

Fragebogen zum Förderprogramm

„Neue Zielgruppen – Förderung von Medienkompetenz für junge Menschen in sozioökonomisch benachteiligten Lebenslagen“

Zum Projekt	
Name des Projektes: :	Ohne Handicap ins Netz
Träger/ Einrichtung:	Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) Baden-Württemberg
Projektverantwortliche_r:	Maren Scharpf

1. Was war der Anlass und Auslöser, der Sie zur Antragsstellung bewogen hat?

Die LKJ bietet seit vielen Jahren verschiedene Medienprojekte an und hat im letzten Jahr erste Erfahrungen mit inklusiven Projekten gesammelt. Diese ersten Erfahrungen wollten wir erweitern und weitere Formate und Kooperationsmöglichkeiten im Bereich der medienpädagogischen Projektarbeit erproben. Kindern und Jugendlichen sollten zur kreativen Mediennutzung angeregt werden.

1

2. Angaben zur Zielgruppe

a) Wie viele Jugendliche wollten sie erreichen (Anzahl)?	Bis zu 80
b) Was sind Ihrer Meinung nach die Merkmale der Lebenslage der genannten Zielgruppe?	Unsere Zielgruppe sind Kinder und Jugendliche zwischen 6 und 18 Jahren mit Behinderung, die sozial benachteiligt sind. Dies umfasst Kinder und Jugendliche mit körperlicher und/oder geistiger Behinderung, auch etwa mit Hör- oder Sehbehinderung. Gerade bei sogenannten „Lernbehinderten“ überschneiden sich häufig „Behinderung“ und soziale Benachteiligung. So besuchen etwa deutlich überproportional Kindern aus unteren Soziallagen Förderschulen. Idealerweise finden die Projekte in gemischten Gruppen aus behinderten und nicht-behinderten Kindern und Jugendlichen statt. Insbesondere bei den nicht-behinderten Kindern und Jugendlichen sollen Sozialbenachteiligte teilnehmen.

c) Wie schätzen Sie den Umgang mit Medien der genannten Zielgruppe ein?	Die Vorerfahrungen der Jugendlichen sind sehr heterogen. Aber die meisten Jugendlichen nutzen Medien nur passiv und konsumierend und hatten kaum Vorerfahrung mit Video oder Trickfilm.
---	---

3. Welche Methoden und Formate wurden erprobt, wie verlief das Projekt und was war Ihr Ziel? Bitte skizzieren Sie kurz den Projektablauf.

Ziel ist die Vermittlung von Medienkompetenz durch die Entwicklung und Erstellung von Audio- oder Videoprodukten. Technische und soziale Kompetenzen, die Kommunikationskompetenz und die Kompetenz als Zuhörer und Zuschauer werden gestärkt (siehe Antrag).

Verschiedene Formate werden von September bis November erprobt: In Schulen erstellten die Schüler selbstständig einen Trickfilm, begleitet durch Medienpädagogen.

Ein Projekt ist folgendermaßen geplant:

Gearbeitet wird mit 2D – Legetrick mit verschiedenen Materialien zum Thema menschliche Beziehungen. Die Teilnehmer haben ein mittleres bis langsames Arbeitstempo und Konzentrations- und Lernschwäche. Die Referenten werden darauf achten viel zu visualisieren und die Schülerinnen und Schüler selbst ausprobieren zu lassen

Eine Jugendkulturschule möchte mit Jugendlichen mit geistiger Behinderung erarbeiten, wie sich die technischen und kreativen Möglichkeiten der Selbstdarstellung mit der Zeit entwickelt haben? Wie hat man sich früher in Szene gesetzt, z.B. als Familie, als König, als Star, bis hin zu aktuellen Selfies und Schnappschüssen mit Freunden? Es geht darum, die verschiedenen Medien im Bereich der Fotografie, wie die Spiegelreflexkamera, die Kompaktdigitalkamera, das Tablet und das Handy zu untersuchen und damit spannende Selbstdarstellungen zu machen.

2

4. Welche Herausforderungen und Stolpersteine gab es während des Projektverlaufes?

Unsere Medienreferenten waren zu Beginn des Jahres sehr ausgebucht und beschäftigt. Und auch die Jugendkulturschulen brauchten einen langen Vorlauf für die Planung. Somit finden die Projekte nun erst im Herbst statt und somit sehr knapp vor Ende des Förderzeitraums (siehe nächste Frage).

5. Was sind Ihre „Lessons learned“ und was würden Sie beim nächsten Mal anders machen?

Beim nächsten Mal würde ich nicht nur auf meine bewährten (aber viel beschäftigten) Medienpädagogen setzen und weitere freie Mitarbeiter einbinden, so dass auch schon früher zu Projektbeginn Workshops umgesetzt werden können.

6. Welche Kooperationspartner waren für Ihr Projekt wichtig?

Wichtig waren und sind die Schulen und somit die Lehrer und Sozialarbeiter vor Ort. Außerdem die Jugendkunstschulen und dort die Koordinatoren und Medienkünstler und Medienpädagogen. Diese Ansprechpartner kennen die Kinder und Jugendliche, ihre Bedürfnisse, Vorerfahrungen und auch ihre Einschränkungen. Nur durch ihre Expertise und Erfahrung können die Workshopkonzepte passend und sinnvoll konzipiert werden.

3

7. Welche Hardware, Software, Apps, Moderationsmaterial o.ä. haben Sie verwendet?

Verwendet werden unter anderem:
iPads 4 inkl. iStop Motion; Schwanenhals-Halterung; ARRI Lichtkoffer; Fotokameras; Laptops mit Dragonframe als Software.

8. Wie haben Sie Öffentlichkeitsarbeit bzw. Werbung für Ihr Projekt gemacht? Welche Mittel (z.B. Flyer, Facebook- Anzeigen...) haben Sie dafür verwendet?

Die Workshops wurden an den Förderschulen und Jugendkunstschulen direkt beworben. Durch gezielte Post- und Emailversandaktionen wurden die Ansprechpartner direkt für das Projekt gewonnen. Über Facebook und unseren Newsletter wurde das Projekt auch einer breiter Öffentlichkeit vorgestellt.