



Medienkompetenzentwicklung in einem außerschulischen Lernvideoprojekt für Kinder Erfahrungen aus dem Modellprojekt "Ich zeig es Dir - HOCH 2"

Gerald Geier
Martin Ebner

Ich zeig es Dir - HOCH 2 (kurz IZED2) ist ein medienpädagogisches Praxisprojekt des BIMS e.V., bei dem Lernvideos von Kindern für Kinder erstellt wurden. Zentrale Kompetenzen welche die Teilnehmer des Projekts erwerben sollten waren die technische Kompetenz (iPad, Schnitt, Apps), die didaktische Gestaltung von Lernvideos (Präsentation der Lerninhalte, Gestaltung) und rechtliche Komponenten (Relevantes zu Urheberrecht und Persönlichkeitsrecht, z.B. Darstellung von Personen im Bild). In der ersten Projektphase wurden die teilnehmenden Kinder durch ExpertInnen unterwiesen. In der zweiten Phase wurden die

TeilnehmerInnen mit einem Peer-to-Peer-Ansatz zu ExpertInnen und zeigen anderen Kindern („Peers“), in unserem Fall auch Erwachsenen, wie man Lernvideos mit iPads erstellt. In der projekteigenen Begleitforschung, die mit Unterstützung der Technischen Universität Graz durchgeführt wurde, wurden dazu unterschiedliche Verfahren eingesetzt um den Fortschritt der Kompetenzentwicklung nachzuzeichnen. Neben Fragebögen, Gruppeninterviews und Beobachtung wurden auch die Lernvideos analysiert und das Projekttagbuch hinzugezogen.

The focus of the project „Ich zeig es Dir – HOCH 2“ (IZED2, "I show it to you - squared") is the production of learning videos from children for children. Therefore, the development of technical competencies (iPad, editing, apps), didactical and design competencies (Presentation of educational topics, design) as well as legal competencies (copyright, personal rights) were central. In the first project phase the children were trained by experts in the field. In the second phase, the participants became experts within a peer-to-peer approach. The children introduced peers, but also adults, into the production of learning videos with tablet computers. In co-operation with the University of Technology Graz the accompanying research was developed. Therefore, diverse methods for data collection and analysis were used to monitor the media related competence development, for example questionnaires, a group interview, as well as the project journal.

1. Einleitung

Es ist wohl eher untypisch, dass sich medienpädagogische außerschulische Projekte mit dem Thema "Lernen" beschäftigen. Beim

Praxisprojekt *Ich zeig es Dir - HOCH 2* haben zehn Kinder im Alter von 10 bis 12 Jahren im Zeitraum von Oktober 2012 bis März 2013 gelernt und anderen Kindern gezeigt, wie man Lernvideos mit Tablet-Computern (iPads) produziert. Zielsetzung war es u. a., die Kinder zu (mehr) Know-How in der Videoproduktion mit iPads sowie der Veröffentlichung im Internet zu vermitteln, also ihre Medienkompetenz zu fördern.

Bei der Begleitforschung zum Projekt wollen wir zum einen das Projekt selbst beschreiben und darstellen, um PraktikerInnen die Möglichkeit zu geben, die Abläufe nachzuvollziehen und für die eigene Arbeit Anregungen zu geben. Zum anderen haben wir uns die Frage gestellt, wie sich die angestrebte Medienkompetenz der Kinder im Projektverlauf entwickelt. Dazu werden wir in diesem Beitrag mit Hinweisen zum Stand der Forschung zur Entwicklung von Medienkompetenz beginnen, um dann das Projekt "Ich zeig es Dir - HOCH 2" sowie unser Vorgehen bei der Begleitforschung zu beschreiben. Im Anschluss werden wir dann unsere Auswertungen vorstellen. Schon an dieser Stelle möchten wir darauf hinweisen, dass sich alle Materialien (Videos, Fragebogen, etc.) auf der Website des Projekts ("Materialien") finden lassen.

2. Medienkompetenz und ihre Entwicklung

Bevor wir das Projekt genauer beschreiben, möchten wir uns zunächst der Frage widmen: Was ist eigentlich Medienkompetenz und wie entwickelt sie sich? Dazu haben wir nach entsprechenden Hinweisen in der Literatur gesucht und auch ExpertInnen um Unterstützung gebeten. Zunächst war zu klären, was unter "Medienkompetenz" verstanden wird. So ist natürlich auf die Definition von Baacke (1999) hinzuweisen, der Medienkompetenzen in vier Bereiche aufteilt: in die Medienkritik, die Medienkunde, die Mediennutzung und die Mediengestaltung. Er beschreibt dabei den Erwerb von Medienkompetenz als fortlaufenden Prozess. Gapski (2004) hat die Diskussionen und Verständnisse von Medienkompetenz detailliert aufbereitet. Er schlägt selbst folgende Definition vor: "Medienkompetenz ist die Fähigkeit eines Einzelnen, einer Organisation oder einer Gesellschaft, Medien effektiv und sinnvoll zur

Kommunikation einsetzen und ihre Wirkungen reflektieren und steuern zu können, um dadurch die Lebensqualität in der Informationsgesellschaft zu steigern." (Gaspki 2004: 13) Diese beiden – und auch weitere – Definitionen von Medienkompetenz machten uns deutlich, dass sie nur allgemeine bzw. grobe Hinweise gaben, auf was wir achten müssen, ohne dass wir Hinweise auf die Entwicklung von Medienkompetenz erhielten. Auch waren unsere Recherchen dazu, wie sich Medienkompetenz entwickelt, wenig erfolgreich: Wir fanden keine Erklärungen wie, z. B. in welchen Phasen und Reihenfolgen, sich Medienkompetenz (typischerweise) entwickelt.

Weil keine hilfreichen Prozessbeschreibungen und Abläufe bei der Medienkompetenzentwicklung zu finden waren, suchten wir gezielt nach Verfahren, Medienkompetenz zu erfassen. Hier gibt es u. a. einige "Medienkompetenzraster" die uns allgemein geeignet erscheinen (Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien, o.J.). Leider sind diese für unser Projektanliegen wenig geeignet. Das ist nach Schiefner-Rohs auch nicht sehr überraschend: "Medienkompetenz [ist] immer in Abhängigkeit zum aktuell dominierenden (Leit-)Medium zu sehen" (Schiefner-Rohs 2012: 65 mit Verweis auf Kübler 2000). Da wir mit der Videoproduktion mit Tablet-Computern bzw. einem mobilen Gerät Neuland betreten, ist auch nachvollziehbar, dass hier anwendbare Konzepte fehlen.

Wenn wir uns im Folgenden auf die angestrebte oder erreichte Medienkompetenz im Projekt "Ich zeig es Dir – HOCH 2" beziehen, greifen wir zum einen auf die Projektziele zurück und zum anderen auf die Definition von Gaspki (2004 s.o.): Medienkompetenz bedeutet, dass die TeilnehmerInnen in der Lage sind, mit Hilfe von iPads Lernvideos zu erstellen, dabei rechtliche, technische und didaktische Grundlagen kennen und die Wirkungen ihrer Tätigkeiten reflektieren und steuern können. An dieser Stelle ist es wichtig, das Konzept des Projekts, seinen Hintergrund und auch Methoden kennenzulernen.

3. Das Projekt "Ich zeig es Dir – HOCH 2"

3.1. Idee und Hintergrund des Projekt

IZED2 ist die Abkürzung für "Ich zeig es Dir – HOCH 2", ein medienpädagogisches Praxisprojekt beim BIMS e.V., (teil-)finanziert von peer³. Im Projekt erstellten SchülerInnen zwischen 10 und 12 kurze Lernvideos, die als sog. Open Educational Resources (OER) frei im Web zur Verfügung gestellt werden. Die grundlegenden rechtlichen Besonderheiten – so ist es beispielsweise verboten, dazu Inhalte aus Schulbüchern zu verwenden –, die technischen (Video und Schnitt am Tablet) und didaktischen Kompetenzen (Drehbuch und Gestaltung) wurden mit ExpertInnen gemeinsam erarbeitet. Methodisches Kernstück war dabei ein Peer-to-Peer-Ansatz, d. h. die Jugendlichen wurden selbst zu Experten und schulten andere ("Peers"). Dazu wurden andere eingeladen, aber auch aufgesucht, beispielsweise Jugendliche im Haus der Jugend. Das "HOCH 2" im Namen des Projekts bezieht sich auf diesen doppelten Ansatz: Jugendliche erstellten Lernmaterialien (und zeigten dabei etwas) und vermitteln das Knowhow dazu auch anderen.

3.2. Zielsetzung des Projekts

Wie bereits dargestellt, gibt es folgende Zielsetzung, die sich aus den Projektzielen im Antrag und der Definition von Medienkompetenz nach Gapski (2004) ableiten lässt: Die TeilnehmerInnen sollen in der Lage sein, mit Hilfe von iPads Lernvideos zu erstellen, dabei rechtliche, technische und didaktische Grundlagen kennen und die Wirkungen ihrer Tätigkeiten reflektieren und steuern können.

Neben diesen medienbezogenen Kompetenzen war die Partizipation von Jugendlichen an unserer Gesellschaft (z. B. durch Peer-Trainings, ihre Rolle als Antragssteller) ein inhärentes Ziel. In unserer projekteigenen Begleitforschung haben wir diesem Aspekt jedoch kein besonderes Augenmerk gewidmet, weil diese im Fokus der Begleitforschung durch die

Peer³-Leitung am JFF steht und auch dort zentral entsprechend ausgewertet wird.

3.3. Projektinhalte

Jugendliche sollten in die Lage versetzt werden, kurze Lernvideos zu veröffentlichen. Erfahrungen aus dem Ansatz "Lernen durch Lehren" zeigen, dass hier die Produzierenden als auch die Betrachter eines solchen Angebots Lernerfolge haben. Zwar gibt es eine Reihe von Initiativen zu "Offenen Bildungsressourcen" (Open Educational Resources, kurz OER), sie adressieren jedoch nur manchmal Lernende. Projekte und Initiativen, die sich an Jugendliche richten, gibt es nur sehr wenige, es handelt sich dabei im Regelfall um schulische Projekte, z. B. Projektberichte in einem Weblog.

Die Veröffentlichung der Lernvideos bringt eine Menge von urheberrechtlichen Bedingungen (rechtliche Herausforderungen) im Internet mit sich. So dürfen z. B. Videos von Personen nicht ohne deren Zustimmung veröffentlicht werden. Es wurde auch darüber diskutiert, was es bedeutet, die eigenen Produkte mit einer Creative-Commons-Lizenz zu veröffentlichen. Technisch ausgestattet wurden die SchülerInnen mit Tablets mit einfachen Filmschnittwerkzeugen sowie Screencastmöglichkeiten (iPads der Fa. Apple mit entsprechenden Apps wie *iMovie*, *Explain Everything*, *iMotion* etc). Dokumentiert wurde der Projektfortschritt sowie die Filme in einem Weblog, zur Veröffentlichung der Lernvideos wurden also kostenfreie Kanäle gewählt (*Wordpress.com* und *YouTube.de*). Die Wahl der Lerninhalte war den Jugendlichen freigestellt, manchmal hat es sich um aktuelle schulische Lerninhalte gehandelt, oft aber auch um ganz allgemeine Dinge (Warum ist ein Vogelei oval?).

3.4. Projektmethode

Das Projekt basierte methodisch auf einem Peer-to-Peer-Ansatz sowie der Projektarbeit und stellte ein offenes Angebot für Kinder dar. Der Peer-

to-Peer-Ansatz wird gerade in der präventiven Medienarbeit mit Jugendlichen häufig eingesetzt, also bei sogenannten "Medienschout"-Projekten, bei denen Jugendlichen zu Ratgebern bei Aktivitäten rund um das Internet für Peers, also Gleichaltrige, ausgebildet werden und entsprechend als Workshopleiter oder Ansprechpartner zur Verfügung stehen (vgl. Fileccia, Wefelnberg & Heinen, 2012). Das Konzept des Peer-Lernen beruht u.a. darauf, dass Gleichaltrige u.U. leichter Verhaltensweisen übernehmen sollen (siehe beispielsweise die sozial-kognitive Lerntheorie bzw. Lernen am Modell nach A. Bandura) und dass sich die Peer-Edukatoren selbst ebenso besser Kompetenzen aneignen sollen (vgl. Methode "Lernen durch Lehren"). Die Kinder erarbeiteten sich in der ersten Phase des Projekts mit ExpertInnen rechtliche, technische sowie didaktische Grundlagen und erweiterten ihre Kompetenzen und Erfahrungen im Produzieren und Veröffentlichen erster Lernvideos. Die Workshops mit ExpertInnen wechselten sich dabei mit den Projektarbeitstreffen ab. In der zweiten Projekthälfte wurden die Jugendlichen auch formal als Peer-Mentoren (Peer-Edukatoren) aktiv, indem sie weitere Jugendliche (und auch Erwachsene) informierten, ihnen zeigten wie es geht und gemeinsam mit ihnen (Lern-)Videos anfertigten. Dazu wurden zwei Workshops im Haus der Jugend und zwei in den Räumen des BIMS e.V. geplant. Zur Vorbereitung – es handelt sich dabei ja auch um jüngere Jugendliche – wurden dazu entsprechende Materialien angefertigt und Strategien entwickelt. Auch wurde persönliche Unterstützung geboten.

3.5. Ablauf des Praxisprojekts

Wie im Programm *peer*³ vorgesehen, hatte das Projekt zwei Phasen. In der ersten Phase von Oktober 2012 bis Januar 2014 wurden zunächst die teilnehmenden Kinder unterwiesen: In Workshops und Projektarbeiten wurden rechtliche, technische und didaktische Aspekte von Lernvideos erarbeitet. Dabei wurden eigene Videos erstellt und online zugänglich gemacht, auch alle weiteren Materialien werden auf der Projektwebsite veröffentlicht.

Themen der Workshops waren dabei im Einzelnen:

- Workshop 1: Organisatorisches, was sind Lernvideos, Rechtliches, erstes Filmen, Screencast-Technik
- Workshop 2: Sprechen für Lernvideos
- Workshop 3: Stop Motion (Trickfilm und Zeitraffer)
- Workshop 4: Schnitt und Kamera
- Workshop 5: Gute Lernvideos
- Workshop 6: Greenscreen-Technik

In der zweiten Phase haben die TeilnehmerInnen anderen Kindern ("Peers") aber auch Erwachsenen gezeigt, wie man Lernvideos mit iPads erstellt. Dazu wurden vier Workshops geplant und beworben, um schließlich drei davon durchzuführen.

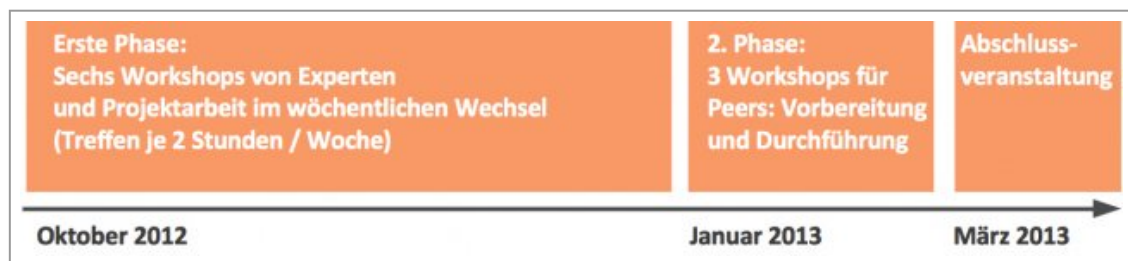


Abbildung 1: Projektplan

Der Abschluss des Projekts war schließlich eine öffentliche Abschlusspräsentation einer Auswahl der Lernvideos und weiterer Ergebnisse.

3.6. Ähnliche Projekte

Vorarbeiten und bisherige Projekte bilden einen wichtigen Erfahrungsschatz aus dem Erkenntnisse und Ratschläge entnommen werden können. Der Hauptteil der dokumentierten Projekte findet in Schulen statt und nach unserer Recherche hat dort noch niemand Tablet-Computer zur Erstellung von Lernvideos herangezogen. Den Ansatz, ein Videoprojekt mit Hilfe von Handys durchzuführen, hatten doch schon einige, z. B. ClipKlapp.de, undaction.de oder auch "Handy kreativ nutzen" (Brieke 2009). Lernvideos werden aber offensichtlich öfter in (schulischen) Projekten hergestellt, da in der Schweiz hierzu sogar 2013 zum zweiten

Mal ein Nachwuchs-Wettbewerb für Lernvideos durchgeführt wird und Einreichungen von Schulen erbeten werden (<http://lernfilm.ch/>). Das Projekt *Ich zeig es Dir – HOCH 2* betritt also Neuland und ist in mehrerer Hinsicht neuartig.

4. Ziel und Methoden der Begleitforschung

Prinzipiell stellt sich die Frage, ob und in welcher Weise die Zielsetzungen des Projekts erfüllt wurden, welche Dinge gut liefen und welche das nächste Mal geändert werden sollten. Die Begleitforschung des Projekts bezieht sich dabei auf die medienpädagogischen Zielsetzungen. Sie fokussiert also die Entwicklung der Medienkompetenz. Wie einführend beschrieben, bedeutet Medienkompetenz dabei für uns, dass die TeilnehmerInnen in der Lage sind, mit Hilfe von iPads Lernvideos zu erstellen, dabei rechtliche, technische und didaktische Grundlagen kennen und die Wirkungen ihrer Tätigkeiten reflektieren und steuern können.

Da wir darüberhinaus nicht auf tradierte Erklärungen oder Beschreibungen der Entwicklung der Medienkompetenz zurückgreifen konnten, ist unser Verfahren im Folgenden explorativ angelegt. Wir sammeln Hinweise und auch Artefakte aus unterschiedlichen Quellen, um sie zeitlich geordnet auszuwerten. Folgende Verfahren wurden dabei eingesetzt:

- ein kurzer Fragebogen beim Start zu den Voraussetzungen und der Ausstattung der TeilnehmerInnen zu Hause
- eine teilnehmende Beobachtung des ersten Projektarbeit-Termins (stichpunktartige Notizen zur Frage: wer macht was?)
- ein Gruppeninterview am Ende der ersten Projektphase,
- ein kurzer Fragebogen zum Projektverlauf und Veränderungen am Ende der ersten Phase.
- eine Analyse der veröffentlichten Lernvideos
- Interviews mit der Projektleitung nach den Peer-Workshops,
- eine Beobachtung der Abschlusspräsentation (s.o.) sowie
- das Projekttagbuch bzw. die Zwischenberichte an *peer*³.

Bei der Auswahl der Methoden der Datenerhebung wurde darauf geachtet, dass die Verfahren den Projektablauf nicht stören, sondern ihn

im besten Falle unterstützen: So waren die Rückmeldungen beim Gruppeninterview sowie den Fragebögen am Ende der ersten Phase auch eine gute Möglichkeit, den bisherigen Projektverlauf zu evaluieren und entsprechende Schwerpunkte für die zweite Phase (neu) zu setzen. Eine große Herausforderung war dabei, Instrumente zu entwickeln und zu benutzen, insbesondere bei den schriftlichen Befragungen und dem Gruppeninterview, die von den Kindern auch verstanden wurden. So hatte min. ein Teilnehmer größere Lese- und damit auch Verständnisschwierigkeiten.

Aus Rücksicht auf die TeilnehmerInnen des Projekts erfolgt dabei die Darstellung der Ergebnisse auf eine Art und Weise, die keine Rückschlüsse auf die Personen zulässt. Dies bedeutet, dass die Darstellung im Regelfall aggregierend ist.

5. Ergebnisse der Begleitforschung

Im Folgenden stellen wir die Ergebnisse der Begleitforschung vor. Aus Platzgründen müssen wir diese kürzen und kondensieren.

5.1. Die TeilnehmerInnen

Die Anzahl der TeilnehmerInnen schwankte während des Projekts. Von Anfang bis (ganz) zum Ende waren durchgehend acht Kinder aktiv, diese waren am Projektende zwischen 10 und 12 Jahre alt. Es handelt sich um sechs Mädchen und zwei Jungen. Je vier Kinder besuchen die fünfte bzw. sechste Schulstufe, sieben dabei das örtliche Gymnasium und ein Kind eine Montessorischule.

5.2. Vorkenntnisse und Erfahrungen der TeilnehmerInnen

Am Beginn unseres Projekts haben wir die TeilnehmerInnen mit Hilfe eines Fragebogens auf Vorkenntnisse und Erfahrungen befragt. So haben acht von zwölf bereits Videos erstellt und die Hälfte der Kinder besitzt einen eigenen Computer mit Internetanschluss (siehe Tabelle 1).

	stimmt	stimmt nicht	weiss nicht
Ich habe schon selbst Videos gemacht.	8 (67%)	2 (17%)	1 (8%)
Ich hatte vor dem Projekt noch nie ein iPad (oder einen anderen Tablet Computer) in der Hand.	5 (42%)	6 (50%)	1 (8%)
Zuhause kann ich nicht ins Internet.	1 (8%)	11 (92%)	0 (0%)
In meiner Familie gibt es einen iPad.	5 (42%)	7 (58%)	0 (0%)

Ich habe selbst ein Smartphone (ein Handy mit dem man Videos machen kann).	2 (17%)	10 (83%)	0 (0%)
Ich habe einen eigenen Computer mit Internet-Anschluss.	6 (50%)	6 (50%)	0 (0%)
Ich habe eine eigene E-Mail-Adresse.	9 (75%)	3 (25%)	0 (0%)
In meiner Familie gibt es mindestens ein Smartphone (ein Handy mit dem man Videos machen kann).	7 (58%)	4 (34%)	1 (8%)

Tabelle 1: Auswertung des Fragebogens zum Start des Projekts (N=12)

Vergleicht man nun die Vorkenntnisse bzw. Ausstattung der TeilnehmerInnen mit den Zahlen der JIM-Studie (12-19 jährige Kinder/Jugendliche) aus dem Jahr 2012 so ergeben sich einige Parallelen, z. B. im allgemeinen Internetzugang oder bei Familien mit Smartphone (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2012, 6). Im Gerätebesitz der Schüler gibt es jedoch einen Unterschied, so besitzen unsere (jüngeren!) Kinder seltener ein Smartphone und haben seltener einen eigenen Computer mit Internetzugang.

5.3 Beobachtung beim Start

Bei der Beobachtung im Rahmen des ersten Projektarbeitstreffens (es war der zweite Termin), war nicht zu übersehen, dass ein großer Unterschied im Bezug auf die Erfahrungen mit dem iPad und speziell der Schnitt-App (*iMovie*) gegeben war (wobei diese "eigentlich" noch gar nicht eingeführt war, sondern nur Screencasts thematisiert wurden). Der Einstieg in die Projektarbeitsphase gelang allen schnell und einfach, die Methode oder die Gruppenbildung erschien unkompliziert, die Kinder waren mit roten Köpfen bei der Sache, unterstützten sich tatkräftig und proaktiv und waren letztlich kaum zum Aufhören zu bewegen.

5.4. Fragebogen zum Ende der ersten Phase

Die Auswertung eines einseitigen Fragebogens ergab ein durchwegs positives Bild: Die Kinder sind der Meinung, etwas dazugelernt zu haben. Die Kinder können mit dem Medium Video und dem technischen Hilfsmittel *iPad* umgehen, kennen unterschiedliche Videotechniken und können mit unterschiedlichen Apps umgehen, sie wissen aber beispielsweise auch um die Bedeutung des Persönlichkeitsrechts bei Filmaufnahmen. Dabei gaben sie an, viel Spaß gehabt zu haben.

5.5. Gruppeninterview am Ende der ersten Phase

Mit dem Fragebogen konnten nur allgemeine Aussagen standardisiert abgefragt werden, daher wurde ergänzend ein Gruppeninterview durchgeführt. Dabei sollten die TeilnehmerInnen Themen des Projekts auf ein Kärtchen schreiben und anschließend mit grünen und roten Punkten bewerten, wie gut/weniger gut sie damit umgehen können. Hier kristallisierte sich heraus, dass "GreenScreen" und "Stop-Motion" am besten hängen geblieben ist und "Drehbuch schreiben" am wenigsten gut. Es ist aufgefallen, dass die Themen der ersten Workshops eher mit einem roten Aufkleber und Themen von Workshops, welche noch nicht so lange her waren, eher mit einem grünen Aufkleber versehen wurden.

5.6. Analyse der Lernvideos aus der ersten Phase

In der ersten Phase entstanden eine Reihe von Lernvideos und Workshop-Dokumentationen, die im Web veröffentlicht wurden. Wir haben diese nach Abschluss der ersten Phase in zweierlei Hinsicht in ihrer chronologischen Reihenfolge ausgewertet und dabei ihre "technische" (im Hinblick auf die Qualität als Video) und "didaktische" (im Hinblick auf die Qualität als Lernvideo) Gestaltung untersucht. Dies erfolgte mit Hilfe einer Tabelle und entsprechenden Hinweisen zur jeweiligen Qualität im Hinblick auf diese beiden Kriterien. Die Kenntnisse der Rechte sind nur schwer abzubilden, da hier von Seiten der Projektleitung darauf geachtet wurde, dass alle rechtlichen Aspekte (gleichermaßen) eingehalten wurden.

Im Bezug auf die technische Umsetzung konnte man einen deutlichen Fortschritt in den Videos feststellen. Der Bildausschnitt und die Positionierungen der Hauptperson(en), Kameraführung, Schnitt und die Sprache haben sich mit zunehmender Projektdauer verbessert. Bei den Stop-Motion-Videos zeichnet sich eine Verbesserung der Hintergrundbewegung ab (weniger Wackeln). Im Bezug auf die inhaltliche

Gestaltung ist eine Entwicklung nicht deutlich, es gibt zu Beginn und zum Ende gute und weniger gute inhaltliche Aufbereitungen.

5.7. Die Workshops für andere: Ablauf und Befragung der TeilnehmerInnen an den Workshops

In der zweiten Phase des Projekts wurden die TeilnehmerInnen zu Peer-Mentoren/-Edukatoren: Im Projekt wurden dazu Workshops für andere geplant, beworben und durchgeführt. Die TeilnehmerInnen an den Workshops wurden dabei am Ende der je zweistündigen Workshops gebeten, einen kurzen Fragebogen auszufüllen.

Der Ablauf des Workshops war im Detail vorbereitet, d. h. es gab eine Rollen- und Aufgabenverteilung, Zeit- und Aufnahmepläne. Während die jüngeren Kinder ihre Texte von den Notizen ablesen (was die Teilnehmer geduldig hinnahmen und aufmerksam zuhörten) gelang das den älteren relativ frei. Nach anfänglichen, kleineren Schwierigkeiten füllten die ized2-Kids ihre Rolle als Workshop-Leiter bravourös aus. Für einige Erwachsene war es anfangs sichtlich schwer, die Kinder als Workshopleiter/Experten zu sehen. Dies zeigte sich dadurch, dass sie in gewissen Situationen in den Ablauf eingreifen wollten oder die Projektleiterin baten, einzugreifen (siehe Abschnitt Interview mit der Projektleitung).

Die folgende Tabelle 2 gibt einen Überblick über die Antworten der TeilnehmerInnen an allen drei Workshops. Die TeilnehmerInnen waren zwischen sechs und 65 Jahren. Wir hatten dabei eine Verteilung von sechs männlichen und acht weiblichen TeilnehmerInnen.

Was trifft auf Dich zu?	Stimmt	Stimmt zum Teil	Stimmt nicht
Ich würde gerne mehr über das Video drehen lernen.	11 (79%)	1 (7%)	0 (0%)
Der Workshop hat mir Spaß gemacht.	14 (100%)	0 (0%)	0 (0%)
Im Workshop habe ich etwas Neues gelernt.	11 (79%)	3 (21%)	0 (0%)
Ich würde gerne weitere Workshops besuchen.	9 (65%)	2 (14%)	0 (0%)
Ich würde gerne mehr mit iPads (oder Tablet-Computern) machen.	10 (72%)	2 (14%)	0 (0%)

Ich werde anderen positiv vom Projekt berichten.	13 (93%)	0 (0%)	0 (0%)
Ich habe schon vor dem Workshop selbst Videos gemacht.	7 (50%)	0 (0%)	7 (50%)
Ich besitze ein Smartphone, mit dem man Videos machen kann.	4 (29%)	0 (0%)	10 (71%)
In meiner Familie gibt es einen iPad (oder einen anderen Tablet Computer).	8 (57%)	0 (0%)	6 (43%)

Tabelle 2: Auswertung der Befragung der Teilnehmer/innen an den Peerworkshops (N=14)

Im Bezug auf die zu beobachtende Medienkompetenz der IZED2-TeilnehmerInnen lässt sich aus den Teilnehmermeinungen ableiten, dass

sie offensichtlich (mindestens) groß genug ist, um den TeilnehmerInnen soviel und in einer Weise zu vermitteln, dass es Spaß macht (100%) und sie zumindest "etwas" Neues gelernt haben (100%). Es gab bei keinem Workshop technische Unterstützung durch die Projektleiterin, gerade in den kleinen Arbeitsgruppen zur Trickfilmerstellung konnten die Kinder zeigen und gut anleiten, wie wichtig die vielen kleinen Schritte und Aufnahmen sind. Alle vortragenden Kinder beherrschten jeweils die von ihnen vorgestellte App, auch wenn sie sie unterschiedlich – aber stets ausreichend – erklärten und beschrieben.

5.8. Befragung zum Ende des Projekts

Am Ende unseres Projekts haben wir bei den Kindern eine Abschlussbefragung durchgeführt. Folgende, sehr eindeutige Ergebnisse haben wir dokumentiert (siehe Tabelle 3): Unter anderem geben alle an, dass sie bei der Vorbereitung und in den (bei der Leitung der) Workshops etwas gelernt haben (100%) und nun wissen, wie man Lernvideos erstellt (100%).

Was trifft zu?	Stimmt	Stimmt zum Teil	
Es hat Spaß gemacht, anderen zu zeigen, wie die Videoproduktion funktioniert.	7 (100%)	0 (0%)	
Ich habe bei der Vorbereitung und im Workshop etwas dazu gelernt.	7 (100%)	0 (0%)	
Ich hätte gerne noch mehr Workshops geleitet.	7 (100%)	0 (0%)	
Ich weiß jetzt, wie man Lernvideos erstellt.	7 (100%)	0 (0%)	
Ich weiß, wie ich Urheber- und Persönlichkeitsrechte bei Lernvideos beachte.	7 (100%)	0 (0%)	
Mir hat das Projekt insgesamt Spaß gemacht.	7 (100%)	0 (0%)	

Tabelle 3: Auswertung des Fragebogen am Ende des Projekts (N=7)

Ergänzend gaben die Kinder bei zwei offenen Fragen an, dass ihnen außerdem besonders gut gefallen hat, dass sie neue Freunde

kennengelernt haben. Weniger gefallen hat ihnen, dass manche Kinder an den iPads gespielt haben, wenn es beispielsweise um organisatorische Dinge ging.

5.9. Beobachtung der Abschlusspräsentation

Die Abschlusspräsentation wurde von den TeilnehmerInnen vorbereitet und durchgeführt. Voll Stolz zeigten die TeilnehmerInnen, was sie während des Projekts gelernt und produziert hatten. Nach anfänglicher Nervosität meisterten die TeilnehmerInnen diese Herausforderung sehr gut. In einer Live-Vorführung wurde die Green-Screen-Technik gezeigt und ein kurzes Video mit dem Oberbürgermeister von Bad Reichenhall vor dem Eiffelturm erstellt. Die lokale Presse titelte daraufhin "Reichenhall Oberbürgermeister explodiert vor dem Eiffelturm" – die TeilnehmerInnen freuten sich sehr darüber.

5.10. Interview mit der Projektleiterin am Ende des Projekts

Im Interview mit der Projektleiterin nach den Peer-Workshops und der Abschlusspräsentation wurden Ergebnisse und ihre Erlebnisse während des Projekts dokumentiert und ergänzt. In diesem Interview wurde folgendes dokumentiert:

- Ziel des Projekts war es, die Medienkompetenz der Kinder zu steigern. Sie sollten nicht nur KonsumentInnen von Videos/Filmen sein, sondern einen Einblick hinter die Kulissen bekommen und verstehen wie ein Video entsteht und produziert wird. Die Projektleiterin Sandra Schön bringt das folgendermaßen zum Ausdruck: *"... wissen wie Medien funktionieren, dass heißt nicht nur das sie damit umgehen können, sondern auch eine Idee haben wie jetzt konkret Videos gemacht werden, was entstehen kann, wie man auch manipulieren kann mit diesen Bildern, wie das funktioniert, dass sie einen Einblick haben und neben diesem reinen "ich kann was tun" geht's natürlich auch darum, alles drumherum zu können, es geht auch um rechtliche Aspekte..." (00:59)*
- Das Persönlichkeitsrecht/Urheberrecht haben die Kinder während des Projekts verinnerlicht. Es gibt für sie keine Frage mehr, wenn es um Verwendung von Leistungen oder Darstellungen von anderen geht (auch wenn es sie natürlich manchmal nervt, z. B. Landkarten nicht verwenden zu dürfen).
- Das iPad als technische Ausrüstung erwies sich als sehr hilfreich. Durch die Vereinigung von Kamera, Effekt- und Schneidegerät und die günstige Anschaffung waren Tablet-Computer die perfekte Wahl für dieses Projekt.

- Die Planung und Reihenfolge der Workshops war sehr gut gewählt. Die Kinder wurden Schritt für Schritt an die Videoerstellung herangeführt, lernten mit Fortdauer des Projekts immer Neues und hatten trotzdem immer wieder "Wow-Erlebnisse", da sie von Anfang an Lernvideos produzierten (zu Beginn mit einer Screencast-App).
- Bei den Peer-Workshops für Erwachsene und Kinder ergaben sich Situationen, in denen TeilnehmerInnen des Trainings nicht richtig mit der Situation umgehen konnten, dass Kinder verantwortlich und ohne technische und weitgehend auch ohne Unterstützung sonstiger Art die Workshops leiten sollen (und können), v. a. natürlich dann, wenn Probleme aufzutauchen schienen. Es schien für einige TeilnehmerInnen eine große Herausforderung, diese neuartige Situation zu akzeptieren und so forderten sie Unterstützung durch die Projektleiterin, wenn die Kinder Schwierigkeiten mit den Apps hatten. Am Ende der Peer-Workshops waren die entsprechenden TeilnehmerInnen dann häufig überrascht, dass die Leitung nicht eingriff und eingreifen wollte, wenn die Kinder Schwierigkeiten selbst lösen mussten.
- Es ergaben sich Schwierigkeiten bei der Öffentlichkeitsarbeit. Auch gab es zu Beginn viel Gesprächsbedarf bei den Eltern (trotz umfangreicher Unterlagen). Eine Informationsveranstaltung für Eltern und Interessierte beim Projektstart könnte hier eine Verbesserung darstellen – auch wenn sie nicht zur offenen Jugendarbeit passt.

5.11. Ergänzendes aus dem Projekttagbuch und den Zwischenberichten

Das Projekttagbuch und die Zwischenberichte an die Betreuung beim JFF waren eine wichtige Informationsquelle für Entwicklungen im Projekt. Hier konnte man Aspekte und Darstellungen entnehmen, welche durch die anderen Datenquellen nicht/nur teilweise abgedeckt wurden. Beispielhaft hierfür ist die Entwicklung der technischen Ausstattung in den Familien: Es fand ein enormer Zuwachs statt, entweder sparten die Kinder auf ein Gerät oder bekamen es geschenkt (am Ende des Projekts verfügten alle Kinder über einen Zugang zu Digitalkameras oder iPads). Auch geht daraus hervor, dass Annahmen, welche Themen während der Projektarbeitsphasen die Kommunikation und das Miteinander der Kinder dominieren, im Projektverlauf nur teilweise bestätigt wurden. So ist die Projektleitung davon ausgegangen, dass es zu Beginn in den Gesprächen weniger um Ästhetik, Gestaltung und Kreativität gehen würde, sondern eher um Gruppendynamisches. Tatsächlich war dies aber nicht so, ästhetische Aspekte hatten von Anfang an einen hohen

Stellenwert, die Meinungen und Gespräche dazu wurden im Projektverlauf elaborierter und detaillierter.

6. Zusammenfassung und Diskussion

Wir haben wieder das Ablaufdiagramm genommen, um die zentralen Ergebnisse der jeweiligen Untersuchungen aufzuzeigen. Wir konzentrieren uns dabei auf die Ergebnisse im Bezug auf die Medienkompetenz (vgl. Abbildung).



Abbildung 2: Ablaufdiagramm

Es zeigt sich also, dass die Kinder mit sehr unterschiedlichen Voraussetzungen starteten, sich dabei höchst kooperativ zeigten und sich die Unterschiede im Projektverlauf (es gab übrigens immerhin 23 Treffen) angeglichen. Das kann auch (ergänzend) an der Änderung der Ausstattung der Kinder hängen. Nimmt man die Befragungsergebnisse als Maßstab für die Medienkompetenz der Kinder, so haben die Kinder ihre Medienkompetenz gesteigert. Alle Kinder sind dabei in der Mitte des Projekts gleichermaßen von ihrem Kompetenzzuwachs überzeugt, die

Lernvideo-Analyse spiegelt dies wider. Sie wissen, wie sie Lernvideos erstellen können und haben dieses Wissen auch schon an andere in den Peer-Workshops weitergegeben. Dies stärkt die Medienkompetenz zusätzlich. Man kann also sagen, dass die Ziele des Projekts nach den Bewertungen der Kinder, der Analyse der Lernvideos sowie der Beobachtungen durch die Projektleitung bzw. Begleitforschung erreicht wurden. Die Abschlusspräsentation zeigt schließlich, dass die Kinder einen – für viele Besucher bewundernswert – souveränen Umgang mit der Technik sowie auch mit der Moderation der Veranstaltung an den Tag legten.

Nach unserer Eingangs vorgestellten Definition gehört zur Medienkompetenz auch, dass die Teilnehmer/innen "die Wirkungen ihrer Tätigkeiten reflektieren und steuern können". Es zeigt sich, dass die Fragebögen und die gewählten Fragestellungen im Gruppeninterview diesen Aspekt der Reflexion vernachlässigt haben. So ist zu ergänzen, dass sich die Teilnehmer/innen im Projektverlauf intensiv mit dem Thema "Persönlichkeitsrechte am eigenen Bild" beschäftigt haben, indem sie u.a. ablehnten, Aufnahmen von sich selbst zu veröffentlichen oder auch betroffen waren, wenn andere ihre Aufnahmen von ihnen ablehnten - dabei entstanden gerade zu Beginn des Projekts kleinere Diskussionen. Insbesondere die Reflexion über die Produktion der Lernvideos, insbesondere der Qualität der Lernvideos wurde im Workshop "Gute Lernvideos" ausführlich thematisiert und kann auch entsprechend nachvollzogen werden (siehe Schön & Ebner, 2013).

Insgesamt war die Begeisterung für das Projekt sicher überdurchschnittlich. Das ist nicht ganz selbstverständlich, weil es sich ja um "Lernvideos" und auch Lernthemen drehte und es sich doch um ein relativ langes Projekt handelte: Alle Fragen der Abschlussbefragung wurden von den TeilnehmerInnen mit der "Bestnote" bewertet. Dass ist bei einem Projekt, dass mit insgesamt 23 Veranstaltungsterminen und einem Zeitraum von sechs Monaten relativ lang ist, eine erstaunlich hohe Begeisterung.

Zur Forschungsmethode lässt sich ergänzen: Die ergänzenden Notizen im Projektstagebuch haben sich als wertvolle Quelle erwiesen, die Änderung der Ausstattung der Kinder zu Hause wäre sonst wohl kaum im Projektverlauf erfasst worden. Die Methodenkombination hat sich ebenso als hilfreich erwiesen, insbesondere da die Befragung der Kinder (zu erwartende, aber nicht selbstverständliche) außergewöhnlich hohe Zustimmungen ergaben, aber kaum Hinweise auf tatsächliche Kompetenzentwicklungen. Diese werden eher durch die Beobachtungen sowie die Analyse der Lernvideos sichtbar. In ihrer Kombination zeigen sie jedoch die Entwicklung deutlich.

Dass wir uns in diesem außerschulischen Projekt mit dem "Lernen" beschäftigt haben, war übrigens nur selten ein Thema: Am Anfang wurde etwas nörgelnd gefragt, ob es denn ein Schulthema sein müsse. Nein, lautete die Antwort, und dass sie gerne Fußballtricks zeigen, das Abseits erklären oder auch ein Tanztutorial machen könnten. Die Themenfindung war dann zwar nicht immer einfach – übrigens auch, weil der inhaltliche Anspruch gestiegen ist und man nur Lernvideos über Dinge machen wollte, die man wirklich gut beherrscht oder recherchiert hatte. Beim vorletzten Treffen wurde das Thema des Projekts überraschend direkt angesprochen: "Bitte lass uns ein neues Projekt machen, aber dieses Mal eines ohne Lernvideos" und dann wurde schnell nachgeschoben "allerdings hat Mama nur die Teilnahme erlaubt, weil es etwas mit Lernen zu tun hatte".

Literatur

Baacke, Dieter (1999): Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten, in: Baacke, Dieter (Hg.): Handbuch Medien: Medienkompetenz. Modelle und Projekte, Bonn 1999, unter: http://www.produktive-medienarbeit.de/ressourcen/bibliothek/fachartikel/baacke_meko.shtml (letzter Zugriff: 20.05.2013).

Brieke Nina (2009): Handys kreativ nutzen – Tipps zur Filmarbeit mit Handys, online unter: <http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/>

handouts/Brieke_TippsZurHandyFilmarbeit.pdf (letzter Zugriff: 20.05.2013).

Fileccia, M., Wefelnberg, M. & Heinen, R. (2012). Mediencouts NRW: Praxishandreichung. Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), URL: http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog/downloadproducts/L132_Mediencouts_Angebot_LfM.pdf (letzter Zugriff: 20.6.2013).

Gapski, Harald (2004): Qualitätsdimensionen der Medienkompetenz-Entwicklung, Workshop Qualitätsmanagement in der Medienkompetenzvermittlung, unter: http://www.mekonet.de/t3/fileadmin/fachtagung/0402/04_ws2_gapski.pdf (letzter Zugriff: 20.05.2013).

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2012): Jim-Studie 2012. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, unter: http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf12/JIM2012_Endversion.pdf (letzter Zugriff: 20.05.2013).

Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien (Hg., o.J.), Medienpass NRW – Kompetenzrahmen, Düsseldorf, unter: <http://www.medienpass.nrw.de/?q=de/inhalt/kompetenzrahmen> (letzter Zugriff: 20.05.2013).

Kübler, Hans-Dieter (2001): Neue Medien – neues Lernen? Perspektiven und Bedingungen des Lernens mit „Neuen Medien“, in: Felsmann, Klaus-Dieter (Hg.): 4. Buckower Mediengespräche. Neue Medien – neues Lernen?, München: kopaed, 17–36.

Schiefner-Rohs, Mandy (2012): Kritische Informations- und Medienkompetenz. Theoretisch-konzeptionelle Herleitung und empirische Betrachtungen am Beispiel der Lehrerbildung, Münster: Waxmann.

Schön, Sandra & Ebner, Martin (2013). Gute Lernvideos ... so gelingen Web-Videos zum Lernen!. Norderstedt: Book on Demand. URL: <http://bimsev.de/n/userfiles/downloads/gute-lernvideos.pdf> (7.6.2013)