



Netz-Transfer

Online-Kommunikationsprojekte von Jugendarbeit und Schule

Modellprojekt der LAG Medienarbeit e.V. Berlin

<http://www.netz-transfer.de>

Netz-Transfer ist ein Internetprojekt der LAG Medienarbeit e.V., einem seit 1997 bestehenden Zusammenschluß medienpädagogischer Einrichtungen in Berlin. Im Mittelpunkt von Netz-Transfer 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. Mit Unterstützung der LAG Medienarbeit e.V. und der Netdays Berlin wurde das Konzept erfolgreich weiterentwickelt und hat weitere Einrichtungen auch über Berlin hinaus zur Teilnahme bewegt.

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. Der während der Spielphasen genutzte Cyberland-Chat, der bereits 1997 am wannseeFORUM in Berlin entwickelt wurde, wurde von der LAG Medienarbeit übernommen und wird seitdem weiter ausgebaut.

Alle Onlineaktionen wurden Anfang 2002 unter dem Titel Netz-Transfer gebündelt und werden seitdem 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

Online-Kommunikationsprojekte

Derzeit bestehen 5 Konzepte für Online-Kommunikationsprojekte im Rahmen von Netz-Transfer. Allen Projekten von Netz-Transfer ist gemeinsam, dass 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. Der Wettbewerbscharakter bei einigen Aktionen motiviert Kinder und Jugendliche zusätzlich, das Internet nicht nur konsumierend zu nutzen, sondern sich selber kreativ zu betätigen.

1. 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 Nachmittag innerhalb von 4 bis 5 Stunden durchgeführt. Die Aufgaben werden im Vorfeld festgelegt. Am Spieltag müssen die Aufgaben vor Ort in den beteiligten Jugendeinrichtungen 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.

2. Cyberland - Jugendchatcommunity

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.

3. Face To Face – 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. Eine 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.

4. Video-Mail

Idee des Projekts „Video-Mail“ ist es, gemeinsam kurze Videogeschichten zu erfinden und herzustellen. Am ersten Tag beginnen alle Gruppen 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.

5. Kooperatives Arbeiten im Netz – „webXchange“

Als weiteres Projekt wird 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 sollen in einrichtungsübergreifenden Teams organisiert werden. Die Kommunikation soll hauptsächlich über das Internet erfolgen. Als Ergebnis soll eine gemeinsame Webseite oder CD-ROM entstehen.

Weitere Angebote von Netz-Transfer

Während des Projekts finden regelmäßig Treffen des Arbeitskreises Netz-Transfer, Fachtage und mehrtägige Projektwerkstätten statt. Damit wollen wir den Austausch zwischen den Medieneinrichtungen intensivieren und weitere Konzepte für die Medienarbeit entwickeln. Kooperationen und regelmäßiger Fachaustausch erhöht die Motivation der MitarbeiterInnen und schaffen Synergieeffekte. Die mehrtägigen Projektwerkstätten dienen dazu, gemeinsam neue Onlineprojekte zu initiieren oder die bestehenden Projekte weiterzuentwickeln.

Um weitere Kooperationen anzuregen wird die Partnerdatenbank auf der Internetplattform weiter ausgebaut. Hier können auch Projekte und Einrichtungen außerhalb Berlins mit einbezogen werden. Der Austausch über Mailinglisten soll verstärkt moderiert werden, um die beteiligten Partner miteinander in Kontakt zu bringen.

Zur Einbeziehung internationaler Partner wurde ein Partnertreffen veranstaltet, zu dem potentielle Interessenten aus anderen europäischen Ländern eingeladen wurden. Ziel ist die Konzeption einer multinationalen Online-Kommunikationsaktion, die mit den Partnern in den nächsten Jahren umgesetzt wird.

Zentrales Element des Projekts ist die Internetplattform „www.netz-transfer.de“. Hier finden sich Informationen und technische Anleitungen zu den verschiedenen Onlineprojekten, eine Datenbank mit den Partneereinrichtungen und die Datenbanken und Tools zur Steuerung der Onlineaktionen.

Insbesondere mit der Gestaltung der Spiele- und Partnerdatenbanken, die vollständig über den Webbrowser zu bedienen sind, wollen wir erreichen, dass Medieneinrichtungen die Angebote völlig eigenständig nutzen können, in dem sie dort Partner für ihre Internetprojekte finden, eigene Kommunikationsaktionen in der Datenbank einrichten und die Spielaktionen koordinieren können.

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.

Wichtig ist uns auch der pädagogische Erfahrungsaustausch der beteiligten Partner und die Initiierung von weiteren Kooperationen. Dazu werden in Berlin regelmäßig Fachforen veranstaltet. Medieneinrichtungen, die sich an der weiteren Entwicklung der Onlineprojekte beteiligen möchten, werden in den Arbeitskreis Netz-Transfer aufgenommen.

Ausblick

Bis Ende 2003 sollen die Webseiten und Datenbanken soweit gestaltet und programmiert sein, dass Medieneinrichtungen die entwickelten Tools eigenständig nutzen können, um Projekte durchzuführen. In diesem Sinne werden auch die Handbücher weiterentwickelt. Alle im Projekt entstandenen Materialien sollen am Ende des Projekts in Form einer CD-ROM Medieneinrichtungen zur Verfügung gestellt werden.

Weiterhin unterstützen wollen wir auch den Austausch der Medieneinrichtungen untereinander. Verstärkt sollen in den nächsten Monaten Schulen und internationale Partner in das Projekt einbezogen werden.

Bereits jetzt steht fest, dass im April/Mai 2004 gefördert vom Fonds Soziokultur unter dem Titel „Netzolympiade“ eine bundesweite Aktion mit Internetspielaktionen stattfinden wird, bei der verschiedene Städte gegeneinander antreten werden.

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>