

Fragebogen zum Förderprogramm

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

Zum Projekt	
Name des Projektes: :	„Medienchecker“
Träger/ Einrichtung:	Jugend Aktiv e.V. / MJA-Streetwork
Projektverantwortliche_r:	Üstün HALICI

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

Beobachtungen: In der Kommunikation mit den Jugendlichen und jungen Erwachsenen, die bei der Mobilien Jugendarbeit von Jugend-Aktiv auftauchen und von uns teilweise betreut werden, stellen wir einen sehr unreflektierten und zu unbekümmerten Umgang mit den eigenen Daten in den unterschiedlichen Kommunikationsangeboten fest. Sie geben zuviel ihrer Privatsphäre in Chats und Tweets preis und denken nicht daran, dass Ihre Daten zum großen Teil unbegrenzt gespeichert oder auch überwacht werden, wenn sie die entsprechende Karriere hinter sich haben. So kam es schon vor, dass Jugendliche nach der Kommentierung eines Posts schon gezielt Besuche von der Polizei erhielten.

Oder dass es nicht möglich war ein kompromittierendes Bild, das auf Facebook veröffentlicht wurde wieder aus dem Netz zu bekommen. Und sie damit erpresst oder gemobbt wurden. Das ging schon bis zu einem Vergewaltigungsvideo. Auch die eigenen Posts unserer Jugendlichen sind zum Teil sehr kritisch in Bezug auf Gewaltverherrlichung und Volksverhetzung, derzeit stellen wir vermehrt ein „Liken“ von der Nazizeit verharmlosenden Posts fest.

Wir haben schon mit Jugendlichen Dokumentationen von Freizeiten gedreht, die sie anschließend mit fachlicher Unterstützung geschnitten und vertont haben. Diese Filme sind nicht im Internet zu haben, weil die Jugendlichen es nicht wollten.

Im Alltag beim Chatten mit den Jugendlichen ist es immer wieder unser Job, auf „gefährliche“ Posts hin zu weisen und diese zu hinterfragen, sei es über die Kommentarfunktion oder Posts in den Gruppen, außerdem wurden schon Versuche mit Telegram und Threema etc. als Alternativen zu WhatsApp gestartet, die aber bisher keinen Erfolg hatten. Darüber hinaus war es ein weiterer Punkt die jugendlichen über ihren Medien gesteuerte Konsum verhalten aufzuklären. Denn deren drang auf soziale „Erwünschtheit“ ist im Vordergrund als ihre eigentlichen Probleme. Somit sind sozial benachteiligte stark betroffen, diesen drang mit Beschaffungskriminalität zu bedienen.

2. Angaben zur Zielgruppe

a) Wie viele Jugendliche wollten sie erreichen (Anzahl)?	Soviel wie möglich (erreicht habe ich bislang ca. 20-30)
--	--

b) Was sind Ihrer Meinung nach die Merkmale der Lebenslage der genannten Zielgruppe?	Arbeitslosigkeit, keine Ausbildung, Wohnungslosigkeit, Sucht, Psychische Krankheiten, Haft, Gewalt, Status
c) Wie schätzen Sie den Umgang mit Medien der genannten Zielgruppe ein?	Sehr unreflektiert. Sie sind lediglich Smartphone/Tablet Nutzer oder Konsolen Spieler. PC/Software Nutzung ist sehr selten. E-Mail und Karriere Portale werden nicht genutzt

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

Ein Filmchen unter dem Motto Schein und Wirklichkeit drehen, vielleicht eine weitere Biberschau mit Thema „geht's uns gut?- nicht alle Jugendlichen haben alles“ drehen und online veröffentlichen <https://www.youtube.com/watch?v=oHZWGN08Re0> Scheingeschichten entwickeln und dies ins Internet stellen, Reaktionen abwarten, kommentieren und dann auflösen, wirkliche Geschichten von Jugendlichen im gleichen Stil nacherzählen/filmen und Reaktionen kommentieren. Virtuelle Chats analog im KOLA an der Wand als Plakat darstellen und die Reaktionen darüber einfangen, darüber diskutieren, dass im Internet nichts anderes stattfindet und dies sogar noch öffentlicher sind als im KoLa an der Wand, Virtuelle Persönlichkeit erfinden und versuchen um zu setzen, „Search Freaks“, die heimlich über einzelne Mitmacher alles im Netz rausfinden und dies im geschützten Rahmen vorführen und über die möglichen Folgen (Arbeitsplatz, Recht am eigenen Bild...)

**Als Leitprojekt wurde mit jugendlichen in Kooperation mit Museum Villa Rot → <http://www.villa-rot.de/de/> ein Fotoprojekt „Traum Selfie“ durchgeführt. Analog zu unserem Videoprojekt passte das Thema zur Traumwelt vs. Realität. Hierzu durften die jugendlichen, nach einem Crashkurs in Photoshop mit Selfiesticks vor einem Greenscreen-Wand Bilder produzieren und im Hintergrund ihre TraumOrt-Objekt etc. projizieren. Im Rahmen dieser Kooperation wurden die produzierten Bilder via Instagram im Museum und auf externe Monitore (Sport Heinzel Biberach) veröffentlicht. Hier hatten die jugendlichen die Gelegenheit mit einfachen Mitteln, der Mittelsicht oder in anderen Milieus ihre Medienaffinesse, was man ihnen nicht zutraut, Vorort zu zeigen. Das Projekt hatte einer sehr hohen Nachfrage sodass die Museumsleitung sich unsere jugendliche für Klassenbesuche bestellt hat.

2

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

Die Herausforderung lag grundsätzlich an der Verbindlichkeit und organisatorische Modalitäten. Daher auch die Fluktuation von „Interessenten“. Die jugendlichen musste man mit viel Motivation dazu anregen, dass sie durchaus in der Lage sind öffentlich das Projekt durchzuführen und auch zu präsentieren. Als Stolperstein war aus der sich meiner Haupt Tätigkeit (Mobile Jugendarbeit - Streetwork) das Projekt an sich zu differenzieren. Denn die jugendlichen nehmen dich im Projekt als Streetworker wahr und reflektieren ihre alltäglichen Probleme wie gewohnt auch in der Projektphase. Schwierig ergab sich auch als die jugendlichen mit verschiedenen Medien und Geräte in Berührung kamen. Das äußerlich einfach erscheinende Umsetzung/Produktion war doch schwieriger als sie sich vorgestellt hatten.

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

Da ich Anbeginn Prozess orientiert und niederschwellig mein Ansatz gesetzt habe, gab es nicht so viel Misserfolge oder Frustrationsmomente, die ich für mich evaluieren musste. Für die Jugendlichen war es zum Teil eine Grenzerfahrung zu erfahren, wieviel hinter so eine Arbeit sich verbirgt und wieviel Zeitaufwand es braucht. Was ich aber definitiv aus diesem Projekt nochmal bestätigt bekommen habe, ist, dass Zeitmanagement vs. Arbeitsteam/Arbeitsaufteilung ein entscheidender Faktor für Gelingen oder eben für Misserfolg entscheidend ist.

6. Welche Kooperationspartner waren für Ihr Projekt wichtig?

Örtlich freie Verbände wie Medien AG, die mit ihren jungen Team und die bei der Einführung von Video/Foto und Bedienung von Softwares unterstützt haben war sehr produktiv. Equipments des Medienwerkstatts vom LRA Biberach hat uns sehr viel Kosten gespart. Auch das KJR Biberach e.V. hat uns bei der Anschaffung von 360° Cams unterstützt. Museum Villa Rot in Burgrieden hat mit hohem Engagement und in der ersten Projektphase als Kooperationspartner bei der Umsetzung von „Traum Selfie“ mitgewirkt und das Workshop 3 Wochenlang im Museum durchgeführt. Auch zu begrüßen war, dass die örtlichen Unternehmer wie Sport Heinzel uns die Gelegenheit gab während des Geschäftszeiten unseren Workshop offen mit deren Kunden durchzuführen.

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

PC, Laptop, Tabs, externe Festplatten/USB Sticks, Selfiesticks/ 360° 4K Cams, Beamer, GreenScreen, diverse Datenkabeln, Flipcharts und übliche Moderationsutensilien, PhotoshopCS2 Pro, PIXPRO SP360→ <https://itunes.apple.com/us/app/pixpro-sp360/id897449773?mt=8>
für Mac/PC→ <https://kodakpixpro.com/Americas/support/downloads/>

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

wie schon in Punkt 3 erwähnt, war unser Leitprojekt voller Erfolg. Hierzu wurde Flyer, Plakate verteilt. Instagram war das Medium wo wird die Bilder im Museum und im Schaufenster von Sport Heinzel in Biberach Parallel veröffentlicht haben. Da unser Videoprojekt noch stand heute in der Produktion ist, wurde bislang noch nichts veröffentlicht. Facebook evtl. YouTube wird als Veröffentlichungsmedium vorgesehen.