte und die Eltern sind oft in ihrem Wissen vor zehn, fünfzehn Jahren stehengeblieben.

Inzwischen sprechen Fachleute von Web 3.0 und 4.0. Gibt es Erkenntnisse, wie sich die Verlagerung von Kommunikation in den Online-Bereich langfristig auswirkt?

Cornelia: Einzelne Langzeitstudien zur grundsätzlichen Nutzung von Web 2.0 gibt es, umfassende Studien zu langfristigen Entwicklungen kann es aber aufgrund der kurzen Zeit, in der es das Web 2.0 gibt, nicht geben – wohl aber Untersuchungen von Teilaspekten wie eben zur Nachrichtennutzung. Fest steht, dass das Agieren in sozialen Netzwerken die Grundbedürfnisse von Menschen nicht verändert, sondern eher bedient. Menschen wollen sich vernetzen, sich austauschen und Neuigkeiten erfahren ... Digital Natives verlernen nicht andere Kulturtechniken – etwa die Fähigkeit zum persönlichen Gespräch.

Martin: Ich bin davon überzeugt, dass es Quatsch ist, davon zu sprechen, dass das Internet und Social Media per se dumm machen, die Jugend gefährden. Solche kulturpessimistischen Diskussionen gab es wohl auch schon damals, als der Fernseher massenhaften

Einzug in die Wohnzimmer fand. Die waren damals so falsch wie heute.

Medien sind und bleiben also immer das, was die Gesellschaft ihnen an Kontext bietet?

Martin: Ich denke, dass von Medien an sich keine Gefahren aber auch keine Chancen ausgehen. Entscheidend ist, was man damit tut. In diesem Sinne sehe ich eine Verschiebung der Kompetenzen bei Kindern und Jugendlichen. Eine Trennung zwischen realer und digitaler Welt gibt es für diese Generation nicht mehr. Jugendliche verschmelzen beides und erfinden so gegebenenfalls neue Werkzeuge zur Lebensbewältigung.

Aber auch hier spannt sich der Bogen zur Medienkompetenz: Wenn eine neue Kompetenz die Online-Recherche ist, muss der jungen

Generation vermittelt werden, wie es um die Glaubwürdigkeit von Quellen bestellt oder wie mit dem Urheberrecht umzugehen ist.

Welche pädagogischen Prozesse sind dazu notwendig?

Cornelia: Alle, die an Erziehung beteiligt sind – Eltern, Schule und Jugendarbeit –, müssen sich mit der Materie auskennen. Beim KJR realisieren wir das unter anderem durch Schulkooperationen und Projekten zur Medienkompetenzförderung. Die Chance der Jugendarbeit ist es sicher, dass sie flexibler ist in der Gestaltung entsprechender Angebote, weil hier das Selbstbestimmte überwiegt und es keine festen Curricula gibt.

Ein Verteufeln sozialer Medien ist also kontraproduktiv?

Martin: Ältere und jüngere Menschen müssen lernen, sich der Möglichkeiten des Web 2.0 zu bedienen und im eigenen Interesse zu nutzen. Nicht nur konsumieren, sondern selbst darin agieren. Was die Zukunft von sozialen Netzwerken angeht, denke ich, dass es in den nächsten Jahren einige Nutzer geben wird, denen ihre Privatsphäre wieder wichtig wird. Einen kompletten Rückzug aus dem Netz wird es wohl nicht geben.

Cornelia: Ich wünsche mir, dass dieses Thema Gegenstand breiter gesellschaftlicher Debatten wird, die nicht nur darum kreisen, welchen Gefahren wir ausgesetzt sind, sondern wie damit nicht zuletzt das demokratische Gemeinwesen wachsen kann.

Interview: Marko Junghänel

Politische Bildung mit dem Wahl-O-Mat

Teilhabe ist auch digital

Die Interessen von Kindern und Jugendlichen finden in der Politik nur in geringem Maße Beachtung. Das verwundert nicht, denn junge Menschen sind nur eine sehr kleine Zielgruppe von Politik, zumal ein nicht unerheblicher Teil seinen Interessen und Anliegen nicht über Wahlen Ausdruck verleihen kann. Die Jugendarbeit zeigt hingegen, dass junge Menschen die Gesellschaft mitgestalten wollen und können.

Der Bayerische Jugendring (BJR) verfolgt seit über 65 Jahren das Ziel „... junge Menschen zur aktiven Mitgestaltung der freiheitlichen und demokratischen Gesellschaft zu befähigen ...“ (Satzung des BJR), und setzt sich dafür ein, dass jungen Menschen die Möglichkeit politischer Teilhabe zugestanden wird.

Viele junge Menschen sind jedoch von der zentralen Teilhabemöglichkeit – den Wahlen – ausgeschlossen. Die Jugendforschung geht davon aus, dass ab dem zwölften Lebensjahr die psychosoziale Entwicklung junger Menschen moralische und politische Urteile ermöglicht. Deshalb fordert der Bayerische Jugendring eine Absenkung des aktiven Wahlrechts auf 14 Jahre, damit jungen Themen in der Politik mehr Beachtung geschenkt wird.

Jugendlichen eine Stimme geben

Neben der Möglichkeit der Teilnahme an Wahlen ist es für das Funktionieren eines politischen Systems zudem von zentraler Bedeutung, dass zwischen den Wahlterminen eine Rückbindung der politischen Akteure an die Meinungen und Interessen der Bürgerinnen und Bürger gewährleistet wird. Dies leisten auf repräsentativ-demokratischem Wege die Strukturen der Jugendarbeit in

Bayern, die die Interessen der Jugendlichen gegenüber der Politik artikulieren. Der BJR ist jedoch der Ansicht, dass diese zentralen etablierten Mitwirkungsmöglichkeiten der Jugendarbeit durch Beteiligungsoptionen in allen Lebensbereichen Jugendlicher und in den Gemeinden vor Ort ergänzt werden sollen. So forderte der 141. Hauptausschuss des BJR im Herbst 2012 unter anderem eine stärkere Demokratisierung des Alltags junger Menschen, vor allem in Schule, Hochschule und Betrieb sowie die Schaffung einer

Kindern und Jugendlichen durch ein breites Angebot an außerschulischer politischer Bildung. Im Vorfeld der bayerischen Landtagswahl 2013 beteiligte sich deshalb der BJR zusammen mit der Bayerischen Landeszentrale für politische Bildungsarbeit und der Bundeszentrale für politische Bildung an der Erstellung eines Wahl-O-Mat, den bis zum Wahltag knapp 1,2 Millionen Personen online genutzt hatten.

Analog und digital verbinden

Der Wahl-O-Mat ist ein Frage-Antwort-Tool, das die individuellen Standpunkte mit denen der zur Wahl antretenden Parteien abgleicht und Unterschiede in den Parteiprogrammen herausstellt. Zahlreiche Begleitangebote, wie Informationen über die Parteien und politischen Themen, ermöglichen eine differenzierte Auseinandersetzung mit den relevanten Themen – das alles auf spielerische Weise.

Der Wahl-O-Mat ist das Online-Angebot im Vorfeld von Wahlen, das junge Menschen dabei unterstützen soll, sich über Politik zu informieren, Interesse an gesellschaftlichen Zusammenhängen zu entwickeln und Kenntnisse über Parteien und relevante Themen zu erlangen. Politische Bildungsangebote im Netz bieten viele neue Möglichkeiten – können jedoch nur eine Ergänzung zu den klassischen Angeboten sein. Denn einerseits erreichen Online-Angebote nur bestimmte Zielgruppen, andererseits leben pädagogische Lernsituationen von persönlichen Interaktionen. Das zeigt auch der Wahl-O-Mat: Über 70 Prozent der Nutzerinnen und Nutzer geben an, sich über ihr Ergebnis unterhalten zu wollen.

Regina Renner,
Bayerischer Jugendring



Foto: bpb

rechtlichen Grundlage für die Partizipation junger Menschen auf kommunaler Ebene. Dabei ist es dem BJR zentrales Anliegen, dass bei jeglicher Einbindung junger Menschen in die Entscheidungsfindung ein möglicher Missbrauch dieser Strukturen als öffentlichkeitswirksame „Show-Veranstaltungen“ und eine Instrumentalisierung der Interessen der Jugendlichen zu verhindern ist.

Ein wichtiger Baustein zur politischen Beteiligung ist das Wissen über Politik. Die Jugendarbeit in Bayern unterstützt die differenzierte Reflexion und Urteilsbildung von

Forschungsbericht: Mädchenfreundschaften unter dem Einfluss sozialer Medien

*ich liebe dich!! ♥♥♥

Beste Freundinnen können über alles reden; sie lachen, lästern und telefonieren stundenlang. Ihre Umarmungen zeigen, wie unzertrennlich sie sind. In der Jugendforschung entstand für diese stereotypen Interaktionsmuster der Begriff Face-to-face-Freundschaft. Mädchen konstituieren ihre Freundschaft über intime Gesten und gemeinsame Geheimnisse. Sie schaffen eine exklusive Sphäre und demonstrieren so Verbundenheit.

Das Forschungsprojekt zeigt, dass sich unter dem Einfluss der sozialen Online-Netzwerke Beziehungshandeln und Identitätskonstruktion in Mädchencliquen stark verändert haben. Zwar erwähnen unter anderem die JIM-Studien, dass 12- bis 16-jährige Mädchen die aktivste Nutzer-Gruppe bilden, aber wie diese Mediennutzung aussieht, wird kaum dargelegt. Seit etwa 2007 hat sich ein Kult um die glamouröse Selbstinszenierung mit einer allerbesten Freundin etabliert. Die Standardisierungen dieses Kults zeigen als herausragendes Moment des jeweiligen Online-Profiles eine als Liebesbeziehung stilisierte Mädchenfreundschaft. Beste Freundinnen markieren ihren Beziehungsstatus als „miteinander verheiratet“, und enge Freundinnen werden in den Freundeslisten als Schwestern geführt. Mädchen küssen sich auf Profilfotos und nennen sich nur *Schatzi* und *Engel*, *Seelenverwandte* und *Ehefrau*. Sie projizieren Liebeslieder und -filme auf ihre Freundschaft, und *ich liebe dich* ist der beliebteste Gruß. Ein großer Teil der Beziehungsarbeit findet in den öffentlichen Bereichen des virtuellen Raums statt. Für die Gleichaltrigen des sozialen Umfelds werden so einzigartige Mädchenfreundschaften inszeniert.

Social-Media-Formate umfassen die Gruppe der 12- bis 16-jährigen Schülerinnen nahezu vollständig und lassen sie als Kollektiv in Erscheinung treten. Individuelles Beziehungshandeln als Freundin wird automatisch auch Teilnahme am Kult „beste Freundin“. Kaum ein Mädchen kann sich der Faszination, die *wunderhübsche* Profilbilder und emotionale Beziehungsphrasen ausüben, entziehen. In aller Regel übernimmt die Peergroup die Vorgaben des Kults als Muster und Maßstab für eine selbstreferentielle Inszenierung. Da sämtliche Mädchen dieses Alters in nahezu identischer Form ihre Gefühle für die Freundin inszenieren, stellt sich die Frage, wie ernst solche Liebesbekundungen gemeint sein können. Bei näherem Betrachten medialer und gesellschaftlicher Hintergründe wird klar, dass die Mädchen ihr Beziehungshandeln kaum als Inszenierung und Kult, sondern als authentischen und individuellen Ausdruck ihrer Gefühle wahrnehmen.



Beste Freundinnen teilen die On- und die Offline-Welt

Foto: Jens Roth, pixelio.de

Folgende Einträge schreibt im Jahr 2008 eine vierzehnjährige in das Gästebuch ihrer Freundin (Texte im Original übernommen):

*schatziLaiin ...
ich bin so froh das ich dich habe ...
duu bist mir einfach so wichtig ...
was wir immer für ne scheiße machen ganz ehrlich ...
wir haben immer irgentwas zum lachen ...
lach ich bin einfach so dankbar das ich dich habe ...
was würde ich denn nur ohne dich machen?
du bist immer für mich da wenn was ist ...
und du weißt das ich auch immer für dich da bin ...
du kannst weger ALLEm zu mir kommen ...
du weißt einfach alles über mich ...
ich kann dir alles sagen ...
ich bin soo froh das ich dich habe ...
ich Liiebe diich schatziiii
AAAAAaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aa..ller beste Freundiis ... <3*

*Schatz ...<3
was wir alleine nicht schaffen das schaffen wir dann zusammen ..! ich bin immer für dich da egal was ist ...
du bist was ganz besonderes in meinem leben ...
ich kann nicht mehr ohne dich ...
weil du bist sogesagt einer der größten teile in meinem Leben ...
ich geb dich um nichts in der welt mehr her ...
ich werde immer bei dir sein schatz ...
auch wennich das manchmal nicht zeigen kann ...
ich Liebe dich über alles <3
Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa...
ller beste freundiis. <3*

Dem Sog kann sich keine entziehen

Online-Communities waren der Motor für diesen Emotionalisierungsprozess. Sie bilden den sozialen Raum Klassenzimmer/Pausenhof ziemlich exakt ab und machen den Status quo einzelner Beziehungen stets abrufbar. Mädchen stöbern aufmerksam durch die Profile und Gästebücher ihres Umfeldes und vergleichen ihre Freundschaften. *Deine Freundin ist vielleicht goldwert, aber meine ist unbezahlbar!* Enge Umarmungen auf Fotos und eindringliche Liebesbotschaften erzielten über ihre mediale Sichtbarkeit für die gesamte Jahrgangsstufe eine derartige Sogwirkung, der bisher noch keine andere Generation ausgesetzt war. In kurzer Zeit entstand ein emotionales Niveau auf Bildern und in Texten, das eher an romantische Beziehungen erinnert und durch serielle Gleichförmigkeit hervorsteicht.

Dass 2004 ein *hdl* und *bussi* in einer SMS noch das höchste der Gefühle war und wenige Jahre später Phrasen wie *ich liebe dich* und *ich bin immer für dich da* in jedem Eintrag stehen, liegt nicht allein an den medialen Gegebenheiten. Beste Freundinnen machen den virtuellen Raum schließlich erst zur Bühne für ihre Freundschaften.

Das deutschlandweit im Netz gezeigte extreme Bindungsverhalten zwischen Freundinnen ist Symptom einer grassierenden Gleichaltrigenorientierung. Je mehr Zeit in Peergroups verbracht wird, umso intensiver und notwendiger wird die Bindung an eine beste Freundin. Die in der Forschung beschriebene schrittweise Abnabelung von der Familie entspricht kaum noch der Realität, in einer Gesellschaft, in der Ganztagsbetreuung flächendeckend ausgebaut wird, Mütter Vollzeit arbeiten müssen und das Beziehungsverhalten von Eltern ihren Kindern immer weniger Sicherheit bietet.

Familiale Beziehungen geraten für Teenager oft abrupt an den Rand der Wahrnehmungs- und Interessenssphären, während die Clique zum Bindungsbiotop und zur Kuschelzone wird. Mädchen, die entsprechend aufeinander fixiert sind, meinen es ernst, wenn sie schreiben: *ich will dich NIE verlieren. hörst du NIE!!! ich Liebe dich ... <3*

Ab 2010 hat Facebook kleinere Online-Communities, aber auch das bekanntere schülerVZ vom Markt verdrängt. Auf Facebook spielt vor allem das Liken und Kommentieren von Fotos eine große Rolle: *du bist einfach die wunderhübscheste Zwillingsschwester die ich habe ♥♥* Ein Wettlauf um die Gunst der Clique und der gesamten Jahrgangsstu-

fe beginnt. Wird das neue Profilbild einer Freundin kommentiert *wunderschööön *__* ich liebe dich!! ♥♥♥♥*, bleibt die umgehende Antwort nicht aus: *danke :DD ich diiich auch du schönheit ! ♥♥♥♥*

Martin Voigt, Institut für Deutsche Philologie der LMU München

Offene Kinder- und Jugendarbeit und der technische Wandel

Brauchen wir wirklich noch Computer?

Jeder zweite Jugendliche geht mittlerweile unterwegs online. Fast 90 Prozent aller Smartphone-Besitzer/innen nutzen eine Daten-Flatrate. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, ob wir mit unseren Standrechnern noch auf der Höhe der Zeit sind, wo doch mittlerweile alle einen Computer in der Hosentasche mit sich herumtragen.

Ähnlich wie bei anderen Entwicklungen, die das Internet betreffen, will man auch im Bereich der Jugendarbeit schnell nachziehen. Jugendlichen das bieten, was sie vermeintlich fordern – um in ihre Lebenswelt vorzudringen und sie zu erreichen. Bedeutet das, dass wir beispielsweise in den Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit W-LAN anbieten müssen, Websites auch als mobile Versionen zur Verfügung stellen und Smartphones sowie Tablets vorhalten? Hier müssen die Verantwortlichen prüfen und dürfen keine vorschnellen Entscheidungen treffen. Denn das technische Angebot allein führt nicht zwingend zum Ziel.

Die Technik ist nur Vehikel

Die eigentliche Herausforderung ist nicht technischer Natur, sondern Aufgabe ist, mit den Jugendlichen beim Wissen über die mediale Welt gleichzuziehen. Nur dann können passende Angebote entwickelt, pädagogische Standpunkte vertreten und die Jugendlichen unterstützt werden. Pädagog/inn/en müssen sich also ein Grundverständnis für das Web 2.0 aneignen. Dazu kann gehören, dass sie selbst zunächst ein Smartphone besitzen und dessen Möglichkeiten ausprobieren. Man muss selbst Apps testen, um deren Risiken und Möglichkeiten abzuwägen. Genau das sollte Jugendlichen vermittelt werden: Kosten und Nutzen der Angebote abzuwägen und danach zu entscheiden, ob und wie sie das Web 2.0 nutzen wollen.

Selbstverständlich brauchen die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter Smartphones, Tablets und W-LAN in den Einrichtungen, wenn sie das dem pädagogischen Ziel näherbringt. Für jede Pädagogin, jeden Pädagogen und für jede Einrichtung kann das allerdings ein anderes Ziel sein, das andere Mittel und Wege erfordert.

Tablets und Smartphones lassen oft vergessen, dass sie nur eingeschränkte Tools



Ist das Zeitalter der stationären Rechner samt altmodischer Bedieninstrumente vorbei?

Foto: pauline, pixelio.de

bieten, um kreativ zu sein. Nicht die Anschaffung mobiler Geräte ist das Ziel, sondern das, was geschehen soll. Wir dürfen traditionelle Medien auf keinen Fall vernachlässigen, denn oft sind sie es, die die Basis für erfolgreiche medienpädagogische Angebote bilden. Sie sind es, die sich mittlerweile selbst von analogen zu digitalen Medien entwickelt haben, wie die Online-Ausgaben von Zeitungen, die Mediatheken oder YouTube-Kanäle zeigen. Inhalte, die hier geteilt werden, werden „traditionell“, das heißt mit Kameras und Textverarbeitungsprogrammen hergestellt. Aus pädagogischen Gründen ist es daher sinnvoll, auch zukünftig einen Computerraum zu betreiben und beispielsweise eine Kamera zur Verfügung zu stellen. Denn es geht darum, Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit zu bieten, auf verschiedene Weise selbst zu Produzenten von Medieninhalten zu werden. Wir müssen ihnen zudem ermöglichen, diese selbst erstellten Inhalte in ihre Lebenswelt einzubauen, zu der auch das Web 2.0 gehört.

Konzept geht vor Online-Euphorie

W-LAN sollte es in den Einrichtungen also geben, um diese Möglichkeiten zu schaffen. Bevor man online geht, müssen ein paar Fragen geklärt sein. Wie kann man das technisch umsetzen, wie ist die Rechtslage und vor allem, wie gehen wir pädagogisch damit um? Ein Konzept muss her. Das W-LAN in den

Einrichtungen muss einen pädagogischen Mehrwert mit sich bringen. Hier soll nicht nur gechattet und mal schnell Facebook gecheckt werden, sondern Jugendliche bekommen in den Einrichtungen medienpädagogische Begleitung, Informationen über die Möglichkeiten, die das Web 2.0 bietet, und Hilfe bei der Umsetzung eigener Projekte.

Für mobile Versionen der Internet-Auftritte unserer Websites ist es noch zu früh. Denn was nützt eine Einrichtungs-App oder mobile Version, wenn sie nicht regelmäßig gepflegt wird und sie niemand nutzt. Bis es so weit ist, ist es sinnvoller, die Website und Facebook-Seite aktuell und attraktiv zu halten. Denn allen Unkenrufen zum Trotz nutzen Kinder und Jugendliche noch immer Facebook. Auch unter Google Maps, das sicher nicht kritik- und gedankenlos genutzt werden sollte, muss die Einrichtung auffindbar sein. Jugendliche suchen darin nach Orten, wo sie zusammensein und sich kreativ ausleben können.

Wir müssen wissen, was wir wollen, um uns dann gezielt den technischen Herausforderungen zu stellen. Es kann also durchaus sein, dass wir beispielsweise bald über einen gemeinsamen Server für Online-Turniere diskutieren. Dann können wir das Für und Wider abwägen und eine Entscheidung über die Umsetzung treffen. Bis dahin ist es aber noch ein weiter Weg.

Cornelia Walter, Projektleitung Web 2.0, KJR

Soziales Training oder Jugendarrest

Korrekt im Netz

Im November 2012 erreichte das Café Netzwerk eine Anfrage der Jugendgerichtshilfe. Die Behörde suchte einen Kooperationspartner für ein Projekt mit jugendlichen Straftäterinnen und Straftätern aus dem Bereich „Cyber-Crime“, Schwerpunkt Cyber-Mobbing. Straffällig gewordene Jugendliche erhalten dabei die Auflage, an einem an einem Training unter dem Namen „Korrekt im Netz“ teilzunehmen.

Die Maßnahme wird durch einen mit den Jugendlichen geschlossenen Vertrag verbindlich. Bei Nicht-Teilnahme müssen die Jugendlichen in den Jugendarrest. Die Vor- und Nachbereitung erfolgt durch Mitarbeiter/innen der Jugendgerichtshilfe. Ziele des Trainings sind die Anregung und Förderung sozialer, empathischer und medialer Kompetenzen sowie die Entwicklung von Präventionsstrategien und ein verantwortungsvoller Umgang mit dem Medium Internet. Darüber hinaus soll eine kritische Reflektion des eigenen Verhaltens eingeübt werden.



Viele Jugendliche erschrecken zunächst darüber, welche Folgen Cyber-Mobbing haben kann.

Das Café Netzwerk als medienpädagogische Facheinrichtung – ausgestattet mit technischem Equipment, pädagogischem Know-how rund um mediale Themen – entsprach den gewünschten Anforderungen. Nach Klärung der Formalien wurden drei Wochenenden für das Jahr 2013 terminiert und ein Konzept erarbeitet. Als zusätzlichen Partner konnte

* Als Cyber-Crime bezeichnet man weitläufig die Computer- bzw. Internet-Kriminalität, die in den letzten Jahren stark zugenommen hat und sich durch viele Delikte „auszeichnet“, Kreditkartenbetrug, unlautere Werbung, Urheberrechtsverletzungen, Verbreitung von gewaltverherrlichenden Materialien, der Verbreitung illegaler Pornografie oder extremistischer Propaganda Identitätsdiebstahl, Beleidigungen in extremer Form bis hin zum Cyber-Mobbing.



Offene Fragen regen zum Entdecken an.

Fotos: Café Netzwerk

ein Polizeibeamter im Kriminalfachdezernat Kommissariat 105 (Prävention Neue Medien) gewonnen werden, der sich bereit erklärte, über rechtliche Aspekte zu informieren. Im Juni 2013 fand das erste Trainingswochenende im Café Netzwerk statt.

Aufgrund der bekannten Delikte – von Scheckkarten-Betrug über Beleidigung (Cyber-Mobbing) bis zur Ankündigung einer Straftat via Facebook – waren wir über das positive Sozialverhalten der Teilnehmenden mehr als überrascht: Zehn Jugendliche zwischen 15 und 21 Jahren, die eher höflich und beinahe schüchtern wirkten, nahmen am sozialen Training teil. Das verdeutlicht, dass in der Anonymität des Netzes ganz anders agiert wird, als im realen Leben.

„Geht mit dem Programm an die Schulen!“

Interessant waren die Angaben der Jugendlichen zu ihren Erwartungen: „Ich möchte lernen, wie man richtig mit dem Computer umgeht“, „Ich will diesen Fehler nicht noch mal machen“ oder „Wie funktioniert eigentlich Facebook?“ zeigten, dass es durchaus um grundsätzliche Probleme ging.

Das Thema Cyber-Mobbing ermöglichte einen raschen Zugang zu den Jugendlichen, da offensichtlich die Mehrzahl der Teilnehmenden bereits Erfahrung damit gemacht hatte. Während der Rollenspiele wurde Persönliches preisgegeben – nach dem gemeinsamen Anschauen eines Films über die 15-jährige Kanadierin Amanda Todd, die sich nach jahrelangem Cyber-Mobbing umgebracht hatte, wurde es ganz still und die Betroffenheit unter den Jugendlichen war groß.

Bei der Flipchart-Rallye mussten die Teilnehmenden vier große Plakate mit gesichtslosen Figuren als Täter, Opfer, Zuschauer und Mitläufer bemalen und begründen, warum diese Figur gerade diese Rolle hat. Das führte

zu kontroversen Diskussionen und bei der Auswertung kamen wertvolle und überraschende Statements: „Der ist Täter, wegen seines fehlenden Sozialverhaltens“. Bei der Opferfigur gab es häufig die Zuschreibung „Streber eben“, „uncooler Typ“, „der ist beschissen angezogen“. Anschließend erstellten die Jugendlichen gemeinsam einen Verhaltenskodex.

„Wir gehen respektvoll miteinander um, wir helfen den Schwächeren und achten andere“, waren nur drei von 15 Verpflichtungen, die sich die Jugendlichen selbst auferlegt hatten. Besonderes Interesse galt dem lebendigen und praxisnahen Vortrag zu rechtlichen Aspekten des Cyber-Mobbing. Die Reaktionen folgten unmittelbar: „Ich wusste gar nicht, dass das auch strafbar ist“.

Bei Facebook & Co hatten die Teilnehmenden die Möglichkeit, ihr Profil zu überprüfen und die Privatsphäre-Einstellungen zu korrigieren.

Zum Abschluss des Wochenendes konnten die Jugendlichen mit der Methode Fish Bowl in einer nachgestellten Pressekonferenz das in zwei Tagen erlernte Expertenwissen wiedergeben. Dazu mussten sie sich den Fragen eines Journalisten, einer Mutter und eines Lehrers stellen. Was kann man tun, wenn sein Kind gemobbt wird? In der Klasse gibt es einen Mobbingfall – ist das strafbar? Die Fragen wurden zwar zögerlich aber mit Sachverstand beantwortet.

Das Feedback der Jugendlichen nach dem Training fiel sehr positiv aus. „Ihr habt uns wie normale Menschen behandelt, fühlte mich angenommen und ernst genommen.“ „Ich habe viel gelernt.“ „Ich würde nochmals mitmachen.“ Die Aussage einer 19-Jährigen hat mir besonders gut gefallen: „Geht mit dem Programm an die Schulen in die 5. Klassen, damit die nicht die gleichen Fehler machen wie wir.“

Elisabeth Schmitt, Café Netzwerk, KJR

Mobile Stadtrallye für Mädchen

Bewährte Methode im neuen Gewand

Stadtrallyes mit Kompass oder Karte waren vor allem in den 1970er Jahren eine häufig eingesetzte Methode in der Kinder- und Jugendarbeit. Kinder und Jugendliche hatten so die Möglichkeit, ihren Stadtteil kennenzulernen und kognitive sowie soziale Fähigkeiten einzuüben.

Noch immer bietet die Rallye als Spielform viele Möglichkeiten, Kindern und Jugendlichen im Kontext eines sozialpädagogischen Angebots ihre Stadt näherzubringen und sie über verschiedene Themen zu informieren. Jedoch sollten diese so attraktiv wie möglich gestaltet sein und sich an der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen orientieren.

Im Projekt „Mobile Stadtrallye für Mädchen“ hatten die Teilnehmerinnen die Möglichkeit, ihre Stadt mit einer App auf dem Smartphone oder Tablet zu entdecken. Die Idee war, Mädchen mittels einer Rallye über für sie wichtige Anlaufstellen zu informieren und Frauen aus der Münchner Stadtgeschichte kennenzulernen. Zusätzlich sollte der Mobilitätsgedanke von Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) vermittelt werden. In diesem Sinne hieß es, die Strecke zu Fuß, mit öffentlichen Verkehrsmitteln und City-Rollern zu bewältigen. Besonderheit: Für das Projekt wurde die App „Actionbound“ eingesetzt. Mit dieser mobilen Anwendung können eine Schnitzeljagd, Rallyes oder Stadtführungen erstellt und gespielt werden. Die private Nutzung ist kostenfrei, für Firmen und öffentliche Einrichtungen wird ein Beitrag erhoben.



Bekannte Frauen und Frauengeschichten waren das Ziel der Stadtrallye – unter anderem auch die Bavaria.

Foto: Michael Nagy, Presseamt, Stadt München

Entdecke deine Stadt!

Los ging es an einem sonnigen Samstag im Café Netzwerk. Bei der offiziellen Begrüßung erhielten alle Teilnehmerinnen wichtige Informationen, eine Einführung zum Umgang mit Smartphone oder Tablet sowie eine Notfall-Nummer, unter der die Mädchen eine Pädagogin erreichen konnten. Durch das Bilden von Gruppen hatten die Mädchen die Möglichkeit, Aufgaben gemeinsam zu lösen und sich gegenseitig zu helfen.

Zu den einzelnen Stationen, die die Mädchen selbständig finden mussten, gehörten beispielsweise das Jugendinformationszentrum am Karlsplatz, die Bavaria als weibliche Symbolgestalt Münchens, der Verkaufsstand der legendären Bäcker-Liesl am Viktualien-

markt oder der Geschwister-Scholl-Platz an der Universität. Zum Abschluss der Rallye gab es ein gemeinsames Picknick im Englischen Garten, bei dem die Aktion bei einer gemütlichen Brotzeit und Abkühlung im Eisbach ausklingen konnte.

Die „Mobile Stadtrallye für Mädchen“ kann als spannende und gelungene Aktion betrachtet werden. Das gemeinsame Erleben und erfolgreiche Lösen der Aufgaben stärkte nicht nur das Selbstvertrauen der Teilnehmerinnen, sondern ermöglichte positive Gruppenerfahrungen. Die Durchführung der „Mobilen Stadtrallye“ zeigte, dass der Einsatz neuer Techniken bei bekannten Spielformen gut umzusetzen ist und die Neugier von Kindern und Jugendlichen wecken kann.

Sarah Konik, Intermezzo, KJR

Welche Apps sind gut für Kinder?

Prädikat „wertvoll“

Im schier endlosen und unübersichtlichen Dschungel des App-Stores finden sich immer wieder interessante Angebote für Kinder. Aber welche Apps sind tatsächlich für sie geeignet, wo werden ihre Fähigkeiten und Interessen angesprochen und nach welchen Kriterien kann die Qualität der Apps für Kinder überhaupt bewertet werden? Der Versuch einer Bestandsaufnahme.

Das Media Literacy Lab, eine offene Online-Lernplattform für Medienpädagogik (www.medialiteracylab.de), die sich an Studierende, Lehrkräfte und Eltern ebenso wie an Praktikerinnen und Praktiker aus dem Bereich richtet, ist innerhalb eines Online-Kurses genau diesem Problem auf den Grund gegangen. In ersten offenen Online-Seminaren „Gute Apps für Kinder“ beschäftigten sich über einhundert Wissenschaftler/innen, Studierende, medienpädagogische Fachkräfte, Eltern und App-Entwickler/innen mit der Bewertung von Apps für Kinder zwischen zwei und 12 Jahren. Auch einige Beschäftigte des Kreisjugendring München-Stadt waren dabei.

Kriterienkatalog zur Bewertung

Im ersten Schritt wurden gemeinsam Kriterien diskutiert, mit denen aus professioneller pädagogischer Sicht Apps bewertet werden sollen. Die insgesamt 12 Kriterien wurden mithilfe von Expert/inn/en aus wissenschaftlichen und praxisbezogenen Arbeitsfeldern konkretisiert und zu einem Katalog zusammengefasst, der auf der Website des Media Literacy Lab frei verfügbar ist. Konkrete Prüffragen helfen dabei zu beurteilen, wie gut eine App für Kinder tatsächlich ist. So kann man sich vergewissern, ob eine App

für einen bestimmten Entwicklungsstand und die Bedürfnisse und Fähigkeiten des Kindes tatsächlich angemessen ist. Andere Prüffragen beschäftigen sich damit, wie die App sich von Kindern bedienen lässt und ob es beispielsweise kindgerechte Identifikationsfiguren und einen narrativen Rahmen gibt, der die kognitiven Fähigkeiten des Kindes einbezieht. Auch die Vertrauenswürdigkeit des App-Herstellers lässt sich anhand des Kriterienkatalogs beurteilen.

Damit einher geht das Thema Sicherheit. Hier wird nicht nur die Datenschutz-Problematik behandelt, sondern auch untersucht, wie Werbung eingesetzt wird. Darüber hinaus ermöglichen die Kriterien zu hinterfragen, ob – und wenn ja, wie – Eltern informiert werden, und etwa sogenannte In-App-Einkäufe kontrollieren können. Nicht nur die technische Sicherheit spielt eine Rolle, sondern auch das Suchtpotenzial und der

verantwortungsvollen Umgang mit eigenen Daten werden überprüft.

Licht und Schatten des Angebots

Eine App, die die Verbindung zu sozialen Online-Medien erfordert – was besonders bei Spielen zu aktuellen Kinofilmen häufiger vorkommt – ist besonders für kleine Kinder ungeeignet. Hier werden Kinder und Jugendliche ermuntert, sich online mit Freunden zu messen, um so Werbung für das Spiel zu machen. Gelegentlich gibt es Chats und Foren zu diesen Spielen. Hierbei ist wichtig, dass die Chats moderiert sind und eine pädagogische Begleitung zur Verfügung steht. Die besonderen Ansprüche an Lern-Apps werden ebenso beleuchtet wie die Anforderungen an Apps, die sich speziell an Kinder mit besonderem Förderbedarf richten. Zusätzlich bildet die Berücksichtigung von Genderaspekten ein eigenes Kriterium.

Letztlich geht es darum, dass Kinder Spaß an der jeweiligen App haben. Das ist vor allem dann der Fall, wenn die App einen Bezug zur



Gute Apps für Kinder sollen verschiedenen Kriterien entsprechen – vor allem aber Spaß machen.

Foto: Olga Meier-Sander, pixelio.de

Lebenswelt der Kinder herstellt, dem Kind Mitgestaltungsmöglichkeiten bietet und in Design und Ton anregend gestaltet ist. Auch das Innovative, das Außergewöhnliche, das

Kinder neugierig macht, kann anhand der Kriterien überprüft werden.

Im zweiten Teil des Kurses wurden schließlich fast 80 Apps gesichtet und mithilfe des Kriterienkatalogs bewertet. Daraus entstanden ist eine Sammlung von App-Empfehlungen, die in einem Wiki zusammengefasst und online verfügbar ist (www.gute-apps-fuer-kinder.de). Zum Teil kommen in Podcasts auch Kinder selbst zu Wort, die die Apps getestet haben.

Das Wiki ermöglicht eine gezielte Recherche nach geeigneten Apps. Wenn man nach Apps mit den besten Bewertungen sucht, findet sich unter anderem diese App: Das „Wimmelbuch – da stimmt doch was nicht“ ist beispielsweise ein interaktives Erlebnishandbuch, das sowohl als Lese- als auch als Sprachlern-App eingesetzt werden kann. „Bo geht schlafen“ wiederum bietet Spiele an, die dem Kind die Rituale vor dem Zubettgehen näherbringen sollen. Schließlich beleuchtet „Pepi Tree“ spielerisch das Ökosystem Baum.

Cornelia Walter, Projektleitung Web 2.0, KJR

Der Traum vom eigenen Haus

„Minecraft“ im Intermezzo

Wenn im Intermezzo die Frage „Tauscht jemand Wolle gegen Eisen mit mir?“ auftaucht, kann diese nur von einem/r „Minecraft“-Spieler/in kommen. Seit diesem Frühjahr können Jugendliche im Intermezzo „Minecraft“ spielen – und es erfreut sich wachsender Beliebtheit.

Vor etwas mehr als zwei Jahren wurde „Minecraft“ veröffentlicht und gehört zwischenzeitlich zu den erfolgreichsten Independent-Spielen. Independent-Spiel bedeutet in diesem Zusammenhang, dass Idee und Realisierung nicht aus einem großen Major-Label stammen. Das Spiel wurde darüber hinaus 2011 mit dem PÄDI in Gold - einer Auszeichnung durch erfahrene Medienpädagog/inn/en - geehrt. Über 25 Millionen Versionen für verschiedene Plattformen wurden bereits davon verkauft. Millionen von „Minecraft“-Filme sind auf Youtube abrufbar. Das Besondere an „Minecraft“ – und damit der Grund des Erfolges – liegt in der einfachen Spielidee, dem Erkunden und Bebauen einer virtuellen Spielwelt, ohne dabei in einen Handlungsplot gezwungen zu werden. Viele Jugendliche im Intermezzo kannten zwar das Spiel, hatten es aber noch nicht ausprobiert.

Aus Spiel wird Realität

Daher wussten sie anfangs nicht, wie es zu bedienen ist, denn eine Anleitung zum Spiel existiert nicht. Nach und nach entdeckten die Jugendlichen, dass es in erster Linie um das Gestalten einer virtuellen Welt geht. Informationen darüber, wie und wo sich in der Welt



Auch das „Intermezzo“ hat sich seine virtuelle Welt erschaffen.

Foto: Hersteller

Rohstoffe finden und abbauen lassen, um damit eigene Bauwerke zu erstellen, machten schnell die Runde. Für komplexere Bauten begannen die Jugendlichen, im Netz nach Anleitung von anderen „Minecraft“-Spielern/innen zu suchen. Die Jugendlichen entdeckten so eigenständig die Möglichkeiten der Spielwelt, lernten aber auch die Funktionen von „Minecraft“ kennen. Nach kurzer Zeit war das Spiel im Intermezzo so beliebt, dass ein zweiter PC (mit eigenem Account) und ein separater Server für gemeinsames Spielen eingerichtet werden mussten.

Mit dem Spielen auf einer gemeinsamen „Intermezzo“-Spielewelt entstanden schnell

Konflikte: Konkurrenz um Rohstoffe und Bauplätze (und realer Spielzeit) bzw. Fälle von virtuellem Diebstahl waren meist die Ursache. Wie selbstverständlich forderten die Jugendlichen dabei ein, dass die Hausordnung des Intermezzo auch in der gemeinsamen virtuellen Welt gelten sollte. So entstand nach und nach das erste virtuelle Intermezzo-Dorf. Nicht nur mit virtuellen Bauten, sondern mit einer realen Gemeinschaft an Dorfbewohnerinnen und -bewohnern.

Wolfgang Haberl, Intermezzo, KJR

Tablets im Hort

Klein lehrt Groß

Tablet-Computer sind schick, angesagt und kinderleicht zu bedienen. Tatsächlich haben schon die Kleinsten die bunte Welt der neuen Medien entdeckt. Sicher sind Tablets unterhaltsam – und sicher ist das nicht immer gut. Andererseits bietet die App-Welt zahlreiche Angebote, die auch für die aktive pädagogische Medienarbeit interessant sind. Mit den medialen Alleskönnern kann man fotografieren, filmen, malen, recherchieren, schreiben und vieles mehr.

Um bisher beispielsweise für die Portfolio-Arbeit eine Momentaufnahme zu filmen, brauchte es eine einsatzbereite Videokamera und einen PC mit Schnittprogramm. Doch meist ist der Filmmoment längst vorüber, bis die Videokamera aufgebaut ist. Das Beispiel zeigt, dass viele pädagogisch Verantwortliche mediale Techniken bisher nicht nutzten, weil ihnen der Aufwand zu groß erschien. Bei einem Tablet wird einfach die Klappe aufgeschlagen, losgefilmt und anschließend das Produkt mit einer entsprechenden App geschnitten. Der Film ist sofort sichtbar. Damit wird aktive Medienarbeit alltags-tauglich, auch für technisch wenig versierte pädagogisch Verantwortliche. Selbst für Vorschulkinder ist es damit möglich, Medien eigenständig zu nutzen. Der Lieblingsplatz kann fotografiert, über das Lieblingsbuch gesprochen, ein Ausflug dokumentiert werden. Grund genug, Tablets in Hort und Kindergärten zu erproben.

Gewinn für pädagogische Arbeit

Das Pädagogische Institut der Landeshauptstadt München hat zusammen mit der medienpädagogischen Facheinrichtung SIN – Studio im Netz e. V. im Rahmen der



Kinder wachsen vollkommen selbstverständlich mit Tablets & Co. auf, die Pädagogik kann sich das zunutze machen.

Foto: Safeinternet.at

Multimedia-Landschaften für Kinder (MuLa) das Pilotprojekt „Der Tablet-PC im Hort“ ins Leben gerufen.

MuLa ist im Auftrag und in Kooperation mit dem Referat für Bildung und Sport der Landeshauptstadt München entstanden. Seit 1997 werden hier Impulse für eine gelingende Medienbildung vermittelt. Seit 2012 gibt es das Tablet-Projekt.

Tablets werden den Einrichtungen für etwa sechs Wochen zur Verfügung gestellt. Momentan sind fünf solcher Tablets im Einsatz. Für die beteiligten Einrichtungen gibt es eine etwa dreistündige Einführung. Dabei werden vor allem die Anwendungen (Apps) vorgestellt und erklärt. Jede Einrichtung erhält ein Tablet mit einem W-LAN-Drucker und ein kleines Guthaben für den App-Store. Die Einrichtungen selbst verfügen über kein W-LAN. Die beteiligten Kolleginnen und Kollegen dürfen den Tablet-Computer jederzeit mit nach Hause nehmen. Sie können sich so in den

meisten Fällen über das heimische W-LAN ins Internet einwählen. Es dürfen nur bestimmte Apps, die vor allem die Kreativität anregen, verwendet werden. Die Apps sind in fünf Kategorien unterteilt: Foto und Video, Kunst und Kreativität, Lernen, Musik und sonstiges.

Die Rückmeldungen der Horte zu dem Tablet-Einsatz fallen durchweg positiv aus. Als Vorteile werden vor allem die gemeinschaftliche Nutzung und der kreative Umgang mit den Geräten benannt. Die Kinder haben großen Spaß daran, mit anderen zusammen die unterschiedlichsten Anwendungen auszuprobieren. Hemmungen dagegen gab es eher aufseiten der Erziehenden. Viele pädagogische Fachkräfte konnten ihre Skepsis gegenüber diesem Medium jedoch ablegen, nachdem sie den kreativen Arbeitsprozess der Kinder begleitet hatten. Einigen Einrichtungen gefiel die Arbeit mit dem Tablet sogar so gut, dass sie nun über ein eigenes Gerät verfügen.

Berührungängste sind verschwunden

Die vielfältigen Möglichkeiten der Präsentation sollten durchdacht werden: Werden die entstanden Kunstwerke – Filme und Videos – auf dem nächsten Elternabend vorgeführt, per Mail-Verteiler verschickt oder gar auf Youtube und Facebook veröffentlicht? Werden hierbei Persönlichkeitsrechte von Kindern sowie Datenschutzbestimmungen eingehalten?

Beachtet man diese Hinweise, kann das Tablet eine erhebliche Bereicherung in Kindergärten und Horten darstellen. Weitere Ergebnisse und Informationen werden jährlich im Rahmen des MuLa-Fachtags „Kinder in der Wissensgesellschaft“ vorgestellt oder unter www.sin-net.de veröffentlicht.



Tablets für die Kleinen

Foto: SIN

Sonja Di Vetta, SIN – Studio im Netz e. V.