

Jahresbericht Medienkompetenzzentrum Charlottenburg-Wilmersdorf 2004

Die Schwerpunkte der Arbeit des Medienkompetenzzentrums bestanden in der stärkeren Vernetzung der Einrichtungen im Bezirk sowie deren Spezialisierung durch bestimmte technische und inhaltliche Ausrichtungen und der Einbindung der Schulen in medienpädagogische Angebote.

Die bezirklichen Einrichtungen haben ihr medienpädagogisches Angebot erweitert und arbeiten teilweise in Kooperation mit dem Medienkompetenzzentrum in dieser Richtung verstärkt weiter (jugendnetz-MABB-Medienprojekt). Die Schulen wurden besonders durch die compass-Computerkurse angesprochen.

Aktivitäten in 2004

1. „Jahr der Technik“ – Mobilräume: Gestaltung von Chaträumen und –figuren

Zeitraum: 29. und 30. Januar 2004, 15 – 20 Uhr

Zielgruppe: Kinder und Jugendliche von 10 -16 Jahren

Das Projekt wurde an zwei Tagen mit insgesamt 9 Kindern durchgeführt. Die Kinder interessierten sich für die Gestaltung von Räumen für den Chat, die sie mit Bildern aus dem Internet durchführten. Dabei war das heruntergeladene Bild lediglich der Ausgangspunkt eigener Gestaltung. In einem Bildbearbeitungsprogramm wurden Bildausschnitte gewählt, andere Motive zu einem Gesamtbild hinzugefügt und nach eigenen Vorlieben ergänzt. Die Ausarbeitung von eigenen Chatfiguren wurde zu Teilen im Chat selbst durchgeführt, d.h. die vorhandenen Figuren und Bekleidungen wurden ausprobiert und ggf. im chat-eigenen Malprogramm ergänzt, bzw. umgestaltet. Zum anderen Teil wurden die Figuren in einem Bildbearbeitungsprogramm in der richtigen Größe selbst gemalt und in den sogenannten Chat-Bekleidungskoffer hinein kopiert. Beide Möglichkeiten, seine Chatfigur zu gestalten, hat den Kindern grossen Spass gemacht, vor allem waren sie davon begeistert, die selbstgemalten Figuren im Chat auftauchen zu sehen und nicht nur die vorgefertigten Figuren zusammen zu stellen. Die Kinder und Jugendlichen benutzten den Chat intensiv, um sich gegenseitig Meldungen zu schicken und sich zu unterhalten. Nach einer Einarbeitungszeit im sog. „Übungs-Chat“, in dem auch die Bilder der eigenen Räume hochgeladen werden konnten, wechselten sie in den regulären Jugend-Chat, in dem sie mit Begeisterung weiter chatteten und sich in der Architektur des Chats bald sehr gut auskannten. Der Jugend-Chat von cyberland hat seitdem eine deutliche Aufwertung erfahren, die Kinder und Jugendlichen benutzen den Chat sehr häufig und beschäftigen sich sehr gerne mit allem, was den Chat betrifft.

2. Netzstadtspiel „Safe Internet Day“: Netzstadtspiel, 6.2.04, Thema: „Verwirrung um Identität“; in Zusammenhang mit dem „Safe Internet Day“, veranstaltet von der „Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur“ (GMK)

Zielrichtung des Netzstadtspiels:

"Verwirrung um Identität; Anonymität und Pseudonymität als wichtiges Instrument des modernen Datenschutzes..."

Wir haben uns beim Überlegen der Aufgaben doch letztlich thematisch auf das Chatten spezialisiert, da es bei Kinder und Jugendlichen das beliebteste und meist genutzte Kommunikationsmittel im Netz darstellt.

Die Kinder haben sich zu Beginn des Spiels zu einer Gruppe zusammen gefunden und sich über die Aufgaben informiert. Recht schnell äußerten sie die ersten Ideen zur Bewältigung der ersten Aufgabe. Alle Aufgaben wurden zügig bearbeitet, so dass der Abgabetermin eingehalten wurde. Mit viel Kreativität und einer spielerischen Art, die den Aufgaben überaus gerecht wurde, haben die Kinder in Absprache und demokratischer Meinungsbildung die verschiedenen Aufgabenstellungen bearbeitet. Dabei entstand für die Zeit des Spiels ein Gruppengefühl und eine Konzentration auf das Spielgeschehen, das die Kinder auch in der Wartezeit auf die Bewertung durch die anderen Einrichtungen „durchhalten“ liess. Ein zusätzliches Plus bestand in der Tatsache, dass im Jugend-Chat „cyberland“ parallel zum Spiel sich alle Mitspieler austauschen konnten, was die Kinder zum chatten nutzten. Sie hielten alle bis zur Bekanntgabe der Rangliste aus und schlossen das Spiel mit einigen Minuten chatten ab.

3. Projekt – Video-Animation mit Knete-Figuren, angeleitet von Daan Abma (Medienetage Schöneberg)

Zeitraum: 17. – 19. Februar 2004, 15 – 18 Uhr

Zielgruppe: Kinder und Jugendliche von 8 - 14 Jahren

Das Videoprojekt wurde an drei Tagen mit wechselnden Gruppen von täglich 3-5 Kindern durchgeführt. Das Projekt war mehrere Wochen vorher angekündigt und Tage zuvor mit Flyern und Plakaten beworben worden, so dass es zu zahlreichen Anmeldungen kam.

1. Tag



Die Kinder entwickelten einen Anfang für den ersten Tag, da sie die erste Gruppe für die Science-Fiction-Geschichte waren. Dabei wurden die Szenerie, die Figuren und die Handlung entwickelt, auf die sich die Kinder geeinigt hatten. Im Laufe des Films wandelten sie die Handlung leicht ab, was die Freude am Filmen nur noch steigerte. Mit viel Konzentration und Kommunikation untereinander gestalteten die Kinder den Film und waren am nächsten Tag von ihrem fertig gestellten Produkt begeistert.

2. Tag

Das Interesse, das die Kinder am ersten Tag gezeigt hatten, wurde am zweiten Tag einerseits durch ihren vorführbaren Erfolg vom Vortag und andererseits durch die neue Aufgabenstellung erneut angefacht. So entstand in Kooperation der Anschluss an den ersten Teil des „Fantasy-Films“, d. h. die Hauptfiguren aus der letzten Szene des ersten Teils wurden vorab von uns hergestellt. Die Kinder haben das vorhandene Material als Anregung für eine mögliche zweite Filmsequenz genutzt und bald darauf stand die „story“ für unsere zweite Film-Aufgabe. Mit Akribie und Durchhaltevermögen haben die Kinder auch diesen Teil gestaltet und sind sich wohl langsam, aber unausweichlich darüber klar geworden, dass die Herstellung



eines solchen Films viel Arbeit bedeutet, zumal der fertige Teilfilm länger sein sollte als der des ersten Tages. Gegen frühen Abend war das Material fertiggestellt und konnte von uns weiter bearbeitet und geschnitten werden.

3. Tag

Mit der Erfahrung der ersten beiden Tage haben die Kinder schnell und zielstrebig die dritte Aufgabe umgesetzt, wobei wir wiederum die Figuren aus der Schlussequenz des Teilfilms vom Vortag vorbereitet hatten. Wir wurden an diesem Tag vom Initiator des Projekts, Daan Abma, tatkräftig unterstützt, der uns bei der Technik und v.a. bei der späteren Bearbeitung half. Die Kinder entwickelten die Handlung des zu erstellenden Films und verarbeiteten die Materialien aus dem Science-Fiction-Film in dem zu erstellenden Schlussteil des Western-Films. So ungewöhnlich es klingt, so schlüssig ergab sich die Integration genre-fremder Figuren und Handlungsstränge in den Western-Teil. Bei den anschließenden Tonaufnahmen konnten sich die Kinder im Film „verewigen“ und somit einen persönlichen Teil zum Film beisteuern. Die Bearbeitung des gefilmten Materials geschah in Kooperation mit Daan Abma, so dass es möglich war, Audio- und Videoteile gleichzeitig fertig zu stellen, was eine erhebliche zeitliche Entlastung mit sich brachte. Der dritte Film konnte am gleichen Abend auf den Server überspielt werden, so dass am folgenden Tag alle Teilfilme angesehen werden konnten, was den Kindern und auch uns sehr viel Spass gemacht hat.



Resumée

Die Erfahrungen und v.a. die Begeisterung der Kinder am Projekt sind für uns Anlass gewesen über die selbständige Durchführung eines Knet-Animationsfilms nachzudenken. Die Technik und die Methoden sind uns jetzt geläufig und wir hoffen, damit die Kinder für ein weiteres Projekt interessieren und begeistern zu können.

4. compass-Kurs in den Osterferien 2004

Zielgruppe: Kinder und Jugendliche von 8 -14 Jahren

Der net-compass-Kurs wurde in den Osterferien mit einer Doppelstunde täglich jeweils eine Ferienwoche lang durchgeführt. Die Anmeldungen kamen aus den Schulen, die im Vorfeld mit Werbung besucht wurden. Es hat sich also durchaus gelohnt, persönlich in den Klassen zu erscheinen und die Tour durch die Charlottenburger Grundschulen zu unternehmen.

In der ersten Doppelstunde am Montag haben wir nach dem ersten Bekanntwerden gleich mit dem Kapitel Hardware angefangen, das für alle Kinder völlig neu war. Es war ein Junge im Kurs, der schon einige Erfahrung mit dem Schreiben von Texten und dem allgemeinen Umgang mit PC's hatte und deshalb besonders an dem Kapitel „Internet“ interessiert war. Die anderen Kinder hatten wenig bis gar keine Ahnung, wie man mit dem Rechner umgeht, sie wussten nur, wie man eine Spiele-CD-ROM einlegt. Diese und die anderen Unterrichtsstunden wurden durch Pausen aufgelockert, in denen sich die Kinder am Kicker, am Billard oder an der Tischtennisplatte austoben konnten. Es gab in jeder Unterrichtsstunde viel Wissensstoff, so dass es galt Schwerpunkte zu setzen. Es wurde schnell deutlich,

dass die Kinder über unterschiedliches Lernverhalten verfügten, aber durch die gemeinsame Herangehensweise kamen alle Kinder gut mit.

5. Teilnahme des Medienkompetenzzentrums an der Netzolympiade 2004, Disziplin: Chat-Aktion

Zeitraum: 3.-6. Mai 2004

Zielgruppe: Kinder und Jugendliche von 8 -14 Jahren

Bei der bundesweiten Initiative „Netzolympiade“ hat sich das Medienkompetenzzentrum in verschiedenen „Disziplinen“ beteiligt. Eine davon war die Chat-Aktion vom 3.-6. Mai 2004. Die Aufgabenstellung der einzelnen Disziplinen beinhaltet vor allem eine kreative Erkundung des Lebensumfeldes der Teilnehmenden. Die Lösungen ergeben eine Darstellung der mitspielenden Regionen und Städte aus Sicht der Kinder und Jugendlichen.

Nachdem sich eine Gruppe von Kindern zusammengefunden hatte, wurden von ihnen die Idee, die Figuren und die Handlung entwickelt. Vor allem bei der Herstellung der Spielfiguren hatten die Kinder viel Spaß. Den Kindern hat es sehr viel Spaß gemacht die Figuren passend zur Story zu entwickeln. Nachdem der Text für die einzelnen Darsteller geschrieben war, begann die Phase des Einübens. Nach einigen Probeläufen war die Routine so weit gediehen, dass der nächste Tag mit der Aufführung recht ruhig erwartet werden konnte. Die Aufführung im cyberland-chat war von den Administratoren gut vorbereitet und nach einer kurzen Verzögerung waren wir als Erste an der Reihe, unser Stück aufzuführen. Der Ablauf klappte fast reibungslos und wir waren mit unserem Auftritt sehr zufrieden. Dass unser Stück gut ankam, konnten wir am Applaus nach dem Schlussvorhang feststellen. Unsere Bemühungen wurden am Ende durch den dritten Platz auf dem Siegereck belohnt. Den Kindern hat es viel Spaß gemacht und sie haben sich über unsere Platzierung sehr gefreut.

6. Teilnahme des Medienkompetenzzentrums an den „netdays 2004“

Zeitraum: 23. bis 27. November 2004

Zielgruppe: Kinder und Jugendliche von 8 -15 Jahren

Das Medienkompetenzzentrum hat sich in diesem Jahr an zwei von dem Projekt „netz-transfer“ initiierten online-Spielen mit dem Leitgedanken „Dialog zwischen den Kulturen“ beteiligt: dem virtuellen Theaterspiel im Cyberland-Jugendchat und dem Netzstadtspiel zum Thema „Weltreise“. Darüber hinaus wurden täglich compass-Computerkurse angeboten.

Theaterspiel im Cyberland-Jugendchat:

Die Vorbereitungen haben den Kindern bereits viel Spaß gemacht, da sie durch eine ähnliche Aktion im Frühjahr gut vorbereitet waren und die technischen Hürden nicht mehr als gravierend empfanden, um mit eigenen Figuren das Theaterspiel zu bestreiten. So konnten sie sich auf die Dialoge und das Spiel konzentrieren und hatten im live-chat viel Spaß und tolle Ideen, mit denen sie den ersten Preis in diesem Wettbewerb gewannen.

Netzstadtspiel zum Thema „Weltreise“:

Schnell fand sich eine Gruppe von Kindern, die das Netzstadtspiel durchführen wollten. Schon bei der ersten Aufgabe sprang der Funke über und die Kinder waren mit viel Eifer dabei, den Gedanken der Weltreise und des Kulturaustauschs mittels Fotos, Interviews und einer Fotogeschichte umzusetzen. Die weitere Bearbeitung

verlangte Durchhaltevermögen und es bereitete ihnen Spaß sich mit einem Thema so intensiv zu beschäftigen und in einem Team die anstehenden Aufgaben zu meistern. Somit waren alle geschafft und glücklich, als gegen Abend die Sieger verkündet wurden und unser Team den dritten Platz belegte.

Die „netdays“ sind eine sehr gute Möglichkeit, Kinder und Jugendliche an verschiedene Medien heranzuführen. Die Kooperation mit bereits existierenden Projekten wie bspw. „netz-transfer“ von der LAG Medien in Berlin vermag ein Bekanntheitsverhältnis und eine Anbindung herzustellen, die auf anderen Wegen nur schwerlich zu erreichen wäre. Insofern sind die netdays und die genannten Projekte auf jeden Fall nicht nur erhaltens-, sondern auch dringend förderungswürdig.

Erfahrungen in 2004 und Aussichten auf 2005

Die Projekte in 2004 haben gezeigt, dass einerseits der Kontakt mit und die Werbung an Schulen sehr effektiv ist, um Kindern einen begleiteten Zugang zum Computer zu ermöglichen und sie in sinnvolle Aktionen einzubinden. Andererseits haben die Projekte die größte Akzeptanz gefunden, die zu Gruppenlösungen auch außerhalb der Beschäftigung mit dem PC geführt haben. Die eigene Kreativität mit den technischen Möglichkeiten des Computers zu verbinden ist der große Anziehungspunkt für Kinder und Jugendliche, sich mit diesem Medium zu beschäftigen. Neben dem Ausbau der Kooperation im Bezirk werden 2005 die Medienprojekte des Kooperationsprojektes zwischen jugendnetz-berlin.de und der Medienanstalt Berlin-Brandenburg in den teilnehmenden Einrichtungen ein Schwerpunkt der Arbeit des Medienkompetenzzentrums sein.