

Medienkompetenz im Web 2.0 - Ansätze einer handlungsorientierten Medienpädagogik in sozialen Netzwerken

VERENA KETTER

Sich selbst darstellen, Profile erkunden, Freunde aufnehmen, Gruppen bilden und beitreten sowie Nachrichten schreiben charakterisieren jugendliche Medienpraktiken in sozialen Netzwerken¹. Insbesondere SchülerVZ oder Wer-kennt-wen erfreuen sich unter Jugendlichen größter Beliebtheit: Sie treffen hier auf Gleichaltrige, knüpfen neue Kontakte und pflegen bestehende Freundschaften. Dabei veröffentlichen sie - meist vom Anbieter eingefordert - personenbezogene Daten in Text- oder auch visueller Form.

Um Heranwachsende bei der Nutzung neuer Web 2.0-Anwendungen zu unterstützen und sie im Sinne einer handlungsorientierten Medienpädagogik auf Möglichkeiten und Risiken aufmerksam zu machen, hat das Amt für Soziale Arbeit Wiesbaden das „Medienkompetenz-Programm für einen sicheren Umgang mit Web 2.0“ entwickelt. Das aus den drei Teilprojekten „Das Event“², „Web 2.0 Guides mit der Ausstellung Web 2.0 kommt!“ und „Community Guides 2.0“ bestehende medienpädagogische Programm wurde für seinen „innovativen Ansatz“ und „medienpädagogisch fundiertes Konzept“ (vgl. Kasten S. 7) mit dem bundesweiten Medienpreis der EU-Initiative „klicksafe“³ ausgezeichnet und wird im Folgenden näher beschrieben.

Das medienpädagogische Teilprojekt „Das Event - ein Internetprojekt für Mädchen“

Im Fokus des geschlechtssensiblen Medienprojekts haben die soziale Netzwerke kennzeichnenden Elemente Interaktivität und persönliche Daten gestanden. Aus verschiedenen Studien⁴ ist bekannt, dass insbesondere Jugendliche aus sozial- und bildungsbenachteiligten Milieus weniger mit verbal-kognitiven Methoden, sondern vielmehr mit handlungsorientierten Ansätzen erreicht werden können.

Basierend auf diesen Erkenntnissen haben sich die Teilnehmerinnen⁵ im Kontext praktischer Erfahrung Sicherheitsaspekten in sozialen Netzwer-

ken und Gesetzen (z. B. Urheberrechte) zugewandt. In vier Projektwochen organisierten sie eine Veranstaltung über das Internet, die am Projektende in einer realen Begegnung, dem „Event“ mündete. Für die Organisation des Abschlussevents haben die Mädchen aus fünf Jugendzentren Vorschläge für Motto und Programm der Veranstaltung sowie Vorschläge für Getränke und Essen eingebracht und darüber abgestimmt.

Als sogenannte „Eventmanagerinnen“ haben sich die Teilnehmerinnen vorgestellt. Doch nicht in der ihnen vertrauten Verhaltensweise, durch das Hochladen eines Selbstporträts, sondern durch die Auswahl einer Metapher. Jedes Mädchen hat sich mit ihrem Selbst auseinandergesetzt, indem sie sich mit den Fragen „Wer bin ich? Was zeichnet mich aus?“ befasste und einen charakteristischen Gegenstand oder eine für sie unverwechselbare Situation fotografierte und im Internet veröffentlichte. Fasziniert von diesen Methoden waren nicht nur Mädchen, die bereits in sozialen Netzwerken angemeldet waren und vereinzelt auch schon negative Erfahrungen mit ihren Bildern gesammelt hatten. Auch Mädchen, die durch ihre Abwesenheit in sozialen Netzwerken Ausgrenzung erfuhren, nahmen diese visuell-symbolische Methode in ihr Handlungsrepertoire auf. Zugleich bot die Verfahrensweise Anknüpfungspunkte mit den Mädchen über Cyber-Mobbing und Schönheitsideale zu diskutieren.



hi ich bin DAMLA
ich bin 14 jahre ich habe das bild genommen weil ich eine nabe von einer steckdose habe die sehr schmerzhaft WAR und IST !!!!! und noch einen grund ich benutze sehr viel strom. cucu ich freu mich euch kennen zulernen =)

Hi ich heiße Ilona ,
ich bin 14 Jahre und Zeichnen ist meine Leidenschaft und meine Berufung. Außerdem tanze, singe, schwimme und lese ich total gern. Ich hab ein Auge gezeichnet, weil ich meine Augen liebe !:)
lol
Bis Bald

hi
ich bin alevite und liebe handys. außerdem singe ich, tanze ich und schwimme gerne mit meinen handy zu spielen ist meine leidenschaft.
lol :)

Das Thema Urheberrecht und der kompetente Umgang mit Bildern (das Recht am eigenen Bild) konnte während der Essens- und Getränkevorschläge handlungsorientiert bearbeitet werden. Dabei lernten die Mädchen auch das Open-Source-Programm „Irfanview“ und damit das Arbeiten mit einer legalen Bildbearbeitungssoftware kennen. Darüber hinaus wurden weitere Möglichkeiten der Selbstdarstellung in sozialen Netzwerken präsentiert: Audioaufnahmen, Gegenlichtaufnahmen sowie ein Bild bis zur „Anonymität“ zu verändern.

Mit dem umfassenden Medienprojekt „Das Event“ konnte Mädchen aus sozial- und bildungsbenachteiligten Verhältnissen ein handlungsorientiertes Bildungsangebot eröffnet werden. Neben Angeboten des präventiv-pädagogischen Jugendmedienschutzes konnten die Teenager entsprechend des §11 KJHG (Kinder- und Jugendhilfegesetz) selbstbestimmt eine Party organisieren und demokratische Prinzipien erfahren. Des Weiteren haben sie im Rahmen der Teamarbeit Reflexions- und Artikulationskompetenzen erworben und konnten sich neue Erfahrungsräume erschließen (z.B. Web 2.0-Nutzungskompetenzen).



Das medienpädagogische Teilprojekt „Web 2.0 Guides mit der Ausstellung „Web 2.0 kommt!““

Das zweite Teilprojekt Web 2.0 Guides mit der Ausstellung „Web 2.0 kommt!“ beruht auf dem Peer-Education-Ansatz.

Im Rahmen eines Kooperationsprojekts mit der Gerhart-Hauptmann-Schule Wiesbaden (Realschule) haben sich 16 Schülerinnen und Schüler der achten Jahrgangsstufe mit den Themen „Moral- u. Wertorientierung, (Medien) Ethik, Menschenwürde, Respekt, Toleranz und der Veröffentlichung persönlicher Daten im Internet“ auseinandergesetzt.

Dazu produzierten sie zunächst Medienprodukte für eine Kampagne gegen Cyber-Mobbing und für Sicherheit in sozialen Netzwerken. Eine Kleingruppe hat mit dem Open-Source-Programm „Gimp“ ein Plakat entworfen, das auf die Konsequenzen von im Internet stehenden Bildern aufmerksam macht.



Als eine Art Hörspiel beinhaltet der Audiobeitrag das Thema Cyber-Mobbing; medientechnisch wurde die Audiodatei ebenfalls mit einem Open-Source-Programm erstellt („Audacity“). Eine weitere Gruppe hat einen Handyclip entworfen, der die Verbreitungsmethode von Videos zu unterschiedlichen Themenbereichen (z. B. Musikvideos, Gewaltvideos, Mobbing-Videos) aufgreift und damit an jugendliche Kulturtechnik wie das Verteilen von Videoclips über die Bluetooth-Funktion am Handy anknüpft. Vergleichbar mit den anderen Produktionsteams haben die Jugendlichen dieser Gruppe auch mit ihrer Alltagstechnik und nicht mit „High-End“-Technik gearbeitet: Sie haben das Handy als Aufzeichnungsgerät und die Open-Source-Software „Windows Movie Maker“ genutzt, um auf die Dauerhaftigkeit von Bildern im Internet zu verweisen. Die vierte Gruppe produzierte einen Flyer mit Informationen und Tipps über Datenmissbrauch, Cyber-Mobbing und Hilfsangeboten.



Nachdem die Schülerinnen und Schüler sich mittels der Medienproduktionen in die Thematik einge-
arbeitet hatten, haben sie eine interaktive Ausstellung zum sicheren Umgang mit sozialen Netzwer-
ken entwickelt.

Wie bereits bei den Entwürfen der Kampagne brachten die Jugendlichen ihre Erfahrungen und ihren
Lebensalltag ein und entwickelten selbstständig fünf Stationen und ein Wissensquiz. In den Stationen
„Talkshow“ und „Gerichtsshow“ erarbeiteten sie mittels eines Rollenspiels das Thema „Cyber-
Mobbing“. Die Ausstellungsbesucher mussten sich in die Rolle des Opfers oder des Täters versetzen
und entsprechend agieren. Zwei Stationsbetreuer spielten in jedem Rollenspiel zur Unterstüt-
zung mit. In der „Talkshow“ wurden neben den verschiedenen Formen des Mobbings auch Beratungsstel-
len und Hilfsangebote sowie deren Kontaktdaten benannt. Gesetzliche Grundlagen
(z. B. Persönlichkeitsrecht) wurden in der „Gerichtsshow“ prägnant veranschaulicht. Auch auf dem
aktiven Prinzip beruhend informierte die Station „Buchstabensalat“ über sichere Passwörter und
Profileinstellungen. Angelehnt an das Spiel „Memory“ wurden bei der Station „Nimm 2“ umfassende
Informationen über einen kompetenten Umgang in sozialen Netzwerken vermittelt. Auch mit der
Station „Bammel-net!-Box“ wurde das Thema Cyber-Mobbing bearbeitet. Hier wurden wahre und
falsche Aussagen vorgelesen, die die Ausstellungsbesucher begründet entschlüsselten. Das im Rah-
men der Stationen erworbene Wissen konnte in einem abschließenden Quiz überprüft und vertieft
werden.



Das medienpädagogische Teilpro- jekt „Community Guides 2.0“

Jugendliche ab 14 Jahren haben ein „Edutain-
mentprogramm“ als CD-ROM entwickelt. Als
„Wissens-CD“ werden Themen wie Cyber-
Mobbing, private Einstellung / Profileinstel-
lung in sozialen Netzwerken, Umgang mit
Bildern und Gruppen sowie Tipps zu jedem
Themenbereich präsentiert. Darüber hinaus ist
ein Quiz auf der CD vorhanden, um das er-
worbene Wissen zu testen.

Mit der CD-ROM besuchten die Jugendlichen
als Peer-Educatoren Schulklassen und Jugend-
gruppen und haben in 90 Minuten gemeinsam
mit den Gruppen die CD-ROM bearbeitet,
das Wissensquiz als eine Kombination aus
virtuellem und realen Spiel durchgeführt und
standen für weitere Informationen und Ge-
spräche zur Verfügung.

Die CD-ROM wird auch online zur Verfü-
gung stehen, so dass pädagogische Institutio-
nen, Erwachsene und Jugendliche selbststän-
dig die Informationen erarbeiten und das Quiz
spielen können.



Medienpreis „klicksafe 2009“

Erstmals wurde im Rahmen des Grimme Online Award, eine Auszeichnung des Grimme-Instituts für publizistische Qualität im Internet, der „klicksafe-Preis für Sicherheit im Internet“ vergeben.

Mit dem „klicksafe-Preis“ möchte die EU-Initiative „Projekte und Initiativen öffentlich würdigen, die in herausragender Weise zur Aufklärung über Sicherheitsrisiken und zur Bewusstseinsbildung beitragen, Internetkompetenz fördern oder in geeigneter Weise einen „Schutzraum für bestimmte Zielgruppen bereitstellen“ (www.klicksafe.de).



Aus 57 Einreichungen wählte ein Expertengremium in der Kategorie „Webangebot“ checked4you und in der Kategorie „Projekte, Initiativen, Maßnahmen“ das „Medienkompetenzprogramm für einen sicheren Umgang mit Web 2.0 des Amtes für Soziale Arbeit Wiesbaden“ aus.

Die Preisvergabe in der Kategorie „Projekte, Initiativen, Maßnahmen“ begründete die Jury mit: „In verschiedenen Einrichtungen der offenen Kinder- und Jugendarbeit in Wiesbaden wird ein Medienkompetenzprogramm durchgeführt, das neue Wege beschreitet. Mit der Kombination von drei einander aufbauenden Maßnahmen, dem medienpädagogischen Projekt „Das Event“, der Ausstellung „Web 2.0 kommt!“ und einer CD-ROM, die von den so genannten „Community Guides 2.0“ in Schulklassen und Jugendgruppen eingesetzt wird, hat das Projekt ein herausragendes, medienpädagogisch fundiertes Konzept entwickelt. Jugendliche selbst spielen dabei die Hauptrolle, setzen die Maßnahmen selbständig um und erreichen so Gleichaltrige mit der Botschaft, dass es bei der Internetnutzung auch auf Fragen der Sicherheit ankommt. Die im Projekt entwickelte Form der Auseinandersetzung mit visueller Selbstdarstellung im Internet gilt als beispielhaft. Hervorzuheben ist die gelungene Einbeziehung von Jugendlichen aus benachteiligten Verhältnissen und die Kooperation zwischen Einrichtungen der Jugendarbeit und Schulen.“

Anmerkungen

1 In wissenschaftlichen Kontexten wird zwischen sozialen Netzwerken und Communities unterschieden, danach steht im Mittelpunkt einer Community ein Thema, z. B. Hunde, in sozialen Netzwerken dagegen ausschließlich Personen.

2 <http://www.club7.de/jugend/wai1/showcontent.asp?ThemaID=1805?>

3 www.klicksafe.de

4 Holzwarth, P. (2008): Migration, Medien und Schule. Fotografie und Video als Zugang zu Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen mit Migrationshintergrund. München: kopaed; Niesyto, H. (2007): Eigenproduktionen mit Medien als Gegenstand medienpädagogischer Praxisforschung. In: Sesink, W. / Kerres, M. / Moser, H. (2007): Jahrbuch Me-

dienpädagogik 6. Medienpädagogik – Standortbestimmung einer erziehungswissenschaftlichen Disziplin. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften, S. 222-245.

5 Mädchen ab 12 Jahren aus 5 Jugendeinrichtungen der Stadt Wiesbaden



Verena Ketter

Diplom-Sozialpädagogin (FH), Master of Arts in Media Education (M.A.). Medienpädagogin im Amt für Soziale Arbeit Wiesbaden, Sachgebiet „Bilden, Beteiligen, Kinder- und Jugendkultur“

E-Mail: vketter@web.de