

Modellprojekt Netz-Transfer der LAG Medienarbeit e.V./Berlin im Rahmen des Jugendnetz Berlin

19. April bis 30. September 2002

1. Netz-Transfer Menschen	S. 2
a. Arbeitskreis Netz-Transfer	
b. Koordinationsteam	
c. Klausurtagungen	
d. Einführungsveranstaltungen	
e. Netz-Transfer vor Ort	
f. Fachtagung „Nichts als Netze“	
2. Netz-Transfer Projekte	S. 7
a. Aktionswettbewerbe im Cyberland	
b. Übungs-Chat im Cyberland	
c. Netzstadtspiel	
d. Neue Online-Projekte (Video-Mail/ Webcam-Spiel „face to face“)	
3. Netz-Transfer Tools	S. 11
a. Internetauftritt / Logo	
b. Datenbanken	
c. Mailinglisten	
d. Handreichungen	
e. Öffentlichkeitsarbeit	
4. Resümee / Ausblick	S. 14
5. Kontakt	S. 16

Netz-Transfer ist ein Projekt, das von der LAG Medienarbeit e.V. /Berlin entwickelt wurde. Im Rahmen des Jugendnetz Berlin wurde es vom 19. April bis 30. September 2002 von der Stiftung Demokratische Jugend als Modellprojekt gefördert.

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. Förderung der Kooperation zwischen Jugendmedieneinrichtungen zum Erfahrungsaustausch und Bündelung unterschiedlicher technischer und methodischer Kompetenzen zur Erzeugung von Synergieeffekten

Zur Durchführung des Projektes wurde von der LAG Medienarbeit ein Koordinationsteam beauftragt, das sich aus dem Projektleiter aus dem Vorstand der LAG, Michael Lange und zwei Medienpädagoginnen, Heike Venske und Verena Ebel zusammensetzte. Die inhaltliche Begleitung und Weiterentwicklung wurde durch einen Arbeitskreis im Rahmen der LAG geleistet, dem 12 MedienpädagogInnen angehören.

1. Netz-Transfer Menschen

1 a. Arbeitskreis Netz-Transfer

Im Februar 2002 gründete sich innerhalb der LAG Medienarbeit der Arbeitskreis Netz-Transfer, um gemeinsam Konzeptionen für Online-Kommunikationsspiele in der Medienpädagogik zu entwickeln und diese mit weiteren Partnern aus der medienpädagogischen Praxis umzusetzen. Ausgangspunkt waren die positiven Erfahrungen, die mit dem Netzstadtspiel, einem Online-Kommunikationsprojekt, das von den beteiligten Einrichtungen seit 1999 durchgeführt wird, gemacht wurden.

Der Arbeitskreis Netz-Transfer setzt sich zusammen aus MitarbeiterInnen von Medienkompetenzzentren und Engagierten anderer Einrichtungen. Er steht Interessierten aus der Medienarbeit offen, die an einer Weiterentwicklung attraktiver Internetangebote für Kinder und Jugendliche mitarbeiten möchten. Die Mitglieder des Arbeitskreises stehen über eine eigene Mailingliste in Kontakt und treffen sich regelmäßig.

1 b. Koordinationsteam

Die Hauptaufgabe des Koordinationsteams war es, die Online-Kommunikationsprojekte durchzuführen, technische und organisatorische Hilfestellung für die beteiligten Partner zu geben und den Kommunikationsprozess zwischen den beteiligten Einrichtungen im Sinne einer engeren Vernetzung zu unterstützen und auszubauen.

Die Arbeit begann mit der Kontaktaufnahme zu interessierten Einrichtungen und Projekten, die dann vor Ort aufgesucht wurden. Die Versendung eines Infobriefes an 150 Berliner Einrichtungen, die Kinder- und Jugendarbeit im Bereich Neue Medien durchführen, machte das Modellprojekt bekannt. Es gelang, zu vielen Berliner Einrichtungen Kontakte aufzubauen und das Interesse für Aktionen von Netz-Transfer zu wecken.

Weitere Aufgabenbereiche des Koordinationsteams waren die Organisation der Termin- und Aktionsabsprachen sowie die Koordination, inhaltliche und technische Hilfestellung während der Aktionsspiele. Unter dem Motto „Netz-Transfer vor Ort“ besuchte das Koordinationsteam Jugendeinrichtungen und Schulen und gab im Vorfeld Einstiegshilfen.

Weiteres Ziel des Modellprojektes war es, Einrichtungen und Projekte zu eigenständigen Spielveranstaltungen z.B. im eigenen Bezirk, zu motivieren und zu befähigen. Die Erfahrungen während des Projektzeitraums haben aber gezeigt, dass der Bedarf nach Organisation und Koordination von Spielaktionen von „außen“ noch sehr groß ist. Die Einrichtungen, die nun mit der Medienarbeit beginnen, sind größtenteils durch Personalengpässe, Einstieg und Handling stark belastet und wären damit überfordert, gleichzeitig eigene Spielaktionen zu initiieren und durchzuführen.

Erreichbar war das Koordinationsteam jederzeit über den E-mailkontakt info@netz-transfer.de. Durch das Angebot des Mädchenzentrums Szenewechsel, ein Projektbüro für das Koordinationsteam zur Verfügung zu stellen, konnten wir einmal wöchentlich persönlich und telefonisch dort erreichbar sein. Zusätzlich konnten wir im Szenewechsel die vorhandenen Räume und Technik (Netzwerk mit Internetzugang, Software, etc.) für Veranstaltungen wie z.B. Einführungen in das Netzstadtspiel, Vorbereitungstreffen zum Netzstadtspiel, Teamsitzungen und Arbeitskreistreffen nutzen.

Die Tatsache, dass es sich im Team um zwei Koordinatorinnen handelte, hatte den positiven Effekt, dass wir gerade viele Frauen, die im medienpädagogischen Bereich tätig sind oder neu einsteigen, motivieren konnten, mit Gruppen von Kindern und Jugendlichen und den Neuen Medien ohne Hemmungen zu experimentieren.

1 c. Klausurtagungen

Die erste Klausurtagung zur Weiterentwicklung der Projekte fand vom 07.-08.06.02 im wannseeFORUM/Jugendbildungsstätte statt: Inhalte waren u.a.: Sammlung neuer Projektideen (Web-Cam „Face to Face“, „Videomail“) und die Vorstellung von ähnlichen Projekten anderer Träger, z.B. „K-Wahlen“ veranstaltet vom Webmobil NRW und „Das Hirn“ veranstaltet vom Kreisjugendring München. Im Praxisteil fand eine Einführung in die Administration des Cyberlandchats statt.



AK Netz-Transfer, 1. Klausurtagung im wannseeFORUM, 07/08.06.02:
Holger Münzer - CIA-Spandau, Verena Ebel - Koordination, Anke Brakemeier -
Szenenwechsel, Birgit Mosis - Mezen, Heike Venske - Koordination, Reiner Schäfer -
Mezen, Marion Hils - Haus der Jugend Charlottenburg, Michael Lange - wannseeFORUM

Zur Vorbereitung der Fachtung der LAG „Nichts als Netze“ und einer ersten Auswertung des Modellprojekts fand die zweite Klausurtagung vom 06.-07.09.02 ebenfalls im wannseeFORUM statt. Im Praxisteil gab es eine Einführung in ein Videoschnittprogramm zur Umsetzung der Projektidee „Video-Mail“.

1 d. Einführungsveranstaltungen in das Netzstadtspiel

Durch aktive Ansprache durch das Koordinationsteams fanden sich insbesondere für das Netzstadtspiel, das durch die vergangenen Netdays bereits bekannt war, neue Projektpartner. Die große Nachfrage veranlasste uns, Einführungsveranstaltungen zu organisieren, in denen Konzept und Ziele vorgestellt wurden und nach Bedarf der Umgang mit den Datenbankformularen, der Software für den Jugendchat Cyberland, mit Bildbearbeitungssoftware und digitaler Kamera trainiert wurden. Diese Veranstaltungen ermöglichten auch ein persönliches Kennenlernen von Koordinationsteam und den an den Kommunikationsspielen beteiligten PädagogInnen. Dies erwies sich als sehr positiv. Bei der konkreten Durchführung der Onlineprojekte waren die AnsprechpartnerInnen bekannt und es konnte gezielt Hilfe bei Problemen geleistet werden. Im Projektzeitraum wurden zwei Einführungsveranstaltungen durchgeführt (29.07.02 und 23.09.02). Wir konnten über diese Veranstaltungen insgesamt 12 neue ProjektpartnerInnen gewinnen und vielen

NeueinsteigerInnen ihre Unsicherheiten insbesondere bei technischen Fragen nehmen.

1 e. Netz-Transfer vor Ort

„Netze müssen gepflegt werden“ Dieser Satz ist wie vieles in der Medienpädagogik nicht nur technisch zu sehen. Es ist gemeint, dass der persönliche Kontakt unter den einzelnen Einrichtungen von Bedeutung ist, wenn es um eine beständige Vernetzung der einzelnen Jugendeinrichtungen geht. Neben der Nutzung aller Internetkommunikationsmöglichkeiten, basiert Vernetzung immer auf persönlichen Kontakten.

Somit war es uns wichtig, die einzelnen Jugendinfopoints und Medienkompetenzzentren, die noch nicht am Modellprojekt bzw. am Arbeitskreis Netz-Transfer beteiligt waren, aufzusuchen und ihnen die Angebote des Modellprojekts, z.B. kostenlose Einführungen und Infoveranstaltungen zu den einzelnen Netz-Transfer-Projekten, Nutzung der Datenbank, einen Pool von Jugendeinrichtungen die Onlinekontakte suchen, technische Hilfe, etc. persönlich vorzustellen.

Als KoordinatorInnen interessierten wir uns für die Einrichtungen und deren technische Möglichkeiten vor Ort. Wir wollten wissen, welche Kinder und Jugendliche den Bereich wann und wie nutzen, um die Projektkonzeption immer wieder den Bedürfnissen der Jugendeinrichtungen anzupassen. Ein weiterer Punkt bestand für uns darin, im kollegialen Gespräch, PartnerInnen für die Konzeptionsarbeit bereits bestehender Online-Kommunikationsprojekte zu finden.

Da die meisten Jugendinfopoints noch mit der Organisation der Hardware beschäftigt waren, beschlossen wir, verstärkt Kontakt zu den Medienkompetenzzentren aufzunehmen und andere Einrichtungen, die voraussichtlich erst im Herbst/Winter 2002 ihren Internetbereich fertig aufgebaut haben, später aufzusuchen. Besonders wichtig war es uns, den Medienkompetenzzentren aufzuzeigen, dass die Aktionen von Netz-Transfer durch ihren niedrigschwelligen Einstiegscharakter, hervorragend als Plattform genutzt werden können, um die Vernetzung und Betreuung der geförderten Jugendinfopoints innerhalb des Bezirkes voranzubringen.

1 f. Fachtagung „Nichts als Netze“

Am 19./20. September 2002 fand eine Fachtagung zur Vernetzung der Berliner Jugendmedienarbeit von der LAG Medienarbeit e.V. in Kooperation mit der Jugend- und Familienstiftung des Landes Berlin, Stiftung Demokratische Jugend, Deutsche Kinder- und Jugendstiftung, Landesjugendamt und Landesinstitut für Schule und Medien (LISUM) statt.

Im Sinne der Ziele des Jugendnetz Berlin, gemeinsame Projekte zu fördern und Initiativen zu vernetzen, wurde das Netz-Transfer als Kooperationsprojekt auf der Tagung ausführlich mit drei praktischen Workshops und einem Inputreferat vorgestellt. Das Referat vermittelte einen Gesamtüberblick über Konzeption und Ziele des Modellprojektes. Intensivere Einblicke boten die praktischen Workshops am Nachmittag. Hier konnten die TeilnehmerInnen die Teilprojekte wie den Cyberland-Jugendchat, „Face To Face“ und das Netzstadtspiel kennenlernen.

Der Workshop „Chatten – mehr als nur quatschen“ zum Cyberland-Jugendchat bot Einblicke in die kreativen Aktionsmöglichkeiten des Chatservers. „Aktionen mit der Webcamera“ lautete das Motto in der Arbeitsgruppe zum Teilprojekt „Face To Face“. In diesem Workshop konnten die TeilnehmerInnen mehr über die neue Spielidee von Netz-Transfer praxisnah erfahren und am Rechner ausprobieren.

„Was wird benötigt?“ und „Wie können wir teilnehmen?“ waren die Anfangsfragen beim Workshop zum Netzstadtspiel. Die Präsentation der Ergebnisse des 7. Netzstadtspiels zum Thema „Zeitreise“ zeigte den WorkshopteilnehmerInnen, wie man mit diesem Spiel die Phantasie und Kreativität bei den Jugendlichen und Kindern anregt. „Genau das Richtige für unsere Kids!“ war aus der Runde zu vernehmen. Mindestvoraussetzung für die Teilnahme am Spiel sind ein digitaler Fotoapparat, mindestens einen Computer (ideal ist ein Rechner für zwei Jugendliche) mit Internetanschluss, ein Bildbearbeitungsprogramm und die installierte Palacesoftware um in den Cyberlandchat zu gelangen. Diese konnten fast alle Projekte vorweisen. Unsicherheiten bestanden hinsichtlich der Handhabung der zum Teil neu angeschafften Hard- und Software. Da unsere Erfahrungen auch aus der ersten Einführungsveranstaltung für EinsteigerInnen in das Netzstadtspiel gezeigt hatten, dass diese Bedenken schnell zu beseitigen sind, luden wir die TeilnehmerInnen zu einer weiteren ausführlichen Einführungsveranstaltung rund um das Netzstadtspiel in der darauf folgenden Woche ein. Alle TeilnehmerInnen konnten im Workshop von den kreativen Möglichkeiten, dem einfachen Handling der Datenbank des Netzstadtspiels begeistert werden. Am darauf folgenden Netzstadtspiel eine Woche später beteiligten sich drei neue Einrichtungen.

Die Veranstaltung „Nichts als Netze“ war insgesamt ein großer Erfolg für das Modellprojekt. Wir konnten zahlreiche Berliner Projekte und Einrichtungen mit unseren Konzepten und deren bereits erfolgter praktischer Umsetzung erreichen und so mit unseren neuen Ideen in der Medienpädagogik überzeugen.

2. Netz-Transfer Projekte

2 a. Aktionswettbewerbe im Cyberland

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. Er steht für Chataktionen von Jugendeinrichtungen und -projekten zur Verfügung. Das Cyberland versteht sich auch als Experimentierfeld jugendlicher Kommunikation und kann Vorbild für zwischenmenschliche Verständigung in der realen Welt sein. Im Rahmen des Modellprojekts Netz-Transfer ist das Cyberland sowohl die Kommunikationsplattform während der Onlinespielaktionen, als auch eigenständiges Projekt mit einer Jugendcommunity, deren Administration von Jugendlichen der beteiligten Jugendeinrichtungen übernommen 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.



Zur Zeit gibt es 14 Jugendliche im Alter von 13-18 Jahren die als BetreuerInnen (Scouts) im administrativen Bereich beim Cyberland mitarbeiten. Momentan setzen 6 Berliner und 3 bundesweite Projekte und Einrichtungen den Cyberland-

chat in ihrer medienpädagogischen Arbeit aktiv ein, um z.B. ihre Jugendlichen als Scouts auszubilden und mit ihnen Fragen zu Verhaltensweisen und Umgangsformen im Chat zu besprechen. Es gibt zur Zeit ca. 270 angemeldete Chatter (EinwohnerInnen) im Cyberland. EinwohnerInnen haben erweiterte Rechte und können beispielsweise eigene virtuelle Räume anlegen und sich an Abstimmungsverfahren, wie z.B. den Wizardwahlen beteiligen. Sie geben BesucherInnen des Chats Hilfestellung. Die Jugendlichen können so bei Interesse immer mehr Verantwortung für den Chat übernehmen, bis hin zur eigenständigen Gestaltung der Chaträume und Administration des Chatserver.

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.

Im Rahmen der Digital Days vom 22. - 25. Mai 2002 wurde zu einem Chat-Gestaltungswettbewerb aufgerufen. Es konnten zu beliebigen Themen virtuelle Räume für den Jugendchatserver Cyberland entworfen werden. Eine Jury aus MedienpädagogInnen und Jugendlichen bewertete die eingereichten Bilder. Auf der Abschlussveranstaltung der Digital Days in der Manege Neukölln wurden die neu gestalteten virtuellen Chaträume öffentlich mit je einem Preis für den ersten bis dritten Platz ausgezeichnet und stehen nun im Cyberland für jede/n ChatterIn als Treffpunkt zur Verfügung.

Quizshows gehören zu den beliebtesten Fernsehsendungen. Das Frage-Antwort-Spiel regt die Phantasie und die Kommunikation an. Aufgrund der gestalterischen Möglichkeiten des Cyberlandchats, riefen wir kurz vor den Sommerferien zu einer Quizshowaktion mit gleichzeitigem Gestaltungswettbewerb virtueller Chaträume auf. Die jugendlichen ChatterInnen konnten Quizmaster werden, indem sie ein Bild zu einem bestimmten Land oder einer Stadt gestalteten und sich dazu Fragen überlegten. Dieses Bild wurde dann als Raum in den Cyberlandchat gestellt. Danach hieß es, sich in den Chatraum zu begeben und dort den anwesenden ChatterInnen seine Fragen zu stellen.

Mit dieser Aktion konnten wir bei den MitspielerInnen gleichzeitig Gestaltungsideen zu bestimmten Themen und einen Wissensaustausch anregen. Die MitspielerInnen konnten während der Quizreihen mehr über Essensbräuche, Religion, Tiere, Hauptstädte, Entfernungen, Ureinwohner bekannte Gebäude, etc., in Australien, Indien und Berlin erfahren. Während der Quizshows konnten alle sich im Chat befindenden Kinder und Jugendliche als KandidatInnen spontan mit einbezogen werden.

Solche Spielaktionen eignen sich hervorragend um gerade auch jüngeren InternetnutzerInnen ein attraktives Onlineangebot machen zu können. Kreatives Handeln, Kommunikation und Spaß als idealer Einstieg in die Mitgestaltung neuer Technologien. Der Erfolg und die Nachfrage von einzelnen Einrichtungen nach einer weiteren Quizshow ließ uns am letzten Schultag eine gleiche Aktion durchführen.

2 b. Übungschat im Cyberland

Durch die Neuinstallation des Chatserver Cyberland beim Berliner Jugendserver Spinnenwerk, der dafür einen separaten Internetserver bereitstellte, bot sich die Möglichkeit einen zweiten Cyberlandchat einzurichten. Um den inzwischen regen Chatbetrieb im Cyberland nicht zu stören, steht diese zweite Chatplattform als Übungschat für Projekte und Jugendeinrichtungen sowie für engagierte Jugendliche zur Verfügung. Hier kann trainiert werden, wie man die Administrationsrechte ausübt und Chats moderiert. Desweiteren kann das Einrichten von Chaträumen und Verbindungstüren, das Gestalten eigener Figuren/Avatars, die Animation von Bildern und der Einbau von Scripten ausprobiert werden. Der

Übungschat wurde mehrfach von Projektgruppen als Einstieg in die kreative Chatwelt genutzt.

2 c. Netzstadtspiel

Während des Projektzeitraums konnten wir mit 4 Netzstadtspielen insgesamt 158 Kinder und Jugendliche erreichen.

Netzstadtspiel während der Digital - Days (23.05.02)

Die Teilnahme von insgesamt 13 Kinder- und Jugendeinrichtungen, Schulen und anderen Einrichtungen (z.B. Bibliothek, Bildungsmarkt), darunter einige die das Netzstadtspiel zum ersten Mal mitspielten, veranlasste uns, 2 parallele Spiele, die sich nicht thematisch sondern vom Schwierigkeitsgrad unterschieden (Jüngere und Ältere MitspielerInnen), durchzuführen. Das Thema des Netzstadtspiels für die Jüngeren "Wenn ich Königin-König von Deutschland wäre...", für die Älteren "Wenn ich Kanzlerin - Kanzler wäre, würde ich am liebsten...." bot sich an, um sich mit der aktuellen Thematik „Wahlen“ auseinander zu setzen.



Netzstadtspiel am 23.05.02

Was passt Euch überhaupt nicht? Was findet Ihr unmöglich?

„Für uns sind geschlossene Jugendclubs absolut unmöglich! Wir würden auf der Strasse abhängen oder in Einkaufszentren rumlungern. Das wiederum stört die Verbraucher und den Wachdienst. Ausserdem fehlen uns dann genaue Freizeitvorstellungen. Das Resultat: Den ganzen Tag vor der Glotze hängen! --> Folge: Verblödung & Langeweile!“

Anliegen und Ziel insbesondere des Netzstadtspiels ist es, den Kindern und Jugendlichen reale Treffen zu ermöglichen. Die Abschlussveranstaltung der Digital-Days am 25.05.02 ist ein hervorragender Anlass gewesen, ein solches „reales“ Treffen der sich bereits virtuell begegneten Jugendlichen statt finden zu lassen. Krönung der Veranstaltung war die viel umjubelte Preisverleihung auf der Bühne. Hier verdeutlichte sich die wichtige Perspektive von virtuellem zu realem Treffen, die es immer anzuvisieren gilt.

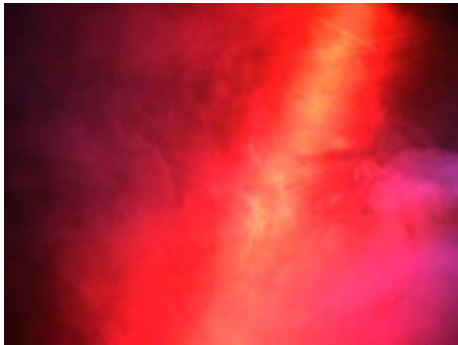
Netzstadtspiel während der Sommerferien am 08.08.02

Die Sommerferien waren der Anlass, erstmalig ein ganztätiges Netzstadtspiel zu veranstalten. Die MitspielerInnen aus 6 beteiligten Einrichtungen

hatten 6 Stunden Zeit kreative Lösungen zum Thema „Zeitreise“ zu kreieren. Bei diesem Spiel beteiligten sich Jugendliche, die sich über ihre Einrichtung gerade zu einem Jugendaustausch in Warschau aufhielten. Die Teilnahme der polnische Jugendgruppe machte die Kommunikation im Cyberland-Chat sehr spannend.

Netzstadtspiel am 08.08.02

„Stellt eine Fotostory zum Thema "Zeitreise" her. Diese Fotogeschichte soll aus maximal 5 Fotos bestehen!“



4. „..... die Maschine fängt an zu rauchen und gibt merkwürdige Geräusche von sich. Die drei Mädchen verschwinden.“



5. „Kurz darauf tauchen sie in einer längst vergangenen Zeit wieder auf.“

Netzstadtspiel nach der Fachtagung am 26.09.02

Das große Interesse am Netzstadtspiel, mit geringem Aufwand an Technik und Vorbereitung mitspielen zu können, veranlasste 3 Einrichtungen in der darauf folgenden Woche das erste Mal am Netzstadtspiel teil zu nehmen. Insgesamt spielten 6 Einrichtungen zum Thema „Kalte Zeit - Kuschelzeit“ mit.

Um das Thema, die Aufgaben und den zeitlichen Ablauf eines Netzstadtspiels festzulegen, treffen sich alle mitspielenden Einrichtungen zur Vorbereitung. Während des Projektzeitraums konnten wir diese Treffen im Szenenwechsel durchführen und gleichzeitig die dort vorhandene technische Ausstattung u.a. zur Vorstellung der neuen Datenbank nutzen. Eine eigens für das Netzstadtspiel eingerichtete Mailingliste, die mittlerweile 56 Personen aus ca. 40 Jugendeinrichtungen und Schulen umfasst, sorgt für terminliche Absprachen und den Austausch untereinander.

2 d. Konzepte neuer Online-Projekte (Webcam-Spiel „FaceToFace“ / Video-Mail)

Der Arbeitskreis Netz-Transfer konnte im Projektzeitraum 2 Klausurtagungen und regelmäßige Treffen nutzen, um die medienpädagogischen Konzepte gemeinsam weiterzuentwickeln und neue Online-Kommunikationsprojekte zu initiieren. Ein neues Internetspiel „FaceToFace“ für Internetcafés mit Webkamera soll demnächst zu einem Scharade-Event einladen. Zu einem vereinbarten Zeitpunkt treffen sich die Gruppen vor den Kameras und spielen Begriffe nach. Die Steuerung des Spielablaufs übernimmt eine eigens programmierte Internetdatenbank.

Neue Erfahrungen mit dem Medium Video können Kinder und Jugendliche im Projektmodul „Video-Mail“ machen. Aufgabe der beteiligten Gruppen wird es sein, einen einminütigen Videoclip zu drehen, der anschließend per Email an die anderen Teilnehmer geschickt wird. Diese drehen eine Fortsetzung und schicken den Clip weiter an die nächste mitspielende Gruppe. Die besten Ideen sollen am Ende prämiert werden.

Diese beiden neuen Konzepte sollen im Verlauf der nächsten Monate mit den Projektpartnern ausprobiert werden.

3. Netz-Transfer Tools

3 a. Internetauftritt / Logo

Für das Projekt Netz-Transfer wurde ein Logo-Gestaltungswettbewerb für Jugendliche und junge Erwachsene ausgeschrieben. Voraussetzung für die jungen LogodesignerInnen war die Bitte, dass sie sich auch auf Webdesign verstehen mussten, da für der/die GewinnerIn des Logowettbewerbs die Gestaltung des Internetauftritts übernehmen sollte. Nach einigen Bewerbungen und Einsendungen von Logoentwürfen Jugendlicher, die auch im Cyberland schon sehr aktiv mitgearbeitet hatten, wurde im Arbeitskreis abgestimmt, wer die Gestaltung des Logos und des Internetauftritts übernehmen soll; Gewinnerin wurde eine Auszubildende zur Mediengestalterin aus dem Medienzentrum Prenzlauer Berg. Sie bekam den Auftrag das Logo und die Internetseiten zu gestalten. Dies konnte sie sehr schnell umsetzen, so dass schon bald zu Projektbeginn unter www.netz-transfer.de eine sehr gute Orientierung und Wegweiser für interessierte Einrichtungen über Konzepte, Partner, bisherige Aktionen und technische Hilfestellung zur Verfügung stand. Die Spieldatenbanken wurden gestalterisch den neuen Seiten angepasst und sind bei Aktionen wie beispielsweise dem Netzstadtspiel über die Homepage einfach zu erreichen.

Ergänzt wurden die Webseiten durch ein kleines Redaktionssystem, das es dem Koordinationsteam ermöglicht, ohne die Webseiten mit einem HTML-Editor bearbeiten zu müssen, neue Termine und aktuelle

Informationen auf der Homepage und den Webseiten der Projektmodule einzugeben.

3 b. Datenbanken

Netzstadtspiel-Datenbank

Wir konnten die neue und wirklich sehr gut erarbeitete Datenbank bereits beim 7. Netzstadtspiel erfolgreich einsetzen. Kleinere technische Probleme und Verbesserungen konnten nach dem Spiel erkannt und vom Programmierer prompt behoben werden. Neben dem komfortablen Upload der Spielösungen bietet die Datenbank nun die Möglichkeit, Visitenkarten einzelner MitspielerInnen anzulegen. Damit sollen die jugendlichen MitspielerInnen auch persönlicher über das Netz in Kontakt kommen. Außerdem ermöglicht die neue Datenbank die automatische Addition der Punkte bei der Auswertung, die jetzt über Eingabeformulare abgegeben wird. Das zeitraubende Zusammenzählen der Punkte durch das Koordinationsteam entfällt damit. Das Formular für die Ergebniseingabe wurde stark vereinfacht, so dass Einrichtungen ohne technische Vorkenntnisse, die Handhabung und das Zurechtfinden auf der Datenbankoberfläche noch leichter fällt.

Wichtigste neue Funktion ist aber die neue Administratoroberfläche: Nun ist es auch möglich, dass Einrichtungen nicht nur Netzstadtspiele mitspielen, sondern unabhängig von der zentralen Koordination eigene Spiele einrichten, durchführen und steuern können. Denkbar sind zum Beispiel Aktionen der Medienkompetenzzentren mit den bezirklichen Infopoints. Zur Bedienung der Datenbank wurde eine genaue Anleitung erarbeitet. Die Funktionen zur Veranstaltung eigener Netzstadtspiele wurde erst in den letzten Wochen des Modellprojekts fertig gestellt und daher von den Partnern noch nicht erprobt.

Cyberland-Community-Datenbank

Der Cyberland-Chat wurde weiter zur Jugend-Community ausgebaut. Eine zentrale Funktion dabei hat die neu programmierte Einwohnerdatenbank. Jugendliche Chatter können sich auf den Webseiten des Cyberlands in ein Formular mit ihrem Chatnamen, einigen Angaben zur Person und ihren Interessen eintragen. Sie werden damit offiziell Einwohner des Cyberlands und erhalten zusätzliche Rechte und ein Passwort, um z.B. an den Onlinevotings teilzunehmen. Jeder Einwohner steht in einer Liste auf den Webseiten, so kann jeder im Chat Informationen über die anderen Chatter einsehen. Die Administratoren des Chats können zusätzlich über die Einwohnerliste Mails an alle Chatter verschicken und sie zu aktuellen Chats einladen.

Face To Face – Datenbank

Die Datenbank zum Webkammerspiel „FaceToFace“ wird von den beteiligten Einrichtungen genutzt, um sich gegenseitig zu Spielen einzuladen. Die Datenbank regelt dann den zeitlichen Ablauf des Spiels, schlägt zu erratende Begriffe vor und wertet die Punktvergabe aus.

Partnerdatenbank

Im Verlaufe des Modellprojekts entstand die Idee, entsprechend der Datenbank für Jugendliche der Cyberland-Community, eine Datenbank für die Partner der Netz-Transfer-Projekte anzulegen. Ziel sollte hier sein, mehr Informationen über die beteiligten Partner in Form von Partnervisitenkarten abrufen zu können, um eigenständig und gezielter Partner für Onlineaktionen ansprechen zu können. Die angemeldeten Einrichtungen erhalten Passwörter, mit denen sie ihre Angaben ändern können und die gleichzeitig für die Teilnahme an den Onlinespielen gelten.

3 c. Mailinglisten

Zum Austausch über die Inhalte und Weiterentwicklung der Netz-Transfer-Projekte wurde eine Mailingliste mit den Mitgliedern des Arbeitskreises eingerichtet. Zur Information über Termine, Aufgaben und neue Mitspieler des Netzstadtspiels gibt es eine weitere Mailingliste „Netzstadtspiel“, an der derzeit 56 Personen beteiligt sind, die mit ihren Einrichtungen am Netzstadtspiel teilnehmen. Beide Mailinglisten werden vom Koordinationsteam intensiv betreut. Ein Info-Newsletter, in den man sich auf den Webseiten eintragen kann, wurde eingerichtet, um allgemeine Neuigkeiten zu allen Netz-Transfer-Projekten regelmäßig zu verschicken.

3 d. Handreichungen

Während des Modellprojektes wurden für die Handhabung der Spieledatenbank des Netzstadtspiels und zur Administration des Cyberland-Jugendchat zwei Handbücher erstellt. Beide Anleitungen liegen in einer ersten Version als PDF zum Download vor.

Das Netzstadtspiel-Handbuch gibt den Einrichtungen/SpieladministratorInnen und den SpielerInnen step-by-step Anleitungen, wie sie an den Spielen teilnehmen können, bzw. wie sie eigene Netzstadtspiele anlegen.

Das Handbuch zum Cyberland-Jugendchat schildert zum einen die medienpädagogischen Möglichkeiten eines Einsatzes des Chats in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen und die bestehenden Regeln, zum anderen enthält es genaue Anleitungen zur Gestaltung von Chatfiguren, zum Einbau von Räumen und Onlinespielen im Chat.

3 e. Öffentlichkeitsarbeit

Zur Publizierung des Modellprojektes wurde ein „Netz-Transfer“-Flyer gestaltet und in Druck gegeben. Der Flyer gibt wichtige Informationen und eine Kurzdarstellung des Gesamtprojektes, nennt bisherige Partner sowie Kontaktadressen. Der Flyer wurde zur Tagung der LAG herausgegeben, gleichzeitig wurden aber auch 1000 Exemplare über den GMK-Verteiler (Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur) bundesweit verschickt, mit dem Ziel weiträumiger zu werben und eine größere Vernetzung anzustreben.

Die Einbindung in die Webseite vom Jugendnetz war nicht ganz zufrieden stellend. Das Portal bot dem Modellprojekt wenig Selbstdarstellungsmöglichkeit um neue Partner zu finden. Erst der vierte oder fünfte Klick führte zu den Webseiten der Modellprojekte.

4. Resümee/Ausblick

Trotz des sehr knappen Zeitrahmens von nur 5 Monaten, der alle MitarbeiterInnen, Koordinationsteam und Programmierer unter Druck setzte, bewerten wir die Ergebnisse sehr positiv. Die zahlreichen Anfragen und positiven Reaktionen bei den Präsentationen des Modellprojekts haben gezeigt, dass wir mit dem Projekt eine bestehende Lücke nach medienpädagogischen Konzepten für Internetkommunikation füllen und damit gleichzeitig den Wunsch vieler PädagogInnen nach Austausch, Fortbildung und Kooperation mit anderen Einrichtungen erfüllen.

Für die Jugendlichen sind die entwickelten Online-Kommunikationsprojekte eine sehr attraktive Möglichkeit, mit anderen Jugendlichen Kontakt aufzunehmen und sich in Wettbewerben miteinander zu messen. Darüber hinaus werden in den Netz-Transfer-Modulen ihre kreativen Kompetenzen angeregt und soziale Fähigkeiten wie Teamarbeit und Organisationskompetenz trainiert. Insbesondere der Cyberland-Jugendchat ist bei vielen Einrichtungen kaum bekannt und weckte das Interesse der Verantwortlichen. Dieses Chat-Angebot würde in vielen Einrichtungen eine gelungene Abwechslung darstellen, um die Jugendlichen zu motivieren sich aktiv und kreativ im Netz zu bewegen.

Durch die Treffen des Arbeitskreises, die Klausurtagungen und die Besuche der Jugendeinrichtungen konnten wir wertvolle Erfahrungen zur Weiterentwicklung vom Modellprojekt Netz-Transfer sammeln.

Zum Zeitpunkt der Kontaktaufnahme zu den einzelnen Einrichtungen stellte sich ziemlich schnell heraus, dass sich viele Jugendeinrichtungen noch in der Aufbauphase ihrer Medienbereiche befanden. Im Vordergrund standen noch die Planung und Anschaffung der technischen Ausstattung.

Die Personalsituation in der Einrichtung und explizit für den Medienbereich war oftmals noch nicht klar. Demzufolge gab es wenig ausgereifte medienpädagogische Überlegungen, so dass sie mit den Konzeptideen des Modellprojektes „Netz-Transfer“ zum Teil technisch und zum anderen Teil inhaltlich überfordert waren. Am ehesten gelang es, Einrichtungen als Einstieg zur Teilnahme am Netzstadtspiel, als dem technisch anspruchlosesten Projektmodul zu gewinnen.

In den Medieneinrichtungen wurde es sehr begrüßt, dass wir den persönlichen Kontakt vor Ort zu den KollegInnen suchten. Für die PädagogInnen hat es den Vorteil, dass sie mit wenig Zeitaufwand sehr viel Informationen über medienpädagogische Konzepte und Online-Aktionen bekommen. Außerdem konnten so Schwellenängste und Unsicherheiten bei Erstanmeldungen für die Onlineprojekte genommen werden. Oft wurde der Wunsch geäußert, neben den Informationen zu den Projekten gleichzeitig auch technische Einweisungen zu bekommen.

Das Angebot, die Einrichtung in die Mailingliste zum Netzstadtspiel aufzunehmen, wurde begeistert von den meisten Einrichtungen angenommen. Für die KollegInnen bedeutet dies, schnell und aktuell Informationen zu Onlineaktionen, Arbeitskreistreffen, etc. mit jeweiliger Teilnahmemöglichkeit zu bekommen. Ist eine Teilnahme aus zeitlichen oder personellen Engpässen nicht möglich, bekommen sie dennoch die Informationen über den Verlauf der Aktion oder Veranstaltung und deren Auswertung zugeschickt. Somit ist ein stets aktueller Informationsstand bei allen gegeben und verhindert ins Abseits zu geraten.

Überwiegend positiv bewerteten die KollegInnen, dass für die Teilnahme am Netzstadtspiel die Vorbereitungszeit und der Aufwand an Technik sehr gering ist und nach kurzer Einführung auch MitarbeiterInnen die wenig Interneterfahrung besitzen, schnell in der Lage sind, mit einer Gruppe von Kindern und Jugendlichen mitzuspielen. Besonders im Hinblick auf die hohe Fluktuation der MitarbeiterInnen, bedingt durch den engen finanziellen Rahmen der Einrichtungen, sind Aktionen, die einen niedrigschwelligen Einstieg bieten, extrem wichtig, um die Medienarbeit für Kinder und Jugendliche vor Ort attraktiv gestalten zu können.

Wir wollen das Modellprojekt auch im zweiten Jahr des Jugendnetz Berlin fortführen und ausbauen. Aufgrund der bereits geleisteten Vorarbeit und den gemachten Erfahrungen wollen wir im zweiten Jahr neue Schwerpunkte legen und als ein weiteres Ziel des Projekts die Durchführung von Online-Kommunikationsaktionen vor Ort durch ein kleines mobiles Team in Jugendeinrichtungen mit gleichzeitiger Fortbildung der MitarbeiterInnen aufnehmen.

Neben dieser Vorort-Fortbildung der Mitarbeiterinnen, die der Wunsch vieler ProjektteilnehmerInnen war, ist als weiterer Schwerpunkt die Konzeption eines neuen Kommunikationsprojektes geplant, dass

Jugendliche motivieren soll, über das Netz gemeinsam an einem Produkt (Webseite oder CD-ROM) zu arbeiten und sich damit in Techniken der strukturierten Kommunikation und des Teleworkings zu erproben.

Die bestehenden Konzepte für die Online-Kommunikationsprojekte wollen wir weiterentwickeln und insbesondere die dazugehörigen Webseiten und Datenbanken so gestalten, dass sie auch ohne technische Vorkenntnisse leicht zu bedienen sind. Ziel ist es, dass Medieneinrichtungen die entwickelten Tools eigenständig nutzen können, um Projekte durchzuführen. In diesem Sinne sollen auch die Handbücher weiterentwickelt werden und auch als Druckversion herausgegeben werden.

Intensiviert werden soll auch die Kooperation der beteiligten Jugendeinrichtungen und Schulen und die Möglichkeiten des Erfahrungsaustausches. Dazu werden wir Angebote zur Teilnahme an Projektwerkstätten und Arbeitskreistreffen machen, die verbunden sind mit technischen und methodischen Fortbildungen.

5. Kontakt

LAG Medienarbeit e.V.
C/o LKJ Berlin
Grünberger Str. 54
10245 Berlin

lagmedien@sozkult.de

Netz-Transfer: <http://www.netz-transfer.de>
LAG Medienarbeit: <http://www.spinnenwerk.de/lagmedien>

Ansprechpartner für das Modellprojekt:
Michael Lange, Tel. 030/8068018

Bericht: Verena Ebel, Heike Venske und Michael Lange