

institut für Medienpädagogik und Medientechnik  
Landesfilmdienst Rheinland-Pfalz e.V.

## **Projekte 2002/3/4/5**

PDF-Version ohne Bilder

Gefördert von  
**Ministerium für Bildung,  
Frauen und Jugend  
Rheinland-Pfalz**  
und



Bundesministerium für  
Familie, Frauen, Senioren  
und Jugend

## **Inhalt**

Vorwort	2
Projektarbeit mit Perspektive	4
Thematisches Leitprojekt: toleranz: do.it	6
Medienpädagogik, Medienkompetenz und Toleranzerziehung: Klärung der Arbeitsgrundlagen	8
LOKAL GLOBAL - das online-Projekt	13
DiG.iT - digitale Medienproduktion	23
Das Netzwerk: Kontakt und Kooperation	29
Das Netzwerk: <a href="http://www.jugend.rlp.de">www.jugend.rlp.de</a>	32
Das Netzwerk: Fortbildung	37
Perspektiven	42
Impressum	44



Medienpädagogik ist eine Aufgabe der Bildungs- und Jugendarbeit, die besondere Kompetenzen und Ressourcen erfordert.

muss vorhanden sein, das Wissen um Funktion und Anwendung der Technik ist erforderlich. Aus Technik und Anwendungswissen alleine aber wird noch keine Medienpädagogik. Dazu braucht es das pädagogische Umfeld, die pädagogische Zielsetzung und die pädagogische Methodik, durch die Arbeit mit Medien zur pädagogischen Arbeit mit Medien wird.

Jugendarbeit in ihrer vielfältigen Struktur bietet dieses pädagogische Umfeld. In dieses Umfeld Ressourcen und Fachkompetenz einzubringen ist das Ziel, das Computer- und Internetprojekt LOKAL GLOBAL ein erster Schritt. Das Projekt hat sich bewährt und ist gewachsen, weil es etwas hervorgebracht hat, das so in der Projektplanung noch gar nicht vorgesehen war: Ein Netzwerk der Medienpädagogik in der Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz ist entstanden.

Im Zentrum des Netzwerkes stehen zwei Gedanken: Ressourcen zentral verfügbar machen und lokal einsetzen ist der eine, Medientechnik und Kompetenz als Dienstleistung für Projekte in der Jugendarbeit anbieten der andere.

Das Jugendministerium hat im Rahmen seiner Möglichkeiten dieses Netzwerk unterstützt, indem das Spektrum der Dienstleistungen erweitert wurde. Digitale Produktionsmöglichkeiten für Video und Fotografie sind hinzugekommen. Die Website

www.jugend.rlp.de bietet der Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz eine Plattform für Information und Kommunikation.

Mit diesen Angeboten bieten wir der Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz die Möglichkeit, qualifizierte medienpädagogische Projekte durchzuführen.

Zum Netzwerkgedanken ist eine inhaltliche Aufgabe hinzugekommen. Das Institut für Medienpädagogik und Medientechnik im Landesfilmdienst Rheinland-Pfalz e.V. hat ein medienpädagogisches Projekt zur Toleranzerziehung konzipiert und erhält dafür Förderung aus dem Programm entimon des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Über das Netzwerk der Medienpädagogik in der Jugendarbeit werden damit landesweit zusätzliche Kooperationsprojekte möglich.

Ein Netzwerk, das so immer dichter gewebt wird, lebt davon, dass Jugendarbeit die Angebote annimmt, ausbaut, sie verändert und ihren Nutzen

erhöht. Seit dem Beginn von LOKAL GLOBAL im Jahr 1997 ist dieser Prozess zu beobachten – für mich ein Beispiel, wie Jugendarbeit sich aktuellen Herausforderungen stellen kann.

Doris Ahnen  
Ministerin für Bildung,  
Frauen und Jugend  
Rheinland-Pfalz

## Projektarbeit mit Perspektive

Medienarbeit, Medienpädagogik, Medienkompetenzförderung – wie immer man es nennt, es hat ein Charakteristikum: Es ist nur selten in Bildungsprozessen dauerhaft etabliert. Deshalb lösen in keinem anderen Feld von Jugendarbeit und Schule die Modellprojekte einander in so rasanter Folge ab. Und teilen in der Regel das Schicksal, als Projekt beendet zu werden und als Modell nie gewirkt zu haben.

Kontinuität und Verlässlichkeit an der Schnittstelle zwischen Jugendarbeit und Medienpädagogik in Rheinland-Pfalz zu etablieren und sichtbarzumachen war das Ziel, als wir 1997 mit Förderung und Unterstützung durch das Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend das Projekt LOKAL GLOBAL eingerichtet haben: Computernetzwerke, die in Einrichtungen der Jugendarbeit für einige Tage bis einige Wochen aufgebaut werden, um damit Projekte

zu realisieren – zentral und dauerhaft betreut, lokal und zeitbegrenzt durchgeführt.

Die Ziele von LOKAL GLOBAL sind einerseits mit dem Vokabular aus dem Wörterbuch der digitalen Herausforderung zu umschreiben: "Internet für alle", "die digitale Spaltung verhindern". Das Projekt erfüllt diese Ansprüche, und es geht in seinen medienpädagogischen Konzeptionen weit über die Wissensvermittlung hinaus.

Seine Ziele liegen aber auch auf einem ganz anderen Gebiet: Wir arbeiten an einer flexiblen und dauerhaften Struktur von Kompetenz und Kooperation, die es Jugendarbeit ermöglicht, eigene punktuelle Projekte auf einer verlässlichen und dauerhaften Basis der technischen und inhaltlichen Unterstützung durchzuführen.

DiG.iT als Projekt der digitalen Medienproduktion mit ähnlicher Funktionsweise haben wir 2001 etabliert, ebenso die Website für die Jugendarbeit in

Medienpädagogik braucht verlässliche Strukturen der Projektunterstützung

Rheinland-Pfalz [www.jugend.rlp.de](http://www.jugend.rlp.de). Damit sind die Strukturen der Unterstützung von Jugendarbeit ausgebaut worden.

Seit 2002 kommt zu den medienpädagogischen Projekten ein inhaltlicher Schwerpunkt. Mit dem Programm "entimon – gemeinsam gegen Gewalt und Rechtsradikalismus" des Ministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend können wir der spannenden Frage nachgehen, wieweit einerseits medienpädagogische Projekte Toleranzerziehung konkret und vor Ort in der Jugendarbeit fördern können. Andererseits können wir über die vielfache Zusammenarbeit mit KollegInnen in der Jugendarbeit eine thematische Vernetzung vorantreiben, die den Leitlinien des Programms entimon gerecht wird.

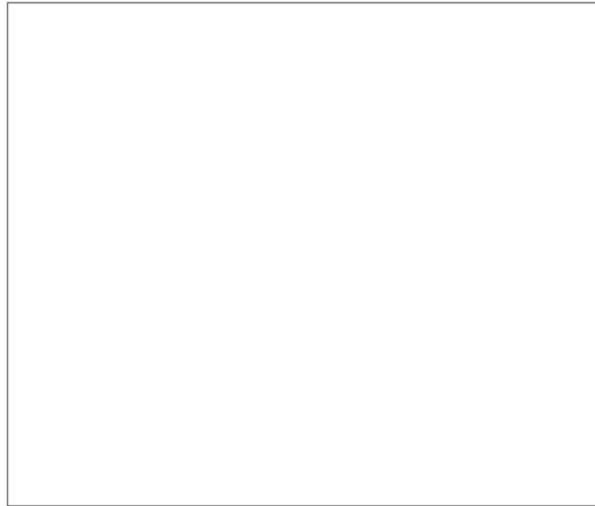
In dieser Broschüre stellen wir die Projekte in ihrer langfristigen Konzeption und im Tätigkeitsbericht über das Jahr 2002 vor und zur Diskussion.

Unsere Projekte haben als Grundlage immer die

Zusammenarbeit mit der Jugendarbeit, unsere medienpädagogische Arbeit geht also immer schon vom Netzwerkgedanken aus.

Dieser Netzwerkgedanke beruht auf der gleichen Grundannahme wie unsere medienpädagogischen Projekte: Miteinander arbeiten ist die beste Grundlage, um Kommunikationsprozesse in Gang zu setzen.

Albert Treber

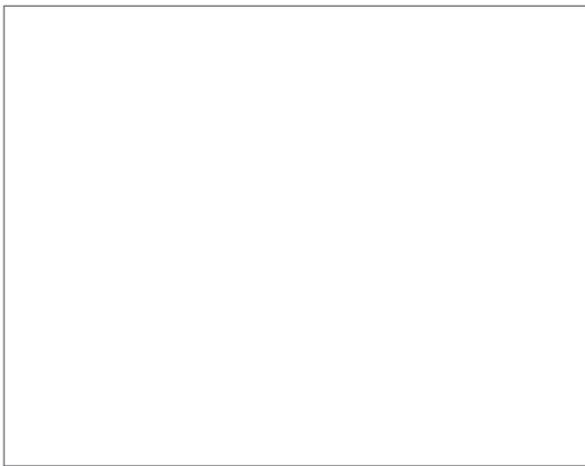


Netzwerke leben von Zusammenarbeit

## **Das Leitprojekt: toleranz:do.it**

Aktive Medienarbeit für Toleranz und Demokratie

Die medienpädagogischen Projekte des Institut für Medienpädagogik und Medientechnik im LandesfilmDienst Rheinland-Pfalz e.V. haben 2002 durch die Definition eines Leitprojektes einen inhaltlich-thematischen Fokus erhalten, der der traditionell guten Verankerung unserer Projekte in der Jugendarbeit eine weitere Dimension verliehen hat.



Das Projekt „toleranz: do.it“ basiert auf der bundeslandweiten medienpädagogischen Arbeit des LandesfilmDienst Rheinland-Pfalz e.V., die immer in enger Kooperation mit der kommunalen, verbandlichen und kirchlichen Jugendarbeit erfolgt. Mit dem Projekt „toleranz: do.it“ werden die Angebote an die Jugendarbeit zur Kooperation auf ein Themenspektrum fokussiert, das Jugendliche und Jugendarbeit gleichermaßen beschäftigt. Zugleich wird der Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz ein Anlaß und ein Instrumentarium zur Verfügung gestellt, die Auseinandersetzung mit den Themen Toleranz, Gewalt, Rechtsradikalismus in Kontexte der pädagogischen Arbeit einzubinden.

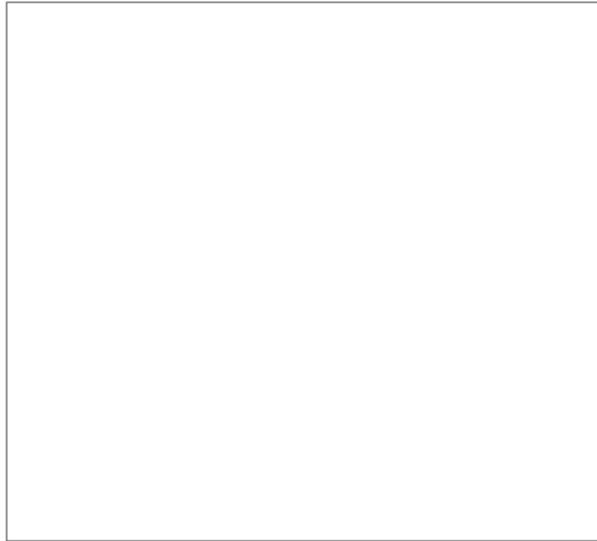
### **Die Ziele**

Vier Ziele sind für das thematische Leitprojekt definiert:

Ziel 1: Durch Arbeit mit Medien Reflexionsprozesse

über Toleranz einleiten und begleiten, Gruppenprozesse in Gang bringen, Erlebnisräume für pädagogische Prozesse schaffen.

*Ziel 2:* Örtliche Jugendarbeit in die Lage versetzen, mit einem „Prozesskatalysator“ - aktive, kreative Medienarbeit - auch in eher bildungsfernen Gruppen einen jugendgerechten und in Praxisprojekte eingebundenen Zugang zur Beschäftigung mit Themen (Toleranz, interkulturelles Lernen, Konfliktbewälti-



gung etc.) zu finden, die abstrakt und appellhaft nur schwer zu vermitteln sind.

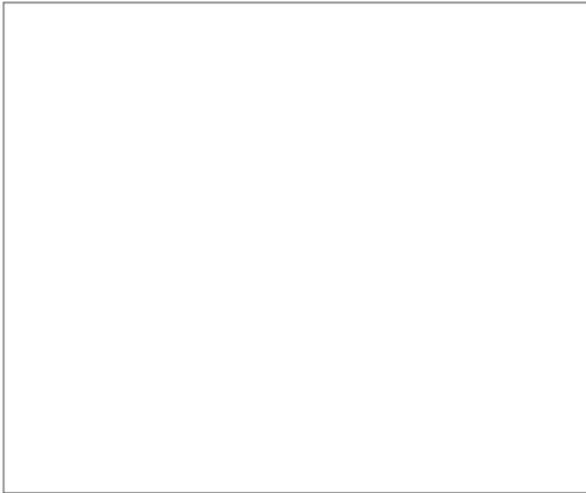
*Ziel 3:* Aus einzelnen lokalen Ereignissen durch projektinterne Verknüpfung eine Kette von Projekten machen, die die partizipierenden Jugendlichen und die partizipierenden Kolleginnen und Kollegen aus der Jugendarbeit als ihr verbindendes Anliegen erkennen. Dem bereits existierenden Netzwerk der Jugendmedienarbeit einen thematischen Focus geben.

*Ziel 4:* Durch mediale Plattformen und ein hohes Maß an Publizität dem Netzwerk Wirksamkeit für die Zukunft zu geben.

### **Schwerpunkte 2002**

Die Schwerpunkte lagen im Jahr 2002 bei den Zielen 1 bis 3. Wir gehen bei allen unseren Aktivitäten von der Annahme aus, daß Kooperation in der Praxis

die beste Basis für ein Netzwerk ist, deshalb sehen wir die Verzahnung von drei Arbeitsbereichen als unverzichtbar an: Veranstaltungen, die gemeinsam mit KollegInnen aus der Jugendarbeit durchgeführt werden, Multiplikatorenschulungen/Reflexionsarbeit und Netzwerkaktivitäten. Nur durch die enge Verzahnung dieser Arbeitsbereiche kann das Kollegialitäts- und Glaubwürdigkeitspotential aufgebaut werden, das uns befähigt, auch langfristig mit den KollegInnen an einem Thema zu arbeiten und ein Netz nützlich werden zu lassen.



## **Medienpädagogik, Medienkompetenz und Toleranzernziehung – Klärung der Arbeitsgrundlagen**

### **Medienpädagogik – Lebensorientierung und Medienkompetenz**

Wir sprechen von Medienpädagogik, weil wir in pädagogischen Zusammenhängen mit Medien arbeiten. Das ist ein Unterschied zur populären Verwendung des Begriffs „Medienkompetenz“, dem der Ausgangspunkt im Pädagogischen fehlt, der die eigentliche Grundlage unserer Arbeit ist.

Ziel medienpädagogischer Arbeit sind die Menschen, nicht in ihrem Verhältnis zu den Medien, sondern in ihrem Verhältnis untereinander. Jugendarbeit hat mit Kindern und Jugendlichen und deren Erziehung zu eingedenkverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten zu tun, das ist ihr Auftrag.

Medienpädagogik ist ein Mittel, diesem Auftrag gerecht zu werden. Dass bei der Arbeit mit Medien in der Jugendarbeit immer auch Medienkompetenz erworben wird, ist ein Nebeneffekt, der wichtig ist, er ist aber weder alleiniges noch zentrales Anliegen von Jugendarbeit.

### **Medienpädagogik in der Jugendarbeit**

Jugendarbeit nimmt immer die Lebenswelten und Interessen der Kinder und Jugendlichen auf, um aus ihnen Ansätze für pädagogische Arbeit zu gewinnen. Deshalb muss Jugendarbeit sich auch mit den Medien beschäftigen, die Kinder und Jugendliche nutzen. Sie muss wissen, was im Fernsehen angesagt ist, welche Musik in ist, welche Kommunikationsmittel genutzt werden.

Jugendarbeit braucht Wissen darüber und Vorstellungen davon, wie junge Menschen kommunizieren, welche Medien sie nutzen, wie sie sich der Medien

bedienen, welches Weltbild in ihnen durch diese Medien im Verbund mit vielen anderen Faktoren aufgebaut wird. Und sie muss sich Gedanken darum machen, wie man in diesem Weltbild die Elemente einer Erziehung verankern kann, die das Kinder- und Jugendhilfegesetz als Aufgabe auch der Jugendarbeit definiert: Zur Selbstbestimmung befähigen und zu gesellschaftlicher Mitverantwortung und zu sozialem Engagement anregen und hinführen.

Um diese Ziele in pädagogischen Prozessen umzusetzen, ist die Arbeit mit Medien ein Weg – einer von vielen möglichen, ein sehr guter sogar. Aber sicher nicht der alleinige. Medienpädagogik ist ein Element im Angebot der Jugendarbeit. Sie als die pädagogische Antwort auf die medienüberflutete geistige Umwelt zu sehen führt allerdings in jenen Zirkelschluss, der Medienkompetenz zum pädagogischen Ziel erhebt und damit die Medien in den Mittelpunkt der pädagogischen Arbeit stellt.

Grundlage: Die pädagogische Zielsetzung

## **Jugendarbeit - Ort des Kompetenzerwerbs und der Bildungsprozesse:**

### **Bedienungskompetenz**

Voraussetzung:

Das Technische und das Handwerkliche.

Ziel: Das Inhaltliche

Jugendarbeit muss nicht nur im Sinne von kompensatorischer Bildungsarbeit ihren Zielgruppen die Möglichkeit geben, das Basiswissen der Gerätebedienung und -anwendung zu erwerben. Erst auf der Basis von Fertigkeiten im Umgang mit den Geräten kann die Arbeit mit Medien inhaltlich relevant werden. Deshalb bieten die Praxisprojekte LOKAL GLOBAL und DiG.iT Schulungen und Materialien zum Erwerb von Bedienungskompetenz als Basisangebot für Jugendliche wie für die Jugendarbeit.

### **Nutzungs- und Gestaltungskompetenz**

Über die Bedienungskompetenz hinaus geht die Kompetenz, mit Medien inhaltlich zu arbeiten, sie für sich zu nutzen, im Sinn von Informationserwerb

wie im Sinn von Informationsgestaltung und -verbreitung.

In beiden Bereichen geht Medienpädagogik immer vom Interessens- und Erfahrungshintergrund der Kinder und Jugendlichen aus. Das Suchen im Internet ebenso wie die Gestaltung einer Website und das Drehen eines Filmes können in der Jugendarbeit nur dann ein erfolgreiches (Bildungs)Angebot sein, wenn die Interessen der Kinder und Jugendlichen Anlass und Ausgangspunkt für die Aktivität sind. Die Vermittlung von Nutzungs- und Gestaltungskompetenz geschieht deshalb in der Jugendarbeit fast immer in Verbindung mit der Arbeit an einem Thema.

### **Toleranzerziehung**

Toleranz zeigt sich nicht in Appellen, Kundgebungen, Plakaten und Aufklebern. Toleranz zeigt sich im Handeln, in der Praxis des eigenen Alltags. Deshalb sind alle Maßnahmen, die Toleranz verkünden und

zum Thema machen sollen, wichtig, aber sie sind weder ein Beleg für die Existenz von Toleranz, noch sind sie konstitutiv für die Erzeugung von Toleranz.

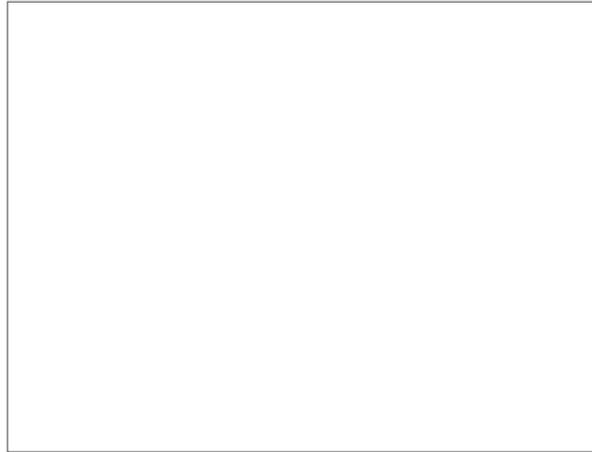
Ein so differenziertes und nahezu vollkommen von den Umständen abhängiges Handlungsleitbild wie "Toleranz" lässt sich kaum definieren, ohne auf Beispielsituationen zurückzugreifen. Tolerantes Handeln resultiert immer aus einem Prozess der Abwägung zwischen unterschiedlichen Interessen, sachlichen Notwendigkeiten, ethischen Maßstäben und situativ bedingten Abwägungsparametern, deshalb ist es immer nur in konkreten Situationen zu erkennen.

Gerade weil der Begriff sich einer allgemeingültigen Definition weitestgehend entzieht, muss er im Denken, Entscheiden und Handeln immer wieder praktisch werden. Und das ist jedesmal ein schwieriger Prozess, weil immer auch die eigenen Interessen dessen betroffen sind, der tolerant denkt und handelt. Würde tolerantes Denken und Handeln nicht eigene Interessen berühren, wäre Toleranz ja eine leichte

## Übung.

Weil Toleranz eigentlich nur über Handlungen zu definieren ist, sind Prozesse der Toleranzerziehung idealerweise Auseinandersetzungen mit Praxis. Reflektionen über gesellschaftliche und politische Zusammenhänge, über Vorurteilsstrukturen und Denkschemata, sind explizit oder implizit immer Bestandteil dieser Praxis, aber sie sind weder notwendige noch hinreichende Bedingung für tolerantes Verhalten.

Toleranz  
erweist sich im  
Alltagshandeln



Deshalb muss Jugendarbeit konkrete Anlässe schaffen, Toleranz und tolerantes Handeln durchzuspielen und zu reflektieren, an lebenspraktischen und nachvollziehbaren Situationen. In der Hoffnung, dass die so geübte Praxis das Alltagshandeln mit Maßstäben versehen kann.

Aktive Medienarbeit:  
"Katalysator" für Gruppenprozesse und für Reflexionsprozesse

Anlässe und Ansätze zu bieten für Reflexion und Erprobung von tolerantem Handeln ist eine Aufgabe, für die medienpädagogische Methoden hervorragend geeignet sind. Pädagogische Arbeit mit Medien und Medieninhalten führt immer wieder sehr praktisch zum Themenkreis Toleranz und Gewalt, zur Aufnahme der Diskussion über Konfliktfelder und Werte und zur Reflexion der eigenen Rolle.

### **Aktive Medienarbeit**

Wesentlicher Bestandteil des Methodenfundus von Medienpädagogik ist die aktive Medienarbeit in der Gruppe. Beim kreativen, gestaltenden Umgang mit

Medien wird immer auch Medienkompetenz erworben und Medienwissen aufgearbeitet. Wer an einem Filmprojekt in der Jugendarbeit beteiligt ist, wird etwas über das Filmemachen wie über die Filmanalyse lernen.

Viel wichtiger ist aber der Prozess der Auseinandersetzung mit den Inhalten und die Auseinandersetzung innerhalb der Gruppe. Hier bedient sich Pädagogik der Medienarbeit, um Lebensorientierung diskursiv (am Thema) wie praktisch (in der Zusammenarbeit der Gruppe) zu erarbeiten. Praktische Medienarbeit setzt den Umgang mit Medien in pädagogische Prozesse um, die der Jugendarbeit helfen, ihren Auftrag zu erfüllen.



## LOKAL GLOBAL – das online-Projekt

### Jugend(arbeit) ans Netz

Als Projekt für die Jugendarbeit hat LOKAL GLOBAL 1997 begonnen - mit fünf Rechnern und einer geplanten Laufzeit von zwei oder drei Jahren. Fünf Jahre und nahezu hundertfünfzigtausend Autokilometer später ist LOKAL GLOBAL mit 15 Rechnern unterwegs, technisch auf dem neuesten Stand.

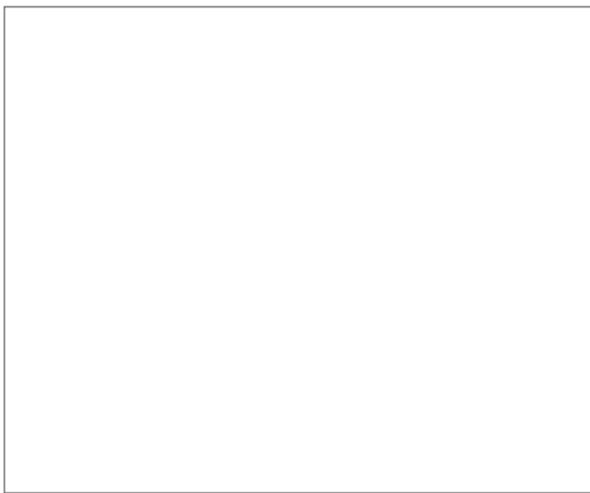
Inhaltlich bietet es weit mehr als nur „Internet für alle“ in der Jugendarbeit zu ermöglichen, Medienkompetenz zu vermitteln und Multiplikatoren in allen pädagogisch relevanten Fragen der Internet- und Computernutzung fit zu machen.

Seit einem Jahr ist LOKAL GLOBAL auch ein Referenzpunkt, wenn Pädagoginnen und Pädagogen sich mit Computerspielen beschäftigen wollen, oder wenn das Lernen am Computer in der Jugendarbeit möglich gemacht werden soll.

## Internet für alle – Medienkompetenz und Kommunikation

LOKAL GLOBAL bringt das Internet über die Landstrasse auch in die entlegensten Gegenden von Rheinland-Pfalz. Drei Internet-Cafés wurden 2002 insgesamt 64 Mal in Jugendtreffs, Gemeindegärten oder Feuerwehrhäusern aufgebaut. Und dann war es der örtlichen Jugendarbeit überlassen, zusammen mit den Jugendlichen ein Programm zu gestalten, sich intern und intensiv mit dem Internet zu beschäf-

Projektstruktur:  
Zentral  
unterstützen,  
lokal handeln



tigen oder das ganze Dorf/den ganzen Stadtteil einzuladen das Internet kennenzulernen, wenn es sein muß in Tag- und Nachtschicht.

### **Lernziel soziale Kompetenz**

Weil das Projekt längst die Dimension der reinen Kompetenzvermittlung hinter sich gelassen hat und selbst zu einem Ereignis geworden ist, gibt es mittlerweile Jugendtreffs und Gemeindeverwaltun-

gen, die LOKAL GLOBAL fest in ihren Veranstaltungsplan übernommen haben. Das war von Anfang an bei der Konzeption von LOKAL GLOBAL mit eingeplant: Jugendarbeit als einen Ort zu etablieren, an dem neue Medien in soziale Zusammenhänge eingebunden werden können, an dem Medienkompetenz und soziale Kompetenz gemeinsam erarbeitet werden.

Das kann nur funktionieren, wenn man das Internet nicht aus der Perspektive des trockenen Lernens sieht, es nicht zum Gegenstand einer "Schulung zum Internet-Führerschein" macht, sondern es als Element in Kommunikationsprozessen begreift - ob diese Prozesse sich nun über die weltweiten Datenleitungen abspielen oder von Mensch zu Mensch vor dem Monitor. In diesem Sinn hat LOKAL GLOBAL in Rheinland-Pfalz viel bewegt und hat sich selbst dabei weiterentwickelt.

#### **LOKAL GLOBAL 2002**

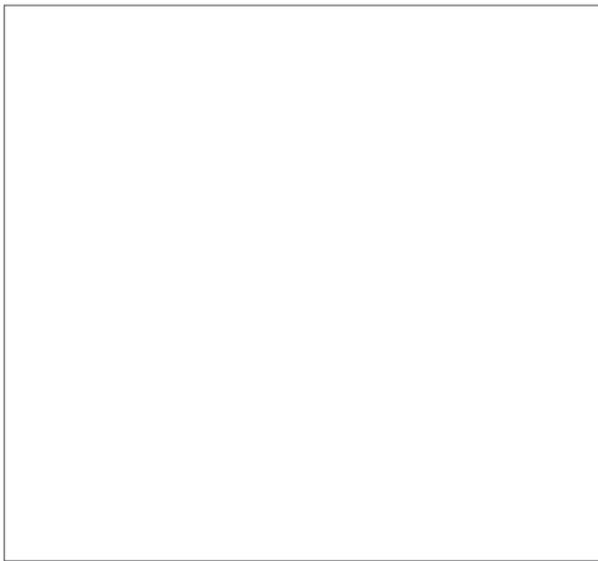
- 65 Standorte in der Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz
- 33 Kurse und Projektstage durch das Team vor Ort
- 5 Seminare "Computerspiele und Wertevermittlung"
- 6 Multiplikatorenschulungen "Internet im Jugendtreff"
- 33.000 Fahrkilometer

Lokale  
Strukturen  
stärken

## Kommunikation im Projekt

Was das Projekt voraussetzt und und erzeugen will, ist auch seine eigene Grundlage: Kommunikation. Mit den KollegInnen an den Standorten der mobilen Computernetzwerke wird im Vorfeld der lokalen Projekte schon intensiv Kontakt gehalten, bei Planungen, Schulungen, generellen Vorbereitungen.

Regelmässiges Feedback während einer lokalen



Veranstaltung (täglicher e-Mail-Kontakt) gehört zum Projektablauf. Etliche Standorte haben auch Abschlussberichte und Reflektionen zum Projekt geschrieben, die auf der website [www.lokal-global.de](http://www.lokal-global.de) veröffentlicht werden.

## Reden und chatten

Mitreden und miteinander reden sind zwei wichtige Ziele der Arbeit von LOKAL GLOBAL, denn schließlich geht es nicht nur darum, das Ziel 'Internet für alle' in der Jugendarbeit umzusetzen, sondern auch darum, Internet nutzbar zu machen für die Jugendarbeit und für das Gemeinwesen. Und da ist Internet zuallererst Kommunikationsinstrument, ob im Chat, mittels e-Mail, oder auch im gemeinsamen Erforschen und Erobern des Netzes und seiner Inhalte.

Denn LOKAL GLOBAL ist immer auch Treffpunkt für Menschen. Meistens werden diese Treffen re-

Ernsthafte Anlässe für Kommunikation schaffen

gelrecht inszeniert - ob es jetzt die Jugendlichen aus einem Jugendtreff sind, die gemeinsam mit Heimbewohnern eine Internet-Woche veranstalten, oder die Jugendlichen, die die Landfrauen in den Jugendtreff einladen und LOKAL GLOBAL betreuen.

### **Problemfelder: Jugendschutz und Sprache**

Wie symptomatisch ist die Sprache im Chat?

Zwei große Problemfelder ergeben sich für die Jugendarbeit, wenn sie Internetzugänge zur Verfügung stellt: Jugendschutz und das Verhalten im Chat. Jugendschutz ist als Thema durch gesetzliche Bestimmungen einigermaßen greifbar – das Projektteam von LOKAL GLOBAL wird oft für Referate und Diskussionen zum Jugendschutz angefordert – und für die Jugendarbeit ist der Umgang mit bedenklichen

Websites oft wichtiger Anlass, über Werte und Einstellungen zu diskutieren.

Wesentlich schwerer einschätzbar als jugendschutzrelevante Websites ist der Sprachgebrauch in (manchen) Chats, nicht wegen der Verkürzungen, die Sprache dabei erfährt, und nicht wegen der Missachtung von Orthografie, sondern wegen der relativ großen Dichte von sexueller/perverser Anmache und derogativer Äußerungen.

Welche realen Einstellungen dahinterstehen, ob es verbales Austesten von Grenzverletzungen ist oder das Zutagetreten von ernsthaften Desorientierungen, ob dabei ein Klima der Duldung erzeugt wird – man gewöhnt sich an den Sprachgebrauch - oder ob die anderen Chatteilnehmer die üblen Sprüche einfach

#### LOKAL GLOBAL 2002 - TECHNIK

Lokal Global 1: 5 Rechner A&O, AMD 1700plus, 512MB, 60 - 80 GB, CD R/RW, DVD

Lokal Global 2: 5 Rechner A&O, AMD 1700plus, 512MB, 60 - 80 GB, CD R/RW, DVD

Lokal Global 3: 5 Rechner Siemens, P III, 128 MB, CD

Lokal Global Workstation: 5 Notebooks Sony Vaio PIV 2,4GHz

ausblenden – die Provokation wird ignoriert -, wäre lohnender Gegenstand einer Analyse.

### **Weiterentwicklung 2002: Spielen**

LOKAL GLOBAL ist ein Projekt, das sich mit dem technischen Umfeld weiterentwickeln muss und das immer Änderungen von Themen und Präferenzen in der medialen Umgebung aufnehmen, verarbeiten

und für die Jugendarbeit aufbereiten muss.

2002 wurde LOKAL GLOBAL technisch und konzeptionell in eine Richtung weiterentwickelt, die zwar von Seiten der Jugendlichen gefordert, jedoch von Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeitern immer noch mit kritischen Augen gesehen wird: Zwei Computernetze wurden ausgebaut zum interaktiven Spiele- und Lernnetzwerk, das neben der Möglichkeit, sich mit dem Medium Internet auseinanderzu-

Spiele am Computer: Für viele Erwachsene noch fremd

setzen, nun auch dem Themenbereich Computerspiele gerecht wird.

**Computerspiele:  
Welten voller Kampf und Gewalt? Wirkungsvermutung, Jugendschutz – und Pädagogik**

Computerspiele sind ein heikles Thema, und immer wieder wird die (Medien)Pädagogik aufgefordert, sich darum zu kümmern. Aber selten ist damit gemeint, dass man pädagogisch damit umgehen soll.

Vielmehr ist, wie immer bei der Markteinführung neuer Medien, die Sorge vor negativer Beeinflussung der Jugend der Beweggrund des Interesses und der Motor des Handelns. Machen gewaltorientierte Computerspiele aggressiv, welche Wirkung hat die Darstellung von Tod und Verletzung im Computerspiel, verliert sich eine Generation von Jugendlichen (oder wenigstens Teile davon) in Fantasy-Abenteuern und Gewaltphantasien? Den Wirkungs-

vermutungen folgt in der Regel schnell die Aufforderung, dagegen müsse etwas getan werden.

Von Medienwirkungsforschung Antworten zu erwarten, hat man schon aufgegeben, und zumindest rhetorisch folgt manches Statement dem klassischen Handlungsmuster vieler Computerspiele: Ziel erkennen, feuern – wer fragt, zögert, wer zögert hat schon verloren.

WWW.LOKAL-GLOBAL.DE

Die Website ist das Steuerungs- und Informationsinstrument für die Projekte LOKAL GLOBAL und DiG.iT. Sie enthält

Informationen zu den Standorten der mobilen Netzwerke

Berichte von den Standorten (Feedback)

Fortbildungsangebote mit online-Anmeldung  
Kursmaterialien von LOKAL GLOBAL zum Download

Beschreibungen, Anleitungen und Kommentare zu den Spielen bei LOKAL GLOBAL

Medienpädagogik ist kein Mittel gegen die Wirkung der Medien

Die pädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen findet in diesen Argumentations- und Handlungszusammenhängen keinen Raum, sie braucht Zeit und Erfahrung, muss auf Kinder und Jugendliche und deren Interessen eingehen können, muss – wenn sie sich denn auf das Thema einlässt - mit der Bildwelt von Dark Fantasy ebenso umgehen können wie mit der ideologischen Komponente von Egoshootern. Sie muss aber auch die kreativen, kommunikativen, spannenden/entspannenden Seiten von Computerspielen kennen, um für die Kinder und Jugendlichen ein kompetenter Partner sein zu können.

### **Pädagogische Ansätze**

Aber wie, wenn die Kompetenz und die erforderlichen Geräte fehlen? Denn der Markt wird immer größer und unübersichtlicher, die Entwicklung immer rasanter, die Anforderungen an die Technik steigen.

LOKAL GLOBAL stellt in seinen Spiel- und Lernnetzwerken auf Plattformen, die den Anforderungen der neuesten Spiele gewachsen sind, eine Auswahl von Spielen der verschiedenen Genres zur Verfügung.

Diese Spiele können an den Standorten von LOKAL GLOBAL gespielt werden, und damit die KollegInnen aus der Jugendarbeit wissen, worauf sie sich einlassen, gibt es eigens Spiele-Schulungen. Dabei merken auch die Skeptiker schnell, dass Spiele, wenn man sie nur richtig inszeniert, viele positive Seiten haben können. Im Netzwerk gegen- oder miteinander zu spielen macht riesigen Spaß, hat positive Effekte für die Gruppe, und funktioniert auch über Altersgrenzen hinweg ganz wunderbar.

Wenn man das einmal verstanden und selbst praktisch erfahren hat, kann man auch in der Diskussion um die Bewertung von Computerspielen auf einem höheren Niveau der Kompetenz mitreden und muß sich nicht auf die vom Hörensagen gebildete Meinung verlassen.

Meinungsbildung erfordert Kompetenz. Kompetenzerwerb erfordert Zeit und Gelegenheit

Selbst das so schwierige Thema der Egoshooter (Spiele, bei denen man aus der Ich-Perspektive Gegner bekämpft) wird anders diskutiert, wenn man durch eigenes Ausprobieren das Faszinationspotential dieser Spiele erlebt hat – sie wären nicht so populär, wenn sie nicht dieses Potential hätten.

Dass ein Spiel populär ist, sagt nichts über seine ästhetischen und inhaltlichen Qualitäten aus, aber umgedreht dürfen inhaltliche Bedenken und eine Ablehnung der Bilderwelt nicht davon abhalten, sich mit den Gründen für Faszination und Popularität zu befassen und sie in der pädagogischen Arbeit zu berücksichtigen.

### **Weiterentwicklung 2003: LOKAL GLOBAL WORKSTATION**

In der Weiterentwicklung von LOKAL GLOBAL werden sechs wesentliche Punkte bestimmend sein (neben der Fortführung des Basisangebotes mit

den Eckwerten "Internet für alle" und "Spielen und Interagieren"), die alle mit der Einbettung von Computerarbeit in pädagogische Prozesse zu tun haben.

Diese Schwerpunkte werden von Seiten des Projektteams entwickelt, angeboten und durchgeführt. Zuallererst aber bleibt LOKAL GLOBAL ein partizipatives Projekt, in dem die Vorstellungen und Pläne der Partner in der Jugendarbeit und der Kinder und Jugendlichen die Schwerpunkte des Programms an einem Standort bestimmen.

Grundlage für die verstärkte Entwicklung von Angeboten, die gestalterische Aspekte umfassen, ist die LOKAL GLOBAL WORKSTATION, ein Netzwerk von fünf Notebooks, die vorzugsweise für Produktion und Gestaltung genutzt werden sollen.

#### **Spielen und Lernen**

Ausbau der Nutzung der Spiel- und Lernnetzwerke hin zu organisierten Ereignissen. Gemeinsam mit den Kolleginnen und Kollegen in der Jugendarbeit

werden Ereignisse organisiert, bei denen Spielen und Lernen miteinander verbunden werden können. Viele Computerspiele sind geeignet, als Anregung für Lerneinheiten zu dienen, die weit über den unmittelbaren Inhalt des Spieles hinausgehen. Insbesondere historische Strategiespiele können Anlass und Ausgangspunkt sein für Formen kreati-

ven Lernens.

### Spielen und Gestalten

Spiele bieten oftmals die Möglichkeit, eigene Umgebungen und Charaktere zu gestalten. In Workshops und längeren Seminaren werden mit interessierten Jugendlichen diese Möglichkeiten erarbeitet

“Guter Rat von  
Oma Herta”:  
Fotostory  
(Ausschnitt)  
Jugendtreff  
Birkweiler  
(Landau Land)

und so umgesetzt, dass die Ergebnisse in weiteren Seminaren verwendet und ergänzt werden können.

### Fotostories

Ähnlich wie bei Videoprojekten (siehe Projekt DiG.iT) werden auch bei LOKAL GLOBAL zunehmend Gruppen in kreative Prozesse eingebunden, die immer eine Dimension mehr haben als nur das gestaltende Arbeiten mit Medien. Erprobtes und auszubauendes Verfahren ist die Foto-Story, bei der mit den Medien Fotografie und Webseitengestaltung relativ einfach ein den Jugendlichen vertrautes Medium für ein den Jugendlichen naheliegendes Thema genutzt werden kann. Die Arbeit wird gruppenorientiert und an Jugendthemen ausgerichtet sein.

### Animationen

Mit der Entwicklung weiterer Möglichkeiten des Computers zur Gestaltung von (Fast-schon-High-End) Animationen lassen sich für avanciertere Jugendliche Kurse und Seminare in Computeranima-

tion/Trickfilmerstellung entwickeln. Die ersten Erprobungsseminare haben erfolgreich stattgefunden.

### Kooperative Webseitenerstellung

In geeigneten Zusammenhängen – z.B. internationale Begegnungen, Summercamps, Ferienlager – in denen Gruppen über mehrere Tage zusammen sind und bei denen ein Thema ebenso wie eine Gruppenstruktur etabliert werden kann, kann kooperativ gestalterisch und redaktionell an Webseiten gearbeitet werden. Nur unter den genannten Bedingungen kann ein Kompetenz- und Kooperationslevel erreicht werden, das Webseitenerstellung in pädagogische Prozesse einbindet.

### Zielgruppenerweiterung

Zentrale Zielgruppe bleibt die Jugendarbeit mit ihrer typischen Klientel. Aufgrund zunehmender Bedarfsmeldungen aus den Bereichen Vorschule und Hort werden wir nach ersten Erfahrungen 2002 besondere Angebote für diese Zielgruppe erarbeiten.

## DiG.iT – Digitale Medienproduktion in der Jugendarbeit

Seit Projektbeginn im April 2001 hat sich DiG.iT mit seinen Schulungen, Kooperationen und seinem Geräteverleih landesweit etabliert und einen neuen Standard für aktive Videoarbeit in der rheinland-pfälzischen Jugendarbeit gesetzt. In der bisher zweijährigen Projektzeit war DiG.iT mit seinen technischen und personellen Kapazitäten rund 120 mal im Einsatz.

Die Möglichkeiten und Wege der digitalen Videopro-

### DiG.iT 2002 - TECHNIK

Klein - leicht - mobil - professionell:

4 iMAC DV special edition

2 PowerBooks 1GHz, 60GB, DVD-R

3 Kameras Panasonic NV-MX 300

1 Kamera Panasonic NV-MX 500

2 Kameras Sony VX 2000

2 Kameras Panasonic AG-EZ 35

Tonequipment

Licht

duktion haben sich herumgesprachen und sind vielerorts grundlegender Bestandteil des regelmäßigen Angebots der Jugendzentren und Jugendhäuser geworden. Das Zusammenwirken von örtlicher Jugendarbeit und Landesfilmdienst in Form von Kooperationen und gemeinsamen Veranstaltungen hat sich dabei mehr als bewährt.

Die projektorientierte Verbindung von medienpädagogischem Know-How und medientechnischer Ausrüstung des Landesfilmdienst mit dem praktischen Bezug und dem direkten Einfluß unserer KollegInnen in der Jugendarbeit ermöglicht so eine optimale Definition und Realisierung von Projekt- und Veranstaltungsansätzen.

### Aktive Videoarbeit

Aktive Videoarbeit hat seit ihren Anfängen vor 25 Jahren ihre Aktualität in der offenen Jugendarbeit nicht verloren. Angesichts der technischen Entwick-

Videoprojekte:  
Technik trifft  
Thema

lungen und Neuerungen der digitalen Technik ist ihre Bedeutung als Baustein im Gesamtkonzept der Medienpädagogik nach zwischenzeitlichem Rückgang sogar wieder größer geworden.

Allerdings ist auch ein Stück der Euphorie geschwunden, die mit der neuen Verfügbarkeit von Produktionsmitteln und Distributionswegen in den achtziger Jahren aufgekommen ist. Zu Recht.

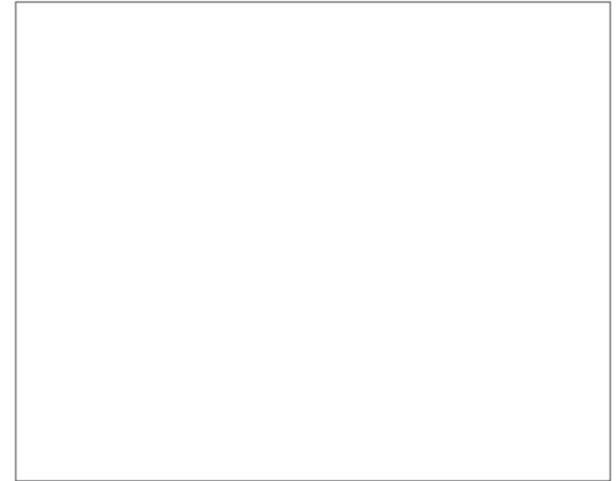
Vom Drang zu einer quasi-journalistischen Präsenz in einem Medium hat sich Medienpädagogik wieder befreit und arbeitet zunehmend wieder an Themen und an inhaltlichen Projekten. Dazu bedarf es nur relativ einfacher mobiler Technik. Und wenn eine Gruppe an einem Publikum für ihr Produkt interessiert ist, muss sie die Inszenierung der Distribution in ihr Projekt mit einbeziehen.

Die Technik ist einfacher und schneller geworden, die dahinterstehenden Prozesse und Arbeitsschritte sind jedoch gleich geblieben. Manches ist leichter

geworden, aber deshalb ist das Filmemachen noch keine leichte Übung.

Das Arbeiten an Filmprojekten wird im Kontext von DiG.iT immer als gruppenorientierter Prozess gesehen, bei dem die Arbeit am Thema im Mittelpunkt steht. Das Erlernen von Technikbedienung und filmischem Handwerk ist selbstverständlich Bestandteil der Einzelprojekte, und in der Regel wird die technische Ausführung eines Projektes alleine den Kindern und Jugendlichen überlassen.

Arbeit am Thema und Arbeit in der Gruppe sind wichtiger als die Publikation der Ergebnisse ...



Wesentliches Teillernziel auch im technischen Bereich ist die Vermittlung von Methoden und Prozessen der Zusammenarbeit – ein Punkt, an dem sich Medienkompetenz und soziale Kompetenz treffen. Denn ein wesentliches Element medienpädagogischer Arbeit deckt sich mit einem wesentlichen Element der Filmproduktion: Zusammenarbeit im Team ist ein entscheidender Faktor für das Gelingen des Produktionsprozesses.

Was die technische und handwerkliche Ausführung von Projekten anbelangt, versucht DiG.iT immer einen Mittelweg zwischen Lernprozess und Produktanspruch einzuhalten. Das heisst, es wird immer nur so weit unterstützend und regulierend eingegriffen, dass die Produktvorstellungen der TeilnehmerInnen nicht vollends an ihrer Unerfahrenheit scheitern, sondern dass wenigstens näherungsweise jenes Produkt entsteht, das in der Themenfindungsphase eines Projektes konzipiert worden ist.

Die Rolle der medienpädagogischen Begleitung

eines Projektes ist in drei Phasen zu sehen. Während Themenfindung und Konzeption werden die Vorschläge der Teilnehmer nach ihrer Machbarkeit kommentiert (technische, zeitliche, personelle Umsetzung), während der Dreharbeiten wird organisatorisch unterstützt und technisch assistiert, beim Schnitt werden die Gruppen (in der Regel erfolgt die Schnitтарbeit in mehreren Gruppen) beraten.

### **DiG.iT Projektbeispiel**

#### **Internationale Jugendbegegnung**

#### **„Freizeit kreativ gestalten“**

Termin: 28.07.-03.08.02

Ort: Jugendburg Neuerburg

Teilnehmer Videoworkshop: 6 Jungen und 6 Mädchen im Alter von 16 bis 20 Jahren

Kooperationspartner: EVEA – Europäische Vereinigung für Eifel und Ardennen

In diesem Jahr folgten rund 50 Jugendliche aus den Ländern Italien, Belgien, Lichtenstein, Österreich, Slovenien, Ungarn, Luxemburg und Deutschland

... aber das Endprodukt steht immer im Zentrum des Projektes

der Einladung der Europäischen Vereinigung für Eifel und Ardennen nach Neuerburg, um dort ihre Freizeit gemeinsam kreativ zu gestalten.

Als Kooperationspartner der Veranstaltung stellte der Landesfilmdienst RLP e.V. Equipment und Workshopleitung.

Neben dem Videoworkshop gab es weitere Workshops mit den Themen Internet, Theater und Musik, die teilweise übergreifend zusammenarbeiteten. Außerdem stand ein breites Angebot an Freizeitaktivitäten und Unternehmungen zur Verfügung, die die Möglichkeit zum gegenseitigen Kennenlernen boten.

Im Videoworkshop entwickelten die 12 Teilnehmer

DiG.iT 2002

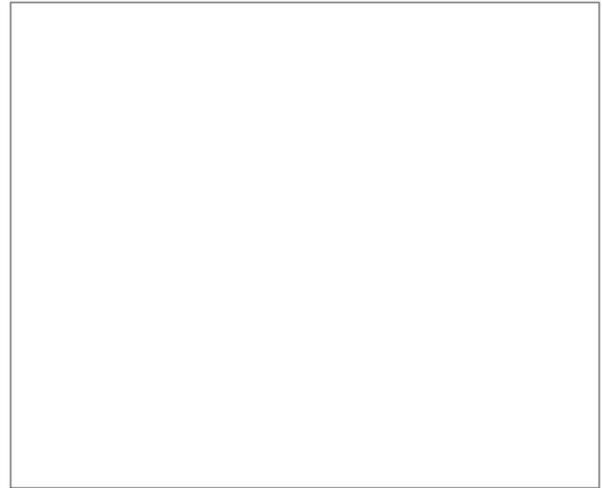
6 Multiplikatorenworkshops

12 Projektwochen/wochenenden mit personeller Betreuung

28 Projekte mit Partnern und teilweiser personeller Betreuung

in drei gemischt-nationalen Gruppen eigene Drehbuchideen und Geschichten. Die gruppeninternen Diskussions- und Auseinandersetzungsprozesse forderten von den Teilnehmern angesichts der multinationalen Gruppenzusammensetzung ein erhebliches Maß an persönlicher und sozialer Kompetenz.

Dies galt nicht nur in Bezug auf die sprachliche Verständigung, sondern auch in Bezug auf die verschiedenen nationalen und kulturellen Hintergründe der Teilnehmer, die immer wieder Inhalt von Ge-



sprächen und Diskussionen waren. Das gemeinsame Arbeiten an einem Film ermöglichte den Jugendlichen daher nicht nur eine Erweiterung ihrer Sprachkenntnisse und die Überwindung von Sprachbarrieren und Hemmungen, sondern ließ sie nationale und kulturelle Gemeinsamkeiten und Unterschiede in den Nachbarländern erkennen.

Diese Unterschiede und Gemeinsamkeiten äußerten sich besonders in den Sichtweisen und Meinungen der Teilnehmer zu den Themen Toleranz und Fremdenfeindlichkeit und ließen deutlich werden, dass in anderen Ländern Europas das Thema Toleranz und Fremdenfeindlichkeit anscheinend weniger öffentlich thematisiert wird als in Deutschland.

Die Stärke dieser Veranstaltung liegt im praktischen Zusammensein und Zusammenarbeiten der verschiedenen Teilnehmernationalitäten. Sie leistet damit einen Beitrag zum Zusammenwachsen der europäischen Jugend und zum Entstehen freundschaftlicher Beziehungen und kontinuierlicher Ver-

bindungen, die langfristig von einem gemeinsam realisierten Projekt zehren können.

### **DiG.iT Projektbeispiel**

#### **Tatort Altrip!? – Ein Filmprojekt in drei Akten**

Termin: 22.11-24.11.02

Ort: Jugendzentrum Altrip

Teilnehmer: 4 Jungen und 4 Mädchen im Alter von 10 bis 16 Jahren

Kooperationspartner: Jugendzentrum Altrip

Geplant war und eingeladen wurde zu einem Videoworkshop zum Thema Gewalt – eine Meldung über einen Raubüberfall sollte das szenische Gerüst für einen Kurzfilm ergeben. Die teilnehmenden Jugendlichen sollten sich in zwei Kleingruppen mit den möglichen Opfer- und Täterperspektiven des Raubüberfalls befassen.

Schon in der ersten Entwicklungsphase des Drehbuches am Freitag kristallisierte sich heraus, das

die Interessen der Jugendlichen weniger im Bereich Gewalt als vielmehr im Bereich Drogen lagen. In einer angeregten Diskussion begründeten sie ihren Wunsch nach einem „Drogenfilm“ mit der für sie besonderen Brisanz und der unmittelbaren Betroffenheit in Schule und Freundeskreis. Außerdem sei das Thema Drogen ein Tabuthema und habe für sie von daher einen eigenen Reiz.

Innerhalb dieser Diskussion wurde viel über Drogen im Allgemeinen und die Erfahrungen der Jugendlichen in ihrem direkten Lebensumfeld gesprochen. Dieser Austausch ließ die Gruppe zueinanderfinden und gab den Projektleitern einen Eindruck von der Bedeutung, die das Thema für die Teilnehmer hat. Deshalb wichen die Projektleiterinnen von der ursprünglichen inhaltlichen Konzeption ab.

Die Jugendlichen entwickelten schließlich eine kleine „Drogengeschichte“ nach ihren eigenen Vorstellungen und arbeiteten diese sehr engagiert und motiviert zu einem Drehbuch aus. Besonders hervorzuheben

ist hierbei das Arbeiten in der Großgruppe, die trotz ihrer großen Unterschiede in Bezug auf Alter und Bildungsniveau, sehr gut harmonisierte und zusammenarbeitete.

Die anfänglichen Pläne der Projektleiterinnen, die Großgruppe in zwei Kleingruppen zu teilen wurde von den Teilnehmern abgelehnt. Sie wollten lieber alle zusammen an einem Film arbeiten.

Der Verlauf des Projektes ist Bestätigung für das Gesamtkonzept von DiG.iT. Jugendliche wollen gefragt und beteiligt werden und wissen sehr wohl, was sie möchten und was nicht. Den Jugendlichen wurde innerhalb der Projektdurchführung immer wieder Raum und Platz eingeräumt, um ihre Bedürfnisse und Wünsche zu äußern. Nicht zuletzt diese aktive Beteiligung und Mitgestaltung des Projektes durch die Teilnehmer gaben dem Projekt den ausschlaggebenden Impuls und haben seinen Erfolg gesichert.

## **Das Netzwerk: Kontakte und Kooperationen**

Aus der Vielzahl der Kooperationen, die unsere Projekte mit lokalen Partnern eingegangen sind, hat sich ein Netzwerk entwickelt, das auch andere inhaltliche Aspekte transportieren kann.

Am Ausbau und der Nutzung dieses Netzwerks haben wir im Jahr 2002 intensiv und systematisch gearbeitet. Zu den Netzwerkaktivitäten ist die von uns betreute Website [www.jugend.rlp.de](http://www.jugend.rlp.de) zu rechnen ebenso wie die Fortbildungen, die wir gemeinsam mit Dachorganisationen der Jugendarbeit durchgeführt haben. Im Sinn des Programmes endlich haben wir das Netzwerk am entschiedensten genutzt bei unserer "Roadshow".

## Roadshow

Unter dem Titel „Roadshow“ haben wir an 6 Orten - verteilt über ganz Rheinland-Pfalz - KollegInnen aus der Jugendarbeit zu Fachgesprächen über Toleranzerziehung und Medienarbeit eingeladen. Diese Treffen dienten der Reflexion und Bewertung von bereits durchgeführten Projekten, der Planung weiterer Projekte, und sie wurden von unserer Seite auch zu einer Expertenbefragung zu den Themen Jugendliche - Rechtsextremismus - Ausländerfeindlichkeit genutzt.

Mit der „Roadshow“ haben wir 79 Hauptamtliche aus der Jugendarbeit erreicht. Die Vielzahl der Projekte, die wir im Themenfeld „Jugend für Toleranz und Demokratie - gegen Rechtsextremismus, Fremdenfeindlichkeit und Antisemitismus“ haben realisieren können, zeigt eine große Bereitschaft der Kol-

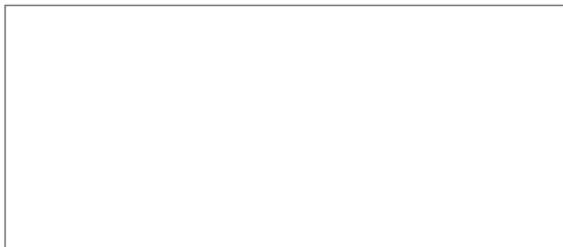
legInnen aus der Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz, sich auf dieses Themenfeld einzulassen.

Allerdings kommt nach unserer Auswertung der Expertengespräche bei unserer „Roadshow“ diese Bereitschaft selten aus unmittelbarer Erfahrung mit den Problemfeldern Rechtsextremismus und Gewalt. Vielmehr geht es in der Regel um Prävention und Wertevermittlung.

Ernsthafte Berichte von organisiert rechtsradikalen und/oder gewaltbereiten Jugendlichen im Blickfeld der Jugendarbeit haben wir aus der Westpfalz (Kusel/Zweibrücken), der Südpfalz (Einflüsse aus Karlsruhe nach Wörth) und aus Trier (Punkszene) erhalten. Diese Bestandsaufnahme deckt sich auch mit den Erfahrungen der Kollegen im (R)Auswege-Projekt (Aussteigerprogramm in Rheinland-Pfalz).

Die berichtenden KollegInnen gehen in der Regel von quantitativ nicht

Grosses Engagement für die Themen von „toleranz: do.it“ in der Jugendarbeit

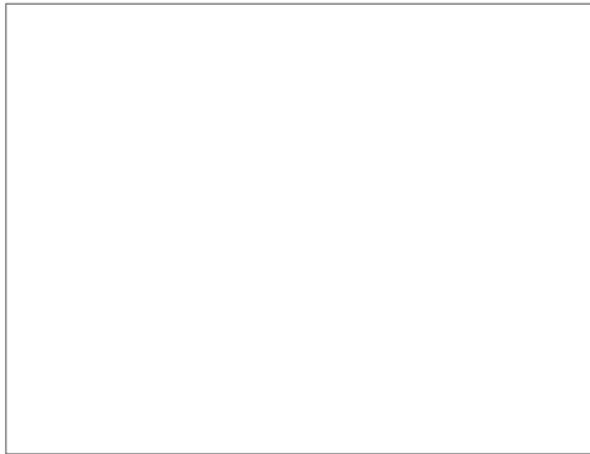


sehr starken Gruppen aus. Auf der Gegenseite stehen Projekte wie das „Wunderlicht“-Festival in Kusel, die aus regionalen Gegenbewegungen entspringen und die von uns unterstützt werden.

Jugendarbeit hat also wenig primäre Kontakterfahrung mit Rechtsextremismus und Gewalt, wohl aber eine große Affinität zu den Themen, und Ähnliches ist bei Jugendlichen zu beobachten. Insbesondere bei Videoprojekten kommt bei Projektbesprechungen immer wieder der Themenkreis Rechtsextremismus, Fremdenfeindlichkeit, Ausgrenzung, Gewalt von Seiten der Jugendlichen auf die Vorschlagsliste, ohne daß wir oder die örtlichen BetreuerInnen diese Themen anbieten müssen.

Auch hier ist nach unserer Beobachtung nicht eigene Primärerfahrung ausschlaggebend, sondern eine intensive Beschäftigung mit den Themen und eine Einschätzung dieser Themen als gesellschaftliche Problemfelder. Insofern hat unser Ansatz, aktive Medienarbeit als Instrument der Auseinandersetzung anzubieten, den richtigen Impuls gesetzt und die Medienprojekte implizit immer zu Projekten der Werteorientierung werden lassen.

Aber wenig unmittelbarer Kontakt mit rechtsextremen Jugendlichen



## Das Netzwerk: jugend.rlp.de

Die Website [www.jugend.rlp.de](http://www.jugend.rlp.de) ist die Informationsplattform für die Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz. Seit 2001 haben wir sie im Auftrag und mit Förderung des Ministeriums für Bildung, Frauen und Jugend errichtet und betrieben.

### Das redaktionelle Konzept

In der Kooperation mit der Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz ist es unsere Strategie, keine Parallelstrukturen aufzubauen, Dienstleistungen zu erbringen und im übrigen die Jugendarbeit als das zu unterstützen, was sie primär ist, nämlich die pädagogische Arbeit mit Jugendlichen vor Ort.

Daher hat [jugend.rlp.de](http://jugend.rlp.de) einen klaren inhaltlichen Focus und eine relativ klar zu definierende Zielgruppe. Bei unseren Vorüberlegungen war uns bewußt, daß mit einer anderen Strategie kurzfristig mehr zu

bewegen wäre. Die Site, die vorgibt, für alle Jugendlichen in Rheinland-Pfalz die Zentralplattform zu sein, hätte mehr kurzfristige Aufmerksamkeit erhalten. Die Aufnahme der üblichen Angebote wie Veranstaltungskalender, Chat und Forum, wären jedem, der mit den Grundbegrifflichkeiten der neuen Medien hantieren kann, als irgendwie vertraute Elemente sofort einsichtig gewesen.

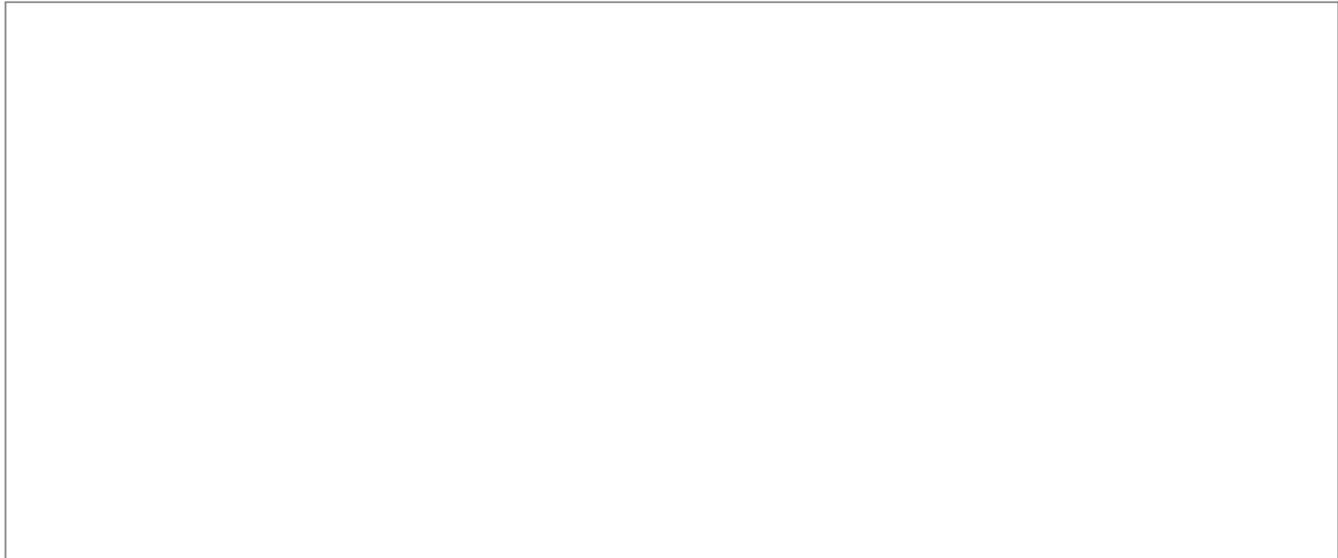
Weil aber das Internet sowieso viel zu voll ist mit lautem Geschrei („Endlich! Die ultimative Site für Kids“ verspricht immer irgendwer gerademal), totem Holz (ein ziemlich hoher Prozentsatz gutgemeinter und selbstgemachter Veranstaltungskalender zum Beispiel wird irgendwann nicht mehr gepflegt und kündigt dann beharrlich das Ferienprogramm 2000 an) und Foren mit Grußpostkartencharakter, haben wir uns für eine andere Konzeption entschieden, haben als Basis einen geradezu altmodischen Ansatz gewählt.

Die Site [jugend.rlp.de](http://jugend.rlp.de) ist zunächst ein redaktionell

Eine Website zur  
Unterstützung  
der Jugendarbeit

betreuter und auch verantworteter Fundus an Informationen für die Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz, in der Publikationsform auf die Möglichkeiten des Internet abgestellt, aber redaktionell so aufbereitet, als handele es sich um eine für den Druck vorbereitete Publikation.

Die Redaktion steht für jede Information gerade, auch jeder Eintrag in die Datenbank zur Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz wird überprüft. Wer in Rheinland-Pfalz eine Information zur Jugendarbeit sucht, soll sie bei [jugend.rlp.de](http://jugend.rlp.de) direkt finden oder auf den richtigen Weg gewiesen werden (auch alle Links werden überprüft). Dabei gehen wir davon



aus, daß zur Zielgruppe primär die Ehren- und Hauptamtlichen aus der Jugendarbeit gehören, und daß unter den Ehrenamtlichen natürlich sehr viele Jugendliche sind.

Wir haben aus unseren Erfahrungen mit LOKAL GLOBAL und DiG.iT gelernt, daß Jugendarbeit oft in lokaler oder verbandsinterner Isolation stattfindet, daß manchmal sogar Strukturen nebeneinander und ohne Querverbindungen existieren, daß aber konkrete Anregungen und Anlässe für Kooperationen (wie z.B. ein Internet-Event mit LOKAL GLOBAL) gerne angenommen werden. Aus dieser Erkenntnis haben wir für jugend.rlp.de das erste Ziel abgeleitet, als verbindendes Informations- und Kommunikationsinstrument von den Einrichtungen und Organisationen der Jugendarbeit akzeptiert zu werden.

Das heißt aber auch, daß wir uns bemühen, eine gut recherchierte, solide, zuverlässige, umfassende und aktuelle Gesamtdarstellung der Grundlagen und Organisationen der Jugendarbeit in Rheinland-

Pfalz zum Ansatzpunkt der Website zu machen. jugend.rlp.de ist die Plattform geworden, auf der alle Einrichtungen und Organisationen der Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz ihre Interessen wiederfinden und sich kompetent informiert fühlen.

Bei der Gestaltung von jugend.rlp.de haben wir auf ein professionell gestaltetes Erscheinungsbild mit einem deutlichen Hang zur zurückhaltend designorientierten Präsentation gesetzt und dies sehr bewußt getan. Jugendarbeit muß eine (Selbst-) Darstellungsebene haben, auf der sie kundtut, daß es sich um ein gesellschaftspolitisch wichtiges Arbeits- und Politikfeld handelt, in dem Ehren- und Hauptamtliche sehr professionell agieren.

Wenn man diesen Anspruch aufrechterhält, führt er auch zu einer der Professionalität des Arbeitsfeldes entsprechenden Öffentlichkeitsarbeit. Wir begreifen unsere Medienprojekte immer auch als Möglichkeiten, daß Jugendarbeit sich in der Außendarstellung professionalisiert, ob wir jetzt unsere Materialien

Solide Information  
in professionellem  
Erscheinungsbild

und unsere Beratung lokalen Partnern zur Verfügung stellen oder ob wir auf Landesebene Vernetzung betreiben, die in ihren Inhalten und in ihrer Gestaltung Ernsthaftigkeit und Ernstgenommenwerden signalisiert.

## **Resonanz**

jugend.rlp.de ist eine hoch spezialisierte Website, die sich an eine klar definierte Zielgruppe in einem regional festgelegten Raum richtet.

Deshalb ist auch der wesentliche Qualitätsmaßstab für die Seite die inhaltliche Qualität, große Popularität war mit dieser Seite nicht angestrebt, sondern die Informationsdichte, die ein Fachpublikum auf die Seite aufmerksam machen kann.

Die Zahl der Besucher der Website ist, nach beständiger Aufwärtsentwicklung in 2001, ausserordentlich konstant bei einem Monatsschnitt von 5.600.

Mit wieviel Skepsis man Zugriffszahlen auch betrachten muss: Die Zahl deutet darauf hin, dass das redaktionelle Konzept richtig ist und dass mit der Seite wesentlich mehr Leute angesprochen werden als nur die enge Zielgruppe "Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz".

## **Entwicklung 2002**

### **Community, Aktualität und Themensetzung**

Mit dem Jahr 2002 hat das Redaktionsteam von jugend.rlp.de begonnen, aktuelle Informationen in zwei Formen aufzunehmen: Es gibt einen Bereich "Aktuell" auf der Seite selbst, und in der zweiten Jahreshälfte haben wir begonnen, Newsletter per eMail an die KollegInnen in der Jugendarbeit zu verschicken.

Mit dem engen Verweben von medienpädagogischen Aktivitäten, die von Schulungen in Mainz oder

Nutzerbindung durch Informationstiefe, Zuverlässigkeit und Aktualität

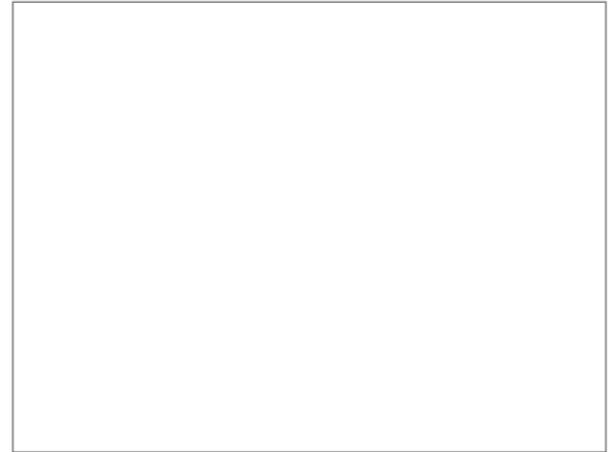
vor Ort bis zu projektbezogener Zusammenarbeit reichen, und unserer Nutzung des Internet haben wir die Grundlage gelegt für die Bildung einer "Community", die durch die Aktivitäten im Netz ergänzt, erweitert und zusammengehalten wird.

Themensetzung: Rechtsextremismus

Im Rahmen des Leitprojektes "toleranz: do.it" haben wir auch die Website [jugend.rlp.de](http://jugend.rlp.de) intensiv genutzt. In einem eigenen Kapitel in der Rubrik "politische Jugendbildung" haben wir Aktivitäten gegen Rechtsradikalismus, für Toleranz und Demokratie dargestellt und verlinkt. Getreu dem redaktionellen Konzept der Website haben wir alle Informationen hierzu recherchiert und verifiziert.

Ebenso gibt es in der Rubrik "Aktuell" ständig Informationen zu Aktivitäten im Sinn von und im Rahmen von "entimon". So können wir unsere Web-Publizistik nutzen, um den Themenbereich des Programms "entimon" immer wieder aktuell in einem Kontext zu setzen, der die Aufmerksamkeit der relevanten Ziel-

gruppe findet.



## Das Netzwerk: Fortbildung

Schulungen und Fortbildungsangebote sind fester Bestandteil unserer Medienprojekte. Für die BetreuerInnen an den Standorten von LOKAL GLOBAL gibt es regelmässige Schulungen, ebenso für die Projektpartner von DiG.iT.

Diese Angebote haben neben den sachlichen Erfordernissen (Schulung von Medienkompetenz und Besprechung/Planung medienpädagogischer Ansätze) immer auch die Aufgabe und Wirkung, dem Netzwerk Intensität und Stabilität zu geben.

Neben diesen projektgebundenen Angeboten führt das Projektteam auch Fortbildungsmaßnahmen mit Partnern durch, die bei ihren eigenen Mitarbeitern oder Mitgliedern Medienpädagogik zum Thema machen wollen.

Im Jahr 2002 haben wir bei Fortbildungen zusammengearbeitet mit:

Bischöfliches Jugendamt Mainz  
Landesjugendamt Rheinland-Pfalz  
Landesjugendring Rheinland-Pfalz e.V.  
BDKJ Speyer  
Kreisjugendring Mainz-Bingen

Ein- oder mehrtägige Fortbildungen mit MultiplikatorInnen auf Landes- oder Regionalebene sind für uns auch immer Gelegenheit, eigene Arbeitsmethoden zu überprüfen, neue Arbeitsmethoden zu erproben, und die Einordnung unserer Arbeit und unserer Angebote in die Praxis der Jugendarbeit zu überprüfen und zu korrigieren.

Fortbildungsangebote als Ansatz zur Netzwerkbildung

### LOKAL GLOBAL - Schulungen

Basiswissen Internet

Die Schulungen im Kontext des Projektes LOKAL GLOBAL richten sich vorrangig an die lokalen Partner des Projektes, können aber auch von sonstigen

Interessenten aus dem Bereich der Jugendarbeit besucht werden.

Inhaltlich richten sie sich an den Materialien aus, die als Unterrichtsmaterialien auch auf der Website [www.lokal-global.de](http://www.lokal-global.de) zum Download zur Verfügung stehen.

Die Vermittlung grundsätzlichen Wissens zu den Themen Computerbedienung und Internetnutzung steht einerseits nicht im Mittelpunkt des Projektes LOKAL GLOBAL, andererseits ist sie weit davon entfernt, überflüssig zu sein.

Es stimmt weder, dass Computer- und Internetwissen heute zur Alltagskultur gehören, noch stimmt es, dass Kinder und Jugendliche prinzipiell mehr Informationen zu und mehr Geschick im Umgang mit Computern haben als die meisten PädagogInnen. Sowohl grundlegende Techniken wie inhaltliches Vorgehen bedürfen nach unserer Beobachtung der Vermittlung, und Kontexte der Jugendarbeit sind

durchaus geeignet, diese Vermittlungsleistung zu erbringen.

Ein wesentlicher Aspekt der Schulungen von LOKAL GLOBAL liegt bei dem Aspekt einer jugendarbeitstypischen Vorgehensweise - interessegeleitet, ereignisorientiert, gruppenbezogen - die für die Inszenierung von Lernprozessen notwendig ist.

#### LOKAL GLOBAL - Spielen lernen

Auch das Spielen bedarf der Vermittlung von grundlegender Kompetenz und von Reflexionsansätzen. Das beginnt bei dem Wissen um die technischen Voraussetzungen (Netzwerk), bei der Kenntnis grundlegender Strukturen von Spielen und Spielgenres, und mündet in die Diskussion einer pädagogisch-psychologischen Bewertung von Spielen, die für eine vernunftgetragene Auseinandersetzung unerlässlich ist.

Deshalb umfassen Seminare zum Thema Computerspiel immer die technischen und inhaltlichen

Aspekte einerseits, die pädagogische Sichtweise andererseits.

### **DiG.iT - digitale Medienproduktion**

Mit welchen Geräten man produziert, ist mittlerweile nicht mehr die zentrale Frage - für die Produktion von Schriften, Audio-, Bild- und Bewegtbildinformationen ist der Computer das zentrale Werkzeug.

Deshalb werden bei größeren Fortbildungsveranstaltungen auch die Geräte von DiG.iT und LOKAL GLOBAL Workstation parallel eingesetzt.

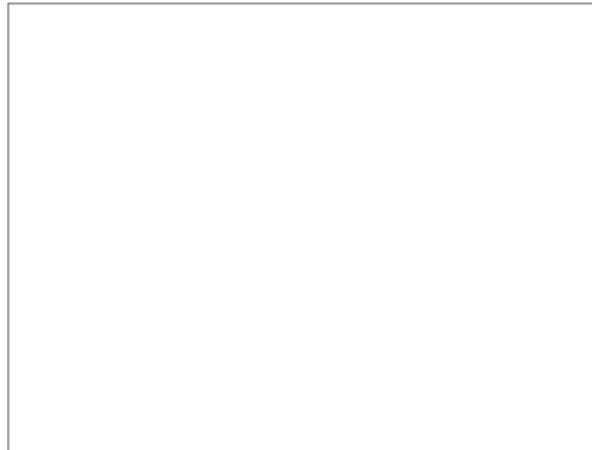
Es besteht immer wieder der Bedarf, über die Handhabung von Aufzeichnungsgeräten und Computern technisch orientierte Informationen zu erhalten - Grundlagenwissen zu digitaler Medienproduktion.

Zum festen Repertoire unserer medienpädagogischen Projekte gehört deshalb die regelmässige Schulung für KollegInnen aus der Jugendarbeit.

Die Angebote werden an die Gruppe und deren Anforderungen angepasst, insbesondere unter Berücksichtigung von eigenen Vorhaben der Schulungsteilnehmer in ihrer Jugendarbeit.

Neben den technischen Aspekten enthalten Fortbildungen und Schulungen auch immer einen methodischen und einen pädagogischen Teil.

Wie kann man das Kennenlernen von Medientechnik mit einem gestalterischen und kreativitätsweckenden



## **Fortbildungsangebote Medientechnik und Mediengestaltung für die Jugendarbeit (Grundraster)**

### **Workshop Gestaltung von Webseiten**

Einführung in die Konzeption, Gestaltung und Technik der Webseiten-Erstellung (Seitenaufbau, Design und Inhalte, Gestaltungsmöglichkeiten, Web-Publishing)

Erstellung und Gestaltung von Webseiten mit HTML-Editoren am Beispiel von Macromedia Dreamweaver

Einführung in HTML und Gestaltungsmöglichkeiten von Webseiten mit HTML

### **Fortbildung Computerspiele in der Jugendarbeit**

Austausch der bisherigen Erfahrungen, Ansichten und Vorurteile zum Thema Computerspiele und Jugendarbeit

Einführung in die Entwicklung des Computerspielermarktes, Vorstellung verschiedener Spielegenres, Spielmotivationen und Spielertypen

Praktische Möglichkeiten des Einsatzes von Computerspielen in der Jugendarbeit

Auswirkungen des neuen Jugendschutzgesetzes auf den Bereich Computerspiele

Eigene Spielerfahrungen ermöglichen – Testen, Erproben und Kennenlernen unterschiedlicher Computerspiele und eigene Beurteilung.

## **Workshop**

### **Digitale Fotografie und Bildbearbeitung**

Grundlagen der digitalen Bildbearbeitung  
Einführung in die Technik der digitalen Fotografie  
Einführung in die digitale Bildbearbeitung mit  
Adobe Photoshop

## **Workshop**

### **Digitale Videotechnik**

Einführung in die Bedienung von DV-Kameras  
Erarbeitung eines eigenen Kurzfilmprojektes in  
Gruppen  
Aufnahme des Kurzfilmmateriales  
Einführung in den Videoschnitt mit iMovie auf  
Macintosh  
Eigenständiger Schnitt des Kurzfilmes mit iMovie

Ansatz so verbinden, dass die FortbildungsteilnehmerInnen das Wissen und die Ideen für eigene Projekte mit ihren Kindern und Jugendlichen mitnehmen?

Für die Gestaltungsfelder Webseiten/Foto/Video gibt es ein Repertoire von Möglichkeiten und Anregungen, Techniklernen, Gestaltung und inhaltliche Anregung miteinander zu verbinden - zum Teil bei den Materialien auf [www.lokal-global.de](http://www.lokal-global.de) dokumentiert.

Zentrales Anliegen unserer medienpädagogischen Arbeit aber ist nicht die Vermittlung von Fertigkeiten, sondern die Ermöglichung von inhaltlich definierten Projekten in der Jugendarbeit.

... und  
pädagogische  
Methodik

## Perspektiven

Mit LOKAL GLOBAL, DiG.iT und jugend.rlp.de ist es gelungen, Medien und Medienpädagogik in der Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz auf einem bisher nicht dagewesenen Level und in bisher nicht dagewesener Kontinuität zu etablieren.

Die Verbindung mit den thematischen Vorgaben, die das Programm entimon macht, ergänzt unsere eigenen medienpädagogischen Ansätze und fügt sich in die inhaltliche Orientierung unserer Arbeit ein.

Während LOKAL GLOBAL sich beständig weiterentwickeln muss und für die Jugendarbeit ein Wissens- und Ressourcenpool in allen Fragen von Computer und Internet bleiben muss, wird in den kommenden Jahren bei der aktiv-kreativen Medienarbeit der Schwerpunkt bei inhaltlichen Projekten und deren Verknüpfung untereinander liegen.

Gemeinsam mit den KollegInnen aus der Jugendarbeit ist durch die bisherige Arbeit ein Netzwerk etabliert, das die Medienarbeit, die inhaltliche Arbeit und den Austausch über die Situation der politischen Sozialisation junger Menschen verstetigt. Zentral verfügbare Unterstützung im technischen, logistischen und thematischen Bereich führt zu lokalen Projekten, die Jugendarbeit dabei helfen, den Auftrag des Kinder- und Jugendhilfegesetzes zu erfüllen.

Dass Jugendarbeit hier wertvolle Dienste für die Gesellschaft leistet, ist immer noch zu wenig bekannt und beachtet, hat im öffentlichen Interesse nicht den Stellenwert, den es verdient hätte. Interesse wird immer nur dann wach, wenn aussergewöhnliche Aktionen die Aufmerksamkeit wecken.

Aktionen aber verbrauchen Energie, die der - alleine erfolversprechenden - kontinuierlichen Arbeit fehlt. Deshalb ist es, neben den inhaltlichen und methodischen Ansätzen, die wir haben, ein erklärtes Ziel unserer Arbeit, den lokalen Partnern Anlässe für

Aktionen zu liefern, die tragfähige inhaltliche Arbeit mit öffentlichkeitswirksamen Elementen verbinden. Und dies mit einem Aufwand, der die Kontinuität der Jugendarbeit nicht belastet. Beleg für die Richtigkeit dieser Strategie sind die umfangreichen Pressemassnahmen der Projekte.

Medienpädagogik so in eine inhaltliche und eine strukturelle Entwicklungsperspektive einzubinden und zu verstetigen ist die Perspektive unserer Projekte - eine Perspektive, die dazu beitragen kann, der Jugendarbeit insgesamt einen höheren Stellenwert zu sichern.



## Das Team 2002

Albert Treber, M.A.  
Leitung

Silke Krauß, Dipl.-Päd.  
Schwerpunkt LOKAL GLOBAL

Simone Schnipp, Dipl.-Päd.  
Schwerpunkte DiG.iT und jugend.rlp

Dirk Conradt, Dipl.-Päd.  
jugend.rlp

Dominik Nagy  
Systembetreuung und Fachberatung

Markus Kiefer, Dipl.-Kün.  
Video und Film

Texte: Albert Treber, Silke Krauss, Simone Schnipp

Institut für Medienpädagogik und Medientechnik  
Landesfilmdienst Rheinland-Pfalz e.V.  
Petersstr. 3 - 55116 Mainz  
Tel. 06131.143839, 143840, 143841

[www.lokal-global.de](http://www.lokal-global.de)  
[www.jugend.rlp.de](http://www.jugend.rlp.de)  
[im@lokal-global.de](mailto:im@lokal-global.de)

Eine CD mit den jeweils aktuellen Websites [www.lokal-global.de](http://www.lokal-global.de) und [www.jugend.rlp.de](http://www.jugend.rlp.de), sämtlichen Unterrichtsmaterialien im PDF-Format und einem Filmbeispiel aus dem Projekt DiG.iT kann bei uns angefordert werden.