

## peer<sup>3</sup>\_Projektbericht

### Netkids Pankow

#### Projektgruppe

21 Kinder im Alter von zehn bis 13 Jahren

#### Zielgruppen

Ca. 50 Kinder und Erwachsene, inklusives Arbeiten

#### Eingesetzte Medien

Foto, Video, Audio, Web, Mobile, Games

#### Checkliste

- angewandte medienpädagogische Formate: Workshops (90-180 Minuten) und Mediacamp (4 Tage)
- Lernräume:
  - schulisch:
    - wöchentliche Medien-AG
    - Workshop im Hort und Workshops für einzelne Schulklassen
  - außerschulisch:
    - Mediacamp in der Jugendherberge am Wannsee (Berlin)
    - Workshops im Medienkompetenzzentrum Pankow
- pädagogische Betreuung / Begleitung:
  - Medien-AG an der Schule: 1-2 Medienpädagog\_innen für 14 Kinder
  - Mediacamp: 3 MPs für Betreuung / Aufsicht von 12 Kindern + 3 MPs für Workshopphasen = 6 MPs
  - andere Workshops (z.B. Schulklassen): 2 MPs für 25-30 Kinder
- technische Ausstattung / Umsetzung:
  - 15 Laptops
  - 10 Digitalkameras
  - 4 Flip Mini-Videocams
  - 3 Beamer
  - 4 Geocaching-Geräte
  - Internetzugang
  - Bildbearbeitungs- und Audio-/Videoschnittsoftware
- finanzielle Rahmenbedingungen:
  - Organisation und Durchführung des Mediacamps: ca. 5000 Euro (inkl. Übernachtung & Verpflegung, Fahrtkosten für 15 Personen, Honorare für Medienpädagog\_innen – Technikmiete)
  - Durchführung der Workshops: ca. 100 Euro pro Termin

## Projektbeschreibung

### a) Vorbereitung / Vorüberlegungen

Ausgehend von der Fragestellung „**Wie sieht ein ideales soziales Netzwerk für Kinder aus?**“ sollten die Kinder der Medien-AG der Paul-Lincke-Grundschule in Berlin Pankow, sowie weitere Kinder im Alter zwischen 10-14 Jahren, die Möglichkeit erhalten die Entwicklung einer Community für Kinder („melmao“) aktiv mitzugestalten. Diese Chance ergab sich im Rahmen einer Kooperation des mezen - Medienkompetenzzentrum Pankow mit dem Softwareunternehmen H.I.N. GmbH, welches zum Zeitpunkt des Antrags in der Entwicklungsphase einer kindgerechten Community steckte. Wir sahen hierbei die Möglichkeit ein von Eltern, Medienpädagogen und Unternehmen in der Regel kontrovers diskutiertes Thema, unter Berücksichtigung von medienpädagogischen Erfordernissen an eine Produktentwicklung, mit Kindern diskutieren zu können. Das Projekt „Netkids Pankow“ versuchte neben den Perspektiven Erwachsener vor allem die Zielgruppe selbst, Kinder ab 10 Jahren, am „Bau“ einer kindgerechten Community zu beteiligen.

Bis zu 30 Schüler\_innen (aus vier 5./6. Klassen) der Paul-Lincke-Grundschule in Berlin Pankow beteiligten sich an kreativen medienpädagogischen Workshops rund um das Themenfeld „Internet und Soziale Netzwerke“. Sie sammelten zunächst ihr Wissen zu bestimmten Schwerpunkten (digitale Inhalte und Urheberrecht, Datenschutz und Privatsphäre, Games, Kommunikation) und formulieren dann gemeinsame Fragen, auf die sie im Verlauf des Projektes, durch Medienpädagog\_innen unterstützt, Antworten finden konnten. Abhängig von den Ressourcen der beteiligten Kinder gestalteten sie den Transfer von Wissen in P2P-Workshops eigenständig und maßgeblich mit Hilfe digitaler Medien, wie z.B. Grafik- und Textbearbeitungssoftware, Weblogs, Videoclips oder Fotos. Der Rahmen für diese Medienbildungsprozesse sollte idealerweise ein einwöchiges Mediacamp mit verschiedenen Workshopangeboten sein. Aber auch eine Integration der Workshops im Rahmen des Freien Wahlunterrichts (FWU) an der Schule war geplant. Im Laufe des Projekts sollten die Kinder so zu jungen Medienexpert\_innen werden, die auch über die Projektlaufzeit hinaus, ihren Mitschüler\_innen als Ansprechpartner\_innen in vielen Fragen zum sicheren und selbstbestimmten Umgang mit dem Netz und in Sozialen Netzwerken zur Verfügung stehen könnten. Demnach würden nicht nur die Kinder und ihr näheres soziales Umfeld von der Qualifizierung profitieren, sondern auch die Schule - durch die Implementierung von Strukturen zur Medienkompetenzförderung, die voraussichtlich auch über die Projektlaufzeit hinaus bestehen bleiben würden.

Das Peer-to-Peer Prinzip sollte in zweierlei Hinsicht Anwendung finden: zum einen werden die beteiligten Kinder als Experten für Soziale Netzwerke die Ansprechpartner für andere Kinder, zum anderen findet ein indirekter Transfer ihres Wissens für die späteren Nutzer\_innen von „melmao“ statt, da sie mit ihren Ideen ein Angebot für Gleichaltrige aktiv mitgestalten und dieses multiplizieren können. Schlussendlich würden auch die Sorgen und Fragen von Eltern und Pädagog\_innen ernst genommen und in projektbegleitenden themenspezifischen Eltern-Kind-Abenden diskutiert.

### Maßnahmen zur Umsetzung

Innerhalb der Projektlaufzeit konnten Grundschulkindern in kreativen Workshops ihr Wissen zu den wesentlichsten Komponenten von Sozialen Netzwerken (digitale Inhalte und Urheberrecht, Datenschutz und Privatsphäre, Games, Kommunikation) erweitern, um schließlich zu jungen Medienexpert\_innen an zu werden. Anschließend sollten sie ihren Mitschülern oder anderen Kindern als **SocialNetwork Guides** zur bei Fragen und Problemen zur Verfügung stehen. Die erworbenen Medienkompetenzen sollten darüber hinaus in die Entstehung eines neuen Sozialen Netzwerks für Kinder „melmao – echte Freunde“ ([www.human-interface.net](http://www.human-interface.net)) einfließen. Die Kinder würden auf Grundlage der Workshops und auf ihrer eigenen Online-Erfahrungen basierenden Vorstellungen von einem idealen Sozialen Netzwerk den Entwicklern der Plattform mitteilen, welche diese in die Programmierung und das Design der Software einbeziehen konnten.

Durch die Zusammenarbeit mit naheliegenden Grundschulen konnten ausreichend

Teilnehmer\_innen für die Projektarbeit gewonnen und unterschiedlichste Aktivitäten durchgeführt werden. Letztlich ergab sich eine Kombination aus zwei Veranstaltungsformaten: Medien-AG und Mediacamp.

1. Die **Medien-AG** sollte als kontinuierliche Maßnahme die Medienkompetenz der beteiligten Kinder aufbauen und stärken. Ziel war und ist es die beteiligten Kinder zu Peer-Edukatoren zu qualifizieren und an ihrer Schule als Ansprechpartner\_innen einzusetzen. Das Angebot fand im Rahmen eines freien Wahlpflichtfaches im Nachmittagsbereich der Paul-Lincke-Grundschule (jeden Mittwoch von 12-14.30 Uhr) statt. Die beteiligten Kinder im Alter zwischen 10-13 Jahren kommen alle aus bildungsbenachteiligten Familien der nahen Plattenbausiedlung im Mühlenkiez in Berlin Pankow.

Der wöchentliche Termin sollte für die Projektzusammenarbeit im Rahmen von Peer<sup>3</sup> eine vertrauensvolle Basis bilden, auf welcher die drei Kooperationspartner gemeinsam die medienpädagogischen Zielsetzungen des Projekts evaluieren und weiterentwickeln konnten.

Grundsätzlich handelte es sich bei der Medien-AG um ein niedrigschwelliges Bildungsangebot, für das sich die Schüler bereits zu Schuljahresbeginn entschieden hatten, und welches mit der Förderung durch Peer<sup>3</sup> zu einem kreativen medialen Experimentierraum ausgebaut werden konnte. An den ca. 10 Terminen á 90 Minuten versuchten die Medienpädagog\_innen des Medienkompetenzzentrums Pankow und die Kolleg\_innen vom Sozialen Netzwerk „melmao“ die Kids in das Themenfeld „Soziale Netzwerke“ einzuführen. Dabei ging es zunächst um das Kennenlernen der Gruppe durch die Pädagog\_innen bzw. des Teams durch die anwesenden Kinder, um über das Mediennutzungsverhalten (Lieblingsmedien, Lieblingswebsites, Medienbiografie, Nutzungsdauer) in einen ersten thematischen Austausch zu treten. An weiteren Workshopterminen versuchten wir gemeinsam herauszufinden, was sich hinter einem Sozialen Netzwerk verbirgt, wie diese Netzwerke im Internet funktionieren und was Kinder und Jugendliche dort tun können. Hier wurde ein starker Bezug zum Kooperationspartner „melmao“ hergestellt, dessen Mitarbeiter\_innen als Experten in die Thematik mit einstiegen und aus ihren Erfahrungen mit der Konzeption und Programmierung einer komplexen Community-Software berichten konnten. Bis zu diesem Punkt hielt sich der Einsatz von digitalen Medien in Grenzen, d.h. wir arbeiteten ausschließlich mit kreativen Methoden zum Teambuilding, schafften spielerische Diskussionsanreize oder verwendeten klassische Moderationsformen und Materialien (Brainstorming, Quiz, Mindmaps, Plakaterstellung, Wollknäuelspiel usw.) um ein Gefühl für die Affinität der Kinder zum Thema festzustellen. Bereits nach den ersten drei Terminen zeigte sich, dass das Lerntempo - in starker Abhängigkeit von der Dynamik in der Gruppe, ihrer Disziplin und Aufmerksamkeitsfähigkeit, als eher langsam einzuschätzen war. In unserer weiteren Workshopplanung wurde deshalb mehr Zeit für die Praxisphasen eingeplant und zudem der Komplexitätsgrad der Übungen etwas vereinfacht. Zudem wurden die Bearbeitung der Inhalte und Themenwahl immer wieder mit der Gruppe rückgekoppelt und die Wünsche (z.B. über Gewalt in Computerspielen zu diskutieren) berücksichtigt, insofern als das der Ablauf der Praxisworkshops an diese angepasst wurde.

2. Gegenüber der ersten Maßnahme stellt das **Mediacamp** ein außerschulisches Angebot dar. Es wurde als kostenfreie Ferienfahrt in den Berliner Winterferien 2014 für alle interessierten Kinder der Schule bzw. benachbarter Grundschulen angeboten. Im Rahmen dieses „Winterferienmediencamps“ begaben sich die Kinder vier Tage lang, von Sozial- und Medienpädagog\_innen begleitet, in verschiedene Medienworkshops und probierten sich vor allem im kreativen und kritischen Umgang mit digitalen Medien aus. Da es sich um ein Modellprojekt zur Erprobung von methodischen Ansätzen in der Peer-Arbeit handelt, lag der Fokus des Mediacamps auf gruppenbezogenen Lernprozessen in informeller Atmosphäre. Dabei spielten der gewählte außerschulische Bildungsort (Jugendherberge am Wannensee > viel Freiraum im Haus und Natur in unmittelbarer Umgebung) und die Gestaltung der Lernräume (nicht die Technik, sondern die Kreativität steht im Vordergrund) eine wichtige Rolle, da die Workshops stark von der Motivation

und Beteiligung der Kinder abhingen. Neben den intensiven medienpraktischen Workshopphasen, in denen die Kinder unter anderem Computerspiele, Trickfilme, Weblogs erstellten und sich kritisch mit Smartphone-Apps, Datenschutz und der Privatsphäre im Internet auseinandersetzten, kamen dabei vor allem auch spiel- und erlebnispädagogische Methoden (Geocaching, Gruppenspiele usw.) zum Einsatz

### **Exemplarischer Ablaufplan der Projektwoche der „Netkids Pankow“**

(Workshopzeiten Mo-Do: 1. Block 10-12 Uhr, 2. Block: 14-16 Uhr, 3. Block: 16.30 – 18 Uhr)

**Mo (3.2.)** Anreise und Workshop 1: „Geocaching“ (Tour um den Wannensee);  
abends: Filmabend

**Di (4.2.)** Workshop 2: „Maskenbau (Mein Profil im Netz) und Erstellung eines Weblogs“ und Workshop 3: „Bau dein eigenes Computerspiel (Creative Gaming mit Kodu)“; abends: Spielen der selbstgemachten Computerspiele / freies Spielen

**Mi (5.2.)** Workshop 4: „Trickfilm zum Thema Cyber-Mobbing“ oder Workshop 5: „Videoclip zum Thema Datenschutz“; abends: Surfen im Netz / Chancen und Risiken von Sozialen Netzwerken diskutieren

**Do (6.2.)** Abschlussworkshop und Ergebnispräsentation (Filme, Blogs usw.), Planung der P2P-Aktivitäten

Die Detailplanung kann in der begleitenden Excel-Tabelle eingesehen werden.

Das Mediacamp war ein Erfolg – in erster Linie natürlich für die Kinder, die einige Tage ihre Freizeit ohne ihre Eltern verbringen und sich mit Medien ausprobieren konnten, aber auch für uns Medienpädagog\_innen, die erleben durften, wie die oberflächliche Faszination für Technik und der Alltagsgebrauch digitaler Medien mit jedem Workshopangebot der Begeisterung für eine kreative Mediennutzung wichen. Um dieses Ziel zu erreichen war, wie bereits in der Medien-AG festgestellt, ein erhöhter Einsatz von Ressourcen notwendig. Als Schlussfolgerung für die P2P-Arbeit mit benachteiligten Zielgruppen lassen sich auch hier wieder folgende Punkte zusammenfassen:

um eine 24-stündige Begleitung/Betreuung zu ermöglichen sollte ein pädagogischer Betreuungsschlüssel von mindestens 1 zu 4 gewährleistet werden können

- jedes inhaltliche Workshopangebot sollte von mindestens zwei Teamern begleitet werden, die entsprechende sozial- und/oder medienpädagogische Qualifikationen haben
- die inhaltliche Gestaltung muss methodisch vielfältig - mit besonders vielen Praxisphasen (im Vergleich zum theoretischen Anteil) und viel Freiraum zum Ausprobieren, aber auch entsprechenden Pausen für die Kinder, geplant werden
- um so jünger die Kinder sind, um so mehr Fürsorge außerhalb der Projektzeiten, aber auch für die Begleitung im Projektkontext ist notwendig

### **Schwerpunktthema Soziale Netzwerke**

Wie bereits beschrieben war die Mitgestaltung der Neuentwicklung der Kern unseres Projekts. Alle Aktionen waren demnach direkt oder indirekt.

## **Peer-to-Peer-Involvement**

Ein wesentlicher Bestandteil von peer<sup>3</sup> ist der Peer-to-Peer-Ansatz, der sich dadurch auszeichnet, dass Jugendliche aktiv in die Gestaltung von Aktivitäten für ihre Peers einbezogen und beteiligt werden. Beschreibt bitte, inwieweit diesem Ansatz Rechnung getragen wurde, wo es positive Erfahrungen gab oder sich Herausforderungen gezeigt haben. Gerade für diesen Punkt kann es hilfreich sein, ihn gemeinsam mit den TeamerInnen zu erarbeiten.

Generell würden wir aus den Erfahrungen unseres Projekts heraus die These formulieren, dass Peer-to-Peer Arbeit mit benachteiligten Kindern und Jugendlichen zumindest in der Anlaufphase komplizierter umzusetzen ist und von pädagogischer Seite mehr Zeit und Flexibilität eingeplant werden müssen. Wie bereits erwähnt ist zudem das Verhältnis von Theorie und Praxis gut abzuwägen und spielerische und kreative Methoden unabdingbar.

Da unsere Teilnehmer\_innen relativ jung sind, war es zunächst unser Ziel alle Kinder zu einem kritischen und selbstbestimmten Umgang mit unterschiedlichsten Medien zu befähigen. Die Themenauswahl für die angebotenen medienpädagogischen Workshops wurde bewusst breit gefächert, um allen Kindern einen Einstieg / Anknüpfungspunkt für die weitere kreative Arbeit zu bieten und um ihnen zu helfen, ihre Stärken in einem bestimmten Themenfeld zu finden. Die Teilnehmer\_innen lernen in non-formalen Workshopsituationen und unterstützten sich bei Fragen und Problemen, z.B. beim Gamedesign mit Kodu oder der Erstellung eines Blogs mit blogger.com, immer öfter auch gegenseitig. Ein leichter P2P-Effekt ist also zu beobachten, jedoch würden wir diese Helfen noch nicht als bewusst ausgeübte Peer-Edukation definieren, sondern eher als dialogisches Unterstützungsangebot. Das Ziel die individuelle Peerfunktion unserer teilnehmenden Kinder zu verstetigen oder schrittweise zu professionalisieren, konnten wir im Rahmen der Projektlaufzeit leider nicht umsetzen. Aber zumindest ein Teil der Kinder ist bereit, diese Verantwortung freiwillig zu übernehmen und anderen Mitschüler\_innen ehrenamtlich bei Problemen im Umgang mit digitalen Medien, insbesondere Sozialen Netzwerken, zu helfen. Wir versuchen diese Möglichkeit durch eine Weiterbegleitung der Schüler\_innen umzusetzen.

## **Tipps & Tricks**

### **Positive Erfahrungen**

Insbesondere die Teilnahme am Mediacamp war für die beteiligten Kinder ein unglaublicher Gewinn an Souveränität im Umgang mit den alltäglichen Risiken der Medienwelt. Aber vor allem erhielten und nutzten sie die Vielzahl an Anregungen und praktischen Tipps zur kreativen Mediennutzung wie z.B. dem Erstellen von Videos und Trickfilmen, Gamedesign und Blogging. Sie erhielten einen neuen Blick auf ihre alltägliche Mediennutzung (Smartphones, Games und Internet), stärkten ihr Medienwissen (z.B. zum Internet, Datenschutz, Urheberrecht usw.) und erfuhren wie einfach und praktisch das von und miteinander Lernen in Peer-to-Peer Kontexten haben kann. Aber auch informelle soziale Kompetenzen wurden durch die kleine „Klassenfahrt“ gefördert. Obwohl der Betreuungsaufwand enorm und unsere medienpädagogische Methodenvielfalt auf viele Bewährungsproben gestellt wurde, sind wir mit dem Projektverlauf völlig zufrieden und möchten die Arbeit mit ähnlichen Formaten, aber vor allen auch mit der Zielgruppe fortsetzen. In der Rückbetrachtung sind wir froh gerade mit unseren „schwierigen“ Kindern mit einer eher schwach ausgeprägten Medienkompetenz, gearbeitet haben zu können. Wir hatten die Chance frühzeitig im Projektverlauf auch den Vergleich zu Kindern aus bildungsstarken Familien heranziehen zu können und konnten so die Wirksamkeit unser Projektarbeit abschätzen bzw. flexibel auf die Bedürfnisse der Gruppe im Prozess eingehen. Die Medienarbeit mit benachteiligten Kindern und Jugendlichen im Kontext von P2P-Projekten braucht definitiv mehr Zeit, Ressourcen und Empathie auf Seiten der Pädagog\_innen. Aber unser Projekt führt vor Augen, dass diese hohen Anforderungen mit einer enormen Wirksamkeit belohnt werden und die Kinder sowohl verantwortungsvoller als auch kreativer mit neuen Medien umgehen. Zudem zeigten sich die Eltern der Kinder in der Projektauswertung im Rahmen eines

Elternabends sehr dankbar und fühlten sich in ihrer Medienerziehungskompetenz gestärkt.

### **Schwierigkeiten und Grenzen**

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Projekt einen anderen Ausgang, als in der Konzeption vorgesehen, genommen hat. Die Zeit war letztlich zu knapp, um das Ziel, das Training der Kids zur Peer-Edukatoren\_innen bzw. Social Media Guides abzuschließen. Zum anderen konnten die Kinder nur indirekt Einfluss auf die Entwicklung des Sozialen Netzwerks für Kinder „melmao“ nehmen, da geeignete Formate zum Transfer ihrer Ideen in die wirtschaftlich ausgerichtete Entwicklung eines Softwareprodukts nur ansatzweise von uns erarbeitet werden konnten. Hier eine kurze Zusammenfassung aus Sicht von „melmao“:

Unser Anspruch war es, die bekannten User Research und Usability Review Prozesse in den Kontext von Medienpädagogischer Arbeit zu setzen. Die Teilnehmer sollten gemeinsam mit euch zum Thema "sicherer Umgang mit sozialen Netzwerken" geschult werden, wiederum Ansprüche an unser Produkt formulieren und die Umsetzung dieser Ansprüche auch vorgelegt bekommen um Feedback zu geben.

Da unsere Teilnehmer es erfordert haben, dass der Punkt "Schulung" massiv ausgeweitet werden musste, kam es leider kaum zum eigentlichen Kern unseres Anspruchs an das Projekt. Dennoch konnten wir viel Positives aus der gemeinsamen Arbeit ziehen. Eure Workshops haben uns einen sehr tiefen Einblick in die Mediennutzung von Kindern gegeben!

Kern des Projektes sollte es ja sein, dass die Kinder sich als mündige Nutzer verstehen, die Anforderungen stellen dürfen und sollen, die wiederum von uns umgesetzt werden. Ein großes Problem aus unserer Sicht war da natürlich das "Kommerzverbot" im Projektkontext, unter das wir als GmbH mit einem kommerziellen Endprodukt natürlich zählen. Auch die Ablehnung von Schulen war oft spürbar groß. Aus meiner Sicht gilt da: "Wer kein Pädagoge ist, kann nichts Gutes mit den Kindern im Schilde führen." - Das ist sehr schade und unterschätzt denke ich das Potential das dem Bildungssektor in der freien Wirtschaft zur Verfügung stünde.

### **Varianten, Erweiterungen, Modulationen**

In Rückblick auf unser Projekt „Netkids Pankow“ hat sich vor allem die Form des Mediacamps bewährt. Diese Form, beispielsweise als Ferienfahrt mit Übernachtungsmöglichkeit, ermöglicht einen engen sozialen Kontakt zu den Teilnehmer\_innen und den Aufbau von Vertrauen und Teamgeist innerhalb der Gruppe. Die sozialpädagogische Beziehungsarbeit und der Kontakt zu den Teilnehmer\_innen ist für das Gelingen jedes medienpädagogischen Workshops elementar. Eine Möglichkeit zur Verbesserung der Ergebnisse wäre demnach die Stärkung von sozialpädagogischen Anteilen und gruppenbezogenen Prozessen (z.B. durch weitere freizeitpädagogische Angebote) vor und eventuell auch nach der eigentlichen Projektphase. Des Weiteren sollten die einzelnen Workshopangebote zeitlich flexibler gestaltet werden können, damit die Kinder eigene Projekte verwirklichen können und tiefer sich mit inhaltlichen Fragen auseinandersetzen können. Im Idealfall sollte diese Vertiefung mit dem Input von Expert\_innen – insbesondere anderen Kindern und Jugendlichen die sich als Peer-Edukatoren verstehen – unterstützt werden.

### **Materialien und Medienprodukte**

Präventionsclips:

1. Video zum Thema Handydiebstahl / Datenschutz > [http://youtu.be/UqtxLYoF\\_WY](http://youtu.be/UqtxLYoF_WY)
2. Trickfilm zum Thema Cyber-Mobbing > <http://youtu.be/VbsDDssnxFM>

Projektvorstellung: <http://padlet.com/wall/bb210tggwk>

Roadmap:

[http://www.tiki-toki.com/timeline/entry/200758/Roadmap-Netkids-Pankow/#vars!date=2013-12-24\\_09:42:24](http://www.tiki-toki.com/timeline/entry/200758/Roadmap-Netkids-Pankow/#vars!date=2013-12-24_09:42:24)

Abschlussprezi:

[http://prezi.com/wiirdp-d7obn/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy](http://prezi.com/wiirdp-d7obn/?utm_campaign=share&utm_medium=copy)

**Steckbrief**

Name: Julian Kulasza

Institution: mezen – Medienkompetenzzentrum Pankow

E-Mail-Adresse: [kulasza@wetek.de](mailto:kulasza@wetek.de)

Homepage: [www.mezen-berlin.de](http://www.mezen-berlin.de)