

## Sachbericht Medienkompetenzzentrum Szenenwechsel für das Jahr 2006

- handybattle
- hardwarebasteln girlsday
- talkshow gewalt an schulen video
- cyberboys cybergirls
- kidsmart
- rotes sofa
- meinungen
- ag medien
- exit
- augenmenory
- @nien
- 

### Vernetzte Aktionen

#### Handybattle

Das Neuköllner Handybattle ist ein Anti-Gewalt-Workshop für Jugendliche, der vom 20. bis 24. November 2006 in zehn Neuköllner Jugendeinrichtungen durchgeführt wurde. Hier galt es, Jugendliche über Gewaltverbreitung, vor allem auch per Handy, aufmerksam zu machen und sie über Risiken und Wirkungen aufzuklären. Zudem sollten sie durch die Produktion eigener gewaltfreier Videos aktiv dagegen mitarbeiten. Diese Videos wurden zudem auf der eigens dafür eingerichteten Internetseite präsentiert und auch bewertet (<http://jugendserver.spinnenwerk.de/~szenenwechsel/>). Die Aktion war ein Erfolg: Mehrere hundert Jugendliche beteiligten sich an der Aktion, die mit einer großen Abschlussveranstaltung mit Podiumsdiskussion endete.

In verschiedenen Neuköllner Jugendeinrichtungen wie [b]Jugendzentrum Grenzallee, KCH Dammweg, Kinderclubhaus „Zwicke“, Stadtvilla Global, Jugendclub NW80, JC-Feuerwache, Mädchenzentrum Szenenwechse, Abenteuerspielplatz „Wilde Rübe“ und der KCH Sternschnuppe, werden Workshops zum Wettbewerb angeboten. Hier werden zunächst die Kinder und Jugendlichen von Diskussionsrunden in das Thema „Gewalt in Videoclips – Wie real ist das?“ eingeführt. Im Gespräch werden Erfahrungen und Meinungen zum Thema Produktion von Gewaltvideos für Mobiltelefone ausgetauscht und erörtert. Anschließend werden entsprechend der Tagesaufgabe unter Anleitung Mini-Videoclips erstellt und für den Wettbewerb gleich ins Internet gestellt. An vier Tagen wird auf der Website [www.handybattle-berlin.de](http://www.handybattle-berlin.de) jeweils eine Tagesaufgabe bekannt gegeben. Durch ein öffentliches Voting werden diese Arbeiten nach verschiedenen Kriterien bewertet, zum Beispiel Idee, Kreativität, Zeit und Umsetzung.

## Die Abschlußveranstaltung

Mit **Patman**, dem Meister-Rapper des Jugendzentrums Grenzallee, ging's los. „Gewalt bringt uns nichts, Gewalt hat keinen Zweck“ heißt die Botschaft seines Rap. Patman setzt sich mit Gewalt auseinander und beschreibt, dass Gewalt keine Probleme lösen kann, sondern neue Probleme entstehen läßt. Patman stellte seinen selbst geschriebenen Song zum ersten Mal der Weltöffentlichkeit vor.

Es folgte ein Theaterstück der **Mädchentheatergruppe „Kirschblüten“**. In Gruppenarbeit haben die Mädchen eine Kurzgeschichte zum Thema Handymissbrauch auf der Grundlage einer Improvisation entwickelt.

In der anschließenden **Podiumsdiskussion** mit der Jugendstadträtin Gabriele Vonnekold, Charlie Wienecke, Jugendgerichtshilfe, Hauptkommissar Rainer Noack, Polizeidirektion 5 und Eva Lischke, Jugend- und Medienbildung, Jugendamt Neukölln, wurde heftigst diskutiert. Es wurden Erfahrungen und Meinungen zum Thema „Happy Slapping“ ausgetauscht und Jugendliche sowie Erwachsene im Publikum beteiligten sich rege. Die Jugendlichen suchten nach Antworten auf die Frage, ob Arbeitslosigkeit und Perspektivlosigkeit Auslöser von Gewalt darstellen.

## Exit

Innerhalb einer Projektwoche sollten Schüler und Schülerinnen der Klasse 9.1 der Kepler Oberschule ein fiktives und unter Umständen fantastisches Unternehmen gründen. Am fünften Tag präsentierte jedes 'Unternehmen' die erarbeitete Geschäftsidee.

Die Klasse wurde in Mädchen- und Jungengruppen getrennt, um die geschlechterspezifischen Herangehensweisen an diese Aufgabe näher kennen zu lernen. Beide Gruppen wurden bewusst von gleichgeschlechtlichen Anleitern betreut, um die Umgangsformen der Jugendlichen in einer geschlechtshomogenen Situation zu beobachten. Die Anleiter und Anleiterinnen erfüllten in gewisser Weise eine Vorbildfunktion. Die Jugendlichen haben diese Vorbilder nicht oder nur teilweise in ihrem Umkreis bzw. in ihren Familien, deshalb war dieser Aspekt so wichtig.

Nachdem den Schülern und Schülerinnen am ersten Tag Sinn, Zweck und Zielsetzung des Projekts erläutert worden war, ging es darum, an Hand eines Fragebogens die eigenen Stärken und Schwächen herauszufinden. Dieser Fragebogen diente als Leitfaden zur Interessenstrukturierung und zur Erkennung persönlicher Fähigkeiten, die sowohl in Bezug auf die Berufswahl als auch beim Schritt in die Selbstständigkeit unverzichtbar sind.

Beide Mädchengruppen erarbeiteten ein Firmenkonzept im Dienstleistungsbereich, was den Trend unserer modernen Gesellschaft widerspiegelt und realen Unternehmensgründungen entspricht. Eine Gruppe entwickelte die Idee eines Beauty-Salon mit Kosmetik- und Tanzkursangebot. Die andere Gruppe entwarf eine spezielle Flugbegleitung, die u.a. Kinder- und Haustierbetreuung an Bord bietet. Hierbei wurde besonders auf den Bereich Wellness großen Wert gelegt. Auch das trifft eindeutig den Zeitgeist.

Tel.: 030 / 6809 2387    Mail: [szenenwechsel@neukoelln-jugend.de](mailto:szenenwechsel@neukoelln-jugend.de)

---

Die Jungen arbeiteten an futuristischen Konzepten. Sie kreierten eine Firma, die ihre Kunden mittels Teleportation quasi in alle Orte der Welt beamt. Der Kunde muss dazu einfach in eine Telefonzelle gehen, die Hotline anrufen, das Ziel angeben und mit Kreditkarte die Zahlung vornehmen. Die andere Gruppe erfand eine sprechende Zigarette, die an das Gewissen des Rauchers in Form von witzigen Sprüchen appelliert, begleitet von einem selbstkomponierten Rap, der dazu aufruft das Rauchen aufzugeben.

Die folgenden drei Tage waren der Darstellung der Firmenentwürfe gewidmet. Die Schülerinnen und Schüler arbeiteten für ihre Präsentation hauptsächlich am Computer, mit Hilfe der Software PowerPoint, Adobe Photoshop, Word und Music Maker.

---

#### Beobachtungen aus den Mädchengruppen:

Die Mehrzahl der Mädchen arbeitete relativ eigenständig am PC. Sie wurden von den Anleiterinnen unterstützt. Einigen Mädchen war es sehr wichtig, wie sie selbst auf den von ihnen fotografierten Bildern aussahen, andere arbeiteten konzentriert am Firmenlogo und achteten nicht sehr auf die Ästhetik, sondern primär eher auf den Aufbau des Logos. Nach dem Prinzip „learning by doing“ wurde ein Lerneffekt erzielt. Den Mädchen wurden viele Fragen zur Umsetzung und zu den unterschiedlichen Programmanwendungen beantwortet.

Eine Gruppe übte im Tanzraum eine eigens ausgedachte Choreografie ein; dabei machte es ihnen besonders Spass, sich im Spiegel zu betrachten und in eine Welt des indischen Tanzes einzutauchen. Die Aktion wurde auf Video festgehalten wurde.

Die Mädchen arbeiteten sehr motiviert und identifizierten sich mit ihrer Firma. Es war ein Zusammengehörigkeitsgefühl zu erkennen und die Atmosphäre war harmonisch. Zu ihrer Lehrerin, die am Laptop engagiert mitarbeitete, hatten sie ein sehr offenes und freundliches Verhältnis.

Am vorletzten Tag wurde beim gemeinsamen Frühstück über verschiedene Themen den Schulalltag betreffend diskutiert. Dabei wurde einheitlich der Wunsch nach einer reinen Mädchenschule geäußert, weil sich viele Mädchen von den Jungen im Unterricht massiv gestört fühlen. Auch die wachsende Aggression und zunehmende Gewaltbereitschaft der Mädchen wurde angesprochen und von Fällen über Schlägereien erzählt.

#### Beobachtungen aus den Jungengruppen:

Auch die Jungen arbeiteten mit Photoshop, Powerpoint und stellten im Rahmen der Vorbereitung ihrer Präsentation sehr viele technische Fragen, z.B. zur Pixelauflösung bei Handys und Webcameras. Das Interesse für Details war sehr gross.

Bei der Umsetzung der Teleportation-Idee bewies einer der Schüler ein ausgeprägtes schauspielerisches Talent. Der Schüler stand schon einmal vor der Kamera.

---

Die andere Gruppe war dabei, den Song in die Präsentation zu integrieren und stellte sehr viele Fragen bezüglich der Umsetzung und im Bezug auf verschiedene Befehle und Funktionen der entsprechenden Software.

Das Interesse für die Umsetzung des Projekts war im Unterschied zu den Mädchen bei den Jungen zeitweise stark vorhanden und teilweise gar nicht. Die Identifikation mit der eigenen fiktiven Firma fehlte zeitweise bei einigen Schülern.

Die Zusammenarbeit der Schüler war wesentlich geringer als bei den Schülerinnen. Die Schüler hatten zum Lehrer und zu den Betreuern ein gutes Verhältnis.

Bedauerlicherweise wurde das Projekt durch einen Vorfall gestört und unterbrochen, was zur Lustlosigkeit bei den Schülern führte. Es begann mit einer massiven verbalen Auseinandersetzung in Form von Beleidigungen während eines Billiardspiels in einer Arbeitspause und endete in einer brutalen Schlägerei zwischen drei Schülern. Die Konsequenz: der Lehrer schloss alle an der Prügelei Beteiligten vom Projekt aus, mit der Ankündigung, dass dieser Zwischenfall weitere Folgen für diese Schüler haben würde.

---

Präsentation:

Am Freitag war er dann da, der Moment der Präsentation ihrer spannenden Projekte. Vor einer Leinwand wurde nach und nach jede PowerPoint-Vorstellung vorgeführt, während jede Gruppe gemeinsam über ihre Firmenidee sprach.

Jede Vorstellung war auf ihre eigne Art witzig und originell, wobei mir persönlich die Präsentation der Mädchen besser gefiel, weil die Identifikation mit ihrer Firma eindeutig erkennbar war. Die Jungen hingegen hatten die besseren Firmenideen bzw. Produkte. Dies ist mein persönlicher Eindruck.

Abschließend frühstückten alle Teilnehmer gemeinsam am grossen Tisch im Szenenwechsel. Die Schülerinnen und Schüler tauschten sich über ihre Erlebnisse während dieser Woche aus. Sie erzählten sich untereinander über ihr Projekt. Am Ende bedankten sich alle Schüler und Schülerinnen recht herzlich bei ihren Anleiterinn und Lehrerinnen. Einige Mädchen machten einen Termin aus. Sie wollten im „Szenenwechsel“ ihre privaten Bilder bearbeiten.

Die Klasse gemeinsam zu erleben, war definitiv anders.

Besa Qoqaj

**@nien**

Beim zweifach preisgekrönten multimedialen Stadtspiel "**@nien**" nahmen dieses Jahr 100 SchülerInnen der Rütli-, der Kepler-, der Thomas-Morus-Schule sowie der Amelia-Earhart Schule aus Treptow teil. Die SchülerInnen hatten die Aufgabe, in acht Neuköllner Kinder- und Jugendeinrichtungen junge Medienagenturen mit multikulturellen Werbeteams aufzubauen. Sie mussten unter Zeitdruck eine jugendgerechte Werbekampagne gegen Gewalt entwickeln. In einer geheimen Online-Abstimmung gewann

Tel.: 030 / 6809 2387    Mail: [szenenwechsel@neukoelln-jugend.de](mailto:szenenwechsel@neukoelln-jugend.de)

---

den ersten Platz und Wanderpokal das Team aus der Rütlschule. vor dem Team aus Treptow. ...

### **Talkshow „Gewalt an Berliner Schulen“**

Aus aktuellem Anlass haben wir dieses Thema für einen Szenenwechsel Talkshow gewählt. An der hohen Besucherinnen Zahl war zu erkennen wie brisant dieses Thema ist und wie viele Mädchen schon Gewalt an Schulen erleben mussten. Als besondere Gäste waren Frau Wiedemann und Herr Rohde von der Polizei zu Gast. Viele Mütter und Mädchen diskutierten sehr emotional miteinander und viele hatten die positive Erkenntnis nicht alleine mit Ihren Ängsten da zu stehen.

### **Girls Day**

Am 27.4. 2006 ging es mal gar nicht um die typischen Mädchenberufe. Mädchen können nämlich viel mehr als Haare schneiden oder Klamotten verkaufen. Um einen Einblick in Berufe zu bekommen, die normalerweise Männer dominiert sind, machte sich eine Gruppe von jüngeren Mädchen auf in eine Tischlerei, wo sie an großen und kleinen Maschinen einen eigenen Hängespiegel tischlerten. Die älteren Mädchen machten sich an die Computer, aber dieses mal nicht zum chatten, sondern um alles rund um die Hardware des Computers kennen zu lernen.

### **Cyberboys Cybergirls**

Im November 2006 fand das Projekt „Cyberboys, Cybergirls“ parallel im Mädchenzentrum Szenenwechsel und in der Feuerwache statt. Dabei ging es um die Zusammenführung der Mädchen aus dem Szenenwechsel und der Jungs aus der Feuerwache bei einer Talkshow, die ausschließlich durch eine Liveschaltung mit Hilfe der Webcam stattfinden sollte. Das große Thema der Talkshow war „MSN“- Der Messenger mit dem täglich Millionen Jugendliche miteinander chatten, sich kennenlernen, verabreden. Dieses Thema erschien allgemein genug und vor allem für beide Geschlechter spannend genug um von diesem großen Thema auf interessante Unterthemen zu stoßen. Dabei erarbeiteten die Jugendlichen selbst Fragestellungen, die sie besonders interessierten und über die sie sich gerne mit dem anderen Geschlecht unterhalten wollten. Hierzu wurden kleine Videoeinspielungen vorbereitet, die später, bei der Talkshow selbst, zwischen den Gesprächen eingespielt werden sollten. Großes Interesse galt folgenden Themen:

- Wie oft wird gechattet?
- Chattet man lieber mit Freunden oder mit Unbekannten?
- Gibt man sich im Chat als eine andere Person aus oder ist man immer ehrlich?
- Wo liegen die Grenzen von Rollenspielen?
- Flirtet man lieber im Chat oder auf der Strasse?
- Chattet man mit Leuten aus dem eigenen Herkunftsland? Welche Sprachbarrieren gibt es?
- Ist MSN gefährlich?
- Was kann man gegen Gewalt im Internet tun?

Das Thema Gewalt z.B. tauchte ganz überraschend auf und sorgte für viel Diskussionsstoff.

Am 18.11.06 wurde dann die große Talkshow vorbereitet. Technische Anlaufschwierigkeiten wurden gemeinsam behoben, die Räume wurden einem Studio nachempfunden und entsprechend ausgestattet, die Zuschauer und Talkgäste versammelten sich. Um 18 Uhr begann die Liveschaltung. Die Mädchen und die Jungs sahen sich zum ersten Mal und waren zunächst befangen und ein wenig kamerascheu. Die Moderatoren auf beiden Seiten versuchten das Gespräch in Gang zu bringen und die unerwartete Schüchternheit auf beiden Seiten zu lockern. Besonders hilfreich waren hierbei die zuvor erarbeiteten Videoeinspielungen und kleine Live-Performances in Form von Tanz und Gesang. Die Liveschaltung dauerte insgesamt zwei Stunden und zum Ende hin hatten beide Seiten ihre Scheu abgelegt und diskutierten heftig über die o.g. Themen. Insgesamt war die Einstellung zu MSN sehr positiv, beide Seiten waren sich sicher eventuelle Gefahrenquellen im Chat zu erkennen und ihnen auch entgegenwirken zu können. Auch konnte auf beiden Seiten bestätigt werden, dass trotz Chat der persönliche Kontakt mit Menschen nach wie vor sehr wichtig wäre und dass man eben doch lieber auf der Strasse miteinander flirten möchte- von Angesicht zu Angesicht. Nach zwei Stunden verabschiedete man sich voneinander, ein wenig erschöpft, ein bißchen erleichtert und eine ganze Portion klüger.

Vier Tage später gewann dieses Projekt beim Jugendforum im Abgeordnetenhaus 500 Euro Preisgeld. Dort sahen sich die Mädchen und Jungs auch zum ersten Mal persönlich und waren stolz auf den Erfolg ihres Projekts.

Es gibt Bestrebungen, dieses Projekt weiterzuentwickeln, um zu sehen wie sich der Umgang zwischen den Mädchen und Jungs entwickelt, wenn man öfter durch den Livechat miteinander verbunden wird, welche weiteren Themen für beide von Bedeutung sein könnten und wie die Form der „Cybertalkshow“ noch interessanter und innovativer ausgestaltet werden könnte.

### **Veranstaltung: Das rote Sofa**

Wie planen eine Reihe von Diskussionsveranstaltung an öffentlichen Plätzen. Folgende Themen sind geplant:

Generationen in Neukölln, wie geht es der Generation unserer Eltern in Neukölln, wie geht es uns,

Geschwister, wie gehen sie mit einander um, ist es schön Geschwister zu haben, was muss man für Geschwister tun?

Aufwachsen in Neukölln. Welche Chancen und Möglichkeiten ergeben sich daraus, welche Nachteile, will ich in Neukölln bleiben?

Wir wollen durch die Ortswahl öffentliches Interesse wecken und Leute dazu anregen mit zu diskutieren.

In der Diskussion wollen wir die Meinung der Jugendlichen und Erwachsenen erfahren und darauf eingehen. Die Themen werden nicht politisch sein, und keine Person oder Partei wird in besonderer Weise hervorgehoben werden.

Zu den Rahmenbedingungen: Wir werden ein rotes Sofa und andere Sitzgelegenheiten aufstellen und im Hintergrund werden Stellwände stehen. Die Diskussion wird eventuell durch eine Lautsprecheranlage verstärkt werden

### **Augenmemory**

Es soll ein online Memoryspiel erstellt werden in den es darum geht, gleiche Augenpaare zu finden. Augen darum, weil Mädchen sich gerne ihre Augen schminken und wir immer darauf bedacht sind praktische Tätigkeite, Kreativität und Medienarbeit zu verbinden. Mädchen, für die digitale Bildbearbeitung noch ein Fremdwort ist, sollen durch das reale schminken mit einbezogen werden und dann an Bildbearbeitung heran geführ werden. Das Spiel soll später auf der Homepage des Szenenwechsels veröffentlicht werden. Das Projekt bietet Mädchen mit unerschiedlichsten Interessen die Möglichkeit zusammen etwas zu gestalten, da sehr verschiedene Fähigkeiten nötig sind.

Die Idee zum Projekt entstand im offenen Multi-Media Bereich des Mädchenzentrums Szenenwechsel. Ziel ist es den Mädchen neue Nutzungsmöglichkeiten des Computers aufzuzeigen und so ihre Medienkompetens zu erweitern. Soziale Kompetenzen der Mädchen werden gestärkt, da sie zur Umsetzung des Projektes zusammenarbeiten müssen und unterschiedlichste Fähigkeiten gleichermaßen notwendig sind und eingesetzt werden müssen. Zum Beispiel: Schminken und Umgang mit der Digitalen Fotokammera. Die Umsetzung soll innerhalb von ca. zwei Monaten an festgesetzten Terminen stattfinden. Die teilnehmenden Mädchen ordnen sich selber einem Kompetenzbereich zu und vereinbaren

dann untereinander das weitere Vorgehen. Die Mädchen bilden kleine Teams, in denen sich Mädchen zusammenfinden, die gemeinsam dann alle notwendigen Kompetenzen aufbringen. Die fertiggestellten Memory Augenpaare stellen sich die Mädchen dann an den gemeinsamen Terminen gegenseitig vor und entscheiden dann über über notwendige Veränderungen oder beschließen die Vollendung.

Das Memory soll sowohl online als auch als ausgedrucktes Kartenspiel spielbar sein. Insgesamt soll der Umfang des Memorys ca. 20 Augenpaare umfassen.