

Projektpool

18 Kurzportraits aus der pädagogischen Praxis

Diese Zusammenstellung aktueller Projekte verweist auf ein breites Spektrum am Ansätzen, Methoden, Tools und Projektformen zum Themenfeld dieser MedienConcret: Eine Reihe von Kurzportraits stellen die kritische Auseinandersetzung mit fragwürdigen Aspekten von Sexualität und Gewalt in den Medien in den Mittelpunkt. Einige Angebote unterstützen Kinder und Jugendliche dabei ein lustvolles Verhältnis zu ihrem Körper zu entwickeln, andere wiederum steigern deren Medienkompetenz, indem sie auf eine aktive und kreative Beschäftigung mit dem Krimi-Genre zielen? Projekte der Gewaltprävention ermöglichen soziales Lernen, ausgehend von den Vorlieben vieler (zumeist männlicher) Jugendlicher für gewalthaltige Games und Kampfspiele. Dieser Überblick über das Angebot pädagogischer Praxis – vom Workshop, über Wettbewerb, Kampagne, Planspiel bis hin zum Trickfilmprojekt in der Kita - will Anregungen bieten für vielfältige Projektideen in Schule und Jugendarbeit. Die Projekte dieser Liste sind alphabetisch und nicht nach den durchaus verschiedenen Themenbereichen Sexualität und Gewalt geordnete, da einige Angebote Verzahnungen (z.B. Cyber-Mobbing, Sexueller Missbrauch) aufweisen.

Bildverbrecher

Ein Krimi-Workshop für Kinder

Wie wird Kriminalität inszeniert und was sind die Möglichkeiten manipulativer Bildästhetik? Um Medieninszenierung besser verstehen zu können produzieren 14 Kinder und Jugendliche im Alter von 7 bis 14 Jahren in drei Tagen ihren eigenen Krimi nach dem „learning by doing“ Prinzip. Auffällig ist, dass im Gegensatz zu anderen Workshop-Themen beim Genre Krimi die Präferenz der Kinder ausschließlich im darstellenden Bereich liegt.

Bei der Drehbuch-Erstellung fällt es durch die zahllosen Vorbilder aus Film und Fernsehen schwer, eine eigene Geschichte zu entwerfen. Doch aus der Analyse verbreiteter Rollen- und Handlungsmuster ergibt sich eine kurzweilige Gangsterposse, die allen Wünschen der Teilnehmer gerecht wird. Gerade dieses Genre mit seinen exzessiven Gewaltdarstellungen gibt den Kindern die Möglichkeit, sich in Spielhandlungen, die in pädagogischen Kontexten häufig tabuisiert werden, in einem geschützten Rahmen begleitet auszuprobieren – von der Schießerei bis zum Bombenanschlag. Die eigene Inszenierung wird zu einem wichtigen Bestandteil der medialen Erfahrungsbildung, da sich die Kinder die Beziehung zwischen ihrem eigenen Erleben auf der Grundlage der ihnen bekannten Medien vor Augen führen können. Dies bekommt noch eine zusätzliche Brisanz, als durch eine nachlässig am Drehort vergessene Bomben-Attrappe beinahe ein Großeinsatz der Polizei ausgelöst wird. Wie leicht heutzutage die Grenzen von Realität und inszenierter Wirklichkeit verschwimmen können, ist ein zusätzlicher Aspekt der neu erworbenen medialen Kompetenzen, die die Teilnehmer nach erfolgreicher Präsentation im hauseigenen Kino mit nach Hause nehmen.

Kontakt: Medienwerkstatt Clipper bei Akki e.V., Siegburger Str. 25, 40591 Düsseldorf, 0211-7885536, stefan.weski@akki-ev.de, www.clipper-medienwerkstatt.de

Bloßgestellt im Netz

Planspiel zur Prävention von Cyber-Mobbing

Das Planspiel *Bloßgestellt im Netz* macht alle Komponenten einer realen Cyber-Mobbingsituation für Jugendgruppen und Schulklassen erfahrbar. Durch eigenes Erleben wird die Dynamik von Cyber-Mobbing den Jugendlichen deutlich, und sie werden für einen sorgsamem Umgang miteinander im Netz sensibilisiert.

Außerdem erarbeiten sie gemeinsam Handlungsstrategien, die einen Transfer in die Realität ermöglichen.

Das Spiel besteht aus mehreren Spielrunden, deren Entwicklungen die Planspieler selbst mitbestimmen. Sie analysieren die Ausgangsgeschichte und ihre Rollen, veranlassen verschiedene Handlungsschritte, führen Gespräche und fällen Entscheidungen. Die Ausgangssituation ist genau beschrieben, die Rollen bzw. Personenbeschreibungen sind vorstrukturiert. Der Spielverlauf allerdings ist offen und kann durch kreative Entscheidungen der RolleninhaberInnen zu verschiedenen Ergebnissen führen.

In der abschließenden Auswertung werden die Erfahrungen aus dem Spiel mit der Wirklichkeit verknüpft und ein Transfer zur eigenen Situation hergestellt. Anhand der Reflexionsergebnisse können zum Abschluss gemeinsam Gruppe- bzw. Klassenvereinbarungen getroffen werden um so Cyber-Mobbing zu verhindern.

Das Spiel zur Prävention von Cyber-Mobbing entstand durch die Kooperation des Referats für Gewaltprävention und des Referats für Medienpädagogik und Jugendmedienschutz der Aktion Jugendschutz Bayern e.V. und wurde für Jugendgruppen und Schulklassen (Alter 12 bis 16 Jahre) entwickelt. Neben der Spielanleitung beinhaltet das Heft eine CD mit Kopiervorlagen für das Spiel und einen ausführlichen theoretischen Teil.

Kontakt und Bezug: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V, von Beatrix Benz und Esther Christmann, <http://materialdienst.aj-bayern.de/>; 6,00 € exkl. Versand

Clever im Netz

Präventions-App für Kinder und Eltern

Die Online-Welt ist groß, aufregend und bunt. Doch sie hat auch ihre Schattenseiten: Abzocke, Cybermobbing, den Einbruch in das Endgerät über Phishing – und sexuellen Missbrauch. Online haben Täter den direkten Zugang zu Kindern. Und dabei gehen sie gerissen, strategisch und skrupellos vor. Kinder brauchen Menschen, die ihnen den Spaß am Internet zugestehen - und zugleich sensibel und aufmerksam für Risiken sind. Sie brauchen Erwachsene, die verstehen, zuhören und helfen.

Dank großzügiger Unterstützung der axxessio GmbH konnte Innocence of Danger e.V. diese App schaffen und freut sich besonders über die Zertifizierung durch den TÜV Rheinland, der die App auf Datensicherheit überprüft hat.

Die App ist kostenlos im iTunes Appstore erhältlich (<https://itunes.apple.com/de/app/clever-im-netz/id673044920?mt=8>) und unterstützt:

- mit Videos, in denen die Psychologin Julia von Weiler sagt, wie Eltern ihr Kind schützen können
- mit Tipps: Wie können Eltern und ihr Kind gut die Gefahren des Internets besprechen?
- mit oft gestellten Fragen zum Internet und einem ABC einiger Online-Risiken
- mit Hilfe und mit weiterführenden Links

Kontakt: Innocence in Danger e.V., Holtzendorffstrasse 3, 14057 Berlin, Telefon: +49 (0)30 - 3300 75 3

ExpertInnenkonferenz

Reflexion der Nutzung Sozialer Netzwerke

Grundlegend für diesen Workshop ist der akzeptierende Ansatz: Die Jugendlichen werden als Mediennutzer ernst genommen und ihre Eigenverantwortung gestärkt. Ziel der ExpertInnenkonferenz ist es, SchülerInnen einen Anstoß zur Reflexion der eigenen Mediennutzung zu geben bzw. das Bewusstsein dafür zu schärfen. Viele Jugendliche gehen davon aus, dass sie weder von ihren Eltern noch den Lehrkräften etwas zu ihrer Mediennutzung gelernt haben. Ausgehend von diesem Gedanken erklären wir sie zu ExpertInnen in eigener Sache und bitten sie uns ihr Wissen mitzuteilen. Die Methode der ExpertInnenkonferenz ist flexibel, passt sich an die Schulbedingungen an und kann mit einer oder mehreren Schulklassen gleichzeitig durchgeführt werden. Der gesamte Workshopzeitraum beträgt in der Regel sechs Schulstunden.

Nach einem Warm-up und einer kurzer Einführung mit vielen Fragen in die Thematik wählen die Jugendliche ein eigenes Thema (wie YOUTUBE, WHATSAPP, FACEBOOK). An vier Leitfragen erarbeiten sie Kriterien für ihre eigene Nutzung und stellen diese, gepaart mit weiterem Hintergrundwissen, vor den Klassenkameraden oder jüngeren Jahrgängen am Ende des Tages vor. Das ServiceBureau Jugendinformation hat in den Jahren über 200 ExpertInnenkonferenzen an unterschiedlichen Schulformen in Deutschland und der Schweiz durchgeführt.

Kontakt: Markus Gerstmann, ServiceBureau Jugendinformation Bremen, Grünenstraße 7, 28199 Bremen, Tel: (0421)- 330089-15, serviceb@jugendinfo.de, www.mysoz.de/experten

Fotostory Gewalt

Medienarbeit und soziales Lernen

Medienarbeit bietet vielfältige Schnittstellen zum Feld des sozialen Lernens. Die AJS NRW hat im Rahmen eines Projekts zum Medienpass NRW praktische Methoden entwickelt und an Kölner Schulen erprobt. Ein methodischer Zugang zur Verschränkung von Medienarbeit und Gewaltprävention bietet das Projekt „Fotostory Gewalt“, das zwei bewährte Ansätze miteinander verbunden: Die Methode *Gewaltbarometer* wird im Bereich Gewaltprävention gerne als Einstieg gewählt, um Kinder und Jugendliche für den Gewaltbegriff zu sensibilisieren. Für die Methode wird auf den Boden mit Kreppband ein langer Streifen geklebt. Auf

der einen Seite liegt ein Blatt mit der Aufschrift „Gewalt“ – auf der anderen Seite steht „Keine Gewalt“. Nun werden einzelne Aussagen vorgelesen und die Kinder positionieren sich jeweils, z.B.: „Ein Schüler filmt eine Schlägerei und stellt die Bilder ins Internet“, „Zwei Schülerinnen verbreiten im Internet ein falsches Gerücht über einen Mitschüler“.

An das Gewaltbarometer schließt ein *Fotoprojekt* an. Dafür suchen sich Kleingruppen einzelne Aussagen aus, fotografieren nach einer Einweisung in die Kamera diese Szenen alltäglicher Gewalt und bearbeiten die Bilder am Computer. Es entstehen Bilder mit Anti-Gewalt-Botschaften, die in der Klasse oder Einrichtung aufgehängt werden können. Denn um gegen Gewalt aktiv zu werden, muss sie sichtbar und begreifbar werden. Im Herbst 2013 erscheint eine Arbeitshilfe mit niederschweligen Ansätzen der Gewaltprävention.

Kontakt: Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS) NRW, Matthias Felling, Poststraße 15 – 23, 50676 Köln, Telefon 0221/92 13 92-0, info@mail.ajs.nrw.de, www.ajs.nrw.de

Ganz schön blöd

Präventionstheater gegen sexuellen Missbrauch und sexuelle Übergriffe

Mit viel Lebensfreude und Musik stärkt „Ganz schön blöd“ das Vertrauen von Kindern in die eigene Wahrnehmung, unterscheidet zwischen schönen und blöden Gefühlen, fördert ein gesundes Misstrauen gegenüber Grenzverletzungen und somit das Vertrauen in sich selbst. Unter Berücksichtigung geschlechtsspezifischer Präventionskonzepte vermittelt das Theaterstück Mädchen und Jungen, dass es mutig ist, zu den eigenen Ängsten zu stehen und sich in komischen und belastenden Situationen Hilfe zu holen – denn „Hilfe holen ist kein Petzen und kein Verrat!“.

Kontakt: Zartbitter-Theaterbooking 0221/34 32 11, Sachsenring 2-4, 50677 Köln, booking@zartbitter.de

Hardliner

Gewalt in Games im Geländespiel reflektieren

Jugendgruppen oder Schulklassen setzen Geländespiele mit Gewaltinhalten in Geländespielen in die Wirklichkeit um. Anstatt den bewahrpädagogischen Zeigefinger zu erheben, reden wir mit ihnen über die Gewaltspiele, die sie spielen. Ziel ist es unter anderem, bei Computerspielen die begrenzten sinnlichen und sozial verarmten Erfahrungen durch authentische Erlebnisse auszugleichen.

Ablauf: Zumindest einen Vormittag lang spielt die Gruppe oder Klasse altersgemäße Computerspiele mit Gewaltinhalten. Einzelne Spielelemente wie Waffen, Blut oder Soldaten oder brutale Merkmale werden benannt und auf ihre Umsetzbarkeit in die Wirklichkeit hin überprüft. Oft finden die Teilnehmer heraus, dass diese Spiele in ihrer Dynamik einem „Räuber-und-Gendarm-Spiel“ gleichen. Der Reiz ist es, einen Spielpartner zu suchen, ihn zu jagen und ihn überraschend zu stellen. Dieses „Spielmuster“ durchzieht auch sehr viele bekannte Kinder- und Bewegungsspiele.

Während des Spiels, welches zwischen drei und vierzehn Stunden dauert, bieten sich immer wieder Gesprächsmöglichkeiten mit den Spielern. Besonders bei Jungen bricht der „Gefühlspanzer“ auf, und es lassen sich immer wieder Inhalte wie beispielsweise Angst oder Verwundbarkeit ansprechen. An diesen Stellen beginnt oft

eine situationsorientierte Arbeit, welche auch spezielle Alltagswirklichkeit und täglichen Umgang mit Gewalt hinein nimmt.

An das Spiel schließt sich eine intensive Reflexion mit den Teilnehmern an. Die Themen, die dort angesprochen werden, ergeben sich aus dem Spiel. Für uns ist es wichtig, dass Teilnehmer Mythen und deren Botschaften hinterfragen. Wenn die Teilnehmer die kurzzeitpädagogische Maßnahme nach ein paar Tagen verlassen, rüttelt die störende Wirklichkeit an ihren elektronisch gesättigten Bildern.

Kontakt: Jens Wiemken, www.byte42.de/index.php/hardliner/

Kampffessspiele®

Soziales Lernen für Jungen

Gewalt ist eine Verhaltensform von Jungen, die für sie selbst und für ihre Umwelt destruktiv ist und positive Entwicklungen blockiert. Nach unserer Erfahrung wollen Jungen nicht gewalttätig sein, doch sie wollen auf vieles, was sie bisher ohne Gewalt nicht erreichen können, nicht verzichten. Aufbauend auf dieser Einsicht haben wir jungengerechte pädagogische Handlungsansätze entwickelt, die darauf abzielen, dass Jungen lernen, konstruktiv mit ihrer Aggression umzugehen. Der Begriff „Kampffessspiele®“ soll anecken; er will anregen, genauer hinzusehen und hinzuspüren. Kampffessspiele® sind keine Kampfspiele, kein Kampfsport, keine Selbstverteidigung und kein Abhärtungstraining.

Kampffessspiele® machen Spaß und unterstützen Jungen in ihrer persönlichen Entwicklung. Wichtige Entwicklungsanregungen, die wir Jungen über die Kampffessspiele® vermitteln können, sind insbesondere:

- **einen positiven Umgang mit männlicher Kraft und Aggression** Die Jungen lernen zu kämpfen, ohne Verletzungen, mit Fairness, mit ganzer Kraft und ohne Verlierer.
- **eine Stärkung des Selbstvertrauens und der Handlungsfähigkeit** Die Jungen lernen im Kampf, nicht gelähmt vor Angst handlungsunfähig zu sein, sondern sich wach und angemessen der Herausforderung zu stellen.
- **eine Auseinandersetzung mit eigenen Gefühlen** Mit den Kampffessspielen® können Themen wie „Selbstachtung“, „drohende Beschämung“, „Gesichtsverlust“ und „Ehre“, die für Jungen eine zentrale Rolle spielen, bearbeitet werden. Auch die intensive Nähe unter Jungs, der sich die Jungs stellen und die schnell als ungewöhnlich aber angenehm empfunden wird, kann bearbeitet werden.
- **die Erfahrung von bisher wenig beachteten Werten** Die Jungen können beim Kampf erkennen, dass Mitgefühl und Verbundenheit wichtige und hochgeschätzte männlich Eigenschaften sind.

Kontakt: KRAFTPROTZ® Bildungsinstitut, Josef Riederle, Am Hagen 32, D-24247 Mielkendorf, Fon: 04347/908584, Email: info@kraftprotznet, www.kraftprotz.net

Weitere Projekte werden im Heft vorgestellt