

Medienkonzeption der IKTB Ziesar

Stand: August 2021

IKTB Ziesar

Schulstraße 12

14793 Ziesar

Gliederung

Einführung	3
Vorwort	3
Einrichtung	3
Sozialraum	5
JIM	6
Medienpädagogische Arbeit	7
Medienpädagogische Haltung	7
Zielstellung	8
Arbeitsgemeinschaften (regelmäßige medienpädagogische Projekte)	11
Journalismus AG	11
Robotik AG	15
Medienwerkstatt	16
Gaming AG	19
Sonderveranstaltungen	21
Games- Camp	21
Medienpädagogische Infoveranstaltungen	22
Elternabende	22
Versammlung aller Pädagogen	22
Technische Ausstattung	22
IKTB	22
Verleih	23
Beispiele für gelungene medienpädagogische Angebote	23
Quellen	24

Einführung

Vorwort

Das hier vorliegende Konzept soll dem Leser:innen einen Überblick über die medienpädagogische Arbeit der IKTB Ziesar liefern. Dazu werden zunächst die Einrichtung sowie der Sozialraum vorgestellt. Des Weiteren werden die medienpädagogische Haltung und unsere Zielstellung beschrieben. Außerdem wird über verschiedene Projekte und Arbeitsgemeinschaften sowie Sonderveranstaltungen informiert. Abschließend werden gelungene Kooperationen und Projekte vorgestellt und die technische Ausstattung umschrieben.

Die IKTB Ziesar ist Mitglied im Landesfachverband Medienbildung Brandenburg e.V. und ist Teil des JIM-Netzwerks.

Diese Konzeption beansprucht weder Vollständigkeit noch ist sie beendet. Sie wird regelmäßig fortgeschrieben.

Einrichtung

Die IKTB-Ziesar unter der Leitung von Diplompädagogen Philipp Kikels will die Medienpädagogik als bedeutsames Feld in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen etablieren. „Die Schulkinder müssen in ihren Lebenswelten abgeholt werden. Hierfür bedarf es einer offenen Herangehensweise und keiner Verbotskultur.“ (Philipp Kikels, 2016)

Die Orientierung der offenen Arbeit mit den Schulkindern am aktuellen Stand der Medienpädagogik wird mitunter durch den Dualstudenten für Medienbildung und pädagogische Medienarbeit, Martin Schlimm, sichergestellt. Der ländliche Sozialraum weist gegenüber vielen städtischen Gebieten noch zahlreiche Defizite auf. Auch ist die Spannweite zwischen bildungsfernen und bildungsnahen Familien am Standort merklich ausgeprägt. Aufgrund dessen arbeitet die IKTB daran, für alle Schulkinder im Alter von 6 bis 12 Jahren einen Ort zu schaffen, an dem sie sich interessenorientiert und unentgeltlich auf unterschiedlichen Gebieten frei entfalten können. Unter anderem möchte die IKTB eine ganzheitliche, medienpädagogische Bildung fördern.

Der Träger unserer Einrichtung ist das Amt Ziesar unter der Leitung von Norbert Bartels sowie im Besonderen das Amt für Ordnung und Soziales, welchem Amtsleiterin Eva Friedrich vorsteht.

Unser engster Kooperationspartner ist das Thomas-Müntzer-Schulzentrum Ziesar-Görzke. Am Standort der IKTB nutzt die Schule die obere Etage des Hauptgebäudes für Klassenzimmer. Die Räume des Erdgeschosses und Anbaus obliegen der IKTB und wurden zielgerichtet für die fokussierte wie themenspezifische Arbeit gestaltet. Um den Themenbereich Medienpädagogik / medienpädagogische Bildung angemessen im außerschulischen Kontext abbilden zu können, richtete die Institution einen eigenen Medienbereich ein.

Grundlagen zur Vernetzung der Arbeit innerhalb der Einrichtungen wurden geschaffen. Es gibt gemeinsame Dienstberatungen aller Pädagog:innen sowie multiprofessionelle Teams (im Tandem) innerhalb der Klassenstrukturen. Eine gemeinsame Jahresplanung von Schule und IKTB mit gemeinschaftlichen Projekten und Veranstaltungen findet ebenfalls statt.

Zudem sind durch ehrenamtliche Tätigkeiten Vereine wie Privatpersonen aus dem Sozialraum in die Ganztagsbetreuung eingebunden. Die IKTB wird hierdurch zu einem sozialen Knotenpunkt, einem Ort, an dem sich das gemeinschaftliche Leben zentralisiert. Eine enge Zusammenarbeit mit dem Schulförderverein - Mitarbeiter der IKTB sind ebenso Mitglieder des Vereins – sichert die Umsetzung von Projekten, welche ohne diese Kooperation bereits in der Vergangenheit nicht hätten durchgeführt werden können.

Des Weiteren ist die Vereinbarkeit von Familie und Beruf durch die ganztägige Betreuung gewährleistet. Hierzu trägt auch die Erledigung der Lernaufgaben innerhalb der Institutionen bei. Dies ist vor allem im ländlichen Raum von Bedeutung, da viele Eltern zur Arbeit pendeln.

Innerhalb der IKTBs werden verstärkt Peer-Kontakte der Kinder und Jugendlichen gepflegt, was durch die infrastrukturellen Gegebenheiten ansonsten schwierig umzusetzen ist. Im inkludierten Modell finden sich aufgrund der offenen Konzeption Möglichkeiten zur Partizipation, Selbstwirksamkeit und Resilienz. Durch die gebündelte Organisation des

Leitungsteams werden stetig Dritt- und Fördermittel akquiriert, welche zur Erweiterung der Freizeit- und Beschäftigungsmöglichkeiten durch innovative Projekte und Workshops genutzt werden.

Bei allen Erfolgen zeigten sich in den letzten Jahren jedoch neue Herausforderungen, welche den zukünftigen Fokus der Arbeit mitbestimmen. Hierzu zählt die Pluralisierung familiärer Strukturen, die durch teilweise inkonsequente und divergente, häusliche Erziehungsstile zu Tage tritt.

Des Weiteren ist von einer Zunahme emotional-sozialer Belastungsstörungen bei Kindern und Jugendlichen auszugehen (vgl. hierzu Enderlein; „Ganztagsschule...aus der Sicht der Kinder: weniger oder mehr Lebensqualität“, S.4ff). Eine weitere Herausforderung in allen Bereichen kindlicher Lebenswelten ist die Zunahme der Mediennutzung (vgl. JIM Studie 2020, S.14ff). An dieser Stelle mangelte es bislang an geschulten Medienpädagogen und innovativen Konzepten, die einen sicheren und reflektierten Umgang mit der Technik fördern.

Darüber hinaus müssen die Sozialkompetenzen der Schulkinder bewusst gestärkt werden, denn aus Selbstwirksamkeitserfahrung und Partizipation im institutionellen wie auch im kommunalen Geschehen können demokratische und selbstbewusste Individuen resultieren. Wünschenswert im Hinblick auf Chancengleichheit ist eine kostenfreie, ganztägige Betreuung, wie es die IKTb seit Jahren zuverlässig anbietet, um finanzielle und infrastrukturelle Differenzen auszugleichen.

Durch IKTb ist dem Landkreis eine Institution zuteil, die den veränderten Formen von Bildung, Erziehung und Betreuung in hohem Maße gerecht wird. Diese Einrichtungen müssen jedoch kontinuierlich weiterentwickelt und in ihrer Arbeit unterstützt werden.

Sozialraum

Ziesar liegt im Land Potsdam Mittelmark und vereint die Gemeinden Buckautal, Görzke, Gräben, Wenzlow, Wollin sowie die Stadt Ziesar. Folgende Beschreibungen stützen sich auf das Sozialraumprofil 2018.

Im Einzugsbereich des Amtes Ziesar leben insgesamt etwa 6000 Einwohner, wobei rund 2500 EW direkt in der Stadt Ziesar wohnhaft sind. Der Jugendquotient liegt um 5,8% niedriger als der Durchschnitt des Kreises Potsdam-Mittelmark, der Altenquotient jedoch um 5,7% höher. Zudem verlor der Gemeindeverbund (nach Angaben des Amtes Ziesar) von 2008 zu 2018 -9,3% seiner EW (- 619 EW). Laut Prognose sollen bis zum Jahre 2030 der Anteil an Kindern, Jugendlichen und Arbeitsfähigen um ca. 30% abnehmen und der Anteil der über 65 Jahre alten Bevölkerung um ca. 40% steigen.

Ca. 15% sind alleinerziehende Bedarfsgemeinschaften und jedes 8. Kind kommt aus einer Familie, die auf Sozial-Transferleistungen angewiesen ist.

In der Freizeitbeteiligung sticht Ziesar im Vergleich zum Durchschnitt des Kreises PM im Bereich der Musikschule und Feuerwehr hervor. Jedoch nicht im Bereich des Sportvereins und der Kreisvolkshochschule. 82,7% der Grundschul Kinder werden in der Kinderbetreuung versorgt und über ein Drittel der Kinder wechselt danach zu einem Gymnasium, zwei Drittel zur Oberschule.

JIM

Im Land Brandenburg initiierte der Imb – Landesfachverband Medienbildung Brandenburg e.V. Ende 2005 (damals noch als Landesarbeitsgemeinschaft Multimedia Brandenburg) einen Prozess zur strukturellen Verankerung medienpädagogischer Arbeits- und Angebotsformen in der außerschulischen Jugendarbeit.

Hintergrund hierfür ist eine Rahmenvereinbarung zwischen dem brandenburgischen Bildungsministerium und dem Imb über die Kooperation von Schulen und außerschulischen Einrichtungen mit medienpädagogischem Profil aus dem Jahre 2004, die zur Entwicklung des Konzeptes der „Jugendinformations- und Medienzentren“ (kurz JIM) führte. Aktuell gibt es 20 JIM- Einrichtungen. Die Träger der Standorte sind Mitglied im Imb.

Das JIM-Konzept beruht auf den drei Säulen: Vernetzung, Qualifikation, Qualitätsentwicklung/-sicherung. Der Imb koordiniert das JIM-Netzwerk und wird dabei mit Mitteln des Ministeriums für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg unterstützt.

Die jährlichen Vernetzungstreffen tragen zum landkreisübergreifenden Fachaustausch bei und fördern medienpädagogische Handlungsansätze in der Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Multiplikatoren. Die beteiligten Partner unterstützen sich gegenseitig z.B. durch Hospitationen, Patenschaften und Verleih von Technik.

In der Anfangsphase des Netzwerkaufbaus entwickelten die Repräsentanten der JIM ein Selbstverständnis für ihre medienpädagogische Arbeit, welches im daraus hervorgegangenen Qualitätshandbuch dokumentiert ist. Die medienpädagogische Arbeit in den JIM wird im Rahmen eines Qualitätssicherungsverfahrens jährlich überprüft.

Medienpädagogische Arbeit

Dieses Kapitel beinhaltet die medienpädagogische Haltung der IKTB und die daraus resultierende Zielstellung.

Medienpädagogische Haltung

Wir, als Mitarbeiter der IKTB, machen uns stark für die gleichberechtigte und individuelle Förderung von Medienkenntnissen der Kinder, Jugendlichen, Eltern und des Personals unseres ländlichen Sozialraums. Der Umkreis beheimatet viele sozial belastete Familien, was wiederum Benachteiligungen der Bildungschancen, besonders bei Kindern und jungen Erwachsenen, zur Folge hat.

Wir wollen einen Ort schaffen, an dem sich jedes Schulkind unter gleichen Voraussetzungen aus intrinsischer Motivation heraus frei bilden sowie den sicheren Umgang mit den es umgebenden Medienformen erlernen und erfahren kann.

Die heutige Zeit ist schnelllebig und voller Medien, weshalb es der Aufklärung durch fachspezifische Experten bedarf. Neben dem richtigen Umgang mit der Technik wollen wir die Kinder in ihrem Interesse für Medien bekräftigen. Wir wollen sie darin bestärken, eigene Projekte zu planen und umzusetzen. Die Kinder sollen sich gegenseitig bereichern und voneinander lernen.

Über die Risiken der unüberlegten Mediennutzung sollte regelmäßig in reflektierenden Gesprächsrunden mit den Kindern beraten werden.

Die Schule bildet den zeitlich umfangreichsten Raum eines Tages für ein Kind / einen jungen Erwachsenen. Somit bietet dieses Umfeld die beste Möglichkeit für Medien / eine reflektierte Mediennutzung. Die Kinder müssen in Hinblick auf ihre Zukunft bezüglich des Umgangs mit der sie im Alltag umgebenen Technik vorbereitet werden. Die Kinder haben am Tag Zeit, ihre digitalen Mediengeräte frei zu nutzen, um eigene Erfahrungen sammeln zu können. Besteht besonderes Interesse für spezielle Medieninhalte, die der Medienkompetenz und/ oder der Sozialkompetenz dienen, soll dies dringlich vorangetrieben und begleitet werden.

Resultierend aus unserer praktischen Erfahrung haben wir festgestellt, dass Kinder im Spiel sehr gut lernen. Deshalb legen unsere medienpädagogischen AGs einen Fokus auf Partizipation, kreative Freiheit und Spaß am Lernen.

Der Rest des Nachmittags soll für andere Dinge zur Verfügung stehen. Neben unseren medienpädagogischen Arbeitsgemeinschaften gibt es noch viele weitere AG-Angebote, die wichtig für die individuelle Entwicklung der Kinder sind.

Hierbei handelt es sich um AGs im Bereich der Musik, des Sports, des Lesens und Schreibens, des logischen Denkens sowie der Kunst, welche selbstverständlich auch durch Medien jederzeit bereichert werden können.

Die Vielfalt an Entwicklungsmöglichkeiten ist uns wichtig und macht uns zu einem Ort des Lebens und Lernens für jedes Kind. Die IKTB Ziesar will einen Raum bereitstellen, in dem jedes Kind seine Stärken finden kann.

Zielstellung

Ziel ist die strukturelle und fachliche Verbesserung medienpädagogischer Angebote im Umkreis von Ziesar. Für Jugendliche, Schule und Eltern möchte die IKTB mit technischen und fachlichen Ressourcen, die durch die beteiligten Einrichtungen zur Verfügung gestellt werden, einen Ort der Qualitätsentwicklung und landesweiten Netzwerkarbeit im Bereich der Medienbildung anbieten.

Die IKTB ist gegen einen Technikdeterminismus in der Bildungsdiskussion. Das „Digitale“ ist bereits heute in viele unserer Lebensbereiche integriert. Dabei verdrängt oder ergänzt das „Digitale“ das „Analoge“ nicht nur. Es muss eine Bildung voran getrieben werden, „die sich an einer Welt orientiert, die durch digitale Technik geprägt ist“ (Kerres, M. 2018).

Aufgrund der Menge an unterschiedlichen Definitionen des Medienbegriffs gestaltet sich eine einheitliche Eingrenzung schwierig. Grundlage dieses Konzept soll die Folgende sein:

Medienkompetenz kann als "die Fähigkeit, Medien und die dadurch vermittelten Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend effektiv nutzen zu können" definiert werden (vgl. Baacke). Kernaussagen dieser anerkannten Definition ist: Alle Arten von Medien sollen erkannt und genutzt werden; Man soll selbst und aktiv in der Medienwelt tätig werden und sich eine Orientierung in der Medienwelt aufbauen; versuchen einen Zugang zu den Medien finden aber gleichzeitig eine kritische Distanz zu den Medien beibehalten.

Diese Definition des Begriffs Medienkompetenz ist aber nicht die Einzige. Auch andere Autoren haben versucht den Begriff der Medienkompetenz zu umreißen. „Als die Geburtsstunde der Medienkompetenz wird die 1973 veröffentlichte Habilitationsschrift von Dieter Baacke: Kommunikation und Kompetenz Grundlegung einer Didaktik der Kommunikation und ihrer Medien gesehen. (Greoben S.11). Dieter Baacke sieht darin den Begriff der Medienkompetenz eng mit dem Begriff der kommunikativen Kompetenz verbunden.

„Diese kommunikative Kompetenz ist allen Menschen von Geburt an gegeben, sie gehört zur menschlichen Grundausstattung. Dennoch muss sie gelernt, geübt und weiterentwickelt werden. Daraus ergibt sich, dass Medienkompetenz nach Baacke eine Lernaufgabe ist. Um sich in einer komplexen Medienwelt zurechtzufinden, muss sich der Mensch zusätzliche Kompetenzen aneignen und weiterentwickeln.

Medienkompetenz wird nach Baacke über vier Dimensionen beschrieben: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. Diese Dimensionen beinhalten weitere Unterdimensionen. (vgl. Kohler, Medienkompetenz – Was ist das? S.3ff)

1. Medienkritik:

Hier wird der kritische Umgang mit Medien angesprochen.

a) Problematische gesellschaftliche Prozesse sollten analytisch erfasst werden können

b) Das analytische Wissen sollte jeder Mensch reflexiv auf sich und sein Handeln anwenden können

c) Ethische Dimension: eigenes Denken und Handeln sozial-verantwortlich ausrichten

2. Medienkunde:

Diese befasst sich mit dem Umgang und Wissen über heutige Medien und Mediensysteme.

a) Fähigkeit, Geräte handhaben zu können. (instrumentell-qualifikatorisch) -ein klassischer Wissensbestand wird benötigt. (Wie kann ich den Computer richtig nutzen?)

Während sich die Medienkritik und die Medienkunde verstärkt mit der Vermittlung von Medienkompetenz beschäftigen, richtet sich das Augenmerk bei den Dimensionen Mediennutzung und Mediengestaltung auf die Zielorientierung, d.h. das Handeln der Menschen.

3. Mediennutzung:

Innerhalb der Mediennutzung bezieht sich Baacke auf zwei Aspekte.

a) der Aspekt des Anwendens (rezeptiv): Programm-Nutzungskompetenz vorausgesetzt. Medien aller Art können zur Informationsgewinnung, zum Wissenserwerb ebenso genutzt werden, wie zur Unterhaltung und zur Entspannung.

b) der Aspekt des Anbietens (kreativ):- Nutzung von interaktiven Medien im Vordergrund. Durch die ständige technische Weiterentwicklung stehen immer mehr interaktive Medien (z.B.: Tauschbörsen im Internet) zu Verfügung. Daher wird die kreative Seite der Mediennutzung innerhalb der Medienkompetenz immer wichtiger.

4. Mediengestaltung:

Auch diese Dimension lässt sich in zwei Teile unterteilen.

a) innovativer Teil: Veränderungen und Weiterentwicklungen im Rahmen eines bestimmten Mediensystems verstehen und ändern

b) kreative Gestaltung: Über die Grenzen des jeweiligen Mediensystems hinausgehend befassen und umstrukturieren

Diese starke Abgrenzung der vier Dimensionen wird zur Vereinfachung angewandt. In der Realität ist eine solch starke Abgrenzung nicht denkbar.

Weitere Ausprägungen des Begriffs „Medienkompetenz“ bieten Deve und Sander (vgl. Rosebrock). Hier wird Medienkompetenz nach einfacheren Kriterien definiert. Es wird nur zwischen Sach-, Selbst- und Sozialkompetenz unterschieden. Medienkompetenz wird nach Pöttinger (vgl. Rosebrock) in drei Kategorien eingeteilt: Wahrnehmungskompetenz, Nutzungskompetenz, Handlungskompetenz. Medien sollen durchschaut, zielgerichtet genutzt und gestaltet werden (vgl. Aufenanger). Diese sechs Dimensionen bilden den Rahmen zur Konkretisierung des Begriffs „Medienkompetenz“.

Arbeitsgemeinschaften (regelmäßige medienpädagogische Projekte

Journalismus AG

Kurzbeschreibung:

Die Schüler:innen sollen sich mit der Medien-AG identifizieren und so ihren Schulalltag selber aktiv mitgestalten und sich am Schulleben beteiligen. Kindern und Jugendlichen soll freizeitpädagogisch Medienbildung vermittelt sowie die Möglichkeit geboten werden, praktisch medienkompetent zu agieren. Durch die Beteiligung aller Schulklassen (jeweils 2 Schüler:innen aus jeder Klassenstufe) wollen wir das Peer-to-Peer lernen anregen und so eine feste und wachsende Radiogruppe schaffen. Die Schüler:innen sollen ihr Radio selbst gestalten und können über das Schulradio ihre eigene Musik ausstrahlen, aber auch zu aktuellen Themen berichten. Hier ist alles denkbar, angefangen bei Neuigkeiten aus der Schule (Essen, Veranstaltungen, Vertretungsplan) bis hin zu Aktuellem aus Ziesar oder der Welt (Interviews, Features etc.). Die medialen Projekte werden dafür eine Plattform bieten. Sprachbarrieren und Präsentationsblockaden werden abgebaut. Das Selbstwertgefühl der Teilnehmenden wird gestärkt.

Ideen und Zielstellungen:

- Vermittlung von Medienkompetenz
- kritische Auseinandersetzung mit altersspezifischen Problematiken und Themen

- überregionaler Austausch mit anderen Kindern und Jugendlichen
- Erweiterung des Freizeitangebots im ländlichen Raum
- Aufzeigen von beruflichen Perspektiven
- Stärkung von gruppendynamischen Prozessen sowie von Sozialkompetenzen
- Vermittlung klassischer, journalistischer Methoden (bspw. Recherche und Ausdruck) mit Anwendungsmöglichkeiten auf Alltagssituationen

Wie in der AG Medienkompetenz vermittelt wird:

Die Projektteilnehmer:innen sollen sich mit der Medien-AG identifizieren und so ihren Alltag selbst aktiv mitgestalten, sowie sich am städtischen und kulturellen Leben beteiligen. Kindern und Jugendlichen soll freizeitpädagogisch Medienbildung vermittelt und die Möglichkeit geboten werden, praktisch medienkompetent zu agieren. Durch die Beteiligung aller Altersgruppen wollen wir das Peer-to-Peer Lernen anregen und so eine heterogene Gruppe formen, die intrinsisch motiviert die nachfolgenden Generationen prägen und ausbilden kann. Wir folgen dem Prinzip "Lernende werden zu Lehrenden". Die Lebenswirklichkeit der Kinder und Jugendlichen soll multi- und crossmedial abgebildet werden. Die aktive Auseinandersetzung mit dem persönlichen wie auch dem medialen Umfeld wird nicht nur zu einer kritischen Betrachtung sozialer Medien (Bsp. Fake-News) führen, sondern den Teilnehmenden ebenfalls einen selbstreflektierten Umgang innerhalb ihres medialen Kosmos ermöglichen. Durch die Fokussierung auf gemeinsame Interessen treten Benachteiligungen in den Hintergrund. Somit wird ein barrierefreier Zugang für alle Kinder und Jugendlichen (bspw. emotional-sozial beeinträchtigt, Migrationshintergrund) ermöglicht. Innerhalb des Projekts werden positive Erfahrungen erreicht und Erfolge sichtbar.

Unsere Zielgruppe:

Unsere Zielgruppe sind vorrangig Kinder und Jugendliche aus dem ländlichen Raum im Alter von 10-16 Jahren und nachgeschaltet deren Eltern und Angehörige. Das Projekt wird

kooperativ und inklusiv angeboten. Dabei richten wir uns unterschiedslos an alle Kinder und Jugendlichen, unabhängig von Religion, Hautfarbe, sozialem Status und geistiger- sowie körperlicher Benachteiligung. Innerhalb des Projekts werden positive Erfahrungen erreicht und Erfolge sichtbar. Das Projekt ist ausgelegt auf bis zu 10 aktive, jugendliche Teilnehmer:innen.

Die Teilnahme am Projekt ist außerschulisch und freiwillig. Bereits gewonnen wurde die Thomas-Müntzer-Schule als Multiplikator. Und damit wird sichergestellt, dass der überwiegende Teil der Kinder und Jugendlichen im Amtsbezirk Ziesar von dem Projekt erfährt.

Inhaltlicher/ zeitlicher Ablauf:

Durch ein Initialprojekt der „mabb“ und darauf folgend einer Förderung der „Aktion Mensch“ ist die Projektplanung, die räumliche und personelle Struktur betreffend, bereits abgeschlossen.

Zukünftig wollen wir mehrere Plattformen bespielen, mehr mediale Verbreitungsformen kennenlernen, mehr Teilnehmer:innen erreichen, kurz: das Angebot erweitern wie auch die Teilnehmerzahl erhöhen. Innerhalb des Vorläufer-Projekts traten die teilnehmenden Jugendlichen wie auch deren Eltern mit Fragen, weit über das eigentlich vorgesehene Themenspektrum hinaus, an uns heran.

Diese Wissensdefizite wollen wir zukünftig auflösen.

Ein möglicher Ablauf (skizziert):

1. Analyse der von den Kindern und Jugendlichen genutzten Medien und Kanälen
2. Reflexion des eigenen Nutzungsverhaltens sowie Auswirkungen auf andere
3. Definition des Begriffs "Journalismus" sowie des Berufsfeldes
4. Vermittlung journalistischer Techniken und Werte und deren Transfer in die persönliche, mediale Welt
5. Vermittlung technischer Basiskompetenzen (mobile Recorder, Schreibprogramme, CMS-Systeme)
6. Erstellung erster eigener, multimedialer Beiträge

7. crossmediale Verbreitung

8. Analyse

9. Präsentation und Diskussion der gewonnenen Erkenntnisse mit dem familiären Umfeld der Teilnehmenden

10. Vermittlung von medialer Kompetenz und Problemlösungsstrategien sowie präventiver Methoden

Die oben skizzierten Punkte können, je nach Bedarf und Vorerfahrungen der Teilnehmer:innen, variiert und ergänzt werden.

- *Projektbeteiligte:* Dipl. Päd. Philipp Kikels: IKTB-Leitung und Medienpädagoge
- Bjoern Krass ist Gründer der Medienproduktionsfirma „Folivox“, sowie Gründer des Mediendienstleistungsunternehmens BLN.FM. Er gründete Thaler & Rehor – eine Firma für Stimmbildung und Sprecherausbildung.

Ab 2012 arbeitete er als freier Autor beim Deutschlandradio und seit 2013 als Lehrbeauftragter für Journalismus, Marketing und Stimmbildung an der School of Audio Engineering in Berlin, Hamburg und Köln.

An der SRH Hochschule für populäre Künste (hdpk / SOPA) ist er seit 2014 als Lehrbeauftragter für Journalismus und Stimmbildung beschäftigt. Seit 2020 hält er einen Lehrstuhl für Medienbildung an der Universität Karlsruhe.

Zusätzlich ist er als Berater für Social-Media-Kampagnen, Mediale Präsenz und SEO sowie als Stellvertretender Vorsitzender des Kuratoriums der „Berlin Music Commission“ tätig.

Für die Akademie der Deutschen Medien ist er seit 2015 als freiberuflicher Berater tätig und berät Firmen in den Bereichen Kommunikation und Werbung. Seit 2016 ist er ebenfalls für Funkhaus Europa als freier Autor tätig.

2016 zierte er, gemeinsam mit Grundschul-Pädagogen einen Workshop zur Förderung von Medienkompetenz an integrativen Grundschulen in „Brennpunktbezirken“.

- Vinzenz Rothenburg (Diplom Pädagoge)

Robotik AG

Kurzbeschreibung:

In der Robotik-AG werden Schulkinder auf interessante Weise an die Welt der Robotik herangeführt. Durch innovative Modellroboter und genauer Fachexpertise ist die AG angemessen ausgestattet, um den Teilnehmenden Freude am Erlernen neuer Medienkompetenzen zu geben.

Ideen und Zielstellungen:

- Kinder und Jugendliche auf einem, der Zeit angemessenem Niveau fördern
- Roboter bauen und programmieren, Bausätze von „Lego Mindstorm“ und „Dash Roboter“ von Wonder Workshop
- einen größeren Raum schaffen, um eine höhere Angebotsvielfalt anbieten zu können. Dies wird bereits kurzfristig zu einer höheren, individuellen Motivation und dadurch resultierend zu einer höheren Lernbereitschaft führen.
- erworbene Kenntnisse und Fähigkeiten festigen, diese mit anderen teilen und mit vielem neuen Wissen auffüllen

Wie in der AG Medienkompetenz vermittelt wird:

Die Kinder bekommen eine kurze Einführung zu den Materialien (Roboter, Tablets mit geeigneter Software), um sich danach selbst ausprobieren zu können. Dabei wird darauf geachtet, dass sämtliche Kinder mit dem gleichen Ausgangswissen beginnen. Anfangs erlernen sie Computerbefehle zu programmieren, um Aufgaben automatisiert lösen zu

lassen. Der Pädagoge muss hier sehr darauf achten, dass nicht die Motivation verloren geht, weshalb er manchen Kindern auch etwas mehr helfen muss. Einige Kinder hatten mit derlei Themengebieten noch nie Berührung und müssen erst einmal in eine für sie neue Welt begleitet werden. Besonders lernstarke Kinder können vorerst den Anderen helfen, die Sachverhalte zu verstehen, aber sollten sich dabei auch nicht langweilen. Deshalb bietet es sich an, nachdem das Schulkind seinen Wissensstand gefestigt hat, durch das erneute Erklären eine neue Herausforderung auf Abruf zur Verfügung stellen zu können. Eine Zurschaustellung der bisherigen Ergebnisse ist sehr förderlich für das Selbstwertgefühl der Schulkinder. Ein Lob und die Bewunderung für ihre Leistungen sollten nicht zu knapp kommen. Zum Schluss wird über die hervorragenden Ergebnisse der AG gesprochen und die Zusammenarbeit reflektiert. Danach wird aufgeräumt und das Ziel für das nächste Treffen besprochen.

Unsere Zielgruppe:

Unsere Zielgruppe sind vorrangig Kinder und Jugendliche aus dem ländlichen Raum im Alter von 6-12 Jahren. Dabei richten wir uns unterschiedslos an alle Kinder und Jugendlichen unabhängig von Religion, Hautfarbe, sozialem Status und geistiger sowie körperlicher Benachteiligung. Die Anzahl der Teilnehmenden beschränkt sich je nach Projekt auf 2-10 Schüler:innen.

Inhaltlicher/ zeitlicher Ablauf:

- Endgeräte/ Roboter zuteilen

- Kinder bekommen Einleitung zur Hard-/ Software

- Kinder probieren selbst aus/ helfen sich/ fragen nach Hilfe/ machen nächste schwerere Aufgabe

- Loben für Erfolge

- Reflexion

- Aufräumen/ Ziel nächstes Treffen

einmal pro Woche (90 min)

Projektbeteiligte:

IT- Fachmann und Medienpädagogen

Medienwerkstatt

Kurzbeschreibung:

In der Medienwerkstatt soll es hauptsächlich um die aktive Medienarbeit gehen. Das bedeutet, dass Kinder selber aktiv werden und ihren kreativen Vorstellungen in einer medialen Welt Ausdruck verleihen können. Das kann auf verschiedenen Wegen passieren, wie z.B. über das Produzieren von visuellen und auditiven Aufnahmen oder „Coding“. Hierzu stehen der IKTB viele Möglichkeiten zur Verfügung. Martin Schlimm orientiert sich am Inhalt seines Studiums und integriert in der AG sein theoretisches Verständnis von Medien.

Ideen und Zielstellungen:

- Vermittlung von Medienkompetenz
- kritische Auseinandersetzung mit altersspezifischen Problematiken und Themen in kreativer Form
- Erweiterung des Freizeitangebots im ländlichen Raum
- Aufzeigen von beruflichen Perspektiven
- Stärkung von Gruppendynamischen Prozessen sowie von Sozialkompetenzen

Wie in der AG Medienkompetenz vermittelt wird:

Die Kinder der IKTB werden darüber informiert, welche Projekte in der Medienwerkstatt anstehen. Dabei versucht der Pädagoge sein Angebot möglichst ansprechend für die Schulkinder darzustellen. Über eine Kurzbeschreibung und Vorstellung einiger Paradebeispiele gelungener Projekte sollen die Kinder intrinsisch motiviert werden, in ihrer Freizeit selbst Medien zu gestalten. Die Schulkinder sollen miteinander und voneinander lernen Herausforderungen zu überwinden um ihre Ziele erreichen zu können. Die Ziele werden grob für kommende Termine festgelegt und jeweils ein Tagesziel formuliert. Bei der Beteiligung des Pädagogen am Projekt wird großer Wert auf eine Begleiterrolle gelegt. Das Team der Schulkinder soll selbst Initiative beim Aneignen und Teilen von Wissen zeigen. Hier soll vor allem darauf Acht gegeben werden, dass die Schulkinder ohne genügend Erfahrung im Medienumgang von den erfahreneren Kindern profitieren können. Bei der Übersetzung der eigenen Wahrnehmung von Kinderwelten auf Medienkanäle lernen die Schulkinder ihre Gedanken in kreativer Weise auszuleben, weshalb vom Pädagogen nur bei Hindernissen auf dem Weg zum Ziel eingegriffen werden soll. Beim Gestaltungsprozess gibt es Reflexionsphasen, in denen die Gruppe über ihre Erlebnisse und Bedürfnisse spricht. Dabei reflektiert auch der Pädagoge gute und schlechte Punkte der Zusammenarbeit und holt sich Feedback von den Projektteilnehmenden. Errungenschaften der Zusammenarbeit sollen hervorgehoben werden, um die Schulkinder zu motivieren. Am Ende eines Projekts gibt es noch eine letzte Feedbackrunde, in der alle Beteiligten über das Projekt und den Ablauf sprechen. Dabei wird viel Wert auf Lob sowie eine kleine Belohnung gelegt.

Unsere Zielgruppe:

Unsere Zielgruppe sind vorrangig Kinder und Jugendliche aus dem ländlichen Raum im Alter von 6-12 Jahren. Dabei richten wir uns unterschiedslos an alle Kinder und Jugendlichen unabhängig von Religion, Hautfarbe, sozialem Status und geistiger sowie körperlicher Benachteiligung. Die Anzahl der Teilnehmenden beschränkt sich je nach Projekt auf 2-10 Schüler:innen.

Inhaltlicher/ zeitlicher Ablauf:

Diese Wissensdefizite wollen wir zukünftig auflösen.

Ein möglicher Ablauf des Projekts Hörbuch (skizziert):

- Abspielen von Hörbüchern im Alltag
- Abspielen des eigenen Hörbuchs
- Befragung von Erfahrungen mit Hörbüchern
- Projekt vorstellen und Interesse wecken
- Interessierte mit in das Projekt aufnehmen
- Groben Ablauf des Projekts festlegen
- Thema finden/ Bedeutung des Themas aufgreifen und reflektieren/ hinterfragen
- Geschichte frei erfinden lassen und schreiben lassen (in Begleitung)
- selbst arbeiten lassen aufgrund bisheriger Erfahrung mit Tablets und PC
- Vermittlung von Transfer von Ideen in die persönliche, mediale Welt und deren Grenzen
- Vermittlung technischer Basiskompetenzen (Schreibprogramme, Recorder, Schnittprogramme)
- Gemeinsames Projekt anhören und fertigstellen
- Reflexion nach Fertigstellung

- Präsentation und Diskussion der gewonnenen Erkenntnisse mit dem familiären Umfeld der Teilnehmer
- Vermittlung von medialer Kompetenz und Problemlösungsstrategien sowie präventiver Methoden

Die oben skizzierten Punkte können, je nach Bedarf der Teilnehmer oder Projekt variiert und ergänzt werden.

- einmal pro Woche (90 min/ ca. 2 Monate pro Projekt)

Projektbeteiligte:

- Martin Schlimm (Student: Medienbildung und pädagogische Medienarbeit)

Gaming AG

Kurzbeschreibung:

In der Gaming AG werden den Schulkindern viele verschiedene Spiele von der IKTB zur Verfügung gestellt. In Zusammenarbeit mit „Kultur macht stark“ im Projekt „Stärker mit Games“ sorgen wir für Chancengleichheit für Schulkinder aus dem ländlichen Bereich. Hier steht der Spaß im Vordergrund, aber auch die Bildung sozialer Kompetenzen unter Etablierung und Festigung eines Gemeinschaftsgefühls.

Ideen und Zielstellungen:

- Stärkung von gruppendynamischen Prozessen sowie von Sozialkompetenzen
- Spaß mit Medien
- Kritischer Umgang mit Medien

- Selbstreflexion zum eigenen Medienkonsumverhalten
- Auf- und Abbau von Mediengeräten
- Bedienung von Mediengeräten (PS4, Tablets, Laptops, etc.)
- Hard- und Software-Kenntnisse erwerben

Wie in der AG Medienkompetenz vermittelt wird:

Den Schulkindern steht ein Medienraum zur Verfügung, in welchem ein Pädagoge Zugang zu ausgewählten Mediengeräten bereitstellt. Der Pädagoge gewährt den Teilnehmenden den Zugang und koordiniert die Herausnahme sowie den Aufbau der Geräte. Dabei steht der Pädagoge jederzeit für Fragen und Hilfestellungen zur Verfügung, sollte jedoch nur bei Problemen in das freie Agieren der Schulkindern eingreifen. Der Pädagoge versucht Situationen aufzugreifen und zu befördern, die der Steigerung von Medien- und/ oder Sozialkompetenzen dienen. Außerdem informiert er sich über Neuerscheinungen und integriert diese in die AG. Der bedeutendste Punkt ist die Förderung von Schulkindern ohne Medienzugang.

Unsere Zielgruppe:

Unsere Zielgruppe sind vorrangig Kinder und Jugendliche aus dem ländlichen Raum im Alter von 6-12 Jahren. Dabei richten wir uns unterschiedslos an alle Kinder und Jugendlichen unabhängig von Religion, Hautfarbe, sozialem Status und geistiger- sowie körperlicher Benachteiligung. Die Anzahl der Teilnehmer beschränkt sich je nach Projekt auf 2-10 Schüler:innen.

Inhaltlicher/ zeitlicher Ablauf:

- öffnen der Koffer
- Belehrung

- Aufteilung
- gemeinsamer Aufbau
- freier Medienzugang im Rahmen der Mindestaltersbeschränkungen
- Begleitung des Pädagogen
- Vorstellung von Neuerscheinungen
- Feedback/ Wünschenswertes
- Pläne für nächstes Mal
- gemeinsames Aufräumen

Die oben skizzierten Punkte können je nach Bedarf der Teilnehmer oder Projekte variiert und ergänzt werden.

- einmal pro Woche (90 min)

Projektbeteiligte:

- Martin Schlimm (Student: Medienbildung und pädagogische Medienarbeit)

Sonderveranstaltungen

Games- Camp

Das Games-Camp ist ein Partnerprojekt zwischen der Stiftung „Kultur macht stark“ in der Initiative „Stärker mit Games“ und der IKTB-Ziesar. Das Camp findet über den Zeitraum einer Woche in Ziesar statt und wird von zwei Medienpädagogen der Stiftung geleitet.

Die IKTB stellt Örtlichkeit, Hilfe und Teilnehmende zur Verfügung. Über das Themenspektrum und den Teilnehmerkreis in der zutreffenden Woche wird vorher Absprache gehalten.

Das Projekt ist ebenfalls für Jugendliche zugänglich, wodurch sich das Spektrum möglicher Zielpersonen erweitert. Das Camp soll Kindern und Jugendlichen helfen, ihre Weltwahrnehmung und ihre Medienwelt besser zu verstehen. Die Zielstellung und wie diese vermittelt wird, divergiert je nach den Programmen des jeweiligen Jahres.

Medienpädagogische Infoveranstaltungen

Elternabende

Die Eltern unserer Schulkinder werden darüber informiert, dass wir als IKTB medienpädagogische Angebote anbieten und fördern. Dies wird erwähnt, wenn wir uns als Filiale allen neuen Eltern unserer Schulkinder vorstellen. Wir haben fachspezifisches Personal im Kollegium und sind bereit, bei einer Häufung von Fragen einen Informationsabend für Eltern zu organisieren.

Länge und Umfang dieses Abends kreiert sich aus dem Bedarf der Eltern. Medien, insbesondere digitale Medien sind stark in der Kritik der Gesellschaft, weshalb wir wissenschaftlich fundiert für dieses aktuelle Thema gerne zur Diskussion stehen.

Versammlung aller Pädagogen

Da die Schule Ziesar einer der engsten Kooperationspartner der IKTB ist, haben wir uns dazu entschlossen, einmal im Jahr eine Versammlung aller Pädagog:innen der Schule und der IKTB zum Thema Medien einzuberufen. Dabei wird es um die Bereiche des formellen und non-formellen Lernens mit Medien gehen.

Alle Pädagog:innen müssen sich anpassen und Medien als gleichwertiges Didaktikwerkzeug verstehen, wie das Stück Kreide und die Tafel. Dazu ist es gut über die

Möglichkeiten unserer Schule und der Filiale informiert zu werden. Darüber hinaus soll klarwerden, welchen großen Stellenwert die Medien in unserem Alltag bereits haben und wie sich diese Medien auf die Zukunft unsere Schulkinder auswirken.

Technische Ausstattung

IKTB

Die IKTB besitzt Medientechnik für die pädagogische Arbeit. Diese wurde aus eigenen Mitteln und mit Unterstützung der „Stiftung digitale Spielkultur“ bereitgestellt.

Verleih

Die IKTB kann Medientechnik für die pädagogische Arbeit an die pädagogischen Einrichtungen aus Wusterwitz, Görzke und Wollin verleihen. Dies schließt eine vorherige Einweisung in den Umgang mit den Geräten ein. Die Medientechnik wird kostenfrei verliehen. Im Falle von Diebstahl, Verlust oder Beschädigung haftet der Entleiher. Es empfiehlt sich deshalb grundsätzlich der Abschluss einer entsprechenden Haftpflicht-Versicherung.

Beispiele für gelungene medienpädagogische Angebote

In den ersten Jahren der IKTB (2016 gegründet) wurden bereits Medienprojekte aufgegriffen. Zum Beispiel entstand eine Journalismus-AG und eine Robotik-AG. Später entstand auch eine Medien-AG für aktive Medienarbeit und eine Gaming-AG.

Außerdem plante die IKTB ein Game-Camp mit Übernachtungsmöglichkeit in der örtlichen Sporthalle, wobei die erste Zusammenarbeit mit der Stiftung Digitale Spielekultur mit der Initiative „Stärker mit Games“ entstand. Dieses Game-Camp wurde von zwei Medienpädagogen geleitet. Ihre Arbeit mit den Schulkindern war sehr ansprechend, weshalb die IKTB sich mit der Stiftung zusammenschloss.

Es entstand bereits ein Netzwerk mit den pädagogischen Einrichtungen aus der Umgebung (Wusterwitz, Görzke, Wollin), um mit ausgeliehener Technik medienpädagogisch handeln zu können.

Des Weiteren wird diese Arbeit von Medienpädagog:innen der Stiftung unterstützt, indem diese den Verantwortlichen mehr Informationen zur konkreten Medienarbeit mit Schul- und Kindergartenkindern zur Verfügung stellen.

Quellen:

Kerres, Michael, Bildung in der digitalen Welt - Wir haben die Wahl. In: denk-doch-mal.de, Online-Magazin für Arbeit-Bildung-Gesellschaft, Ausgabe 02-18 (Berufliches) Lernen in digitalen Zeiten. (2018).

Groeben, Norbert u. Bettina Hurrelmann: Medienkompetenz.Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen. Weinheim, München: Juventa 2002

Baacke, Dieter: Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten, In: Handbuch Medien: Medienkompetenz, Bonn, Bundeszentrale für politische Bildung, 1999

Norbert Neuss, Operationalisierung von Medienkompetenz – Ansätze, Probleme und Perspektiven, 2000

Rosebrock, Cornelia u. Olga Zitzelsberger: Der Begriff der Medienkompetenz als Zielperspektive im Diskurs der Pädagogik und Didaktik. In: Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen. Weinheim, München: Juventa 2002 von Norbert Groeben und Bettina Hurrelmann

Aufenanger, Stefan, Medienpädagogik und Medienkompetenz. Eine Bestandsaufnahme