



# Heldenreise mit Floß und Netbook

GPS-ABENTEUERTOUR FÜR COMPUTERBEGEISTERTE JUNGS



**Von Heiko Walter** *Im Auftrag eines starken Wikingers, unterwegs durch Matsch und Dickicht, in geheimnisvolle Höhlen und auf reißenden Flüssen – solch aufregende Abenteuer erleben Kinder und Pubertierende heute meist nur in virtuellen Welten. In einem Wochenendprojekt des jfc Medienzentrum und dem Spielraum-Institut wurde die Faszination an den Games aufgegriffen und aus Spiel Wirklichkeit: 10- bis 15-jährige Jung machten wie moderne Wikinger mit GPS, Handy und Kamera spannende Erfahrungen in der realen Welt, waren also digital und draußen.*

„Geocaching“ hat sich in den letzten Jahren als Freizeitaktivität zu einem enormen Trend entwickelt. Mittlerweile gibt es nahezu überall auf der Welt Verstecke, die mittels GPS-Empfänger gefunden werden können. Diese digitale Form der Schnitzeljagd findet zunehmend auch Einsatz in der pädagogischen Arbeit, lassen sich doch in GPS basierten Spielaktionen vielfältige Lerninhalte zu einem handlungs- und erlebnisorientierten Veranstaltungsangebot bündeln. Die Förderung der Medienkompetenz war das Ziel des hier vorgestellten GPS gestützten Projektes, das das jfc Medienzentrum 2010 in Kooperation mit dem Spielraum-Institut zur Förderung von Medienkompetenz der Fachhochschule Köln entwickelt und umgesetzt hat. Spielraum übernahm die Konzeption der Genderspekte, das jfc Medienzentrum die Planung und Konzeption der erlebnis- und medienpädagogischen Elemente, wobei hier auf die Erfahrungen mit erlebnispädagogischer Medienarbeit im landesweiten Modellprojektes „Digital und Draußen“ (2007) zurückgegriffen werden konnte.

## AM ANFANG STAND DAS THEMA

Teilnehmer des Abenteuer-Wochenendes waren männliche „Computerintensivnutzer“ ab zehn Jahren, also Vielspieler mit einer durchschnittlichen

Spielzeit von mindestens zwei bis drei Stunden pro Tag, die in ihrer Lebenswirklichkeit angesprochen werden sollten. Es ging darum, die Motive der Jungs für das exzessive Spielen von „Shooter“- und „Action Adventure“-Computerspielen heraus zu finden, um anschließend mit ihnen zu erörtern, was die Jungen denn tatsächlich in ihrer Freizeit erleben wollen. Bei der Konzeption wurde darauf geachtet, dass die Teilnehmern im Verlauf des Wochenendes niemals den Eindruck erhielten, man wolle sie durch pädagogisierende Maßnahmen vom Computerspielen abgehalten. Unser Ziel war vielmehr ein attraktives und erlebnisorientiertes Angebot zu gestalten, an dem die Jungs die realen und virtuellen Erlebnisse des Wochenendes für sich selbst neu gewichten konnten. Im Konzept wurden folgende Ziele benannt:

- Erlebnis sinnlicher Erfahrungen
- Reflexion von Grenzerfahrungen
- Reflexion von Rollen und Identität unter geschlechtsspezifischer Sicht
- Reflexion von virtuellen und realen Spielerlebnissen
- Analyse des Mediennutzungsverhalten



## WIE DIE WIKINGER

Bei der Konzeption eines Geocaching-Angebotes verwenden ich gerne eine Art Drehbuch, um mit den Teilnehmern eine gemeinsame Handlungsebene zu schaffen. Aufbauend auf einer ersten Drehbuchidee entwickeln sich dann im Verlauf der weiteren Spielplanung die geeigneten Aufgaben und Einheiten. Daneben bestimmen natürlich die Zielgruppe und das Gelände vor Ort den Ablauf der Aktion.

Ort der Wochenendveranstaltung war die Jugendbildungsstätte Berchum in Hagen (Westfalen), da das Umfeld der Jugendherberge einige interessante geografische Besonderheiten bietet, die wir in den Spielverlauf einbauen konnten. So gibt es neben großen Waldgebieten in unmittelbarer Umgebung noch einen Fluss und eine Höhle.

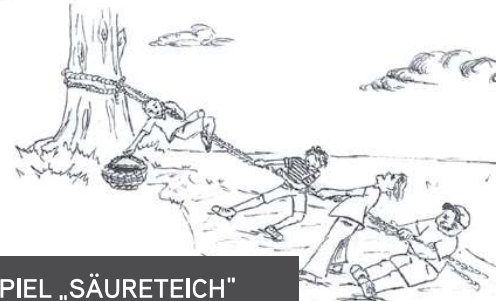
Die Geschichte des „Drehbuchs“ in diesem Projekt stammt aus der Wikingerzeit und wurde den Jungen am ersten Abend vorgestellt. Die Heldenreise konnte beginnen.

*Erik der Wikinger kommt im Jahre 1065 mit seinem kleinen Gefolge – seiner Frau Alienor und seinen beiden Kindern Olaf und Siglinde, seinem Diener Hermann und dem Angelsachsen Cedric – in Britannien an. Es ist ein paar Jahre her, dass William, der Eroberer, Britannien erobert hat, und der Friede will sich in diesen Zeiten nicht einfinden.*

*Für den Wikinger bietet dies die Chance, sich beim König als Vasallen zu verpflichten. Erik ist in seiner Heimat der Thronfolger eines großen Anführers, in Britannien vergleichbar mit einem großen Earl. Sein Vater, Jarl of Hoolgards, war ein enger Freund und Berater von Erik VIII, dem siegesfrohen König der Svear. Leider hatte sich Erik, der Wikinger auf seinen Zügen ohne die Zustimmung des Vaters mit Alienor vermählt. Die Heirat mit Alienor aus dem Hause der Montgomery, hohe Vertreter des Normannischen Adels, führt zum Zerwürfnis zwischen Vater und Sohn. Erik sieht einzig eine Chance, nämlich die Flucht nach Süden, bis sein Vater ihm irgendwann verzeiht.*

*In seiner Zeit in der Normandie hat Erik schon Herzog William von der Normandie, den jetzigen König von Britannien kennengelernt. Er hat die Hoffnung, sich dem König als Vasall anzubieten. Da er außer seinem kleinen Gefolge und ein paar Goldstücke nicht viel zu bieten hat, hat er die Idee, dass sich mit seinem Charme und seiner Stärke ein paar Rekruten anwerben lassen. Er sucht also freiwillige junge Männer, die sich Ruhm und Ehre verdienen wollen. Als Preis hat Erik Steine der Weisheit anzubieten. Die hat er durch die Gunst einer Magierin gewonnen, die ihm für wahres Heldentum die Steine der Weisheit geben will. Weiterhin muss er seine Rekruten zum Baum der Weisheit führen. Wenn die Helden und Rekruten alle Prüfungen erfolgreich absolvieren, wird William den Treueid abnehmen und er kann seine Soldaten reich entlohnen und es wird ihnen an nichts mehr fehlen.*

Nach der Einführung erhielten die Teilnehmer ihre erste erlebnispädagogische Aufgabe. Erik, der Wikinger, prüfte, ob diese Jungenhorde überhaupt in der Lage war, ein Abenteuer zu bestehen. Diese Aufgabe („Säureteich“) wurde von einer ausgebildeten Erlebnispädagogin angeleitet. Hierbei standen den Teilnehmern nur begrenzte Hilfsmittel bei der Lösung der Aufgabe zur Verfügung. Die Aufgabe ließ sich nur durch Teamwork lösen. Als Beute erhielten die Jungs vier GPS-Geräte, die im weiteren Spielverlauf benötigt wurden.



## ERLEBNISPÄDAGOGISCHES SPIEL „SÄURETEICH“

- **Ziel:** Erlernen von Problemlösestrategien; Zusammenarbeit; Förderung der Diskussionsfähigkeit
- **Umsetzung:** Ein an den Enden zusammengeknotetes Seil wird vor einem Baum als Kreis ausgelegt. In den Mittelpunkt, z. B. eine kleine Insel, wird eine Wasserflasche gestellt. Aufgabe der Gruppe ist es, mit Hilfe eines Seils (Kletterseils), des Klettergurtes mit Helm, des Baumes, die Wasserflasche zu fischen. Hierfür hat die Gruppe ein halbe Stunde Zeit. Der Kreis stellt einen Teich mit giftiger Säure dar, der auf keinen Fall betreten werden darf.

## NÄCHTLICHES GEOCACHING

Die Teilnehmer sollten sich nun in drei Gruppen einteilen. Für die Einteilung dienten drei verschlüsselte Nachrichten, die allerdings nicht einfach zu enträtseln waren, so dass schließlich die meisten Entscheidungen nach Bauchgefühl getroffen wurden. Hier die Texte, die das zweite Abenteuer des Abends beschreiben sollten:



Erik: „Seid ihr in der Überzahl, müssen wir fliehen. Begegnet ihr uns aber in der Unterzahl oder seid allein, dann mache dich gefasst auf unseren Kampfeswillen, die Brut zu beschützen!“ – So die verschlüsselte Beschreibung für eine GPS-Route durch den Wald, in dem in der angrenzenden Tannenschonung sehr viele Wildschweinspuren zu entdecken waren.

Erik: „Ich bin ein König und habe in den letzten 80 Jahren viel gesehen, obwohl ich nie den Platz gewechselt habe.“ – So lautete der Text für eine GPS-Route zu einer alten Eiche, bei der die Teilnehmer durch Kistenklettern weitere Ausstattungsgegenstände in luftiger Höhe entdecken konnten.

Erik: „Auf diesen haben wir Schlachten geschlagen, aber auch geruht! Es sollte wahrlich unsere Heldensagen für die Zukunft auf Pergament gebannt werden!“ – So das Rätsel für eine GPS-Route zu einem weit im Wald gelegenen Platz, auf dem ein großes Fass mit vielen Spraydosen und noch nicht erkennbaren Werkzeugen gefunden wurde.

In der Vorbereitungsphase waren vom pädagogischen Team bereits drei Ausrüstungslager im Wald und in der näheren Umgebung versteckt worden. Die drei Gruppen fanden auf ihrer nächtlichen GPS-Route ein:

- Versteck mit einer Ausstattungskiste mit UMTS Stick & Netbook für weitere Aufgaben
- Versteck der Kreativkiste mit Spraydosen, Cutteresser, T-Shirts, Schablonenpapier
- Versteck der Kreativkiste mit Digitalkameras, Videokamera und Notebook

Hierfür wurde im Vorfeld eine Koordinate über Google Earth ermittelt und mit dem GPS angelaufen. Diese Koordinate erhält man z. B. über die Mausposition auf der Karte. Hierbei ist darauf zu achten, dass das GPS und Google Earth die gleichen Maßeinheiten beim Koordinatensystem benutzen.

Das konkrete Versteck bzw. die genauen Koordinaten wurden dann exakt mit dem GPS vor Ort erfasst („Wegepunkt mitteln“). Vorteil dieser Methode ist eine erste Orientierung auf dem PC, sodass während der Aktion zumindest der ungefähre Standpunkt und die Entfernung planbar sind. Somit konnten im Vorfeld drei in etwa gleich lange Strecken von jeweils ca. vier bis sechs Kilometern konzipiert werden. Nachteil dieser rein virtuellen Sichtung: Veränderungen im Gelände werden erst vor Ort sichtbar, wie z. B. eine Umzäunung oder eine nicht mehr nutzbare Brücke.

Aufgrund der späten Uhrzeit (Beginn ab 22.00 Uhr) wurden die Gruppen pädagogisch begleitet. Die Jungen kamen nach zwei Stunden mit den geborgenen Materialien erschöpft und begeistert zurück. Die Übungen hatten die Gruppe zusammengeschweißt; und bis tief in die Nacht erzählten die Jungs einander von ihren Abenteuern.

## WAS IST EIN HELD?

Am nächsten Morgen startete der Tag mit einer thematischen Einheit zum Thema „Rollenbilder“. Ausgehend von der Fragestellung „Was ist ein Held?“ befassten sich die Jungen in Kleingruppenarbeit mit den Fragen: Was sind Helden? Welche Eigenschaften kennzeichnen Helden? Sind Helden männlich oder weiblich?

Als nächste Herausforderung erhielten die Jungs nun die Aufgabe, ihre Ergebnisse in einem Storyboard für eine typische Heldengeschichte zu verarbeiten und dies medial als Fotostory umzusetzen (der Einfachheit halber per Fotostory mit maximal acht Einzelbildern). Hierbei sollten sie festlegen, welche Eigenschaften sie für den Helden des Rollenspiels, Erik, mitbringen könnten. „Helden können auf jeden Fall alle möglichen Wunden versorgen!“, lautete z. B. die Erkenntnis eines Teilnehmers.

## SUCHE NACH DEM STEIN DER WEISHEIT

Den zweiten Teil des Tages bildete nun eine Höhlen-Tour. Im Vorfeld hatte sich die Spielleitung mit den Betreibern der Höhle in Verbindung gesetzt und den Spielablauf erklärt. Vereinbart wurde, dass sich unser Höhlenführer mit vorgeschobener Begründung plötzlich von der Gruppe entfernen sollte. Schließlich sei die Gruppe ja nun fit und könne den Rest der Höhle auf eigene Faust erkunden.

Der Weg zur Höhle wurde in den Kleingruppen (durch GPS-Koordinaten) selbst erarbeitet. Hierfür bekamen die Teilnehmergruppen einen Laufzettel, auf dem weitere Rätsel zu lösen waren. Jedes Rätsel ergab dann mit seiner Lösung einen weiteren Wegepunkt auf dem Weg zur Dechenhöhle.

Bei der Konzeption des Laufzettels ist darauf zu achten, dass sich die Rätsel auf die Gesamtstrecke verteilen. Erfahrungsgemäß sollte spätestens alle 20 Minuten eine Aufgaben-

### AUTOR HEIKO WALTER

IST LEITER DES FACHBE-  
REICHS PRODUKTION BEIM  
JFC MEDIENZENTRUM. ER  
KOORDINIERT FÜHRT U. A.  
KREATIVE MEDIENPROJEK-  
TE DURCH WIE Z. B. DAS  
ERLEBNISPÄDAGOGISCHE  
MODELLPROJEKT „DIGITAL  
& DRAUSSEN.“

# medienkompetent?

Wie gehen unsere Kinder und Jugendlichen mit digitalen Medien um? Welche Nutzungsformen bevorzugen sie? Welchen Gefahren können sie dabei ausgesetzt sein? Sind junge Nutzer(innen) bereits ausreichend medienkompetent im Umgang mit Internet, Handy und Computerspielen oder bedürfen sie eines Ratgebers, der ihnen die notwendigen Informations- und Medienkompetenz(en) vermittelt?

Antworten auf diese Fragen finden sich bei **mekonet**, dem Medienkompetenz-Netzwerk NRW. **mekonet** bietet Multiplikator(inn)en und Einrichtungen der Medienbildung vielfältige Informationsangebote und Orientierungshilfen, **mekonet** organisiert Fachtagungen, Seminare und Webinare und **mekonet** pflegt ein umfangreiches Online-Angebot mit Social Media Kanälen.

Wissenswertes auf einen Blick bietet auch unsere Broschürenreihe **mekonet** kompakt. Aktuell erschienen sind die Ausgaben „Cybermobbing“, „Jugendliche und Handy“, „Intimität im Netz“ sowie „Computer- und Onlinespiele“. Diese und andere Broschüren können über die Website [www.mekonet.de](http://www.mekonet.de) bestellt werden.

## mekonet

MEDIENKOMPETENZ-Netzwerk **N R W**



Grimme  
Institut

Projektbüro **mekonet**  
c/o Grimme-Institut  
Eduard-Weitsch-Weg 25  
45768 Marl

Telefon 02365 9189-61  
Telefax 02365 9189-89  
E-Mail [info@mekonet.de](mailto:info@mekonet.de)  
Internet [www.mekonet.de](http://www.mekonet.de)

mekonet, das Medienkompetenz-Netzwerk, wird gefördert von  
Ministerin für Bundesangelegenheiten,  
Europa und Medien  
des Landes Nordrhein-Westfalen



**lfm:**  
Landesanstalt für Medien  
Nordrhein-Westfalen (LFM)

stellung zu erledigen sein, damit die Teilnehmer sich nicht langweilen bzw. noch sicher sein können, dass sie auf der richtigen Route unterwegs sind.

In der Höhle selbst gab es eine „Touristenroute“, von der sich die Jungs immer wieder auf „besonderen“ Umwegen entfernen mussten, um ihre Aufgaben zu lösen. Hier



haben sie den Stein der Weisheit erhalten, den sie als Andenken mitnehmen durften.

## DIGITALE ERLEBNISSE UND.....

Nach dem Abendessen wurde das geborgene Material vom Vorabend in die Spielhandlung eingebracht. Erik, der Wikinger, war bisher ganz zufrieden mit seinen Mitstreitern, allerdings hatte er noch etwas an der Teamfähigkeit auszusetzen: Ihm wurde aus sicherer Quelle zugetragen, dass es im Verlauf der Wegstrecke zur Höhle doch erhebliche Differenzen in der Gruppe gegeben hatte. Hier forderte er nun ein Zeichen der Gemeinsamkeit. In der folgenden Medieneinheit hielten die Teilnehmer deshalb die Aufgabe, die T-Shirts aus der Beute vom Vorabend gemeinschaftlich zu gestalten. Hierfür einigten sich die Teilnehmer auf ein Gruppenbild, bearbeiteten es mittels Bildbearbeitung und fertigten mit dem Cuttermesser ein Negativ aus Overheadfolie an, das sie anschließend als Sprühschablone auf den T-Shirts nutzten.

Der nächste Tag begann mit einer weiteren GPS-Aufgabe. Die Teilnehmer wurden an einer für sie bis dahin unbekanntem Stelle ausgesetzt und erhielten lediglich eine Zielcoordinate, die sie auf direktem Wege anlaufen sollten. Erik gab den Jungs nun seinen letzten und schwierigsten Auftrag: Alle sollten trockenen Fußes zum Baum der Erkenntnis gelangen. An der Zielcoordinate angekommen fanden die Teilnehmer einige Materialien, die sie zu einem schwimmfähigen Floß zusammenbauen sollten. Die Gruppenaufgabe des Floßbaus war eine große Herausforderung für die Teilnehmer, doch im Vergleich zum ersten Tag hatten die Erlebnisse die Teamfähigkeit der Jungs erheblich verbessert: Sie konnten viel besser abstimmen und Aufgaben aufteilen. Nach zwei Fehlversuchen, die die Gruppe ohne die Anleitung durch die Projektleitung wieder verwarf, kamen sie auf die optimale Lösung. Bei einer Motivationsabfrage lag ihre Bereitschaft auch am kritischen Punkt auf einer Skala von 1 bis 10 im Schnitt immer noch bei 8 bis 9.

Das fertige Floß führte die Jungen und Leiter in Viererteams trocken zum „Baum der Weisheit“ und die Aufgabe wurde hervorragend gemeistert. In der Auswertung waren alle zufrieden und betonten, dass sie viel Spaß hatten und gute Erfahrungen in ihren Alltag mitnahmen. Insbesondere die Heldeneinheit, der Floßbau und das nächtliche Geocaching fanden am meisten Anklang.

## ... MAL RICHTIG IM MATSCH STECKEN

In Reflexionseinheiten zum Abschluss des Wochenendes beleuchteten die Teilnehmer zunächst ihre eigenen Rollen als Jungen. Hierbei wurden sowohl die Erlebnisse während der Outdoor-Aktivitäten als auch Rollenangebote aus Computerspielen herangezogen. Darüber hinaus verglichen die Jungen ihre virtuellen Erlebnisse in Computerspielen mit den erlebnispädagogischen Outdoor-Erfahrungen: „Computerspiele machen schon viel Spaß, sie sind im Alltag eher verfügbar. Aber so ein Wochenende ist echt cool.“ „Es ist natürlich schöner, mal richtig im Matsch festzustecken.“ Aber auch: „...Dass so ein Wochenende mit richtigen Menschen und der Gemeinschaft einem viele Erfahrungen ermöglicht, die man so mit Computerspielen nicht hat.“ Im Ergebnis wurden die realen Erlebnisse und Gemeinschaftserfahrungen als sehr starke und attraktive Alternativen zur virtuellen Spielewelt gewertet. Den computerbegeisterten Jungen wurde erst durch die Intensität der Erlebnisse bewusst, dass solche Erfahrungen nur zustande kommen, wenn sie sich dafür aktiv einsetzen und dem „Spieldruck“ ein Stück weit widerstehen. Bei allen Jungs stand am Ende die aus pädagogischer Sicht simple, aber überaus wesentliche Erkenntnis: Je mehr Zeit für virtuelle Beschäftigung verwendet wird, desto weniger Zeit bleibt für reale Erlebniswelten.

## GEOCACHING FÜR ANFÄNGER

**Spezielle Fachkenntnisse aus dem Bereich der geobasierten Standortbestimmung oder Erfahrungen als Geocacher sind von Vorteil, aber nicht zwingend notwendig um ein Geocachingprojekt durchzuführen. Hier eine kurze Erläuterung zu besonderen Begriffen, die bei der Navigation mit GPS-Geräten verwendet werden.**

### Position

Das sind die Koordinaten, an denen man sich momentan befindet. Es ist sozusagen eine Ortungsfunktion des Gerätes, das den eigenen Standort angibt. Da es zahlreiche verschiedene Formate gibt, ist es wichtig bei der Konzeption und Durchführung der Rallye darauf zu achten, welches Koordinatensystem benutzt wird. Sehr gebräuchlich sind Angaben wie: N 47° 35.53' E 007° 39.32'. Die aktuelle Position lässt sich im GPS-Gerät abspeichern und wird dann zu einem Wegpunkt.

### Wegpunkt (Waypoint)

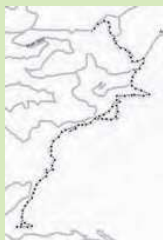
Wegpunkte sind abgespeicherte Positionen, die im Gerät hinterlegt werden können. Die Eingabe kann über das Gerät direkt oder über ein Programm in das am Rechner angeschlossene Gerät erfolgen. Jeder Wegpunkt kann mit einem Namen abgespeichert werden. Mehrere Wegpunkte lassen sich zu Routen kombinieren.

### Routen

Eine Route besteht aus einer Verknüpfung von bestehenden Wegpunkten in einer bestimmten selbst festgelegten Reihenfolge. Nachdem die Route ausgewählt und aktiviert ist, zeigt das GPS-Gerät Richtung und Entfernung zum nächsten Wegpunkt an. Hierbei kann in der Ansicht zwischen einer Karten- und Kompassdarstellung gewählt werden.

### Tracks bzw. Tracklog

Die meisten Geräte bieten die Möglichkeit, die tatsächliche gelaufene Strecke aufzuzeichnen. Diese gespeicherten Tracks lassen sich nach einer Rallye zum Beispiel für eine gemeinsame Auswertung benutzen, an welchen Stellen der Tour es z.B. zu Abweichungen oder Problemen gekommen ist. Wiederholen sich z.B. bei mehrmaliger Durchführung der Rallye immer wieder an den gleichen Stellen starke Abweichungen, ist das Indiz für eine ungünstige Konzeption.



Die meisten Geräte bieten noch die Möglichkeit, die tatsächlich gelaufene Distanz als Tracklog aufzuzeichnen.

# PROJEKTPOOL

18 Kurzportraits aus der pädagogischen Praxis



*Wertebildung, Sicherheit im Netz, kreativer Umgang mit analogen und digitalen Medien, geschlechtsspezifische, intergenerationelle und inklusive Ansätze – diese Liste führt ein breites Spektrum an Projekten, Netzwerken und Initiativen auf, die mit unterschiedlichen Methoden und Themen die Medienkompetenzförderung von Kindern, aber auch ihrer Eltern und Pädagogen im Blick haben. Diese Zusammenstellung aktueller Projekte will neben einem Überblick der vielfältigen Angebote vor allem Anregungen bieten für die Praxis.*

## **Ernährung, Fotografie und Cyanotypie** Ein fotopädagogisches Projekt mit Grundschulern

Rund um das Thema „Gesunde Ernährung und Fotografie“ gestalteten Lehrer der vierten Klassen an der Tumblinger Grundschule in München zusammen mit Kulturpädagogogen von [www.fotopaed.de](http://www.fotopaed.de) einen viertägigen Workshop, in dem sich die Kinder mit Ernährung, Fotografie, Optik, Physik und Bildbearbeitung beschäftigten.

Am ersten Tag entdeckten die Kinder die Grundlagen der Fotografie und bastelten ihre eigene

Camera Obscura. Dieser Zauberkasten, in dem man die Welt spiegelverkehrt und auf dem Kopf stehend sieht, faszinierte alle sofort. Am zweiten Tag wurde Aquarellpapier mit Cyanotypie-Chemie beschichtet. So entstand lichtempfindliches Solarpapier, auf das die Kinder Lebensmittel legten und kreativ künstlerische Fotogramme hervorzubereiten. Zudem fertigten sie am PC Negative von den Digitalfotos der zuvor gebastelten Lebensmittelmännchen an. Der dritte Tag bildete den Höhepunkt des Projektes: Die Kinder belichteten die von ihnen selbst hergestellten Negative auf dem zuvor beschichteten Papier im Sonnenlicht! Nach ein paar Minuten schon hielten sie die Resultate in den Händen: Wunderschöne „Blaudrucke“ ihrer Lebensmittelmännchen! Mit den Fotogrammen, den Negativen und den Cyanotypien gestalteten die Schüler am vierten Tag Plakate, die zum Abschluss anderen Schulklassen präsentiert und in der Schule ausgestellt wurden: Ungewöhnliche und ungewöhnlich schöne Kunstwerke, Bilder, denen man die Freude beim Machen ansieht und die zeigen, dass es funktioniert, Fotografie und gesunde Ernährung zusammenzubringen.

**Kontakt** Oliver Spalt, Franz-Marc-Str. 32, 82431 Kochel, (0)8851/220344, [mail@fotopaed.de](mailto:mail@fotopaed.de), [www.fotopaed.de](http://www.fotopaed.de)

## **Durch das Gestern ins Heute geblickt**

### Ein intergenerationelles Wahrnehmungsspiel

Im Jahr 2012 setzte die SK Stiftung Kultur in Köln einen neuen Schwerpunkt im Medienkunstvermittlungsjahr 2012/13: Enkel- und Großelterngeneration standen im Fokus! Mit digitaler Fotokamera, Bastelmaterial und historischen Fotografien erkundeten die jungen und älteren Menschen in diesem Medienkunstworkshop das Köln von gestern und heute und gestalteten Fotocollagen, die einen gemeinsamen neuen Blick auf die Kölner Altstadt zeigen und neue Geschichten über die Orte von heute und damals erzählen. Durchgeführt wurde das Projekt an einem Maiwochenende in Köln mit den Medienkünstlerinnen Tessa Knapp und Kerstin Ergenzinger.

Die Generationentandems (Teilnehmer bis 13 Jahre und ältere Teilnehmer ab 50 Jahre) verglichen die Stadtansichten anhand von künstlerischen Fotografien des früheren Kölns von August Sander, Lotte Laska und Barbara Klemm: Was hat sich verändert? Was ist gleich geblieben? Wo ist wohl die Palme hin, die sich in der Fensterscheibe spiegelt? Weiß Oma etwas über den Kaiserhof in der Salomonsgasse? Die Bäume auf dem Neumarkt sind gewachsen, sind die aber alt! Die beiden Generationen entdeckten dabei nicht nur neue Sichtweisen auf ihre Stadt, sondern auch ihre unterschiedlichen Fähigkeiten und Erfahrungen genauso wie Gemeinsamkeiten: Was kann ich vom anderen lernen?

Beim „Basteln“ der Fotocollagen verwendeten die Jung-Alt-Tandems historische Fotografien, ausgeschnittene Papp-Pfeile, Schablonen, Scheren-





MedienConcret bietet Pädagogen, Eltern und Medieninteressierten ein lebendiges, praxisnahes und fachlich inspirierendes Forum der Medienpädagogik – jeweils zu einem aktuellen Thema. Die aktuelle Ausgabe **KINDER UND MEDIEN** sondiert die heutigen Kindermedienwelten unter der Fragestellung, wie Erwachsene in den unterschiedlichen Erziehungsbereichen den Nachwuchs im Hinblick auf ein gelingendes Aufwachsen mit Medien unterstützen können. Was klicken, gucken und spielen Kinder heute? Wie erleben Mädchen und Jungen die Medien? Wie können Eltern und Pädagogen ihre Medienerziehung so ausrichten, dass aktuelle Entwicklungen chancenorientiert genutzt, aber auch Risiken erkannt und begrenzt werden? Das Heft bietet Eltern Orientierung und Erziehungstipps; Pädagogen in Schule, KiTa und Jugendarbeit finden hier jede Menge „best practice“, frische Ideen und Materialien für die Praxis.



Kinder und Medien



KINDER UND MEDIEN | PÄDAGOGISCH WERTVOLL – AUFWACHSEN IN DER MEDIENWELT | 1 2019

medienconcret  
medienconcret



## Kinder und Medien

„PÄDAGOGISCH WERTVOLL“ AUFWACHSEN IN DER MEDIENWELT  
CHANCEN NUTZEN – RISIKEN ERKENNEN



Foto: Darren Baker

## EDITORIAL

### Impressum

**Herausgeber:**  
jfc Medienzentrum  
Hansaring 84-86, 50670 Köln  
Fon 0221-13056150, Fax 0221-130561599,  
info@jfc.info, [www.jfc.info](http://www.jfc.info)

Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland,  
Küppelstein 34, 42857 Remscheid,  
Fon 02191-794233, Fax 02191-794230,  
info@kjf.de, [www.kjf.de](http://www.kjf.de)

**Redaktion:** Sabine Sonnenschein, jfc Medienzentrum;  
sonnenschein@medienconcret.de  
Mitarbeiter: Ariane Kümpel, KJF  
[www.medienconcret.de](http://www.medienconcret.de)

**Grafik:** Alessandro Riggio, Köln

**Korrektur:** Sabine Breitbach

**Autoren:** Stefan Aufenanger, Werner C. Barg,  
Ilona Cwielong, Daniel Dathe, Christian Exner,  
Christine Feil, Sandra Fleischer, Michael Gurt, Jochen  
Hettinger, Kai Hugger, Sven Jöckel, Verena Kratzer,  
Nadia Kutscher, Klaus Lutz, Gudrun Marci-Boehnecke,  
Ulrike Mietzner, Gunter Neubauer, Hans-Jürgen  
Palme, Ida Pöttinger, Franz Josef Röhl, Renate  
Röllecke, Barbara Sichtermann, Gerda Sieben,  
Heiko Walter, Petra Wonsowitz

**Bildnachweise:** Titelbild: Tatjana Gladskikh; S.4 o.:  
TF28faltungen, u.: ImAVeronica; S.9: Andrej Poroch-  
nenko/ fotolia; S.17, 18 Gamescom; S.19: sezzles; S.21:  
Warner Bros.; S. 22, S. 23 o./u.: SuperRTL; S.24 u.  
RTL; S.24 o.: ZDF/Chakki Chung; S.25: ZDF/G. Knorr;  
S.26, l.: G+J Entertainment Media/Majestic, m.: Delphi  
Film, r.: Warner; S.28: Ascot Elite; S.29: Drei Freunde;  
S.30 o.: Senator Film, u.: X-Verleih; S.31: Zorro Film;  
S.32: Universal Pictures; S.34: Constantin;  
S.35: Universum; S.36: Warner Bros.; S.42: Columbia;  
S.44: disney/ SuperRTL; S. 45 Martin Lindstrom;  
S.46 l.: Nick u. r. RTL II; S.47: ProSieben; S.48 Sat1,  
S.50 l.: bikl.de, r.: Flimmerkiste S.70; S. 51: u.Noam  
Armonn, o.: ORB; S.52: Ryantron; S. 54 u.: National  
Archives and Records Administration; S.56: Alex Bru-  
da; S.58: Ki.KA/Storimages; S. 60 Warner;  
S. 68 o: crazy80frog/dreamtime, u: Nationaal Archief;  
S.85 Medienstelle Augsburg; S.91: ddpimages

Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht  
unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.  
Der Abdruck von Beiträgen und Bildern bedarf der  
Einwilligung der Redaktion.

Das Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland  
wird gefördert durch das Bundesministerium für  
Familie, Senioren, Frauen und Jugend.  
Das jfc Medienzentrum wird gefördert durch das  
Ministerium für Generationen, Familie, Frauen  
und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen  
und durch die Stadt Köln.

MedienConcret erscheint in unregelmäßigen  
Abständen, Einzelheft € 7, Abonnement mit  
4 Ausgaben unabhängig vom Kalenderjahr € 20  
(jeweils zzgl. Porto).

Erschienen: Dezember 2012  
ISSN: 0931 – 9808

„Ich bin bereit! Ich bin bereit!“, Spongebobs fröhliches Lied kennt jedes Kind. Während Nachwuchs und Marketingmanager angesichts populärer Fernsehstars wie dem schräg-anarchischen Schwammkopf noch immer gleichermaßen in Verzückung geraten, fragen sich viele Eltern und Pädagogen entsetzt, ob solche Vorbilder für die kindliche Entwicklung taugen. Doch das Fernsehen mit seinen Kinderhelden hat in der Gunst der Kinder längst Konkurrenz bekommen. Mobile Geräte sind ebenfalls bereit – und zwar jederzeit: Konsolen, aber auch iPads, Tablets oder Smartphones sind die neuen Verheißungsmaschinen in der weiten Welt medialer Verlockungen. Schon Kleinkinder lieben den Touchscreen, so beginnt Mediennutzung heute immer früher; die Medienwelt wird immer komplexer, kommerzieller, individueller, interaktiver, diskreter. In rasanten Zeiten stetig neuer Medienentwicklungen gilt es, den Überblick zu behalten und die grundsätzlich positive Haltung nicht zu verlieren, dass das Aufwachsen in der heutigen Medienwelt dennoch gelingen kann.

Sind Sie bereit, sich auf eine Medienerziehung einzulassen, die aktuelle Entwicklungen chancenorientiert im Blick hält, aber auch Risiken erkennt und ihnen Rechnung trägt? Oder gehören Sie zu den Medienskeptikern, für die „Natürlichkeit“ per se das bessere Erziehungsgebot ist? Kinder jedenfalls nutzen Medien heute sehr vielfältig: Sie sind Reibungsflächen für die Entwicklung ihrer – auch geschlechtlichen – Identität, sie dienen der Kommunikation, dem persönlichen Ausdruck und sind Quellen formellen und informellen Lernens. Die Welt ist für viele Kinder höchst kompliziert geworden: Die Anforderungen in der Schule steigen beispielsweise, und der „sichere“ Sozialraum Familie erfährt seine Wandlungen durch neue Familienkonstellationen oder die Berufstätigkeit beider Elternteile. Games, Serien oder Apps haben deshalb für Kinder eine entlastende Funktion – Anschalten zum Abschalten, wie für uns Erwachsenen übrigens auch. Aber Medien können auch Orte der Erkenntnis sein, an denen Kinder vielfältige Erfahrungen machen. Sie bieten enorme Bildungschancen, machen Inhalte anschaulicher, abwechslungsreicher, interaktiver. Und sie können das Miteinander befördern jenseits virtueller Chats: Beim gemeinsamen Gaming, „Fachsimpeln“ über die Lieblingsserie oder bei einer GPS-Tour entdecken Sie neue Seiten bei den Kinder und bei sich selbst.

Kinder müssen heute mit Medien leben lernen – dies gelingt ihnen besser, wenn sie in Eltern und Pädagogen kompetente Ansprechpartner finden, die problematische Inhalte mit ihnen bearbeiten und sie dabei unterstützen, Selektionsvermögen und eine kritisch-kreative Kompetenz im Umgang mit den Medien zu entwickeln. Bei aller Medienbegeisterung gilt es jedoch vor allem auch, Grenzen zu setzen. Natürlich tut ein Übermaß an nicht kindgerechten Filmen, Websites oder Spielen Kindern nicht gut! Das richtig Einschalten ist heute eine Basisqualifikation, aber in unserer schnelllebigen, hektischen Medienwelt gewinnt eine weitere Fähigkeit immer mehr an Bedeutung: einfach mal abschalten zu können.

Sabine Sonnenschein  
Redaktion