

Unterhaltung im Visier

ProjektPool mit 16 Kurzporträts aus der pädagogischen Praxis

Gamer werden kreativ oder erleben spannende Abenteuer in der Realität, Eltern zocken wie ihre Kids, politische Bildung präsentiert sich als Quizshow – das Spektrum der Projekte, die an populäre Unterhaltungsmedien anknüpfen oder ihr Anliegen mit großem Unterhaltungswert präsentieren, ist weit. Dieser ProjektPool gibt einen Überblick über unterschiedliche Ansätze und Arbeitsformen zum Thema „Gute Unterhaltung“ und will Anregungen bieten für die Praxis.

Artworks-School – pic your game life

Ästhetische Bildung mit Screenshots von Games

Das Projekt des INSTITUTS FÜR COMPUTERSPIEL – SPAWNPOINT setzt an den kreativen Beschäftigungen vieler SpielerInnen an. Diese werden aufgefordert, sich, ihr Spiel und das, was sie im Spiel erleben und erfahren, mittels so genannter Screenshots (Fotos des Spielgeschehens) zum Ausdruck zu bringen. Das Gesamtprojekt besteht dabei aus drei Modulen. Die **Artworks-Community** ist eine Plattform, um sich über Spielerfahrungen, Gestaltungsmittel und natürlich Spiele selbst auszutauschen. Im Zentrum steht dabei stets die Lebenswelt der SpielerInnen, die in keinem Moment auf ihr Spiel reduziert werden. Der **Artworks-Contest** ist ein Wettbewerb, der im Mai 2010 endete und bei dem die eindrucksvollsten Artworks prämiert wurden. In der Zeit von Juli bis November 2010 sind die Preisträger in einer Wanderausstellung zu sehen. Das Angebot der **Artworks-School** sind begleitende Workshops, die dazu dienen, die Reflexion der eigenen Bildwahrnehmung und des eigenen Handelns im Spiel zu schulen. Hierbei besteht ein wesentliches Moment in der Begegnung von SpielerInnen und Nicht-SpielerInnen zum Austausch der Lebenswelten. Ganz besonders zielen die Workshops darauf, jugendliche SpielerInnen und nichtspielende Multiplikatoren fortzubilden.

Kontakt: *Institut für Computerspiel – Spawnpoint im Plattform e.V., Hohenwindenstr. 13, 99086 Erfurt, info@artworks-contest.de, www.artworks-contest.de*

Digital und Draußen

Erlebnispädagogik und Medienarbeit

Bewegung, Kreativität, Neugier und Teamgeist sind gefragt, denn in der spannenden Mixtur aus Erlebnis- und Medienpädagogik erweitern Jugendliche ihre sozialen und medialen Kompetenzen. Jedes Team erhält ein virtuelles Rätsel. In der Lösung verstecken sich Koordinaten für das GPS-Gerät. Dann geht es nach draußen, und an einem bis dahin geheimen Ort findet sich die zentrale Aufgabe des Teams. Die TeilnehmerInnen erwarten kreative Medienarbeit an ungewöhnlichen Orten, Sinneswahrnehmung der Umgebung, Klettern und Abseilen an Gebäuden, in der Natur, im Hochseilgarten, Bau eines Floßes und Floßfahrt, GPS-Geländespiele, virtuelle und reale Teamaufgaben.

„Digital und Draußen“ so nennt das JFC MEDIENZENTRUM die Kombination von Medien- und Erlebnispädagogik sowie Wettkampf, die ein attraktives Angebot gerade auch für die Arbeit mit Jungen darstellt. Die Unterschiede zwischen Kampf und Gewalt, zwischen

Fairness und Gemeinheit, Teamwork und Einzelgängertum werden im Verlauf der Projekte erfahrbar.

Kontakt: jfc Medienzentrum Köln, Heiko Walter, Hansaring 84-86, 50670, Fon: 0221/13056150, Fax: 0221/130561599

Eltern- LAN

Einblicke in die Welt der Computerspiele für Eltern

Eltern stehen der Faszination der Computerspiele auf ihren Nachwuchs oft ratlos gegenüber. Um eine Brücke zwischen den Generationen zu schlagen und einen Einblick in jugendliche Medienwelten zu ermöglichen, haben sich mehrere Partner zusammengefunden, um eine LAN – ein Netzwerk zum Computerspielen – in Verbindung mit einem medienpädagogischen Workshop für Eltern und Lehrkräfte zu veranstalten. Die Teilnehmenden erhalten eine medienpädagogische Einführung zu Computerspielen, bauen Berührungspunkte mit dem Medium Computer ab und probieren selber unter pädagogischer Anleitung Computerspiele aus. Im Anschluss wird die Möglichkeit geboten, die gewonnenen Eindrücke zu diskutieren und einen Spieltag der Electronic Sports League zu erleben.

Auf Anfrage und im Rahmen der personellen/terminlichen Möglichkeiten können auch mobile Eltern-LANs vor Ort (Schule, Jugendzentrum, Stadtbibliothek u.ä.) durchgeführt werden. Diese sind grundsätzlich kostenlos, vor Ort muss aber die notwendige Hardware und Software zur Verfügung stehen.

DAS Eltern-LAN ist ein gemeinsames Projekt von TURTLE ENTERTAINMENT, dem Veranstalter der Electronic Sports League, SPIELBAR.DE, dem interaktiven Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele, dem SPIELERATGEBER NRW des Vereins ComputerProjekt Köln e.V. und von SPIELRAUM, dem Institut zur Förderung von Medienkompetenz an der Fachhochschule Köln.

(Nächste Termine: Hamburg 03.09.2010/ Berlin 17.09.2010/ München 01.10.2010/ Köln 08.10.2010/ Essen 15.10.2010)

Kontakt: Bundeszentrale für politische Bildung, Arne Busse, Adenauerallee 86, 53113 Bonn, Fon: +49 (0)228 99515-571, www.eltern-lan.de

ExpertInnenkonferenz

Spielerische Reflexion jugendlicher Medienutzung

Seit Herbst 2007 beschäftigt sich das SERVICEBUREAU JUGENDINFORMATION mit dem Thema „Soziale Netzwerk“e: Es wurden jugendgerechte Kurzbroschüren zur Selbstdarstellung in Communities („*Big Brother is watching you*“) und zum Umgang untereinander („*Cyber- Bullying*“) erarbeitet und herausgegeben. Gleichzeitig hat das ServiceBureau Workshops für Schülerinnen und Schüler angeboten, in denen das Medienverhalten der Kinder und Jugendlichen thematisiert und reflektiert wurde. Nach einer Experimentierphase, in der verschiedene Vorgehensweisen ausprobiert und angepasst wurden, wurde im Dezember 2007 die erste ExpertInnenkonferenz durchgeführt. Grundlegend für

dieses Konzept ist der akzeptierende Ansatz: Die Kinder und Jugendlichen werden als Mediennutzer ernst genommen, ihre Eigenverantwortung soll gestärkt werden. Ziel der ExpertInnenkonferenz ist es, einen Anstoß zur Reflexion der eigenen Mediennutzung zu geben bzw. das Bewusstsein dafür zu schärfen, dass das Internet ein öffentlicher Raum ist. Die TeilnehmerInnen der ExpertInnenkonferenz wählen ein eigenes Medienthema (**YouTube**, Handy, Computerspiele, Soziale Netzwerke u.a.) aus und erarbeiten dazu anhand von 4 Leitfragen eine Wandzeitung und referieren deren Inhalte vor den anderen TeilnehmerInnen.

Der genaue Ablauf der ExpertInnenkonferenz ist in dem Buch „(K)Ein Ende der Privatheit: Strategien zur Sensibilisierung junger Menschen beim Umgang mit persönlichen Daten im Internet“ beschrieben. (<http://www.onsitecatalog.com/catalogs/552/1764/>)

Kontakt: ServiceBureau, Markus Gerstmann, Kalkstraße 6, 28195 Bremen, Fon: +49 (0421) 33 00 89 – 10, www.jugendinfo.de/pass-auf-dich-auf

Weitere Projekte im Heft...