

Wer gewinnt beim Netzstadtspiel?

Netz-Transfer

Online-Kommunikationsprojekte in Jugendarbeit und Schule

Michael Lange und Verena Ebel

Netz-Transfer ist ein Internetprojekt der LAG Medienarbeit Berlin e.V., einem Zusammenschluß medienpädagogischer Einrichtungen in Berlin. Im Mittelpunkt des Projekts steht die Durchführung von Online-Kommunikationsprojekten, bei denen die Internetressourcen vor Ort in den teilnehmenden Einrichtungen genutzt werden, um Jugendliche und Kinder über das Internet in Kontakt zu bringen, miteinander spielerisch agieren und gemeinsame Ergebnisse produzieren zu lassen. Mittlerweile 60 Partnereinrichtungen bundes- und teilweise europaweit nutzen die Internetplattform mit den Spieledatenbanken und dem Chat und beteiligen sich an den regelmäßigen Internetaktionen. Weitere Bestandteile des Projekts sind Fachforen zum Erfahrungsaustausch und medienpädagogische Fortbildungsworkshops.

Entstehung des Projekts

Bereits 1999 haben mit dem Netzstadtspiel einige Berliner Jugendeinrichtungen ein Kooperationsprojekt begonnen, bei dem die direkte Onlinekommunikation von Jugendlichen im Vordergrund steht. Durch die Entwicklung einer Internetdatenbank wurde die Online-Spielphase so vereinfacht, dass auch Jugendeinrichtungen mit wenig technischen Vorerfahrungen am Spiel teilnehmen konnten. Neue Ideen für weitere Aktionen kamen im Verlauf der Jahre hinzu. Bundesweit fanden sich weitere Partner für das Projekt. Der während der Spielphasen genutzte Cyberland-Chat, der bereits 1997 am wannseeFORUM in Berlin entwickelt wurde, wurde von der LAG Medienarbeit übernommen und wird als Bestandteil des Projekts weiter ausgebaut.

Durch die Beteiligung an den Onlineaktionen hatte sich bei den beteiligten Medieneinrichtungen eine intensive Zusammenarbeit entwickelt. Der Erfahrungsaustausch und die gemeinsame Arbeit an der Konzeption der Internetaktionen wurden als wichtige Anregung für die Arbeit erfahren. Unterstützt wurde dies durch die gemeinsame Durchführung von Fachtagen und Workshops, die sowohl den inhaltlichen Austausch zum Ziel hatten, als auch die technische Einführung in die Kommunikationsprojekte.

Die bis dahin beteiligten Jugendmedieneinrichtungen gründeten Anfang 2002 einen Arbeitskreis, um die Onlineaktionen zu einem Modellprojekt unter dem Titel „Netz-Transfer“ zu bündeln. Von April 2002 bis Dezember 2003 wurde „Netz-Transfer“ als Modellprojekt im Rahmen des Jugendnetz Berlin finanziert.

Ziele des Projekts

1. Entwicklung medienpädagogischer Konzepte, die Jugendliche motivieren, sich im Bereich Internetkommunikation weiterzubilden und sich mit den neuen Kommunikationstechnologien kritisch auseinanderzusetzen
2. Entwicklung einfach zu bedienender internetbasierter Datenbanken, die kooperative Arbeitsweisen übers Netz unterstützen und den inhaltlichen Austausch fördern
3. Durchführung von Online-Kommunikationsaktionen vor Ort in Jugendeinrichtungen und Schulen mit gleichzeitiger Einweisung der MitarbeiterInnen in die Projekte und zur Verfügungstellung von Infrastruktur
4. Förderung der Kooperation zwischen Jugendmedieneinrichtungen zum Erfahrungsaustausch und zur Bündelung unterschiedlicher technischer und methodischer Kompetenzen zur Erzeugung von Synergieeffekten

Im Mittelpunkt von Netz-Transfer steht die Durchführung von Online-Kommunikationsprojekten, bei denen die Internetressourcen vor Ort in den teilnehmenden Einrichtungen genutzt werden, um die Jugendlichen über das Internet in Kontakt bringen und miteinander spielerisch agieren und gemeinsame Ergebnisse produzieren zu lassen. Im Gegensatz zu technischen Computerschulungen oder simulierten Kommunikationsspielen treten die Jugendlichen über das Internet direkt miteinander in Aktion. Dadurch lernen sie die vielfältigen Möglichkeiten der Netzkommunikation in einer realen Situation kennen und können ihre kommunikativen Fähigkeiten mit pädagogischer Unterstützung erweitern.

Online-Kommunikationsprojekte sind gut geeignet, um den Beginn einer medienpädagogischen Arbeit in Jugendeinrichtungen zu initiieren. Die Voraussetzungen an technischen Kenntnissen sind so niedrig, dass nach kurzer Zeit auch PädagogInnen ohne Interneterfahrung ihren Jugendlichen ein attraktives und interessantes Internetangebot bieten können. Die bisher teilnehmenden Jugendeinrichtungen sollen dabei eine Multiplikatorenfunktion übernehmen und für interessierte Einrichtungen Fortbildungen anbieten und die erarbeiteten Konzepte weitergeben.

Jugendlichen wird mit Online-Kommunikationsprojekten eine attraktive und sehr motivierende Möglichkeit gegeben, sich mit der Technik der Netzkommunikation vertraut zu machen, neue Kontakte zu knüpfen und sich mit anderen Jugendlichen auszutauschen. Verschiedene Möglichkeiten der gemeinsamen Arbeit an einem Projekt über das Datennetz können ausprobiert werden. Jugendliche und Kinder lassen sich am besten durch einen realen Austausch motivieren, sich die neuen Techniken anzueignen und Neue Medien unterstützt von PädagogInnen zu reflektieren. Durch das Experimentieren mit den unterschiedlichen Kommunikationsmöglichkeiten erkennen sie die Chancen für die eigene Lebensgestaltung im beruflichen wie im privaten Bereich. Neben kommunikativen Kompetenzen erwerben die Jugendlichen Organisationskompetenz und Selbstvertrauen, indem sie Projekte eigenständig durchführen. In allen Projektbereichen werden Jugendliche an der Konzeption beteiligt. Je nach Motivation und Erfahrung kann dies vom Einbringen eigener Ideen für Aufgaben der Netzstadtspiele bis

hin zur eigenverantwortlichen Administration der Chatcommunity Cyberland reichen.

Der Wissens- und Erfahrungstransfer bleibt bei den Online-Kommunikationsprojekten nicht nur auf die teilnehmenden Jugendlichen beschränkt, sondern passiert gleichfalls zwischen den beteiligten Medieneinrichtungen, die gemeinsam neue Projekte erarbeiten und diese evaluieren. Die Ergebnisse des Modellprojekts sind dabei Beispiele aus der medienpädagogischen Praxis und Ausgangspunkt für weitere überregionale Kooperationen zwischen Jugendeinrichtungen mit Internetangeboten.

Netz-Transfer Projekte

Mittlerweile bestehen 5 Konzepte für Online-Kommunikationsprojekte im Rahmen von Netz-Transfer. Die Partner können diese Projekte eigenständig durchführen oder die LAG medienarbeit als Koordinator beauftragen. Zu allen Projekt wurden verschiedene methodische und technische Hilfen entwickelt, die auf der Netz-Transfer-Webseite abrufbar sind.

Netzstadtspiel

Im Vordergrund der Netzstadtspiele stehen die kreativen Möglichkeiten der neuen Medien: Digitale Fotografie, Video-, Bild- und Soundbearbeitung am Computer.

Das Netzstadtspiel wird an einem Tag innerhalb von 4 bis 5 Stunden durchgeführt. Die Aufgaben werden im Vorfeld festgelegt. Am Spieltag müssen die Aufgaben vor Ort in den Jugendeinrichtungen und Schulen durch die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen in Form von digitalen Fotografien, Soundaufnahmen und Bildmanipulationen gelöst werden. Für die Lösung haben die Gruppen etwa eine halbe Stunde für Fotoarbeiten und deren Vorbereitung (Kostüme, Geländegang etc.) Zeit. Die Lösungen werden direkt über Formulare auf den Webseiten in eine Datenbank überspielt, wo sie für die anderen sofort sichtbar werden. Eine parallele Kommunikation findet im Chat statt. Dort werden am Ende des Spiels auch die Punkte vergeben. Jede Einrichtung vergibt Punkte für die Lösungen der anderen, darf sich selber aber keine geben.

Die Gruppe, die die meisten Punkte für die kreativsten Lösungen gesammelt hat, gewinnt. Die Jugendlichen lernen miteinander und unter Zeitdruck an einem gemeinsamen Ergebnis zu arbeiten, haben Spaß dabei und können schnell zu einem Erfolgserlebnis kommen. Während der Aktion wird die Neugier für die anderen Gruppen geweckt, zum Erfahrungsaustausch und zum gegenseitigen Beschnuppern wird anschließend ein reales Treffen veranstaltet.

Die am Netzstadtspiel teilnehmenden Gruppen bestehen aus etwa 5-10 Jugendlichen oder Kindern und einer medienpädagogischen Begleitperson. Als technische Voraussetzung ist ein Internetanschluss, mindestens zwei PCs sowie ein digitaler Fotoapparat erforderlich. Ansonsten ist lediglich ein

Standardwebbrowser, ein Grafikprogramm und die Chatsoftware ThePalace erforderlich. Je nach Ausstattung können auch Soundfiles oder kleine Videofilme erzeugt werden.

Mittlerweile hat das Netzstadtspiel insgesamt 22 mal stattgefunden. Das große Interesse und die hohe Beteiligung an den Netzstadtspielen zeigen deutlich, dass dieses Aktionsspiel Kindern und Jugendlichen und auch MultiplikatorInnen einen aktiven und lebhaften Einstieg in die vielfältigen Möglichkeiten der Neuen Medien bietet.

Cyberland-Jugendchat

Der Cyberland-Jugendchat ist ein virtueller Ort für Kinder und Jugendliche, an dem neue Erfahrungen in der Kommunikation über Datennetze gemacht werden können und der von den Jugendlichen selber gestaltet und organisiert wird.

Der grafische Chatserver basiert auf der Software "ThePalace" und bietet die Möglichkeit durch viele gestaltete virtuelle Räume zu wandern und selbst gestaltete Figuren zu verwenden. Er steht für Chataktionen von Jugendeinrichtungen und -projekten zur Verfügung. Das Cyberland versteht sich als Experimentierfeld jugendlicher Netzkommunikation und kann Beispiel für die Selbstorganisation einer Gemeinschaft von Kindern und Jugendlichen sein.

Im Rahmen des Modellprojekts Netz-Transfer ist das Cyberland sowohl die Kommunikationsplattform während der Onlinespielaktionen, als auch eigenständiges Projekt einer Jugendcommunity, deren Administration von Jugendlichen bundesweit und aus den beteiligten Jugendeinrichtungen übernommen wird. Die beteiligten Jugendeinrichtungen können den Chatserver nicht nur zur Kommunikation nutzen, sondern ihn auch in der kreativen Arbeit zur Gestaltung von Figuren und Räumen einsetzen, mit ihren Jugendlichen Regeln und Strukturen der Jugend-Community mitgestalten und die Möglichkeiten von Onlinewahlen (Votings) ausprobieren und reflektieren.

Der Cyberland-Chat besteht bereits seit 1997. Im Rahmen des Modellprojekts „Netz-Transfer“ von 2001-2003 konnte sowohl der Chat als auch die dazugehörige Jugendcommunity weiterentwickelt werden. Neue technische Möglichkeiten, eine übersichtlichere Bedienung und auf Kinder und Jugendliche zugeschnittene Anleitungen haben zu einer größeren Bekanntheit und höheren Nutzerzahlen geführt.

Zwischen 20 und 30 Kinder und Jugendliche sind am Nachmittag gleichzeitig im Chat online. 700 Kinder und Jugendliche haben sich als ChateinwohnerInnen angemeldet. Derzeit wird der Chat von 3 gewählten AdministratorInnen im Alter von 16-18 Jahren beaufsichtigt, die 10 sogenannte Cyberland-Scouts im Alter von 13-17 Jahren als zusätzliche Hilfe ernannt haben.

Für Schulen und Jugendeinrichtungen wurde ein paralleler Übungschat eingerichtet, in dem sie die Chatadministration und das Gestalten von Chaträumen ausprobieren können.

Face2Face – Webcamspiel

Face2Face ist ein Internetspiel für Jugendeinrichtungen mit Webcams, das auf dem bekannten Spiel „Scharade“ basiert. Vor der Webkamera müssen abwechselnd per Pantomime Begriffe dargestellt werden, die die anderen Gruppen erraten müssen. Falls die verwendete Chat-Software einen Zeichnen-Modus unterstützt, können die Begriffe auch gezeichnet werden.

Möchte man bei Face2Face teilnehmen, muss man seine Medieneinrichtung auf der Face2Face-Webseite anmelden. anschließend kann man sich mit anderen Einrichtungen verabreden und Spiele durchführen. Die Internetdatenbank liefert die Verbindungsdaten für die Videochat-Verbindung, gibt die vorzuführenden Begriffe vor, zählt welcher Mitspieler den Begriff geraten hat und gibt nach dem Spiel die Sieger bekannt.

Video-Mail

Idee des Projekts „Video-Mail“ ist es, gemeinsam kurze Videogeschichten zu erfinden und herzustellen. Am ersten Tag beginnt die erste Gruppe mit einer Geschichte, die sie als ca. einminütiges Video umsetzen. Der Videoclip wird am Ende des Tages komprimiert und auf einem Webserver für die nächste Gruppe sichtbar abgelegt. Am anderen Tag wird die Geschichte von dieser Gruppe fortgesetzt. Je nach Länge der Aktion besteht eine Geschichte am Ende aus 5-7 einminütigen Teilen. Die besten Ideen werden am Ende prämiert.

webXchange – kooperatives Arbeiten im Netz

Als neuestes Netz-Transfer-Projekt wurde ein Konzept entwickelt, dass Jugendliche zur themenbezogenen Kommunikation übers Netz und der Erstellung eines gemeinsamen Produkts in Form einer Internetseite oder CD-ROM aktiviert und anleitet. Die teilnehmenden Jugendlichen werden in einrichtungsübergreifenden Teams organisiert. Die Kommunikation erfolgt hauptsächlich über das Internet per Email, Chat und eine spezielle Datenbank. Als Ergebnis entsteht eine gemeinsame Webseite oder CD-ROM.

Die webXchange-Datenbank steuert die Kommunikation der Gruppen über das Internet. Das Internettool bietet die Möglichkeit eine Selbstdarstellung der Gruppen anzulegen und Visitenkarten jedes einzelnen Teilnehmers. Die Gruppen können sich gegenseitig Aufgaben stellen und Teilnehmer können ortsübergreifend zu Teams zusammengestellt werden, die ihre Ergebnisse in der Datenbank veröffentlichen.

Unter dem Titel "Teamwork im Datennetz" hat die AG Medien des Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten ein Seminarekonzept entwickelt, dass die webXchange-Internettools zur Kommunikation nutzt. Im Mittelpunkt steht die parallele Durchführung von mehrtägigen politischen Jugendbildungsseminaren bundesweit, verbunden mit einer intensiven Kommunikation und Zusammenarbeit der TeilnehmerInnen über das Internet.

„Wer gewinnt beim Netzstadtspiel?“ – Online-Kommunikationsprojekte in Jugendarbeit und Schule, S. 167-174, in „Bildung und Lernen online“; Hrsg. Wolfgang Schindler, kopaed Verlag, München 2004

Weitere Angebote von Netz-Transfer

Ein wichtiges Ziel des Modellprojekts ist der pädagogische Erfahrungsaustausch der beteiligten Partner und die Initiierung von weiteren Kooperationen. Dazu werden in Berlin regelmäßig Fachforen und Projektwerkstätten veranstaltet.

Die Datenbanken und der Chat stehen grundsätzlich allen Kinder- und Jugendeinrichtungen und Schulen kostenlos zur Verfügung. Zur Bedienung stehen Anleitungen zum Download zur Verfügung.

Für Partner, die noch nicht über die nötigen Grundkenntnisse verfügen, stellen wir Infrastruktur in Form von Hardware, aber auch praktische Hilfe bei der Koordination der Aktionen zur Verfügung. Wir unterstützen den Kommunikationsprozess zwischen den beteiligten Einrichtungen und organisieren Fortbildungen.

Zentrales Element ist die Internetplattform „www.netz-transfer.de“. Dort finden sich:

- Konzepte, Informationen und technische Anleitungen zu den verschiedenen Onlineprojekten
- Datenbank mit Partnereinrichtungen
- Datenbanken und webbasierte Tools zur Steuerung der Onlineaktionen

Ausblick

Mittlerweile sind fast 60 Kinder- und Jugendeinrichtungen am Modellprojekt Netz-Transfer beteiligt. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Einrichtungen im Kinder- und Jugendfreizeitbereich. Der Einzugsbereich ist in den beiden Jahren weit über Berlin hinaus gewachsen. Bei einem ersten europäischen Treffen medienpädagogischer Projekte im Mai 2003 wurden erste internationale Netzstadtspiele verabredet.

Die zunehmende Zahl der Partner und die positiven Reaktionen bei den Präsentationen des Modellprojekts haben gezeigt, dass wir mit dem Projekt eine bestehende Lücke nach medienpädagogischen Konzepten für Internetkommunikation füllen und damit gleichzeitig den Wunsch vieler PädagogInnen nach Austausch, Fortbildung und Kooperation mit anderen Einrichtungen erfüllen.

Für die Jugendlichen sind die entwickelten Online-Kommunikationsprojekte eine sehr attraktive Möglichkeit, mit anderen Jugendlichen Kontakt aufzunehmen und sich in Wettbewerben miteinander zu messen. Darüber hinaus werden in den Netz-Transfer-Projekten ihre kreativen Kompetenzen angeregt und soziale Fähigkeiten wie Teamarbeit und Organisationskompetenz trainiert. Die Netz-Transfer-Angebote stellen in vielen Einrichtungen eine gelungene Abwechslung dar, um die Jugendlichen zu motivieren sich aktiv und kreativ im Netz zu bewegen.

Entscheidend für den Erfolg des Projekts ist, dass für die Teilnahme an den Onlineaktionen die Vorbereitungszeit und der Aufwand an Technik sehr gering ist

und nach kurzer Einführung auch MitarbeiterInnen die wenig Interneterfahrung besitzen, schnell in der Lage sind, mit einer Gruppe von Kindern und Jugendlichen mitzuspielen. Besonders im Hinblick auf die hohe Fluktuation der MitarbeiterInnen, bedingt durch den engen finanziellen Rahmen der Einrichtungen, sind Aktionen, die einen niedrighschwelligen Einstieg bieten, sehr wichtig, um die Medienarbeit für Kinder und Jugendliche vor Ort attraktiv gestalten zu können.

Auch mit dem Ende der Förderung durch das Jugendnetz Berlin Ende 2003 sollen die bestehenden Konzepte für die Online-Kommunikationsprojekte weiterentwickelt werden. Neue Partnereinrichtungen sind weiterhin sehr willkommen. Ziel ist es, eine ausreichende Anzahl an Partner zu haben, damit jede Woche mindestens eine attraktive Onlineaktion stattfinden kann.

Michael Lange und Verena Ebel

Kontakt:

Netz-Transfer/LAG Medienarbeit e.V.
c/o Verband für sozial-kulturelle Arbeit
Axel-Springer Str. 40/41
10969 Berlin

Koordination:
Michael Lange und Verena Ebel

Tel. 030-25299045

e-Mail: info@netz-transfer.de
<http://www.netz-transfer.de>