

Dörte Schlottmann / Sascha Düx

Multimediapädagogische Projekte in der außerschulischen Jugendarbeit



1. Einführung



Projekte mit Multimedia PC und Internet in der außerschulischen Jugendarbeit: Was ist das? Was braucht man dafür? Wie macht man das? Dieser Text will Antworten geben, die Mut machen - Mut zum Selber-Ausprobieren und zu Expeditionen auf Neuland.

Nach einer Einführung in das weite Feld multimediapädagogischer Projektarbeit (1.) werden zunächst Voraussetzungen und Rahmenbedingungen der medienpädagogischen Arbeit behandelt - von Räumen und Technik über Personal und Zielgruppen bis hin zur Projektfinanzierung (2.). Dann heißt es "Ran an die Rechner": Unter (3.) werden didaktisch-methodische Tipps für die Durchführung von Multimediaprojekten geboten - von der Vorbereitung über Einstiegs- und Arbeitsphasen bis hin zur Abschlusspräsentation. Abschließend wird das Thema 'Kooperation und Vernetzung in der Jugendmedienarbeit' kurz angerissen; und dann gibt es noch einige weiterführende Links und Literaturhinweise (4.). Und jetzt geht's los ...

1.1. Ein Beispiel

Das Jugendzentrum X: Hier gibt es viele Jugendliche aus Migrantenfamilien, eine starke HipHop-Szene und seit einiger Zeit auch einige vernetzte PCs. Vorhang auf für die ultimative Cyber-HipHop-Herbstferien-Projektwoche!

Jugendliche Musikfans basteln am PC in Zweier- und Dreiergruppen ihre eigenen Songs, in Abstimmung mit der Breakdanc-Crew entsteht ein genau auf die einstudierte Choreographie passendes Playback. Die Projekt-Webzeitung berichtet von allen Aktivitäten, überall hört man die Rufe der jungen ReporterInnen: "Wer hat jetzt schon wieder die digitale Fotokamera?". Die hat natürlich die Fotostory-Gruppe, die gerade eine dramatische Verfolgungsjagd in Szene setzt: eine junge Sprayerin flieht vor Polizisten in improvisierten Uniformen, der Polizeiwagen wird nachher digital ins Bild kopiert.

Am Ende der Woche dann der große Abschlussevent: Viele sind gekommen, übers Internet wurden SMS-Einladungen an Freunde verschickt und die jungen Webreporter haben ihre ‚Kollegen‘ von der Lokalpresse per Mail eingeladen. Die Gruppen präsentieren ihre Ergebnisse, der geliehene Beamer wirft Fotostory und Webzeitung an die Wand, dann gibt's Disco mit den selbstgemachten Songs. Alle ProduzentInnen nehmen die Ergebnisse auf CD-ROM mit nach Hause - und dazu jede Menge spielerisch erworbener Medienkompetenz.

1.2. Warum multimediapädagogische Projektarbeit?

In den öffentlichen und pädagogischen Diskussionen der letzten Jahre sind Computer und Internet oft verteufelt und in ihren Risiken stark überzeichnet worden. Solche Positionen sind auf dem Rückzug, seit das Netz immer alltäglicher wird und immer mehr Lebensbereiche berührt. Aktuelle Jugendstudien zeigen: Wer PC, Handy und Internet intensiv nutzt, hat oft mehr soziale Kontakte, engere Bindungen und treibt mehr Sport als die Altersgenossen. Bei

PädagogInnen, PolitikerInnen und Eltern bildet sich, so scheint es, ein medienpädagogischer Konsens heraus:

- die Freizeitwelten Jugendlicher sind in immer stärkerem Maße Medienwelten;
- Medienkompetenz und computer literacy sind für beruflichen Erfolg, aber auch für politische und kulturelle Partizipation in der Gegenwartsgesellschaft entscheidend wichtig;
- die außerschulische Jugendarbeit hat eine besondere Verantwortung, eine ‚digitale Spaltung‘ der Gesellschaft in User und Loser zu verhindern.

Und wie sieht die Praxis aus? Internetcafés sind in der Jugendarbeit seit Mitte der 90er Jahre wie Pilze aus dem Boden geschossen. Es gibt mittlerweile ein breites und vielfältiges, wenn auch noch nicht flächendeckendes Angebot. Typische Angebotsformen sind einerseits offene Surf-/Chatcafés und LAN-Parties (Netzwerkspiele), andererseits Kursangebote wie z.B. Textverarbeitung und Internetseitengestaltung. Häufig ähneln sich dabei die Probleme: es fehlt an pädagogischen Konzepten, Angebote werden von der technischen Seite her geplant. Kontinuierliche Computergruppen und Kurse scheitern an Jugendlichen, die sich immer seltener langfristig festlegen wollen - und damit voll im Trend der individualisierten Eventgesellschaft liegen.

Als Ergänzung der Angebotspalette hat multimediale Projektarbeit viel zu bieten. Das Projekt - mit niederschwelligem Einstieg, zeitlich begrenzt und thematisch eingebunden - ermöglicht pädagogische Multimediaarbeit jenseits von Informatikunterricht und betreutem Surfen. Die Idee: PC- und Internetkompetenzen werden spielerisch erworben, wenn reale und virtuelle Welten, Online- und Offline-Aktivitäten aufeinander treffen. Und dabei findet auch noch soziales und identitätsrelevantes Lernen statt. Plus eine Menge Spaß.

1.3. Projekttypen und Projektideen

Multimedialpädagogische Projektarbeit beschränkt sich nicht auf Computerprojekte. So können Freizeiten und Projektstage zu x-beliebigen Themen von jungen Online-Reportern begleitet und dokumentiert werden - auf ‚normalen‘ Webseiten oder z.B. per Webradio. Vielversprechend sind auch Projektideen, die an jugendkulturellen Interessen anknüpfen. Oben haben wir die Cyber-HipHop-Woche vorgestellt, ähnlich kann auch ein Handy-Tag oder ein Projektwochende "Horror im Jugendzentrum - die Fotostory" geplant werden. Auch längerfristige Projektangebote können ‚ziehen‘, z.B. eine wöchentlich live ausgestrahlte Webcam-Soap.

Auch traditionelle Themen der Jugendarbeit wie Stadtteilerkundung (Online-Stadtführer von und für Jugendliche), Umweltpädagogik (der virtuelle Waldspaziergang auf CD-ROM) oder internationale Begegnung (Jugendprojekte mit Online-Vernetzung) bieten vielfältige Ansatzpunkte für [Projektideen](#).

Ein Angebot "Der virtuelle Schminksalon" zieht ganz andere Zielgruppen an als "Grundlagen der digitalen Fotografie und Bildbearbeitung" - obwohl auf der medialen Ebene vielleicht das gleiche gelernt wird. Schulpädagogen nennen das lebensweltliche Didaktik: Wenn ich als Pädagoge etwas vermitteln will, frage ich nicht "wie ist der Stoff sachlogisch aufgebaut?", sondern: "wo kommt das im Alltag vor - und wie kann ich es mit Sachen verknüpfen, die meine Adressaten spannend finden?"

2. Voraussetzungen und Rahmenbedingungen



Was braucht man für erfolgreiche Projektarbeit mit Multimedia und Internet? Eine zündende Idee, na klar. Aber was ist mit den ganz alltäglichen Voraussetzungen? In diesem Abschnitt geht es um Räume, Zeiten, Technik - und natürlich um die beteiligten Menschen.

2.1. Raumgestaltung

Der typische Computerraum im Jugendhaus war früher mal ein Fotolabor oder eine Abstellkammer, wurde in den 80er Jahren zum Videoraum und jetzt - jetzt stehen drei bis fünf Computer nebeneinander aufgereiht an einer Wand, grau in grau und nicht sehr einladend. Computerarbeit ist so schon räumlich ein abgetrennter Bereich, der wenig mit dem sonstigen Geschehen im Jugendhaus zu tun hat. (Immer häufiger ist allerdings auch an der Theke ein PC zu finden, an dem Surfen unter Aufsicht möglich ist.)

Projektarbeit mit Multimedia bietet die Chance, die Computer da aufzubauen, wo man sie braucht: im Café, in der Disco oder auch im Kraftsportraum. Der Zusatzaufwand - schleppen, verkabeln, Netzwerk ans laufen kriegen - lohnt sich meist: in einer reizvollen Umgebung entstehen andere, kreativere Ergebnisse. Natürlich können Projekte auch im Computerraum durchgeführt werden - je kommunikativer und anregender dieser Raum gestaltet ist, desto besser.

Bewährt haben sich PC-Inseln: runde oder quadratische Tischflächen, auf denen 2 oder mehr PCs so angeordnet sind, dass an jedem 2-3köpfige Kleingruppen arbeiten, die sich über den Tisch hinweg anschauen und austauschen können. Farbige Tischdecken erleichtern die Zuordnung, z.B.: "An der grünen Insel Webvideo, an der blauen Webradio".

Rechnergehäuse, Tastaturen, Mäuse und Kabel gibt es nicht nur in grau, sondern auch in bunten Farben. Zusätzliches thematisches Deko-Material (wie Spiegel und Lockenwickler im virtuellen Schminksalon, Pistolen und Theaterblut für den Online-Krimi, kleine Figuren und Knetmasse für Animationen) schafft nicht nur Atmosphäre, sondern hilft auch konkret bei der Ideenfindung und Umsetzung. Viele aktuelle pädagogische Ansätze legen einen Schwerpunkt der didaktischen Planung auf die Gestaltung von Lern- und Erfahrungsräumen - auch bei der Arbeit mit Multimedia sollte hier eine pädagogische Kernaufgabe gesehen werden.

2.2. Hard- und Software

Welcher PC, welche Netzwerklösung oder welches Grafikprogramm "taugt etwas"? An Expertenratschlägen (von Bekannten, von Technikfreaks, aus Fachzeitschriften) herrscht meist kein Mangel. Doch: der Einsatz in der Jugendprojektarbeit stellt spezielle Anforderungen an die Technik. Darum sollten Anschaffungsentscheidungen stets nach Kriterien aus der pädagogischen Praxis geprüft werden. Solche Kriterien könnten z.B. sein: leichte Bedienbarkeit und Anschaulichkeit, geringer Wartungsbedarf, Robustheit und Mobilität, Vielseitigkeit, Alltagsnähe, gutes Preis-Leistungsverhältnis.

Sechs Beispiele:

- Sollen Apple oder Windows PCs angeschafft werden? "Apple ist besser", wird man oft zu hören kriegen - aber auch teurer, und im Alltag (zu Hause, in Schule und Ausbildung) haben Jugendliche öfter mit PCs zu tun. Apples können trotzdem Sinn machen - z.B. für Videoarbeit, das Apple i-Book ist der ideale mobile und laientaugliche Videoschnittplatz.
- Wie sollen die Rechner vernetzt und ins Internet gebracht werden? "Wir rüsten einen älteren PC zum Linux Server um", sagt vielleicht Herr X. Doch: Mit dem Betriebssystem Linux kommt nicht jeder zurecht. Hat Herr X Zeit, wenn bei der Jugendaktion am Wochenende der Server streikt? Die bessere Lösung ist oft ein Router - stürzt der ab, reicht meist An- und Ausschalten, um ihn wieder ans laufen zu bringen.
- Welche Monitore sollen es sein? Flachbildschirme (TFT) sind leicht, nehmen wenig Platz weg und sind gut für mobile Einheiten geeignet. Allerdings sind sie teurer als vergleichbare Röhrenbildschirme (CRT). Auch sollte man beim Kauf auf einen breiten horizontalen Blickwinkel achten - Kleingruppenarbeit an einem PC funktioniert nur, wenn alle etwas sehen können.
- Für den PC ist eine Vielfalt an preisgünstiger, für Anfänger leicht bedienbarer Software erhältlich. Solche Software (z.B. Kai's Power GOO oder Musikprogramme von eJay) tut der Profi vielleicht als Spielerei ab - in der Jugendarbeit macht ein Programm mit überschaubaren Funktionen und großen graphischen Symbolen oft mehr Sinn als komplexe Alleskönner-Profiprogramme (wie z.B. Photoshop oder Cubase VST).
- Digitale Fotokameras sollten wenige, überschaubare Funktionen haben - und ein stabiles Scharnier am Batteriefach. Wenn mehrere Geräte gekauft werden können: eine hochwertige Kamera für druckfähige Bilder und mehrere günstige, mit denen Jugendliche auch mal losziehen können, um z.B. als Stadtteilreporter Bilder fürs Web zu knipsen. Das Speicherkartenformat sollte einheitlich sein; CompactFlash Karten sind zu empfehlen (stabiler als SmartMedia und verbreiteter als MemoryStick).
- Nicht vergessen sollte man die Anschaffung von Kopfhörern. So bleibt der Raum-Laustärkepegel im grünen Bereich und konzentrierte Audioschnittarbeit bzw. kreatives Komponieren wird erleichtert. Headsets (Kopfhörer mit Mikrofon) ermöglichen z.B. Gesprächsmitschnitte am PC ohne viel Umstände und sind preisgünstig zu haben, wobei die Qualität natürlich meist weit hinter externen Mikros zurückbleibt.

Generell gilt: Vernetzte PCs sind erst der Anfang, viele interessante Möglichkeiten eröffnen sich erst durch Multimedia-Zubehör - von MiniDisc-Rekorder und Webcam übers digitale Mikroskop bis hin zur DV-Kamera - und durch spannende Software. Das kostet natürlich alles Geld. Bei PCs und Monitoren kann man es ggf. einsparen: Firmen rüsten immer wieder ihre Rechnerparks auf. Derzeit werden Pentium-II-PCs ausgemustert, das ist für Multimediaarbeit mit Fotos und Musik meist genug (für Videobearbeitung sollte es dagegen die Leistungsklasse ab 1000 MHz aufwärts sein). Software und Multimedia-Geräte können von mehreren Jugendeinrichtungen gemeinsam angeschafft werden - z.B. als Wanderkoffer mit 5 Digicams und verschiedener Bildbearbeitungssoftware in fünffacher Ausfertigung, der zeitversetzt bei Projekten in den jeweiligen Einrichtungen zum Einsatz kommt.

2.3. Personal/Qualifikation

Was muss ich können, um ein Multimedia-Projekt durchzuführen? Und wie lerne ich es?
Oder: Was sollte jemand können, den ich als Honorarkraft einstelle? Technisches Know-how

ist wichtig, aber nicht ausreichend - ein reiner Technikfreak macht vielleicht einen guten Flash-5-Kurs, für ein Jugendprojekt sind eher technisch interessierte PädagogInnen gefragt oder ein produktiv arbeitendes Doppelteam.

Das Wichtigste: Eigene Erfahrungen sammeln. Wer einmal selbst probiert hat, mit Digitalkamera, HipHop eJay und Real SlideShow eine virtuelle Ton-Dia-Show zu basteln, der wird das auch leichter anderen vermitteln können. Software ist heute oft selbsterklärend, und bei Knackpunkten, wo die Hilfefunktion versagt, muss halt menschliche Hilfe her - vielleicht kann es ja einer der Jugendlichen aus der eigenen Einrichtung. Hilfreich können auch die unten (Kapitel 4) vorgestellten Arbeitshilfen und "Qualifikations-Links" sein. Bei technisch kniffligen Aufgaben (PC-Wartung/-Aufrüstung, Einrichtung von Netzwerken) kann es nötig und sinnvoll sein, auf externe Experten zurückgreifen.

PC-Anwendungsmöglichkeiten sind so vielfältig und der technische Wandel so rasch, dass der Pädagoge, der alles besser kann, als Leitbild hier sowieso ausgedient hat. Gefragt ist Pädagogik als Navigation (Franz Josef Röll) - die Kunst, Leute mit ganz unterschiedlichen Kompetenzen in einen gemeinsamen Gruppen- und Arbeitsprozess zu bringen. Und das heißt auch, selbst mal in die Rolle des Lernenden zu schlüpfen.

2.4. Zielgruppen

Multimediapädagogische Projektarbeit spricht alle Jugendlichen an - auch Computer-unerfahrene/-uninteressierte. Gerade Jugendliche aus bildungsbenachteiligten Schichten und Migrationskontexten können eigene Ausdrucksformen erproben und einen niedrighschwelligen Zugang zu PC und Internet finden - z.B. beim interaktiven Geschichtenerzählen oder beim Musikmachen am PC. Symbolisch-visuelle Wahrnehmungsweisen kommen zu ihrem Recht, aber auch das Schreiben von Texten kann bei entsprechender Einbindung ungeahntes Interesse hervorrufen.

Zielgruppenspezifische Angebote machen z.B. im Rahmen geschlechtsspezifischer Ansätze Sinn. Mädchen haben in den Internetnutzungsstatistiken stark aufgeholt, weibliche Jugendliche mit niedrigem Bildungsstand und MigrantInnen sind aber weiterhin unterrepräsentiert (Shell 2000). Computerprojekte für Mädchen können Zugangsschwellen deutlich senken und haben oft einen selbstbewussten Umgang mit der Technik auch in geschlechtergemischten Situationen zur Folge.

2.5. Finanzierung

Die Förderpolitik der öffentlichen Hand schwenkt in den letzten Jahren zunehmend von der Institutions- zur Projektförderung um. Das bringt zahlreiche Probleme mit sich (Stichworte: Absicherung von Arbeitsstellen, Schaffung von Infrastruktur, langfristige Planung und Kontinuität), bedeutet aber positiv gewendet: Projekte sind eine geeignete Arbeitsform, um in der gegenwärtigen Situation noch an Gelder zu kommen. Neben den Kommunen und Ländern (letztere fördern i.d.R. nur Modellprojekte) kommen hier auch Stiftungen und - bei internationalen Multimedia-Projekten - die EU als potentielle Geldgeber ins Spiel. Auch Sponsoren lassen sich für innovative Projekte eher begeistern als für alteingesessene Institutionen.

Projektantragsentwicklung, Öffentlichkeitsarbeit und Sponsorenakquise verlangen freilich bestimmte Kompetenzen und zehren an den sowieso meist knappen Personalressourcen. Kooperation in diesen Bereichen kann dieses Problem entschärfen - obwohl viel

Abstimmungs- und Organisationsarbeit zu leisten ist, um z.B. eine gemeinsame Stelle für die Öffentlichkeitsarbeit mehrerer Einrichtungen zu schaffen.

3. Projektdurchführung



Was macht ein Projekt aus? Bei pädagogischen Theoretikern von Dewey bis Oelkers steht ‚Projekt‘ für ein planvolles, zielgerichtetes Handeln in einem sozialem Rahmen. Das heißt konkret: Projekte haben ein Anfang (an dem ein Plan steht), einen begrenzten Zeitrahmen (in dem in einer Gruppe auf ein Ziel hingearbeitet wird) und ein Ende (ein Ergebnis). Bühne frei!

3.1. Vorbereitung: Aufbauen, Einrichten, Testen

Ein Projektthema ist gefunden, der Zeitplan steht - nun kann es los gehen. Vor der technischen Vorbereitung steht die inhaltliche - das geht von der Auswahl der Software über die Entwicklung eines Ablaufplans bis hin zur thematischen Gestaltung des Raums. An allen diesen Schritten können (und sollten, besonders bei längeren Projekten) interessierte Jugendliche bzw. die ganze Gruppe beteiligt werden.

Bevor sich die Pforten öffnen, müssen dann Computer aufgebaut, verkabelt, vernetzt und getestet werden. Auch wenn ein eingerichteter Computerraum zur Verfügung steht, gilt es zu prüfen, ob alles funktioniert. Ist die benötigte Software auf allen Rechnern vorhanden? Ist auf den Festplatten genug Platz zum speichern? Sind CD-Rohlinge oder Disketten in ausreichender Zahl vorhanden? Können alle Rechner sich gegenseitig im Netzwerk finden und kommen ins Internet? Manches sollte schon am Vorabend erledigt sein (z.B. Akkus für Kameras und Rekorder aufladen).

Die PCs werden individuell gekennzeichnet (z.B. mit großen Nummern) und sind mit entsprechenden Namen im Netzwerk zu finden. Auf jedem PC werden die Festplatten nach Möglichkeit partitioniert, im Bereich c:\ liegen die Programme, in der Partition d:\ Projektergebnisse und Arbeitsdateien. Hier wird ein Projektverzeichnis mit angehängter PC-Nummer angelegt, z.B. "d:\gruselstories_3" - das erleichtert allen Beteiligten den Überblick beim Speichern und Dateien-Wiederfinden. Die Partition c:\ wird nicht im Netzwerk freigegeben und verhindert so zufälliges Löschen von Systemdateien.

3.2. Anfangen: Einstieg, Sammel- & Findungsphase, Gruppenregeln

Ein ‚Knaller‘ am Anfang kann Aufmerksamkeit konzentrieren und Kreativität anregen helfen. Wenn z.B. ein [Hörspiel](#) entstehen soll, bietet sich eine Demonstration von möglichst schrägen und lustigen PC-Stimmverfremdungseffekten an. Zur Einstimmung ins [Fotostory-Wochenende](#) werden zwei, drei Szenen mit Freiwilligen gestellt, geknipst, in den PC übertragen und durch den digitalen Wolf gedreht (Personen werden mit Sprechblasen versehen, Nasen langgezogen, jemand wird verkleinert und einem anderen auf die Schulter

gesetzt). Dabei werden wichtige Arbeitsschritte - in einfache Schritte zerlegt und auf das Wichtigste reduziert - exemplarisch vorgemacht. Solche Beispiele sollten mit Bedacht eingesetzt werden, da sie oft als Richtungsvorgabe für den kreativen Prozess wirken. Wenn mehrere Programme eingesetzt werden (z.B. zunächst Bild-, dann Soundbearbeitung und zum Schluss eine Software, mit der Bild und Ton zu einer virtuellen Diashow zusammengefügt werden), empfiehlt es sich, Erklärungsblöcke zeitlich zu verteilen.

Am Anfang sollten auch Gruppenregeln abgesprochen werden. Neben allgemeinen pädagogischen Absprachen sollten hier Speicherorte und Netzwerkregeln geklärt werden. Das könnte heißen: Jeder darf Dateien von allen laden, aber nur ins eigene Projektverzeichnis speichern. Oder: Fotos der anderen Kleingruppen dürfen nur mit deren Einverständnis benutzt werden. Löschen ist für alle Dateien tabu.

Dann geht es an die Entwicklung der Projektideen. Bei großen Gruppen - bzw. wenn mehrere Produkte (Geschichten, Websites, Songs) entstehen sollen - werden nun die Kleingruppen gebildet. Da diese eine bestimmte Zeit zusammenarbeiten, sollte die Aufteilungs- bzw. Findungsmethode mit Bedacht gewählt werden. Dann ist Zeit für ein Brainstorming, eine Ideensammlung: Was wollen wir machen? Ein vorgegebenes inhaltliches Oberthema (Motto) ist oft hilfreich. An das Brainstorming sollte ein Entscheidungsprozess anschließen, an dessen Ende eine Projektskizze steht. Bei einer Geschichte z.B. wird auf Papier ein Storyboard entworfen - mit Szenen, Texten und Strichzeichnungen (Webvideo, Fotostory) bzw. Anweisungen zu Musik und Hintergrundgeräuschen (Hörspiel).

3.3. Jetzt gehts los: Arbeitsphasen

Schon bei der Entwicklung der Projektskizze sind die pädagogischen Hauptaufgaben Zurückhaltung und Koordination - die Jugendlichen entwickeln ihr Projekt, ihre Motivation steigt in dem Maße, wie sie es sich zu eigen machen; zu koordinieren ist nur, dass alle sich nach ihren Möglichkeiten beteiligen können und dass die Ansprüche ans Ergebnis nicht zu hochgesteckt werden. Das gilt um so mehr bei den folgenden Umsetzungsphasen: PädagogInnen sollten wo eben möglich Jugendliche selbst an Maus und Tastatur lassen, sollten Hilfen vermitteln statt selbst welche anzubieten. Diese Selbstbeschränkung kann schwer fallen - besonders wenn man selbst von der Faszination der Technik gepackt wird ;-)

Aufgaben können arbeitsteilig angegangen werden: Eine Teilgruppe schießt Fotos, eine zweite nimmt Geräusche auf; oder (komplizierter): Beide Teilgruppen schneiden einen Videofilm am PC, die einen fangen beim ersten Bild des Storyboards an und die anderen beim letzten. Pädagogische Aufgaben in dieser Phase: Koordinieren, dass die Kleingruppen Absprachen und Zeiten einhalten, bei Bedarf Tipps zum Umsetzen von Ideen geben (technische Hilfen, aber auch Tipps zu Bildgestaltung oder theaterpädagogische Inputs), Gruppenprozesse begleiten, Rollenverteilungen beobachten und. eventuell in anderen Zusammenhängen wieder aufgreifen. Ggf. ist Krisenintervention nötig, wenn die Technik streikt - ein Programmabsturz hat die Arbeit der vergangenen Stunde zunichte gemacht, die Motivation liegt am Boden - oder Probleme in den Gruppen auftreten ("XY will alles alleine machen und lässt uns nie an die Maus!").

Am Ende der Arbeitsphase gilt es, die Ergebnisse zusammenzubinden: Eine gemeinsame Projekt-Website wird erstellt und mit den einzelnen Teilergebnissen verlinkt, dann wird das ganze ins Internet hochgeladen. CDs werden gebrannt, ggf. Disketten mit Fotos zum Mit-nach-Hause-Nehmen. Das können einzelne Jugendliche übernehmen oder auch die PädagogInnen, die Restgruppe muss sich derweil anders beschäftigen. Alternative: Eine

Extra-Kleingruppe von technisch fortgeschritteneren Jugendlichen baut schon parallel zu den anderen Gruppen eine Ergebnisseite und kümmert sich um den Upload. So können auch schon während der Arbeit Zwischenergebnisse und Doku-Fotos ins Netz gestellt werden (besonders interessant bei gleichzeitigen online-vernetzten Aktionen in mehreren Jugendeinrichtungen).

3.4. Aufhören: Abschlusspräsentation

Ein gelungener Abschluss macht ein Projekt pädagogisch und technisch zu einer runden Sache - und kann presse- und öffentlichkeitswirksam sein. Der Termin und Zeitpunkt für die Abschlusspräsentation sollte von vornherein feststehen, dann können Lokalpresse und Eltern, Lokalpolitiker etc. gezielt eingeladen werden.

Während der Projektarbeit sollte der Abschluss sowohl zeitlich (das Produkt sollte in einer präsentierbaren Form fertig sein) als auch inhaltlich im Auge behalten werden: Gruppen, die gemeinsam an einer Sache gearbeitet haben, überlegen gemeinsam, wie sie ihr jeweiliges Projektergebnis vorstellen. Mit einer peppigen Ansage und einer kurzen "Making of"-Erzählung wirkt die gleiche virtuelle Ton-Bild-Schau prompt doppelt so gut. Die TeilnehmerInnen können auch selbst zur Präsentation einladen - die Eltern mündlich, die Lokalpresse per E-Mail/Telefon und FreundInnen am Veranstaltungstag per gratis-SMS übers Internet.

Auch für den Abschlussevent gilt: Alles fängt bei der Gestaltung des Raums an. Für die technische Ausstattung empfiehlt sich die Ausleihe eines Videobeamers bzw. Datenprojektors (z.B. bei Kreisbildstellen bzw. lokalen Medienzentren). Außerdem sollte eine Musikanlage (ggf. mit Mikrofon) zur Verfügung stehen. Wenn die Technik funktioniert und die geladenen Gäste da sind, steht einer gelungenen Präsentation nichts mehr im Wege: Der/die ModeratorIn begrüßt die Anwesenden und sagt ein paar Worte zum Projekt, dann stellen die Gruppen ihre Ergebnisse vor.

Für die Präsentation von Audiobeiträgen (Webradio, Musik) sollten begleitende Visualisierungen vorbereitet werden, da die Aufmerksamkeit des Publikums bei längeren ‚Zuhörphasen‘ erfahrungsgemäß schwindet. Zum Beispiel können mit der ArKaos/X-poseIT-Software Fotos aus dem Projekt live zu einer bunten, bewegten, improvisierten Videoshow zusammengesetzt werden oder mit IrfanView Diashows erstellt werden.

Am Ende kriegen alle BesucherInnen eine Visitenkarte in die Hand, auf der die Internetadresse der Projektergebnisse vermerkt ist. Projektteilnehmer kriegen ggf. noch ihre Daten auf Diskette/CD mit nach Hause. Natürlich kann an eine Projektpräsentation auch noch eine Fete/Disco anschließen. Und fertig! - Der Vorhang fällt.

4. Und wie gehts jetzt weiter?



"... natürlich mit einem Bericht", werden diejenigen stöhnen, die für ein längeres Projekt Mittel beantragt und erhalten haben. Recht haben sie, doch das muss nicht alles gewesen sein ;-)

4.1. Kooperation und Vernetzung

Die Arbeit mit einem hochgradig vernetzten und vernetzenden Medium wie Multimedia/Internet verlangt Vernetzung auch auf Seiten der PädagogInnen und Einrichtungen. Und das nicht nur, weil Vernetzung politisch gewollt ist - es gibt auch etliche konkrete Gründe, die dafür sprechen.

- Übers Internet können Jugendliche mit ihren Websites, Songs, Videofilmen usw. prinzipiell eine weltweite Öffentlichkeit erreichen. Aber, mal ehrlich: Wer schaut sich die Seite von Projekt Y tatsächlich an? Wer kommt in den mit viel Mühe gestalteten grafischen Chatraum der Gruppe Z? Eben: kein Schwein. Wenn dagegen zeitgleiche, online vernetzte Projekte in mehreren Einrichtungen laufen, ist es schon interessanter, was die anderen so treiben - besonders, wenn am Ende ein Contest steht ("Wer hat die lustigste Avatar-Figur entworfen?").
- Auch im Personalbereich macht Kooperation Sinn. Die technische Entwicklung ist so rasant, die Anwendungsmöglichkeiten von Internet/Multimedia PC derart vielfältig, dass kollegialer Austausch ("Ich helfe Dir beim Netzwerk-Einrichten, dafür erklärst Du mir den Videoschnitt am PC mit Media Studio Pro"), regionale Fortbildungsveranstaltungen und ReferentInnen-/Honorarkräftepools immer wichtiger werden.
- Hard- und Software sind nicht billig. Gemeinsame Anschaffung von mobilem Equipment ist sinnvoll, gerade für projektförmiges Arbeiten: Jugendzentrum A kauft je acht Lizenzen für zwei Einsteiger-Musikprogramme und 16 Headset-Kopfhörer, OT B schafft vier MiniDisc-Recorder mit Mikros an, Bürgerhaus C kauft vier Lizenzen für eine fortgeschrittenere Musiksoftware - fertig ist die mobile multimedia-Musikkiste, die dann je nach Bedarf zum Einsatz kommen kann.
- Oben war schon die Rede davon: Gute Öffentlichkeitsarbeit und Fundraising/Sponsorenakquise - z.B. für neue Projekte - kann die einzelne Einrichtung oft nicht allein leisten.

Am Ziel solcher Vernetzungsaktivitäten kann ein lokaler oder regionaler Arbeitskreis stehen - und/oder auch ein gemeinsames Online-Angebot (lokaler Jugendserver, Multiplikatorenforum), dass durch die vielen beteiligten Einrichtungen Basiskontakt hat und u.a. durch die vielfältigen Projektergebnisse langfristig interessant bleibt.

4.2. Empfehlungen: Arbeitshilfen, Literatur, Links

Abschließend ein paar Lesetipps und Anlaufstellen für alle, die sich weiter mit multimedialpädagogischen Projekten in der außerschulischen Jugendarbeit beschäftigen wollen:

Arbeitshilfen/CD-ROMs

- Als unmittelbare Fortsetzungslektüre empfehlen wir die CD-ROM [*Taste it - multimediale Zutaten für die pädagogische Praxis*](#). Entstanden aus der Arbeit der [Webmobile für NRW](#), bietet diese CD Konzepte und Praxistipps zum Einsatz von Computern und Internet in der Jugendarbeit. Schritt-für-Schritt-Erläuterungen

erleichtern auch Computerlaien den Einstieg in die Multimediapädagogik. Taste it hat vier Schwerpunkte: Technik, Software, Themen/Projektideen und medienpädagogische Theorie

- Eine weitere digitale Arbeitshilfe aus der webmobilen Netzwerkstatt bietet Hintergrundinformationen und Beispiele für Internetprojekte gegen Rechtsextremismus, Gewalt und Rassismus: [Einge\(k\)linkt - Buntes statt braunes Netz](#). Materialien und Denkanstöße für die mediengestützte Jugendprojektarbeit

Bücher/Zeitschriften

- [StadtLandDatenfluss](#) heißt die Dokumentation der ersten beiden Projektjahre der Webmobile für NRW. Die Reflexion der Projektarbeit wird ergänzt durch weiterführende theoretische Überlegungen und Vorstellung inhaltlich benachbarter Projekte. Schlottmann, Dörte und Maja Thomsen (Hrsg.): StadtLandDatenfluss: Aspekte kreativer Jugendmedienarbeit. Bielefeld und Köln 2001 (Bestellung [online](#) oder über Buchhandel)
- Projektberichte, Theoretische Hintergründe und Methodische Tipps aus zahlreichen Perspektiven versammelt der folgende Band: Schindler, Wolfgang, Roland Bader und Bernhard Eckmann (Hrsg.): Bildung in virtuellen Welten. Praxis und Theorie außerschulischer Bildung mit Internet und Computer. Frankfurt am Main 2001
- Praxisprojekte, Qualifizierung und theoretische Hintergründe multimediapädagogischer Arbeit werden ausführlich behandelt in: User & Loser? Neue Medien in der kulturellen Kinder- und Jugendarbeit. Infodienst Kulturpädagogische Nachrichten, Ausgabe 59 (Januar/Februar 2001). Hierin u.a. ein Beitrag von Franz Josef Röhl über Pädagogik als Navigation.
- Eine intensive Auseinandersetzung mit dem Themenfeld Internet und Jugendarbeit aus soziologischer und pädagogischer Perspektive leistet einer der Autoren dieses Artikels in: Düx, Sascha: [Internet, Gesellschaft und Pädagogik](#) - Computernetze als Herausforderung für Jugendarbeit und Schule in Theorie und Praxis. München 2000
- Nicht mehr ganz taufersch, aber immer noch eine Ansammlung guter Ideen und interessanter Hintergrundartikel bietet die Dokumentation (CD-ROM und Broschüre) des Modellprojekts [Konnekt](#) der [Akademie Remscheid](#) (erschienen 1999; Bestellung [online](#))

Weitere Links

- Qualifizierungsangebote für MultiplikatorInnen bündelt - eingegrenzt auf NRW - das Qualifizierungsnetzwerk Medien NRW www.qnm-nrw.de
- Der Bundesjugendserver mit Informationen für Jugendliche und JugendarbeiterInnen: www.jugendserver.de
- Projektideen für Multimediaprojekte mit interkulturellem Schwerpunkt und/oder internationalen Partnern gibt's in der Projektdatenbank auf www.crossculture.de
- Projektergebnisse von Webmobil-Einsätzen sind unter www.netzprojekt.de zu finden. Ein ähnliches Projektschaufenster ist die Blackbox auf www.jugendinfobox.de
- Informationen über die Webmobile für NRW gibt es auf www.webmobil.info - u.a. zahlreiche nützliche, sortierte und kommentierte [Links](#) für die multimediapädagogische Arbeit
- Immer einen Besuch wert: Das Cyberland, der Chatserver von Jugendlichen für Jugendliche www.virtuellewelt.de
- Intensivworkshops zur multimediapädagogischen Fortbildung sind unter www.netzkom.de zu finden

- Und noch ein paar interessante Projekte: Die [Jukobox](#) - das Kölner Jugendportal, die [Jugendnetze Hessen/Offenbach/Frankfurt am Main](#) und die [Jugendline](#)

4.3. Zu den AutorInnen

[Dörte Schlottmann](#) und [Sascha Düx](#) arbeiten hauptamtlich beim [JFC Medienzentrum Köln](#) und sind dort u.a. für das von nordrhein-westfälischen [Ministerium für Frauen, Jugend, Familie und Gesundheit](#) geförderten Modellprojekt [Webmobile für NRW](#) (Träger: [GMK](#) und [JFC](#)) zuständig. Beide haben dereinst an der Universität zu Köln Diplompädagogik studiert. Schwerpunkte: Aktive Jugendmedienarbeit, kreativer Einsatz von Multimedia PC und Internet, Qualifizierung, Webvideo, interkulturelle Jugendmedienarbeit.