



fördern\_vernetzen\_qualifizieren

Materialien zur  
medienpädagogischen  
Peer-to-Peer-Arbeit

Herausgeber:

JFF – Institut für Medienpädagogik

Träger: JFF – Jugend Film Fernsehen e.V.

Die Initiative *peer*<sup>3</sup> wurde gefördert durch:

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

November 2014

Ansprechpartnerinnen: Kerstin Heinemann & Gisela Schubert

Ziel der Gesamtpublikation on- und offline ist es, Fachkräften Inspirationen und Hinweise für Peer-to-Peer-Projekte mit Medien und zu Medienthemen zu geben. Dabei gibt die Broschüre einen ersten Überblick und verweist auf weitere Inhalte auf der Website. Die Inhalte sind so aufbereitet, dass sie nicht nur von Fachkräften, sondern ebenso von engagierten Jugendlichen eingesetzt werden können.

[www.peerhochdrei.de](http://www.peerhochdrei.de)



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

Bildnachweis: Daniel Zils, MinecraftEdu | Julian Kulasza, NetKids Pankow | Lena Timmer, Online-Scouts Ahlen | *peer*<sup>3</sup>

Satz & Layout, Illustrationen: Oliver Wick >> gestaltet Kommunikation | Titel: Angelika Heinemann | Druck: Saxoprint

# Inhalt

Vorwort .....	5
Die Initiative <i>peer<sup>3</sup> – fördern_ vernetzen_ qualifizieren</i> .....	6
Die <i>peer<sup>3</sup></i> Modellprojekte .....	10
Von Jugendlichen für Jugendliche .....	10
Von Fachkräften für Jugendliche .....	10
Projekte mit besonderen Rahmenbedingungen .....	10
Scout-Projekte .....	11
Peer-to-Peer-Arbeit im Kontext digitaler Lebenswelten .....	12
Gelingsbedingungen für Peer-to-Peer-Aktivitäten .....	16
Was sind die Voraussetzungen für Peer-to-Peer-Projekte? .....	17
Was muss in Peer-to-Peer-Konzepten unbedingt berücksichtigt werden? .....	18
Welche Rahmenbedingungen brauchen Peer-to-Peer-Projekte? .....	18
Materialien und Methoden .....	26



## Vorwort



*Also für mich war es neu, dass ich so viele Freiheiten hatte. (...)*

*In der Schule kriegst du halt eine Sache und die musst du dann machen. Hier hast du selber die Möglichkeit, dein Wissen einzubringen, dir was auszudenken und das kannst du dann auch mit Medien verwirklichen. Und natürlich gibt es auch ein paar Regeln, das ist klar, aber es macht halt auch viel, viel mehr Spaß, wenn man selber sich was ausdenkt.*

*Jugendlicher, peer<sup>3</sup>*



peer<sup>3</sup> gibt Jugendlichen die Möglichkeit, ihre Interessen mit Medien zu realisieren, sich als Expertinnen und Experten einzubringen und andere für ihr Thema zu begeistern. Damit setzte peer<sup>3</sup> schon ab 2012 eine Forderung der digitalen Agenda 2014 bis 2017 um: „Die wachsende Bedeutung des Internets im Alltag führt dazu, dass sich das bürgerschaftliche Engagement immer mehr ins Netz verlagert. Gleichzeitig gibt es großen Bedarf an gesellschaftlichem Engagement im digitalen Raum, etwa beim Jugendschutz oder der Unterstützung von Seniorinnen und Senioren.“ Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend hat somit bereits zwei Jahre vor

Verabschiedung der digitalen Agenda die Bedeutung des Engagements im Netz und zu aktuellen netzpolitischen Fragen erkannt und gemeinsam mit dem JFF das Projekt peer<sup>3</sup> – fördern\_ vernetzen\_ qualifizieren ins Leben gerufen. Diese Initiative eröffnet Jugendlichen Teilhabe- und Gestaltungschancen. Es setzt an der Lebenswirklichkeit der Beteiligten an, stärkt sie in der Artikulation von Interessen und im Gestalten eigener Handlungsorte und setzt vor allem auf den Dialog auf Augenhöhe: Unter Gleichaltrigen, Jugendlichen mit gleichen Interessen, aber auch generationenübergreifend.

peer<sup>3</sup> ist ein integriertes Forschungs-Praxis-Vorhaben, das sich den Fragestellungen einer zeitgemäßen Medienarbeit und innovativen pädagogischen Konzepten widmet. Grundlage für die Konzeption des Projekts bildet die jahrzehntelange Arbeit des JFF in medienpädagogischer Forschung und Praxis. Aufbauend auf den Erfahrungen wurde das Gesamtprojekt konzipiert und ein bundesweites Förderprogramm für modellhafte Peer-to-Peer-Projekte ins Leben gerufen. Von Beginn an war die wissenschaftliche Begleitung eine zentrale Säule des Projekts: Vorbereitend in Form einer Expertise, begleitend durch die Evaluation und durch die Integration wissenschaftlicher Fragen zur Qualifizierung von Fachkräften und Jugendlichen. Somit ist peer<sup>3</sup> sowohl inhaltlich richtungsweisend als auch modellhaft im Hinblick auf praxisnahe Forschung und theoretisch fundierte Praxis.

Ein besonderer Schwerpunkt lag in der ersten Förderphase der Initiative auf einem partizipativen Herangehen an Fragestellungen des Jugendmedienschutzes, indem Jugendliche sich mit ihrem Wissen und ihrer Perspektive in Diskussionen rund um den Jugendmedienschutz eingebracht haben und über die aktive und reflektierende Auseinandersetzung mit dem Themenkomplex in ihren Handlungsfähigkeiten gestärkt wurden. Im Projektverlauf zeigte sich, dass Jugendliche ein sehr breites Verständnis von Jugendmedienschutz haben, neben Themen wie Gewalt, Pornografie oder extremen Inhalten erachten sie vor allem auch Themen wie Cyber-Mobbing, Happy Slapping, Privatsphäre oder Urheberrecht als relevant im Jugendmedienschutz. Tragfähige Schutzkonzepte müssen sich also mit diesen Aspekten auseinandersetzen und die Perspektive von Jugendliche auf die Themen in einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft einbeziehen.

Im gesamten Vorhaben zeigte sich, dass Peer-to-Peer-Projekte wichtige Ansatzmöglichkeiten bieten, um jugendrelevante Themen gerade im Hinblick auf die digitale Gesellschaft zu erschließen, mit Jugendlichen in Dialog zu treten und damit die Perspektive Jugendlicher für gesellschaftspolitische Diskurse verfügbar zu machen. peer<sup>3</sup> weist somit innovative Wege für eine Beteiligungskultur auf, die es auszubauen und in die Breite zu tragen gilt.

*Kathrin Demmler und Dr. Ulrike Wagner  
Direktorinnen des JFF*

## Die Initiative peer<sup>3</sup> – fördern\_vernetzen\_qualifizieren

*peer<sup>3</sup> – fördern\_vernetzen\_qualifizieren* wurde in den Jahren 2012 bis 2014 vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert und verfolgte das Ziel, medienpädagogische Peer-to-Peer-Konzepte zu erproben und zu evaluieren, das Engagement Jugendlicher in der digitalen Gesellschaft zu fördern und aktuelle Themen der Medienpädagogik zu bearbeiten. Im Rahmen der Initiative wurden bundesweit Modellprojekte gefördert und von medienpädagogischen Expertinnen und Experten begleitet. Zusätzlich wurden Qualifizierungsangebote für die engagierten Jugendlichen und die sie begleitenden Fachkräfte entwickelt. Das Projekt *peer<sup>3</sup>* verbindet damit zwei pädagogische Handlungsfelder: Einerseits geht es um die Förderung von Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen sowie die medienerzieherische Kompetenz bei Fachkräften, andererseits geht es aber auch um die Präzisierung von pädagogischen Handlungskonzepten zur Peer-Eduktion und zur Partizipation.

*peer<sup>3</sup>* setzt an den Interessen und vor allem am Wissen der Jugendlichen an und befähigt sie, ihr Wissen mit anderen zu teilen. So gehörte neben der Erarbeitung von Modellen die Erprobung der Qualifizierungseinheiten zu den elementaren Bestandteilen dieses Projekts. Theoretische Grundlage von *peer<sup>3</sup>* bilden die handlungsorientierten Konzepte der Medienkompetenzförderung und des Peer-to-Peer-Lernens. Das Projekt wurde vom

*JFF – Institut für Medienpädagogik* durchgeführt und verzahnt pädagogisch-praktische Modell- und Konzeptarbeit mit einer umfangreichen, integrierten wissenschaftlichen Begleitung, die bereits während des Projektverlaufs Impulse für die Weiterentwicklung lieferte. Ein deutschlandweites Projekt dieser Intensität ist nur mit einem soliden Netzwerk an Partnern möglich, so wurde *peer<sup>3</sup>* von dem *Studienzentrum für evangelische Jugendarbeit*, *medien+bildung.com* sowie *Mediale Pfade* während der gesamten Projektlaufzeit begleitet. Neben diesen Praxispartnern wurde das JFF bei der Entwicklung und Durchführung des Projekts auch von einem Beirat beraten. Mitglieder des Beirats waren: Jürgen Ertelt, IJAB e.V., Katja Friedrich, medien+bildung.com, Prof. Dr. Dagmar Hoffmann, Universität Siegen, Prof. Dr. Rudolf Kammerl, Universität Hamburg, Christian Kleinhanß, medien+bildung.com, Horst Pohlmann, FH Köln, Wolfgang Schindler, Studienzentrum für evangelische Jugendarbeit in Josefstal e.V., Daniel Seitz, Mediale Pfade, Michael Scholl, DBJR, Ute Trentini, BMFSFJ.

Peer-to-Peer-Ansätze gehen von informellen Lernprozessen und der zentralen Bedeutung der Peergroup aus. Sie ermöglichen partizipative Formen der Zusammenarbeit und ermutigen Jugendliche, Lernprozesse für andere Jugendliche zu initiieren.

Den Kern von *peer<sup>3</sup>* bildeten die 22 medienpädagogischen Mikroprojekte, die

in zwei Förderphasen 2012/2013 und 2013/2014 unterstützt wurden. Grundlage für die Auswahl der Projekte bildete eine zu Beginn des Gesamtprojekts erstellte Expertise. Übergreifendes Ziel der Expertise war es, Qualitätskriterien zu identifizieren, die an medienpädagogische Peer-Involvement-Projekte gestellt werden müssen. Diese Qualitätskriterien bildeten auch den Rahmen für die Umsetzung der Begleitforschung zum Projekt *peer<sup>3</sup>*. Weiterhin bündelt die Expertise Grundlagen zu Peer-Involvement-Ansätzen und Konzepte medienpädagogischer Arbeit.

In einer begleitenden Qualifizierung wurden die Fachkräfte und die jugendlichen Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren<sup>1</sup> für die thematische medienpädagogische Arbeit und für Peer-to-Peer-Prozesse geschult. Während der Durchführung der Projekte begleiteten Projekt-Patinnen und -Paten die Jugendlichen und Fachkräfte. Die Qualifizierung wurde im Sinne des Blended Learning in einer Mischung aus Präsenztreffen und Onlinephasen umgesetzt. Neben der Umsetzung der Modelle und der Qualifikation der Fachkräfte war ein zentrales Ziel des Gesamtprojekts, Online- und Offline-Vernetzungsstrukturen zur Unterstützung pädagogischer Fachkräfte auf regionaler und

<sup>1</sup> Mit dem Begriff Peer-Edukatorinnen und -Edukatoren werden die Jugendlichen bezeichnet, die in Peer-to-Peer-Projekten Aktivitäten für andere Jugendliche vorbereiten und durchführen.



überregionaler Ebene zu etablieren. Dem Ziel widmete sich auch die wissenschaftliche Begleitung, deren empirischer Kern die Evaluation der Modellprojekte und der begleitenden Qualifizierung umfasste. So wurde sichergestellt, dass die Erfahrungen systematisch analysiert werden und die erprobten Konzepte so aufbereitet wurden, dass sie für andere leicht nachzuvollziehen und damit für weitere Träger durchzuführen sind. Zusätzlich wurden im Rahmen der wissenschaftlichen Begleitung fundierte Handlungsempfehlungen für die Kinder- und Jugendnetzpolitik formuliert.

Die Ergebnisse des Gesamtprojekts sowie der einzelnen Modellprojekte sind online unter [www.peerhochdrei.de](http://www.peerhochdrei.de) dokumentiert, hier finden sich neben konkreten Anregungen für die Praxis Hintergrundinformationen zu den Konzepten der Peer-to-Peer-Arbeit sowie zu den thematischen Schwerpunkten Jugendmedienschutz und soziale Netzwerke. Gerade im Hinblick auf den Jugendmedienschutz konnten in diesem Projekt wichtige Impulse für die gesellschaftspolitische Diskussion erarbeitet werden, indem die Perspektive der Jugendlichen auf das Thema aufgegriffen und gemeinsam mit Jugendlichen und Expertinnen und Experten reflektiert wurde. Die Ergebnisse dieser Diskussionen sind ebenfalls auf der Website zu finden. Begleitend zu den Online-Materialien liefert diese Broschüre einen Überblick über die erprobten Konzepte und weiterführende Anregungen für die pädagogische Arbeit mit Medien unter dem Fokus Jugendbeteiligung und digitale Gesellschaft.

## Die Projektpartner

Mediale Pfade führt Aktionen und Fortbildungen mit dem Schwerpunkt politische Bildung insbesondere in den Bereichen „Mobiles Lernen“ und „e-Partizipation“ durch. Unter anderem beschäftigt sich Mediale Pfade mit mobilem Spielen und Lernen, wobei ausgehend von GPS-gestützten Angeboten wie Geocaching und in Kombination mit erlebnispädagogischen Methoden eine Vielzahl an Konzepten des „Vor-Ort-Lernens“ umgesetzt werden (z.B. Educaching)

medien+bildung.com entwickelt und verwirklicht Bildungsangebote zur praktischen Medienbildung in unterschiedlichen Bildungssektoren, um unterschiedliche Handlungsansätze zur Kinder- und Jugendmedienbildung zu erproben. Ein Anliegen der Arbeit von m+b.com ist, die Potenziale digitaler Medien und der aktuellen Jugendkultur für Bildung bzw. gesellschaftliche Partizipation sichtbar zu machen. Dies wurde bereits mit mehreren Jugendportalen (z.B. [www.edura.fm](http://www.edura.fm)) verwirklicht.

Das Studienzentrum für evangelische Jugendarbeit in Josefstal e.V., als Partner der aej (Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend in Deutschland e.V.), realisiert berufsbegleitende medienpädagogische und mediendidaktische Qualifizierung von Fachkräften in der Jugend- und Bildungsarbeit; Schwerpunkte sind derzeit Kommunikations- und Leitungshandeln in digitalen Netzwerken und das Online-Tagungs- und Beratungshaus ([www.kokom.net](http://www.kokom.net)).

➔ [medialepfade.de](http://medialepfade.de)



➔ [medien+bildung.com](http://medien+bildung.com)



➔ [josefstal.de](http://josefstal.de)





## Die peer<sup>3</sup> Modellprojekte

In den zwei Förderphasen von *peer<sup>3</sup> – fördern\_ vernetzten\_ qualifizieren* haben insgesamt 22 Mikroprojekte ihre Konzepte umgesetzt. Die Offenheit der Ausschreibung und die Vorgabe, innovative medienpädagogische Peer-Projekte zu entwickeln, bewirkten eine große Vielfalt an Konzepten. Dennoch lassen sich Gemeinsamkeiten finden, die es ermöglichen, die Projekte in vier Gruppen zusammenzufassen. Mit der folgenden Übersicht der Projekttypen und kurzen Beschreibungen von jeweils zwei exemplarischen Projekten sollen Anregungen für die pädagogische Arbeit gegeben werden.

### Von Jugendlichen für Jugendliche

Diese Projekte wurden explizit und eigenständig von Jugendlichen initiiert. Planung und Umsetzung ebenso wie Nachbereitung lagen in den Händen der teilnehmenden Jugendlichen. Mit ihren Peer-to-Peer-Aktivitäten und Medienprodukten wollten sie nicht nur in Workshop-Kontexten oder anderen realweltlichen Settings Jugendliche ansprechen, sondern auch ihre virtuelle Peergroup erreichen, indem sie ihre Produkte im Netz veröffentlichten und über die entsprechenden Kanäle verbreiteten. Diese Projekte zeichnen sich durch die starke Identifikation und das hohe Engagement der beteiligten Jugendlichen sowie deren Interaktion auf Augenhöhe und Authentizität aus.

### Von Fachkräften für Jugendliche

In der Regel werden Peer-Projekte von pädagogischen Fachkräften initiiert und begleitet. Wesentliches Element der Projekte ist, dass sie zentrale Themen aus der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen direkt aufgreifen, was Auswirkungen auf die Motivation der Heranwachsenden hat und deren Identifikation mit dem Projekt steigert. Die Pädagoginnen und Pädagogen stehen jungen Menschen mit einer offenen und neugierigen Haltung gegenüber und haben ein ehrliches Interesse daran, mehr über deren Perspektiven, Einstellungen und Motivation zu erfahren. Sie begleiten Heranwachsende dabei, sich in einem partizipativen Prozess mit sich, mit anderen und ihrer Umwelt aktiv und kritisch auseinanderzusetzen.

### Projekte mit besonderen Rahmenbedingungen

Peer-to-Peer-Projekte erfordern hohes Engagement von Heranwachsenden und Fachkräften gleichermaßen. Wenn diese Grundbedingung erfüllt ist, sind sie aber an den unterschiedlichsten Orten und unter fast allen Voraussetzungen möglich. Im Rahmen von *peer<sup>3</sup>* wurden einige Projekte mit und für junge Menschen mit besonderen Bedarfen gefördert. Dies betraf besonders junge Zielgruppen, Jugendliche aus benachteiligten Strukturen oder Kinder und Jugendliche mit geistiger Behinderung. Fachkräfte und Institutionen wagten es erprobte Methoden beiseite zu stellen und im partizipativen Prozess gemeinsam mit den Teilnehmenden einen neuen Weg zu gehen und dementsprechend Herangehensweisen zu modifizieren oder neu zu entwickeln.

#### Beispielprojekte

- Placity
- Breäkradio

#### Beispielprojekte

- Grotto.TV
- MinecraftEdu

#### Beispielprojekte

- Behinder dich nicht selbst!
- Ich zeig es dir – HOCH 2

## Scout-Projekte

Scout-Projekte stellen die häufigste Form von Peer-Involvement dar. Diese Projekte haben sich bereits in unterschiedlichen pädagogischen Kontexten bewährt. In den von peer<sup>3</sup> geförderten Scout-Projekten stand das Thema Medien im Mittelpunkt. Kinder und Jugendliche für ihren Medienumgang zu sensibilisieren war die zentrale Gemeinsamkeit dieser Projekte. Zunächst wurden die teilnehmenden Schülerinnen und Schüler zu Expertinnen und Experten ausgebildet. Anschließend gestalteten sie eigenverantwortlich als (Medien)Scouts v.a. für Jüngere und Gleichaltrige Workshops oder Projekt-tage und stehen als Ansprechpartnerin oder Ansprechpartner zur Verfügung.

### Beispielprojekte

- Online-Scouts Ahlen
- Medienscouts Nürnberger Land

## Von Jugendlichen für Jugendliche

### Placity

17- bis 19-Jährige, Speyer

Das Projekt wurde von den Jugendlichen vollständig eigenständig konzipiert und eingereicht und zeichnet sich dementsprechend durch starke Identifikation und hohes Engagement der beteiligten Jugendlichen aus.

Die Gruppe Kaiserdom APP Project ist ein fünfköpfiges Team von Oberstufenschülern, die mit Placity eine individuell einsetzbare App programmiert haben. Diese kann zum Beispiel bei Stadtführungen, Schnitzeljagden, Erlebnis-touren oder als Audioguide oder Informationsapp eingesetzt werden. Mit Hilfe des – ebenfalls selbst geschriebenen – webbasierten Programms Question-Editor ist es möglich, die Inhalte individuell zu gestalten. Hierbei können Texte, Single- und Multiple-Choice-Fragen, aber auch Medien wie Bilder, Videos, Audiodaten und Waypoints in die App eingefügt werden. Das Modellprojekt bestand in einem zweiten Schritt in der Durchführung von Workshops mit unterschiedlichen Zielgruppen. Hier wurden unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten der App erprobt und in verschiedene pädagogische Settings eingebettet.

Im Laufe des peer<sup>3</sup>-Förderszeitraums wurde zudem von den Jugendlichen eine 20-seitige Broschüre für Projektdurchführende erstellt. Darin wird erklärt, wie ein Workshop ablaufen kann, welche Voraussetzungen erfüllt werden sollten und welche konkreten Vorbereitungen nötig sind. Bei der Broschüre wie beim QuestionEditor wurde darauf geachtet, sowohl in der technischen Erklärung wie in der pädagogischen Anwendung leicht verständlich zu sein, damit das Produkt niederschwellig einsetzbar ist.

[www.placity.de](http://www.placity.de)

## Peer-to-Peer-Arbeit im Kontext digitaler Lebenswelten

Mobile, interaktive Medien und alle Angebote des Web 2.0 sind heute im Alltag angekommen. Wie stark sich die Intensität der Medien- und Internetnutzung in den letzten 15 Jahren verändert hat, zeigen bspw. die Zahlen aus 15 Jahren JIM-Studie (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: 15 Jahre JIM-Studie, Stuttgart, 12/2013).

Auch wenn die inhaltlichen Interessen bei Kindern und Jugendlichen weitgehend konstant sind und bei den nonmedialen Freizeitbeschäftigungen das Treffen von Freundinnen und Freunden an erster Stelle liegt, hat sich technisch, vor allem hinsichtlich der Verfügbarkeit von Medien und der Häufigkeit der Internetnutzung, einiges geändert. Von der frühen Kindheit an spielen die Angebote des Web 2.0 heute eine große Rolle. Im Laufe des Aufwachsens werden die Medieninhalte dann immer komplexer, das Interesse an bestimmten Mediengattungen bleibt dagegen recht stabil: Hör- und Bildmedien, audiovisuelle Medien, Spiele, informative Medien und kommunikative

Angebote werden von allen Altersgruppen genutzt. Speziell ab dem frühen Jugendalter ist das „Online sein“ ein fester Bestandteil in der Mediennutzung. Web 2.0-Angebote sind ein Muss für viele Jugendliche. Besonders wichtig sind dabei die Pflege und der

Ausbau bestehender sozialer Beziehungen. Neben den Möglichkeiten des kommunikativen Austauschs erleichtert das Web 2.0 auch die Möglichkeiten, verschiedenen Facetten des Selbst über die eigenen Produkte online zu präsentieren, z.B. über die Profile in den Online-Communitys oder die eigenen „Channels“ auf Videoplattformen.

Den Anregungen aus der Peergroup kommt bei der Ausgestaltung der eigenen Medien-



nutzung eine wesentliche Rolle zu. Fähigkeiten im Umgang mit multifunktionalen Medien, die gerade die gestalterischen Tätigkeiten erst ermöglichen, sind bei den Heranwachsenden hoch angesehen. Damit sind Peer-to-Peer-Konzepte gerade im Hinblick

auf medienbezogene Themen sinnvoll. Auf diesem Weg können Kinder und Jugendliche ihr Wissen einbringen, sich mit anderen austauschen und auch bei schwierigeren Themen anderen zur Seite stehen und Anregungen geben. Besonders offensichtlich wird dies, wenn es um Themen geht, die in der öffentlichen Wahrnehmung keine große Akzeptanz bei Kindern und Jugendlichen haben. Der Themenschwerpunkt der ersten Förderphase „Jugendmedienschutz“ steht

hier sicher sinnbildlich. Aber die erste Förderphase machte auch deutlich, welche große Energie in partizipativen, kreativen, selbstgesteuerten Peer-to-Peer-Projekten frei wird. In allen Projekten war Jugendmedienschutz ein Thema, für viele Beteiligte wurde es sogar ein Herz Anliegen und zwar dann, wenn sie über ihre Schutzbedürfnisse offen reden konnten und dabei auch Fragen der Prävention thematisiert werden konnten. Die Auseinandersetzung mit Gleichaltrigen bzw. Gleichgesinnten über ihre Schutzbedürfnisse im pädagogischen

Rahmen, dem an dieser Stelle eine besondere Verantwortung zukommt, stärkt die Jugendlichen in ihren Handlungsstrategien, erweitert die Perspektive von Fachkräften und gibt ihnen Hilfestellungen für ihre Argumentation.

# Welche Funktionen haben Medien für Kinder und Jugendliche?





Für die thematische pädagogische Beschäftigung hat die medienpädagogische Arbeit, also die Arbeit mit, in und über Medien, großes Potenzial: Dies reicht von der Einarbeitung in das Thema mit Hilfe von Medien über die Bearbeitung des Themas mit Medien bis hin zur Veröffentlichung von Fragestellungen zum Thema in den Medien. Wenn Jugendlichen diese Möglichkeiten geboten werden, sich einbringen zu können und gleichzeitig ihr Wissen zu erweitern, stärkt dies zunächst die Jugendlichen selbst. Gerade in Peer-to-Peer-Aktivitäten können Jugendliche Themen aus ihrer Perspektive aufgreifen, ihre Positionen dazu diskutieren und ihre Argumente für andere aufbereiten. Damit bieten Peer-to-Peer-Aktivitäten aber auch die idealen Rahmenbedingungen, um Jugendliche in komplexere Diskussionen einzubeziehen und gesellschaftliche und politische Prozesse mit ihnen und nicht über ihre Köpfe hinweg zu gestalten. Auf einer strukturellen Ebene kann auf Basis der Ideen und Fragen der Jugendlichen auch der Fachdiskurs zu bestimmten Themen angeregt werden.

Ausführliche Informationen zur Medienaneignung von Jugendlichen in der digitalen Gesellschaft liefern die Konvergenzstudien des JFF, die unter der Leitung von Dr. Ulrike Wagner und Prof. Dr. Helga Theuert durchgeführt wurden, siehe [www.jff.de](http://www.jff.de)

➔ Themen: Medienkonvergenz.

## Von Jugendlichen für Jugendliche

### **Breäkradio**

**Sondersendung junge Medienmacher in sozialen Netzwerken,  
14- bis 16-Jährige, Ludwigshafen**

Das Projekt wurde von den Jugendlichen weitgehend eigenständig konzipiert und selbständig eingereicht und zeichnet sich durch eine starke Identifikation und hohe Authentizität der Projektbeteiligten aus.

Unterschiedliche Medienwelten sind ein fester Bestandteil in der Lebenswelt junger Menschen. Viele konsumieren, aber nicht wenige produzieren auch; sei es über YouTube, in einer Schülerzeitung oder als Jugendwebradio. Dieses Modellprojekt nimmt die Gruppe der Producer im Web in den Blick.

„Wie erstellen Jugendliche Medieninhalte für andere Jugendliche? Welche Themen sind interessant und wie gestaltet sich der Dialog über das Web?“ waren die Leitfragen des Projekts. Dazu reiste die Projektgruppe zu ausgesuchten Interviewpartnerinnen und -partnern in ganz Deutschland und produzierte aus den Aufzeichnungen Audio-Clips, die zeigen, wie Jugendliche soziale Medien nutzen, um andere Jugendliche mit ihren Ideen zu erreichen. Vorrangige Distributionsplattform war dabei das Internet-Schulradiportal [www.edura.fm](http://www.edura.fm).

Um unterschiedliche Dialogfelder zu erproben und weitere Hörerinnen und Hörer zu erreichen, wurde zusätzlich eine Homepage erstellt, eine App programmiert, eine Facebook-Fanpage aufgebaut und ein YouTube-Kanal eröffnet. Dabei wurde die hohe Professionalität deutlich, mit der die Jugendlichen dieses Modellprojekts in den unterschiedlichen Kanälen mit ihrer Peergroup interagierten.

## Gelingensbedingungen für Peer-to-Peer-Aktivitäten

Peer-to-peer-Projekte setzen an der Lebenswelt der Zielgruppe an und weisen einen möglichst hohen Grad an Partizipation auf. Dabei geben sie den Kindern und Jugendlichen größtmögliche Handlungsfreiheit und alle Projektphasen sind transparent gestaltet. Die Wirksamkeit der Maßnahmen und ihre Akzeptanz bei der Zielgruppe hängt stark davon ab, dass sie in den Sozialräumen verankert sind und unmittelbar an den Erfahrungen der Heranwachsenden ansetzen. Darüber hinaus stellt sich im konkreten Tun aber schnell die Frage nach der Ausgestaltung dieser Kriterien sowie deren Auswirkung in der Praxis. Die Ergebnisse der wissenschaftlichen Begleitung von peer<sup>3</sup> zeigen, dass gerade die Aspekte Partizipation und Transparenz stark von den Interessen, Motivlagen und Fähigkeiten der konkreten Zielgruppen in den Modellprojekten sowie dem Rollenverständnis der pädagogischen Fachkräfte abhängen. Je eigenständiger die beteiligten Jugendlichen sind, je konkreter sie von Anfang an in die Konzeption des Projekts einbezogen sind, umso stärker können sie sich einbringen und gemeinsam formulierte Zielsetzungen selbstständig verfolgen. Auf Grundlage der Erfahrungen aus den zwei Förderphasen von peer<sup>3</sup> wurden Gelingensbedingungen für Peer-to-Peer-Projekte im Hinblick auf die Voraussetzungen bei Fachkräften, bei Jugendlichen und in Bezug auf Strukturen formuliert.

### Von Fachkräften für Jugendliche

#### **Grotto.TV**

**10- bis 16-Jährige, Fürth**

Dieses Projekt zeichnet sich durch einen hohen Lebensweltbezug und sehr partizipativen Ansatz aus.

Games, Comics oder Animes sind für viele Jugendliche wichtige Themen ihrer Lebenswelt, zu denen sie jede Menge Fachwissen haben. Bei Grotto.TV standen Jugendliche mit diesen Interessensschwerpunkten im Mittelpunkt.

Kernstück des Projektes war die Gründung einer Jugendredaktion, die sich einmal wöchentlich traf, um in regelmäßigen Abständen eine Sendung zu oben genannten Themen zu produzieren und im Web zu veröffentlichen.

Das Aufgabengebiet der Jugendlichen war dabei umfassend: Von der Stoffsammlung zu möglichen Sendungsinhalten, Drehbücher erstellen und überprüfen, über Video- und Tonaufnahmen inklusive Nachbearbeitung, bis hin zur Pflege der Communityseiten und dem Bereitstellen der Sendung für die Öffentlichkeit mit Hilfe von verschiedenen Social Network-Plattformen. Neben dem aktiven Gestalten von Medieninhalten setzten sich die Jugendlichen in diesem Projekt sehr stark mit den rechtlichen Rahmenbedingungen auseinander. Urheberrechtsfragen waren dabei genauso Thema wie die Frage nach einem zeitgemäßen Jugendmedienschutz. Im Dialog mit der Community wurde erprobt, inwieweit solche Fragestellungen online diskutiert werden können.

## Was sind die Voraussetzungen für Peer-to-Peer-Projekte?

### **In der Gruppe besteht die Bereitschaft zur vertrauensvollen Zusammenarbeit:**

Heranwachsende, die sich auf den Weg eines Peer-to-Peer-Projekts machen, müssen sich bewusst sein, dass sie am Anfang eines gemeinsamen Wegs stehen. Sie müssen Lust darauf haben, längerfristig in dem sozialen Gefüge der Gruppe zusammenzuarbeiten, darauf, sich mit ihren individuellen Stärken einzubringen und sich in der gemeinsamen Arbeit wohlfühlen.

### **Die Themen setzen unmittelbar an der Lebenswelt der Teilnehmenden an:**

Grundlage für alle Peer-to-Peer-Projekte ist ein Thema bzw. eine Aufgabe, die für die Heranwachsenden von Bedeutung ist. Engagement setzt das Interesse am Sachverhalt voraus. Somit steht am Anfang die Auseinandersetzung mit einem Thema, dessen Bedeutung, der Wert in der Gesellschaft etc. Diese Auseinandersetzung muss mit allen aktiv Beteiligten erfolgen, das heißt Heranwachsende und Fachkräfte dürfen sich in diese Auseinandersetzung auf Augenhöhe einbringen. Eine Funktionalisierung von Heranwachsenden ist somit ein K.O.-Kriterium für Peer-to-Peer-Aktivitäten.

Von Fachkräften für Jugendliche

## **MinecraftEdu**

12- bis 18-Jährige, Wittlich

Dieses Projekt zeichnet sich durch einen hohen Grad an Selbstbestimmung bei den Teilnehmenden und die innovative Integration des lebensweltrelevanten Themenbereichs Games in den Kontext der schulischen Bildung aus.

Minecraft ist ein Computerspiel, das sich gut in der schulischen Bildung in verschiedenen Fächern einsetzen lässt. Durch das Design des Spiels ist die Lehrkraft in der Lage, Lerninhalte spielerisch zu vermitteln und Selbstlernprozesse zu fördern. In diesem Projekt sollten nun die Erfahrung und Expertise der Schülerinnen und Schüler im Umgang mit Minecraft genutzt werden, um Lerninhalte so aufzubereiten, dass sie anderen Spaß machen und die intendierten Lernziele vermittelt werden.

Innerhalb des Projektes haben die Jugendlichen selbstständig Module entwickelt und sich dabei an [minecrafteду.com](http://minecrafteду.com) für den Physik-, den Informatik-, den Biologie- und den Chemieunterricht orientiert. So beschäftigte sich ein Modul mit dem Atommodell nach Niels Bohr. Dort konnte nachgespielt werden, was im Wasserstoff-Atom mit dem Elektron passiert, wenn ein bestimmtes Maß an Energie zugeführt wird, um so die Abläufe innerhalb eines Atoms für die Spielenden sicht- und erlebbar zu machen. Ein weiteres Modul hatte die Versorgungswege innerhalb einer Pflanze zum Thema. Dabei wird den Spielenden die Möglichkeit gegeben, den Weg, den die Nährstoffe innerhalb eines Baumes nehmen, nachzugehen und an verschiedenen Stationen die einzelnen Funktionen der Bestandteile der Pflanzen kennen zu lernen und sie in einem späteren Quiz abzufragen.

### **Alle Beteiligten haben ein Interesse daran, zu partizipieren bzw. Partizipation zu ermöglichen:**

Partizipation ist Grundlage für ein aktives Mitgestalten an der Gesellschaft. Allerdings ist Partizipation kein Selbstläufer, Kinder und Jugendliche müssen lernen, warum sie sich wofür und wie engagieren können. Grundlage für gelungene Partizipation ist eine direkte Rückmeldung. Dies erfordert eine kompetente Begleitung durch Fachkräfte oder externe Expertinnen und Experten.

Was muss in Peer-to-Peer-Konzepten unbedingt berücksichtigt werden?

### **Partizipationsmöglichkeiten sind entscheidend für die Nachhaltigkeit des Projekts:**

Wenn Jugendliche mit ihren Fragen und Bedürfnissen ernst genommen werden, haben sie eine große Bereitschaft, sich mit ihren Interessen und Kompetenzen einzubringen. Je intensiver Jugendliche in den Gesamtprozess eingebunden sind, sich als eigenverantwortliche Expertinnen und Experten in ihrem sozialen Umfeld erleben und mit „ihrem“ Projekt identifizieren, desto wahrscheinlicher ist es, dass die Peer-to-Peer-Aktivitäten gelingen und für die Jugendlichen ein Erfolg sind, der sie Selbstwirksamkeit erfahren lässt.

### **Die Planung und Umsetzung des Projekts ist im gesamten Verlauf transparent:**

Um die Jugendlichen als zentrale Akteurinnen und Akteure ernst zu nehmen und die einzelnen Maßnahmen angemessen in ihren Sozialräumen zu verankern, müssen die Jugendlichen in alle Projektschritte einbezogen werden. Damit ist der gesamte Prozess von der Konzeption über die Feinplanung bis hin zur Durchführung und Auswertung gemeint.

### **Im Projekt ist Zeit für die Reflexion der Rollen aller Beteiligten vorzusehen:**

In Peer-to-Peer-Projekten erleben sich sowohl die Jugendlichen als auch die Fachkräfte in einer neuen Rolle. Damit werden vorhandene Rollenbilder und -verständnisse aufgebrochen. Eine Reflexion der Rollen aller Beteiligten ist schon in der Planung eines Peer-to-Peer-Projekts grundlegend. Neben der Bearbeitung des Projektthemas sind in Peer-to-Peer-Projekten Räume für Reflexionsprozesse bezogen auf die Gruppe und jedes beteiligte Individuum vorzusehen.

Welche Rahmenbedingungen brauchen Peer-to-Peer-Projekte?

### **Ein großes Methodenrepertoire erweitert die Handlungsmöglichkeiten der Jugendlichen:** Von großer Bedeutung

ist, dass die Aktivitäten von Jugendlichen für Jugendliche abwechslungsreich sind. Zentral ist, dass die jugendlichen Peer-Edukatoren und -Edukatoren über den gesamten Zeitraum hinweg die maßgeblichen Akteurinnen und Akteure sind. Dafür benötigen sie ein Repertoire an Methoden, das ihnen über eine begleitende Unterstützung zur Verfügung gestellt werden muss.

### **Medienbezogene Handlungsfähigkeit bei Fachkräften wie Jugendlichen**

**braucht fachliche Begleitung:** Medienthemen sind besonders geeignet für Peer-to-Peer-Aktivitäten, da Jugendliche sich in diesen Themen sicher fühlen und oft einen Wissensvorsprung gegenüber den Fachkräften haben. Dies bedeutet aber gleichzeitig auch, dass den Fachkräften die Begleitung und gezielte Unterstützung der Jugendlichen gerade bei diesen Themen nur bedingt möglich ist. In medienbezogenen Peer-to-Peer-Projekten brauchen Fachkräfte und Jugendliche externe Unterstützung bzw. müssen auf Materialien zurückgreifen können, die ihnen technische Hilfestellungen bieten, didaktische Methoden und medial aufbereitete Informationen an die Hand geben und zur Reflexion anregen.



Themen mit Hilfe **aktiver Medienarbeit** zu be- und erarbeiten heißt, Medien handlungsorientiert einzusetzen. Dabei werden die Medien von Kindern und Jugendlichen weitgehend selbstbestimmt und als Mittel zur Kommunikation gebraucht. In Projekten der aktiven Medienarbeit eignen sie sich theoretisches und praktisches Wissen durch ihr eigenes Tun an. Dabei müssen ihre Themen und Interessen Ausgangspunkt sein, um zu begeistern, aber auch um einen aktiv-kritischen Umgang mit Medien anzuregen, also Medienkompetenz in all ihren Dimensionen erlebbar und erfahrbar werden zu lassen. Aktive Medienarbeit bietet vielfältige Möglichkeiten, sich mit gesellschaftlichen Fragestellungen und Problembereichen auseinanderzusetzen und ermöglicht somit auch die Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen. Durch das gemeinschaftliche Arbeiten werden darüber hinaus auch soziale Kompetenzen gefördert.

Weitere Informationen zu Konzepten und Beispielen der aktiven Medienarbeit unter Rösch, Demmler, Jäcklein-Kreis, Albers-Heinemann (Hrsg.): Medienpädagogik Praxis Handbuch. Grundlagen, Anregungen und Konzepte für aktive Medienarbeit. München 2012



Projekte mit besonderen Rahmenbedingungen

---

## Behinder dich nicht selbst!

16- bis 20-Jährige, Schönbrunn

Dieses Projekt zeichnet sich durch den inklusiven Ansatz und hohe pädagogische Flexibilität im Laufe des Prozesses aus.

Im Rahmen dieses Projektes sind Jugendliche mit einer geistigen Behinderung den Barrieren in ihrem Umfeld auf die Spur gekommen und haben Möglichkeiten zu deren Überwindung erarbeitet.

Ganz im Sinne des Empowerments („Nichts über uns, sondern mit uns“) wurden didaktische und konzeptionelle Wege erprobt, die Beteiligung der Projektteilnehmenden auf allen Ebenen des Projekts sicherzustellen. So war es ein explizites Ziel des Projekts, Medien in der Arbeit mit Menschen mit einer geistigen Behinderung einzusetzen, die über den Bereich der unterstützten Kommunikation (z.B. Talker, Zeigetafeln) hinausgehen.

Der inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Thema folgte die Übersetzung in ein Drehbuch und die filmische Umsetzung in zwei Kurzclips. Dabei wurden zwei unterschiedliche Herangehensweisen gewählt. Zum einen wurde ein längerer Clip mit kameratechnischer Unterstützung realisiert. Zum anderen wurde ein von den Jugendlichen komplett selbst realisierter Kurzfilm mit Tablets erstellt.

Bei anschließenden Filmvorführungen und Präsentationen kamen die Jugendlichen mit den Zuschauerinnen und Zuschauern ins Gespräch und reflektierten ihre Erkenntnisse bei der Erarbeitung der Filme.

**Kooperationen unterstützen Peer-to-Peer-Prozesse:** Die Zusammenarbeit mit anderen Institutionen und externen Fachkräften erfordert per se Offenheit für die Strukturen und Ideen der Anderen.

Zudem wird durch eine intensive Kooperation den Fachkräften die Reflexion der eigenen Rolle erleichtert und es werden die Handlungsmöglichkeiten der Jugendlichen erweitert. Idealerweise können die Jugendlichen in den Projekten sowohl unterschiedliche Orte für ihre Aktivitäten wählen als auch punktuell Fachkräfte je nach ihren Bedürfnissen, Wünschen und Ansprüchen hinzuziehen. Technische Möglichkeiten können solche Kooperationen hinsichtlich Projektorganisation und -kommunikation erleichtern, ersetzen aber reale Treffen nicht.

**Partizipation** in (medien)pädagogischen Projekten bedeutet, nicht über den Kopf von Kindern und Jugendlichen hinweg zu entscheiden, sondern sie als aktive Akteurinnen und Akteure unter Berücksichtigung ihres Entwicklungsstands und ihrer Kompetenzen ernsthaft einzubeziehen. Das heißt, sie nach ihren Bedürfnissen zu fragen, Austausch und Diskussionen Raum zu geben und ihre Perspektiven wertzuschätzen. Um eine ehrliche Mitbestimmung junger Menschen zu erreichen, braucht es bei den Fachkräften Offenheit und Interesse an den lebensweltlichen Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen. Für Heranwachsende ist die Möglichkeit sich zu äußern, gehört zu werden, mit anderen in Austausch zu treten, Entscheidungsprozesse zu gestalten und Entscheidungen mitzutragen eine Erfahrung, die über pädagogische Settings hinaus wirksam sein kann und auf die sie auch in anderen alltäglichen, lebensweltrelevanten oder gesellschaftlichen Kontexten zurückgreifen können. Partizipative Lernprozesse stehen in engem Zusammenhang mit Kommunikation und sozialer Interaktion. Nur im Handeln und Erleben von demokratischen Strukturen wird Partizipation erfahrbar und kann eingeübt werden.



## Projekte mit besonderen Rahmenbedingungen

---

### **Ich zeig es dir – HOCH 2**

**9- bis 12-Jährige, Bad Reichenhall**

Dieses Projekt zeichnet sich durch einen hohen selbstbestimmten Ansatz der Teilnehmenden und eine relativ junge Zielgruppe aus.

Schülerinnen und Schüler zwischen neun und 12 Jahren erstellten mit Hilfe von Tablets kurze Lernvideos, die als sogenannte Open Educational Resources (OER) frei im Web zur Verfügung gestellt wurden. Die grundlegenden rechtlichen Besonderheiten, die erforderlichen technischen (Video und Schnitt am Tablet) und didaktischen Kenntnisse (Drehbuch und Gestaltung) wurden mit Expertinnen und Experten in fortlaufenden Workshops gemeinsam erarbeitet.

Im Anschluss an den eigenen Wissenserwerb und die Kompetenzerweiterung haben die Kinder und Jugendlichen in einer Reihe von Miniprojekten mit anderen Gleichaltrigen Lernvideos gedreht und diese im Netz publiziert. Die Auswahl der Themen sowie der Darstellungsformen lag komplett bei den beteiligten Kindern und Jugendlichen. Abschließend wurden die erstellten Lernvideos öffentlich präsentiert. Auch diese Veranstaltung lag in der Hand der Heranwachsenden. Sie bereiteten die Veranstaltung vor, organisierten die Technik und führten als Moderatorinnen und Moderatoren durch das Programm.

Besonders großer Wert wurde in diesem Projekt auf die Dokumentation unter Creative Commons-Lizenz gelegt. Von der ersten Pressemeldung, über die didaktische Grundlegung, bis hin zu Musterformularen für Einverständniserklärungen ist im Projektblog [www.laed2.wordpress.com](http://www.laed2.wordpress.com) alles zu finden.

## Scout-Projekte

---

### Online Scouts Ahlen

13- bis 14-Jährige, Ahlen

Dieses Projekt zeichnet sich durch ein komplexes und zielgruppenorientiertes Konzept und hohe Vernetzung mit kommunalen Kooperationspartnern aus.

Schülerinnen und Schüler der achten Jahrgangsstufe erarbeiteten sich in Kooperation mit Lehrkräften, einer Schulsozialarbeiterin und der Jugendmedienbeauftragten der Stadt Ahlen umfangreiches Wissen im Themenfeld des Social Webs.

Zu den Inhalten der Ausbildung gehörte neben einer Einführung in das Web 2.0 vor allem der sichere und kompetente Umgang mit sozialen Netzwerken, Chats und Messengerdiensten. Die angehenden Scouts beschäftigten sich dabei sowohl mit den Möglichkeiten als auch mit den Gefahren dieser Angebote. Cyber-Mobbing, Verhaltensregeln und AGBs waren hier ebenso Themen wie Datenschutz, Urheber- und Persönlichkeitsrechte. In zahlreichen Workshops gingen sie die Aspekte aktiv und kreativ an, produzierten Videoclips oder Präsentationen und setzten sich in Diskussionsrunden mit unterschiedlichen Positionen auseinander.

Zum Ende der Qualifizierungsphase entwickelten die Scouts Projekttag für die Schülerinnen und Schüler der fünften Jahrgangsstufe und führten diese zu Beginn des zweiten Schulhalbjahres durch. Als Peer-Edukatoreninnen und -Edukatoren vermittelten sie hier altersgerecht die Grundlagen der Online Kommunikation an ihre jüngeren Mitschülerinnen und Mitschüler und begleiteten so deren Einstieg in das Internet.

In **Peer-Aktivitäten** initiieren junge Menschen Lernprozesse für Andere auf Augenhöhe. In der ersten Phase eines Peer-Projekts geht es um die Erweiterung, Stärkung, Ausbildung und Förderung der Kompetenzen, die die teilnehmenden Jugendlichen mitbringen. Die Aktivität setzt dabei immer an den Kindern und Jugendlichen selbst an – ihre Themen und Interessen sind der Ausgangspunkt, damit beschäftigen sie sich und erwerben neues Wissen. Dieses Wissen geben sie in einem zweiten Schritt weiter: Jugendliche sind für andere Workshopleitung, sie stehen für beratende Gespräche zu Verfügung und initiieren gemeinsame Aktivitäten. Jugendliche erstellen aber auch explizit für andere Jugendliche Produkte und stellen diese im Netz zur Verfügung. Dabei machen sie nicht nur ihr Wissen für andere nutzbar, sondern vermitteln auch ihre Einstellungen bezüglich jugendspezifischer, allgemeiner Werte und sozialer Normen. Pädagogischen Fachkräften kommt die Rolle zu, Kinder und Jugendliche dabei angemessen zu begleiten.



## Scoutprojekte

---

### Medienscouts im Landkreis Nürnberger Land 13- bis 15-Jährige, Nürnberg

Dieses Projekt zeichnet sich durch den ausgeprägten zielgruppen orientierten Ansatz und hohe pädagogische Flexibilität im Laufe des Prozesses aus.

Schülerinnen und Schüler einer Mittelschule und eines sonderpädagogischen Förderzentrums wurden vom Kreisjugendring Nürnberger Land in ihrer Medienscout Ausbildung begleitet. Ziele der Ausbildung waren die kreative und kritische Auseinandersetzung mit den Herausforderungen aktueller Medien und die altersgerechte Weitergabe der gewonnenen Erkenntnisse an Mitschülerinnen und Mitschüler, Lehrkräfte und Eltern.



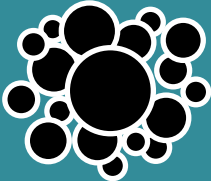








































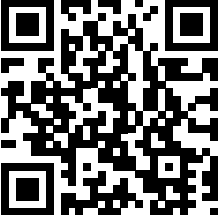
Nach einer Themensondierung durch die Jugendlichen auf einem eintägigen Basisworkshop haben sich die Teilnehmenden auf die inhaltlichen Schwerpunkte soziale Netzwerke, Cyber-Mobbing, Medien und Gewalt und Abzocke verständigt. Die angehenden Medienscouts lernten verschiedene Methoden zur Bearbeitung dieser Themen mit ihren Mitschülerinnen und Mitschülern kennen und erarbeiteten Medienstunden als modulares Konzept für ihre jeweilige Schule. Diese Medienstunden wurden dann im Anschluss von den Medienscouts in den siebten und achten Jahrgangsstufen durchgeführt. Besonders bemerkenswert ist hierbei die sensible Balance zwischen der Komplexität der zu bearbeitenden Themen und den individuellen Bedürfnissen der projektbeteiligten Jugendlichen.

## Materialien und Methoden

Im Rahmen von *peer<sup>3</sup> – fördern\_ vernetzen\_ qualifizieren* wurden sowohl in den Rahmenveranstaltungen, wie Start-, Abschluss- und NetCamp, als auch in den einzelnen Modellprojekten Methoden und Materialien für die medienpädagogische Arbeit in Peer-to-Peer-Settings erprobt und weiterentwickelt. In der umfangreichen Sammlung sind die Methoden sowohl einzelnen Projektphasen zugeordnet als auch in Themenfelder unterteilt.

Sie finden online unter [www.peerhochdrei.de/methoden](http://www.peerhochdrei.de/methoden) für jede Methode eine ausführliche Beschreibung, die Informationen zu Zielgruppe, Durchführung, Material- und Technikbedarf und dem zeitlichen Rahmen enthält.

Abb.: 02  
Cluster mit  
exemplarischen  
Methoden.  
Viele weitere  
finden sich online!

Methode bezieht sich auf ...	die Gruppe 	die Rolle der Jugendlichen 	das Thema 	die Medien 
<b>den Einstieg<sup>1</sup></b> 	Daten- verarbeitung  	Meine Peers – meine Zielgruppe  	Position beziehen  	Clips zur Vorstellung  
<b>die Erarbeitung<sup>1</sup></b> 		how to be a perfect peer-educator  	Medien- battle  	Explainity erstellen  
<b>das Zwischendurch<sup>1</sup></b> 	Follower- Spiel  		Assoziations- Challenge  	Roadmovies  
<b>die Präsentation<sup>1</sup></b> 	Heißer Stuhl  	Open Stage  	Interview- präsentation  	Ergebnisse als Medienprodukt  
<b>die Reflexion<sup>1</sup></b> 	Tweet des Tages  	Blind Thumbs  	Emoticons  	

<sup>1</sup> Die Phasen beziehen sich sowohl auf das jeweilige Gesamtprojekt als auch auf die Phasen bei allen einzelnen Treffen der Gruppe.

Herausgegeben von:



JFF – Institut für  
Medienpädagogik

Gefördert durch:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend