

# Projektpool

## Digitale Kreativität – 20 Kurzportraits aus der pädagogischen Praxis

**Oper meets Internet, die Games treffen auf das Theater oder Tanz auf Film und Fotografie – nicht nur verschiedene Künste stoßen in diesen Kurzportraits aufeinander, auch die unterschiedlichen Angebotsformen, pädagogischen Zielsetzungen und Methoden verweisen auf ein breites Spektrum möglicher Praxiskonzepte für die kulturelle Bildung mit digitalen Medien. Diese Zusammenstellung aktueller Projekte will neben einem Überblick der vielfältigen Ansätze vor allem Anregungen bieten für die Praxis.**

### Comics Against Racism

#### Internationales Anti-Rassismus-Projekt

Comics, Graffitis, Mangas & Co sind ein wichtiges Ausdrucksmittel für Kinder und Jugendliche. Sie bieten als erzählerische Bildmedien attraktive Möglichkeiten, eigene Ideen und Geschichten kreativ umzusetzen und zu veröffentlichen. In dem internationalen Projekt *Comics Against Racism*, das im Zeitraum Januar 2009 bis Juli 2011 in Deutschland, Italien und Frankreich stattfand, wurden Comics und verwandte Medien (Graffiti, Video) genutzt, um gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen rassistische Denkmuster zu entlarven und abzubauen. Humoristische Zugänge machten dabei die Mechanismen durchschaubar, mit denen rassistische Klischees und Vorurteile konstruiert werden. Das Projekt unterstützte Kinder und Jugendliche dabei, rassistische Einstellungen und diskriminierende Sprache zu analysieren, sie in Comics und Graffiti aufzudecken und sich aktiv gegen Rassismus einzusetzen.

Die Workshops wurden von Peer Coach Referenten im Zweierteam durchgeführt: junge Comic- und Graffiti-Künstler, die speziell für die Anti-Rassismus-Arbeit mit dem Medium Comic geschult worden sind. In den Workshops in Schulen und Jugendzentren lernten die Teilnehmenden auf spielerische Weise Grundlagen des Comiczeichnens bzw. der Graffiti-Gestaltung. In einem weiteren Schritt folgte dann die inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Thema Anti-Rassismus. Gemeinsam wurden thematische Comics, Bilder, Plakate und/oder Leinwände erarbeitet und die fertig gestellten Produktionen anschließend bei Festivals und auf der Webseite [www.comics-against-racism.eu](http://www.comics-against-racism.eu) präsentiert.

**Kontakt:** jfc Medienzentrum Köln, Lisette Reuter, Hansaring 84-86, 50670 Köln, Fon: 0221/13056150, [reuter@jfc.info](mailto:reuter@jfc.info)

### Create Media Culture

#### Seminarreihe zur Qualifizierung der Jugend- und Kulturarbeit

Innerhalb der Kulturarbeit sind kreative Projekte mit digitalen Medien bislang eine Rarität. Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) hat zur Qualifizierung von pädagogischen Fachkräften gemeinsam mit regionalen Partnern vier zweitägige Seminare veranstaltet.

Die Kompaktseminare *create media culture* vermittelten eine große Bandbreite an erlebnisorientierten, künstlerisch gestaltenden Methoden und Fertigkeiten.

Im Zentrum der praktischen Phasen standen unter anderem:

- kreatives Erstellen eines eigenen Computerspiels (creative gaming)
- Gestalten von Geocaching-Aktionen, Stadterkundung
- Sozialraumerkundung, kreative Projekte mit digitalen Medien

- Digitale Kommunikation kreativ nutzen (Handy- und TWITTERSlam, Blogs, Wikis, Webquest, Soziale Netzwerke)
- Trickfilm: Brickfilme gestalten
- Reportageexkursionen
- Rollenspiel und Tanz mit digitalen Medien (TanzMedia/gamePLAYtheater)
- Kreative digitale Medien und soziales Engagement
- Gestaltung von Fotobüchern und digitalen Foto-Präsentationen
- Medieninstallationen
- Angebote für unterschiedliche Alterszielgruppen

An jedem Standort wurden theoretische Impulse zur aktuellen Medienkulturarbeit gegeben und pädagogisch-methodische Aspekte der Jugendmedienarbeit gemeinsam weiterentwickelt und diskutiert. Die Veranstaltungsreihe *create media culture* konnte bei den Partnern weitere Qualifizierungsworkshops anstoßen. Regionale Partner des Projekts waren BITS 21 in Berlin, medien+bildung.com in Ludwigshafen und SIN Studio im Netz in München/Gauting.

**Kontakt:** *Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, Körnerstraße 3 33602 Bielefeld, Tel.: 0521/677 88, gmk@medienpaed.de, [www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de)*

## **Creative Gaming**

### **Workshops für Machinima und Gamedesign**

Den Ego-Shooter zur Ballettbühne umzufunktionieren, die Figuren aus **Die Sims** als Schauspieler in einem Film einzusetzen oder ein eigenes Computerspiel zu entwickeln.– Die Initiative Creative Gaming e.V. hat das Ziel, neue, kreative Formen des Computerspiels bekannt zu machen und somit Anregungen für Kunst, Politik, Wirtschaft und Bildung schaffen. Die Initiative möchte abseits der herkömmlichen Diskussionen über Computerspiele deutlich machen, dass diese als Ausdrucksmittel und bildungsrelevante Medien von Bedeutung sind.

Der bundesweite Zusammenschluss von Medienpädagogen, Medienkünstlern, Spieler und Kreativen bietet Workshops, Fortbildungen und Vorträge an, in denen die Einsatzmöglichkeiten handelsüblicher Computerspiele erweitert werden. Computerspiele werden nicht zum reinen Spielen, sondern als spielerisches Werkzeug benutzt, um mit der eigenen Kreativität Neues zu schaffen. Dabei wird sich sowohl reflektierend, als auch ganz konkret mit dem Medium selbst auseinandergesetzt. Die Aktivitäten der Initiative lassen sich so im Spannungsfeld von Medienpädagogik und Medienkunst verorten.

**Kontakt:** *Initiative Creative Gaming Projektbüro Hamburg: Frische Medien GbR, Reyeweg 30, 22081 Hamburg, 040/51312832, [www.creative-gaming.eu](http://www.creative-gaming.eu), info@creative-gaming.eu*

## **Ich, das Leben & die Liebe**

### **Mädchen produzieren multimediale Selbstnarrationen**

Über vier Wochen setzten sich Mädchen aus vier Jugendzentren mit ihrem Selbst sowie ihrer Lebenswelt auseinander und produzierten „multimediale Selbstnarrationen“. Die Geschichten in Form von Fotos, Audioaufnahmen oder Bilderclips über die eigene Person stellten zugleich eine Sensibilisierung für einen kompetenten Umgang mit persönlichen Daten im Web 2.0 dar. Am ersten Projekttag (jeweils nur 1,5 - 2 Stunden) haben die Teilnehmerinnen Identitätsfragen wie „Was ist typisch für mich?“, „Was zeichnet mich aus?“ visuell beantwortet. Sie fotografierten einen charakteristischen Gegenstand oder eine für sie unverwechselbare Situation und stellten das Foto ins Internet. Als Material zur Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper, ihre Stärken und Schwächen wurden Tonaufnahmen produziert. Gemeinsam mit den anderen Teilnehmerinnen und den Pädagoginnen reflektierten die Mädchen ihre Eigen- und Fremdwahrnehmung und nahmen ihre Ergebnisse auf. Weniger begeistert von dieser pädagogischen Methode wandelten die

Heranwachsenden das Thema Liebe ihren Bedürfnissen sowie Vorstellungen gemäß zu einer Karaoke ihrer Lieblings- bzw. Liebeslieder um. Zu Instrumentalversionen mit Liedtexten (YOUTUBE) nahmen sie ihre Liebeslieder mit **Audacity** auf.

Während die Mädchen ein Patchwork ihres Lebensalltags gestalteten, führten sie eine kleine Lebensweltanalyse durch. Mit eigenen oder aus der Jugendeinrichtung ausgeliehenen Digitalkameras sowie mit Handys hielten sie eine Woche lang jeden Abend zwischen 18 Uhr und 21 Uhr ihr Leben visuell festgehalten. Zum Verknüpfen der fragmentierten Lebensweltaufnahmen wurden Bilderclips bei ANIMOTO produziert.

**Kontakt:** *Amt für Soziale Arbeit Wiesbaden, Jugendarbeit „wi&you“, Verena Ketter, Konradinerallee 11, 65189 Wiesbaden, [www.wiandyou.de](http://www.wiandyou.de), 0611/ 31-3821, [medienpaedagogik@wiesbaden.de](mailto:medienpaedagogik@wiesbaden.de)*

**Weitere Projekte werden im Heft vorgestellt .....**