

Teilnehmer:

Martin Drescher	KCH Zwicke
René Spindler	JC UFO
Karol Koska	ASP Wildhüterweg
Necati Manap	Stadtvilla Global
Ines Veits	IKEZ Am Tower
Susanne Gross	Mädchenzentrum Szenenwechsel
Frauke Boetcher	JKW Grenzallee
Andreas Einberger	Jug FS
Uwe Grigull	JC Feuerwache, KCH Sternschnuppe
Eva Lischke	FS 3.1
Karin Heufelder	Familieninfobüro

Top 1) Online Jugendarbeit in Neukölln (und Termin nächste AG)

➔ **Wurde auf die nächste AG verschoben!**

Das nächste Treffen ist am **13. August 11:30 Uhr** im Mädchenzentrum Szenenwechsel

Themen / Fragen

- ³⁵/₁₇ Jugendeinrichtungen im Netz
- ³⁵/₁₇ Jugendprojekte im netz
- ³⁵/₁₇ Fußball-Pädagogische Arbeit auf Facebook
- ³⁵/₁₇ Wie verändert sich Jugendarbeit durch web 2.0
- ³⁵/₁₇ Was gehört zur Online-Jugendarbeit

Ziel: Minifragebogen entwickeln, um Stand in Neukölln abzufragen;

Hintergrund: Studie des Jugendnetz-Berlin zur Online-Jugendarbeit sowie 2 weitere Studien

siehe http://jugendnetz-berlin.de/ger/profiwissen/internet/online_jugendarbeit.php?navanchor=1010325&navanchor=1010325

Zu 2. Aktuelle Medienprojekte

Top 2.a+b Aktuelle Medienprojekte über die Programm Jugendarbeit an Schule und Craft 2.0 / SAP

Frauke Boetcher berichtet: Von Oktober 2010 bis Ende April 2012 wurden bisher 29 mehrwöchige Kurse und 21 Tagesworkshops zwischen sieben Kinder- und Jugendeinrichtungen und 14 Schulen durchgeführt. 566 Kinder- und Jugendliche haben an den Projektkursen oder Tagesworkshops teilgenommen. Das Projekt „Jugendmedienarbeit an Schulen“ läuft vorerst weiter bis Dezember 2012 und soll in 2013 fortgesetzt werden. Die Kurse zum Net-comp@ss finden im Rahmen einer Kooperation zwischen verschiedenen Neuköllner Kinder- und Jugendeinrichtungen, Jugendamt Neukölln, mehreren Schulen, Netzwerk-Zukunft e.V. und der AG comp@ss-Berlin statt. Finanziert werden sie durch das Landesprogramm „Jugendarbeit an Schulen“ und je 20% von den Bereichen Schule und Jugend.

Projektbeispiele:

Projekt Spurensucher (Uwe/Feuerwache) war ein Zeitungsprojekt mit der Alfred Nobel Schule. Es wurden dabei die Bildbearbeitung und der Internet comp@ss erreicht;

Wildhüterweg macht viel mit der Korczack-Schule (Teamer Jörg und Daiusz)

³⁵/₁₇ Wir sind Macher und nicht nur Konsumenten! HÖR MAL Die Hortreporter 16.-27. April 2012 (Grenzallee)

³⁵/₁₇ Zwischen Turnhalle, Laufsteg und Desktop - Die ersten 5 Projektstage im Rahmen von Craft 2.0 durchgeführt! (Ines/ AM Tower)

³⁵/₁₇ Die Stadtvilla Global hat 2012 bereits ein Projekt mit der Walter Gropius Schule eine „Foto-Vampir-Love-Story“ entwickelt. Es wurde viele Fototechniken ausprobiert, und am Ende wurden 7 Zertifikate Bildbearbeitung comp@ss for You vergeben.

³⁵₁₇ Liebes Netz: "Meins,Deins, Unsers"

³⁵₁₇ Viele Tagesworkshops gegen Cybermobbing

Im Rahmen des Projekts craft 2.0 gibt es inzwischen auch erste Online-Dokumentationen auf der Netzwerk-Zukunft Seite ; Die 3 obigen Projekte wurden eingestellt mit Projektergebnissen.

Link: <http://www.netzwerk-zukunft.de/index.php/craft-20.html>

Fazit : Beide Programme wurden super angenommen und haben die Zusammenarbeit mit den Schulen sehr befördert. Wenn es um Kofinanzierung durch die Schulen geht, läuft dies zum Teil sehr gut (Korczak-Schule/Nobelschule) geht, bei anderen ist dies noch schwierig. Manche Schulen bringen mehr Geld auf, sodass damit andere Schulen kompensiert werden können.

Hinweis/Bitte: Sollten Projekte auf Einrichtungshompages bereits dokumentiert sein, bitte links an mich senden, damit wir diese verlinken können!

Vorabinfor Weiterfinanzierung des Programms: Das Programm Jugendarbeit an Schulen (Projekt comp@ss und Cybermobbing-Workshops) wird weiter finanziert, Interessenten für Kurse / Workshops melden sich **im Anschluss an die nächste Medien AG am 13. August von 13.15 bis 14:00** im Szenenwechsel bei Frauke Boetcher und mir.

Top 2 c: Was läuft sonst noch zur Zeit in den Einrichtungen an Medienbildung? (Alle berichten)

Susanne / Eva (**Medienkompetenzzentrum und Fachsteuerung**):

Zusätzlich wurden Cybermobbing Seminare für Eltern, Lehrer und Schüler über das Gewaltpräventionsprogramm der Landeskommission gegen Gewalt in Kooperation mit den Medienkompetenzzentren finanziert. . Hiervon werden viele über das Jugendrechtshaus Wutzkyallee und das Szenenwechsel organisiert / abgehalten.

Susanne: Das **Mädchenzentrum Szenenwechsel** will im 2. Halbjahr 2012 mit der Regenbogen Schule ein Projekt Cybermobbing und „Was kann man mit Handys machen?“ veranstalten. Dazu müssen die Lehrer den letzten Ferientag zur Fortbildung nutzen.

Uwe: Der **JC Feuerwache** macht Hip Hop an Schulen, das Tonstudio wird noch aufgerüstet.

Karol: **ASP Wildhüterweg** macht eine neue Facebook Seite. Es wird überlegt, wie weit die Jugendlichen an der Pflege und Öffentlichkeitsarbeit beteiligt werden können.

Necati: **Stadtvilla Global** macht in den Sommerferien 2 Wochen Videocamp und 3 Wochen Sommerschule. Da die Gropiusstadt 50 Jahre wird, werde man viel mit Medien zusammenarbeiten. Es soll zum Beispiel eine Hausradio mit 30 Minuten Programm im offenen Bereich geben. Dazu müssen Texte erstellt werden. Dann wird eine Gruppe eine Zeitung machen und diese dann online stellen.

Die Stadtvilla Global hatte anlässlich des Berliner Kinder- und Jugendfilmfestival im April 2012 4 Tage ein Talente Campus veranstaltet. Dabei trafen sich 25 Jugendliche um 40 Filme einzureichen. Davon wurden 13 – 15 nominiert, die dann vor etwa 200 Leuten im Kino gezeigt wurden. Das war viel Arbeit und somit kann dieses Angebot nicht jedes Jahr gemacht werden.

Rene: **JC UFO** kann aus Personalmangel leider nur den Grundbetrieb aufrecht erhalten.

Martin: **KCH Zwicke** ähnlich, hat auch wenig Personal.

Frauke: Das **JKW Grenzallee** macht Medien Arbeit viel auch mit Jugendlichen Romas. Mit der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung wurde in den Osterferien ein Filmprojekt „Lebenswelten und Konsum“ abgeschlossen.

Jetzt soll ein C.R.A.F.T. Video über die Deutsch/französische Freundschaft gedreht werden.

KCH Dammweg hat an jedem ersten Freitag im Monat von 16.00 – 18.00 Uhr eine Computersprechstunde zu folgenden Themen: Abfallen, Bezahlsseiten im Internet, Social Communitys wie Facebook, Twitter, My Space, Ebay, Lernseiten und Onlinespiele

Zu 3. Berliner Medienszene:

a) Infos von der LAG Medien

Andreas Einberger berichtet:

LAG-Medien setzt sich derzeit sehr dafür ein, dass die immer **kleinteiligere Förderlandschaft** in der Medienarbeit verändert wird. Es sollte im Jahr lieber einen „großen Topf“ geben, den dann alle kennen und aus dem alle beantragen können. Hierzu soll **ein runder Tisch am 26./27. September 2012 im Abgeordneten Haus** stattfinden: LAG Medien, Jugendnetz inklusive der Stiftungen angefragt, Senatsverwaltung für Jugend und Kultur, GMK, AG comp@ss und andere aus der Medienszene sowie Vertreter der Parteien. Eine verstärkte comp@ss Förderung wird von der LAG für wichtig gehalten.

Tipp: Unter www.stifter-helfen.de kann man günstige Soft- und Hardware bestellen, z.B. über Netzwerk Zukunft.

b) Smartphone-Pädagogik –Geocaching und Augmented Reality

Next Media / LAG: Geocaching und Augmented Reality (erweiterte Realität) Projekt geplant; Es geht um Experimente mit der Nutzung von Geokoordinaten und Perspektiverkennungsfunktionen für die Jugendarbeit. Hier gibt es viele Ideen, wie man das für die Jugendarbeit einsetzen kann. Im Sommer ist ein 3 Tage Workshop mit großem Camp betreffs Geocaching geplant. Im Herbst soll es dazu einen Fachtag geben.

Smartphonesrallyes, Apps und Geocaching werden inzwischen in mehreren Jugendeinrichtungen genutzt. Verbreitet ist das Spiel Mister X, erste Erfahrungen werden aber auch mit **Netzstadtspielen**, die von den Schülern oder Jugendlichen selbst entwickelt werden, gemacht. Dazu werden Smartphones gebraucht.

Links zu modernen Anwendungen:

Mister X-Mobile unter <http://misterx.gamesload.de/> -

Aurasma Lite, - funktioniert so ähnlich **QR-Codes**, arbeitet aber Visuell; man kann hinter bestimmte Logos ganze Zusatzinfos oder videofilme legen, die dann mit dem Handy über das Bild abgerufen werden. <http://www.androidpit.de/de/android/market/apps/app/com.aurasma.aurasma/Aurasma-Lite>

Tidy city vom Fraunhofer FIT: Ortsbasiertes Spiel für Android-Geräte, in dem verschiedene Rätsel in der näheren Umgebung gelöst werden / Netzstadtspiel- Es bietet die Möglichkeit produktiver Medienarbeit, indem eigene Ziele eingegeben werden und mit Aufgaben, die es zu lösen gilt, verknüpft werden) <http://totem.fit.fraunhofer.de/tidycity/>

Die Technik steckt noch etwas in den „Kinderschuhen“, aber es gibt immer mehr Projekte in der Berliner Jugendarbeit, die diese oder ähnliche Applikationen nutzen. (z.B. Feuerwache spielt mister X; Szenenwechsel hat mit Regenbogenschule Stadtrallye genutzt). Es gibt auch Projekte, die Smartphones für solche Spiele verleihen, falls die Jugendlichen nicht genug selber haben.

c) Berliner Topthemen für das Jugendnetz-Berlin ab 2012:

1. **Mediensucht:** Jugendmedienschutz und Sucht-Prophylaxe
2. **Medienkritik:** Was sind Formate im Reality-TV, TV Konsum und PC-Nutzung. Wie geht man damit um?
3. **E-Partizipation:** Chancen des Web2.0, („Piraten-Phaenomen und E-Partizipation „ Liquid Democracy“-Debatte)-> Erfahrungen: Einfache Abstimmungstools wie über doodle.ch oder facebook-groups sind stark begrenzt, alles oft zu kompliziert;

Diskussion: Medienthemen, die wir in Neukölln zudem für sehr wichtig halten, bzw. die uns stark betreffen sind

³⁵₁₇ **Schichtspezifisches Nutzungsverhalten:** Viele konsumieren nur noch das Internet, auch Kinder sind schon sehr viel und sehr lange im Netz unterwegs. Stichworte „Digital Divide“ /“ Information Poor – Information Rich“

³⁵₁₇ **Inclusion** – Teilhabe aller, auch von bildungsfernen oder körperlich benachteiligten Kindern- und Jugendlichen an den produktiven Möglichkeiten des Web 2.0

³⁵
¹⁷ **Medienarbeit mit Eltern**

³⁵
¹⁷ **Web 2.0** – Umgang mit Communities, Datenschutz und Verhinderung von Cybermobbing

³⁵
¹⁷ **Mobile Anwendungen:** Wie diese einsetzen in der und für die Jugendarbeit

c) Stand Lehrplan Medienbildung

Es gibt es noch keine Einigung in Berlin. In die Medienbildung sollte auch Elternarbeit mit 2 x 3 Stunden einfließen.

e) comp@ss-News

Seepferdchen und comp@ss in Konkurrenz?

Susanne Gross – Meko berichtet dass einige Schulen den Eindruck haben, sich zwischen comp@ss Medienführerschein und dem Internet Seepferdchen entscheiden zu müssen, die Schulverwaltung gäbe sonst keine Sonderförderung aus dem **Förderprogramm für Smartboards**.

Lösung: Das ist kein Problem: junior-comp@ss – seepferdchen – Net-comp@ss passen wunderbar zusammen. Lehrer/innen machen mit den Klassen das Seepferdchen gerne online. Die Kids lernen gleichzeitig etwas über das Internet und die Seiten sind kindgerecht aufgebaut.

Lösung: diese Seiten nutzen wir auch für den Net-comp@ss. Das ist aber ein von vielen Methoden.

Demnächst gibt es zum Thema Kooperation Schule – Jugend in bezug auf den Medienführerschein mehr auf den Seiten von comp@ss- im Menü-Bereich comp@ss und Schule. Eine AG wird die Seite bis Ende des Sommers aufpeppen, Materialien zum Transfer zwischen den Zertifikaten einstellen und Hinweisblätter für die Umsatz des comp@ss in verschiedenen Klassenstufen veröffentlichen.

Gängige Grunschulplattformen wie Primolo und Antolin werden ebenfalls eingebaut.

www.compass-berlin.de

comp@ss Module: Es gibt neue oder aktualisierte Module, die bereits abgestimmt sind und im Downloadbereich von comp@ss –Menüpunkt Teilnahmebögen abrufbar sind:

- a) **Das Anti- Cybermobbing Modul**
- b) **Der aktualisierte Net-comp@ss**
- c) **Das Modul Web 2.0** (wurde von München entwickelt)

f) IT-Sicherheits -Konzept der Einrichtungen

Das IT-Konzept ist fast überall umgesetzt. Das Filtertool bewährt sich; fehlende Mitarbeiter und Honorar-Mittelkürzungen führen zu Engpässen in Angeboten aktiver Medienarbeit und schlicht auch in der der Aufsicht; so kommt die „Filteroffensive“ zur rechten Zeit, um dies zumindest etwas abzufedern. Derzeit ist erschreckend, wie viel Filternotwendigkeit z.B. in versuchten Abrufe von Pornoseiten und Bit-Torrentanwendungen.

Um auf dem Laufenden zu bleiben sollte es 1-mal im Halbjahr die Umsetzung und mögliche Probleme überprüft werden. Bei Fragen bitte an Andreas Einberger wenden. andreas.einberger@neukoelln-jugend.de

g) Randnotiz: Charité-Studie: Computer-Spieler haben mehr Gehirn

<http://www.rp-online.de/digitales/games/computer-spieler-haben-mehr-gehirn-1.2586702>

Bei einer europaweiten Untersuchung über das Suchtverhalten von Jugendlichen haben Wissenschaftler der Berliner Charité sensationelle Entdeckungen gemacht: Die Forscher der Psychiatrischen Universitätsklinik der Charité fanden heraus, dass moderate Computer-Vielspieler nicht nur über mehr lokales Hirnvolumen, sondern auch über mehr Hirnrinde verfügen

Protokoll: Karin Heufelder / überarbeitet: Eva Lischke