

MEDIENPROFIS

*Ein Projekt zur Medienbildung und zur Förderung der Medienkompetenzen
von Jugendlichen im Rahmen der Offenen Jugendarbeit*

Abschlussarbeit von: **Duja Flückiger**
Dennlerstrasse 15
8048 Zürich

an der: **FHS St. Gallen**
Hochschule für Angewandte Wissenschaften

Weiterbildungszentrum FHS St. Gallen

CAS Medienpädagogik 2014

Für den vorliegenden Inhalt ist ausschliesslich die Autorin verantwortlich.

Zürich, 28.09.2015

1. Inhaltsverzeichnis	
2. EINLEITUNG	3
3. AUSGANGSLAGE	4
3.1. Mediennutzung Jugendlicher.....	4
3.2. Medienbegriff	5
3.3. Medienkompetenzen	5
3.4. Ausserschulische Jugendmedienarbeit	8
3.5. Peer Education	9
4. PROJEKTBESCHREIBUNG	11
4.1. Inhalt und Aufbau	11
4.2. Ziele	13
4.3. Zielgruppe	15
4.4. Planung	16
4.5. Rahmenbedingungen.....	18
5. AUSWERTUNG	20
5.1. Darstellung der Projektergebnisse.....	20
5.2. Reflexion über den Projektprozess	22
5.3. Fazit	23
6. LITERATURVERZEICHNIS	24

2. Einleitung

Im Rahmen meiner beruflichen Tätigkeit als Jugendarbeiterin in der Offenen Jugendarbeit Zürich setzte ich mich immer wieder mit der Frage auseinander, wie Medienbildung und die Förderung von Medienkompetenzen im ausserschulischen Kontext der Offenen Jugendarbeit längerfristig sinnvoll und bewusst gestaltet werden könnte. Das vorliegende Projekt MEDIENPROFIS ist als Antwort auf diese Frage entstanden. Das Ziel bestand dabei darin eine Lernkultur bezogen auf Medienbildung zu schaffen, in welcher sich Jugendliche im Rahmen der Offenen Jugendarbeit aktiv mit Medien auseinandersetzen, ihre Medienkompetenzen ausbauen, ihre Lernprozesse mitgestalten und ihr Wissen an andere Jugendliche, im Sinne der Peer Education, weitergeben können.

Im Projekt MEDIENPROFIS übernehmen Jugendliche im Rahmen der Offenen Jugendarbeit ehrenamtlich selbst gewählte Tätigkeitsbereiche wie Facebook-Manager, Game-Eventplaner, Informatiker, usw. mit Bezug zu Medien. Zusätzlich treffen sie sich in regelmässigen Abständen zu Medienmeetings, um sich über (digitale) Medien auszutauschen, Ideen zu sammeln und verschiedene Anlässe (wie Workshops, Veranstaltungen, Themenabende, usw.) für andere Jugendliche zu planen.

3. Ausgangslage

Im diesem Abschnitt wird aufgezeigt, auf welchen Grundlagen das Projekt MEDIENPROFIS aufgebaut und theoretisch abgestützt ist. Dazu wird zuerst ein kurzer Überblick zur aktuellen Mediennutzung Jugendlicher und deren Bedeutung gegeben. Danach werden die Aspekte des Medienbegriffs angeschaut und der Begriff der Medienkompetenz definiert. Gefolgt von einem medienpädagogischen Praxisbezug zur ausserschulischen Jugendmedienarbeit und abgeschlossen mit dem für das Projekt wichtigen Ansatz der Peer-Education.

3.1. Mediennutzung Jugendlicher

Die aktuelle JAMES-Studie (vgl. Willemse, et al., 2014), welche die Mediennutzung Jugendlicher untersucht, zeigt auf, dass die Mediennutzung zu den wichtigsten Freizeitbeschäftigungen der Jugendlichen gehört. Auch das Internet wird von ihnen mehrmals wöchentlich bis täglich genutzt. Weiter lässt sich ein Anstieg der Nutzungsdauer des Internets Jugendlicher festhalten, was sich auf die Zunahme an mobilen Endgeräten unter Jugendlichen zurückführen lassen könnte. Die Lebenswelt der Jugendlichen ist demnach stark medial geprägt.

In der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben des Jugendalters (vgl. Göppel, 2005), zu welchen unter anderen zum Beispiel die Identitätsfindung, die Ablösung zu den Eltern und die Beziehungen und Freundschaften zu Gleichaltrigen zählen, bieten die (digitalen) Medien den Jugendlichen einen wichtigen „ausserfamiliären“ Raum, in welchem sie spielerische Distanzierung, Spiegelung und Reflexivität einüben können (vgl. Eggert & Brüggem, 2014, S. 29).

Diesbezüglich schreiben Eggert und Brüggem (vgl. 2014, S. 29) auch, dass Jugendlichen durch den Besitz eines Smartphones mehr Freiräume zugesprochen werden. Sei dies, weil sich Eltern weniger um ihre Kinder sorgen, da sie diese einfach erreichen können und diese ihnen deshalb mehr Freiheiten zusprechen oder aber durch die Entziehung aus dem elterlichen Kontrollbereichs durch die Smartphone-Nutzung selbst, wenn sie zum Beispiel im Zimmer mit ihren Freunden chatten. Ausserhalb des elterlichen Einflussbereiches können sie auch heikle Themen bearbeiten. Wodurch sie ihre Wertvorstellungen weiter entwickeln und ihr persönliches Wertegefüge vervollständigen. Der Austausch mit der Peergruppe ermöglicht ihnen Vorstellungen und Meinungen abzugleichen, oder aber auch mit Fremden in Kontakt zu treten und dessen Reaktionen und Wirkungen auf ihr Handeln zu testen.

Unter dem oben beschriebenen Aspekt, dass Jugendliche also „unkontrolliert“ über ihr Smartphone auf alle Medieninhalte zugreifen können und die Inhalte nur schwer durch Regulierungsprozesse des Jugendschutzes gesteuert werden können, scheint es umso wichtiger Jugendliche mit den nötigen Medienkompetenzen auszustatten um mit diesen Inhalten umgehen zu können.

Die Offene Jugendarbeit profitiert von der Faszination der Jugendlichen in Bezug auf digitalen Medien. Die hohe Motivation Jugendlicher sich mit ihnen auseinander zu setzen, bietet grosses Potential für die Offene Jugendarbeit, dieses Thema aufzugreifen und mit den Jugendlichen in einem freiwilligen Kontext zu bearbeiten. Das Projekt MEDIENPROFIS nutzt diese Chance und verhilft dadurch der Medienbildung mehr Platz im Rahmen der Offenen Jugendarbeit einzunehmen.

3.2. Medienbegriff

Wer sich mit Medienpädagogik, Medienbildung oder Medienkompetenz auseinandersetzt, begegnet fortlaufend dem Begriff „Medien“.

Der Medienbegriff bezieht sich einerseits auf einen technischen Aspekt, also auf die Geräte und Systeme zur Erfassung, Übertragung, Wiedergabe, Speicherung und Bearbeitung von Inhalten, sowie auf einen inhaltlichen Aspekt, also auf die Aussagen und Botschaften und andererseits bezieht er sich auf die Funktion im kommunikativen und gesellschaftlichen Kontext und kann somit als Kompaktbegriff verstanden werden, welcher verschiedene Dimensions- und Wirkungsbereiche systemisch integriert (vgl. Wagner, 2013, S. 57).

Für eine medienpädagogische Auseinandersetzung müssen somit auch die unterschiedlichen Dimensionen, welche unter dem Begriff „Medien“ zusammengefasst werden, miteinbezogen werden.

3.3. Medienkompetenzen

Im wissenschaftlichen Diskurs wird versucht den Begriff der Medienkompetenz, als leitender Begriff und zentrales Konzept der Medienpädagogik, in seinen unterschiedlichen Dimensionen zu definieren und empirisch zu erfassen. Dabei ist eine Orientierung einem breit verstandenen Medienbegriff sichtbar, die sowohl die individuelle Mediennutzung wie auch den Bezug zu Gruppen sowie gesellschaftlichen Systemen und Kulturen miteinbezieht. Medienkompetenz befasst sich demnach mit den Wissensbeständen über Medien, den Fähigkeiten deren souveränen Bedienung, einer kritischen Beurteilung und einer kreativen Gestaltung dieser (vgl. Hugger, 2008, S. 93).

Obwohl sich die verschiedenen theoretischen Konzepte von Medienkompetenz im Detail unterscheiden, lassen sich nach Kai Uwe Hugger (vgl. 2008, S. 95) folgende zentralen Aussagen machen:

- 1) Jugendliche sind in einer immer stärker durch die Mediatisierung gekennzeichneten Lebenswelt gefordert, Medien selbstorganisiert, reflektiert und kreativ nutzen zu können. Unter Berücksichtigung von unbeständigen medialen, sozialen und gesellschaftlichen Voraussetzungen, wie der Abnahme klaren Traditionen, Autoritäten sowie Zielmarken der Lebensführung und dem Paradigmenwechsel der Medienforschung - ausgehend vom aktiven Mediennutzer, der nicht mehr nur durch Medien sozialisiert wird - ist Aufwachsen (mit Medien) davon geprägt, sich selbst sozialisieren zu müssen.
- 2) Durch die Annahme, dass es nicht allen Jugendlichen gleichermaßen gelingt Medienkompetenzen zu erwerben, ist die Unterstützung und Förderung dieser nach wie vor sehr wichtig. Die Entwicklung von Medienkompetenzen ist in allen Bereichen grundsätzlich über selbstorganisierte Lernprozesse zu verwirklichen.
- 3) Der Begriff der Medienkompetenz, ist nur messbar anhand Dispositionen wie Anlagen, Fähigkeiten und Bereitschaften gewisses Medienhandeln auszuführen. Da Medienkompetenz nicht direkt beobachtbar ist, kann diese dem Handelnden nur aufgrund einer Bewertung bestimmter Handlungen zugeschrieben werden.

Hugger (2008, S. 96) schreibt zudem, dass eine soziale Umwelt, welche Jugendliche zu einer aktiven Auseinandersetzung mit Medien anregt und Lernanreize schafft, für die Entwicklung von Medienkompetenzen eine wichtige Rolle spielt.

Tulodziecki (vgl. 2008, S. 112-114) fasst Medienkompetenz als Vermögen und Bereitschaft eines sachgerechten, selbstbestimmten, kreativen und sozialverantwortlichen Handelns mit Medien zusammen. Dabei unterteilt er Medienkompetenz in fünf unterschiedliche Dimensionen:

- 1) Medienangebote sinnvoll auswählen und nutzen
- 2) Eigene Medienbeiträge gestalten und verbreiten
- 3) Mediengestaltung verstehen und bewerten
- 4) Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten
- 5) Bedienungen der Medienproduktion und –Verarbeitung analysierend erfassen

Tulodziecki (2008, S. 113) merkt an, dass trotz vieler Unternehmungen und wichtiger Aktivitäten im schulischen und ausserschulischen Bereich der Medienbildung, noch nicht eine gewünschte Breite erreicht wurde, Medienbildung als kontinuierliche Aufgabe zu verankern und zu realisieren. Er empfiehlt die Medienbildung in die Prozesse der Profil- und Programmentwicklung der Bildungseinrichtungen zu integrieren.

Eine weitere Sicht auf Medienkompetenzen in Bezug auf eine medial geprägte Gesellschaft beschreiben Herzig et al. (vgl. 2010), der digitalen Medien als Kulturtechniken bezeichnet, welche uns Kommunikation, Wissenserwerb und Organisation des Alltags ermöglichen und Kompetenzen von Subjektes und sozialen Systemen erfordert, um sich diese anzueignen und sie produktiv zu nutzen.

Moser (vgl. 2010, S.65) unterteilt, ausgehend vom Modell der kommunikativen Kompetenz (bezogen auf Medien als Kulturtechniken) folgende vier Dimensionen der Medienkompetenzen:

1) Technische Medienkompetenzen:

Befähigung für praktisches Handeln im Alltag mit Medien, wie das Kennen von Fachbegriffen, Wartungs- und Installationsarbeiten, usw.

2) Kulturelle Medienkompetenzen:

Kenntnisse über kulturelle Codes der Medien und welche die Handlungsfähigkeit im Alltag herstellen und beinhalten auch die Befähigungen zu innovativer medialer Praxis.

3) Soziale Medienkompetenzen:

Befähigungen unter Verwendung von digitalen Medien kommunikativ und kooperativ selbstorganisiert zu handeln.

4) Reflexive Medienkompetenzen:

Verstehen von Funktionsweisen der Mediensysteme Systemzusammenhänge, kritischen Beurteilung von Medien und der Medienentwicklung und des eigenen Mediennutzungsverhalten.

Unter dem normativ-emanzipatorischen Medienkompetenzbegriff kommt ein weiterer Aspekt hinzu und dient zugleich als Verbindung der verschiedenen Teilkompetenzen zu Zwecken der Selbstbestimmung und sozialen Verantwortung (vgl. Gapski 2001, S. 79).

Unter Berücksichtigung dieser Hintergründe in Bezug auf Medienkompetenz und Medienbildung, leistet das Projekt MEDIENPROFIS einen grossen Beitrag, Medienbildungsprozesse in der OJA breiter zu gestalten und insbesondere stärker in die einrichtungsspezifischen Prozesse medialen Kommunikation einzubinden, um Prozesse der Förderung von Medienkompetenzen zu initiieren und zu begleiten. Und soll sich dabei nicht nur darauf konzentrieren Jugendliche durch technische Medienkompetenzen zu

qualifizieren (z. B. für eine Arbeitswelt), sondern auf Gesellschaftliche Dimensionen digitaler Medien und derer Auswirkung in Bezug zu digitalen Medien.

3.4. Außerschulische Jugendmedienarbeit

Jugendmedienarbeit bezeichnet die aktive Medienarbeit im Rahmen des informellen Lernens bzw. der informellen Bildung. Die Offene Jugendarbeit versteht sich als Ort, an dem außerschulische Bildung stattfindet. Dabei ist das informelle Lernen ein wichtiger Vorgang, bei dem Lernprozesse nicht bewusst und intentional stattfinden und sich an den aktuellen Fragestellungen der Jugendlichen orientieren. Begünstigt wird informelles Lernen durch eine geeignete Gestaltung der Lernumgebung. Dazu gehört der Einbezug des Lernumfeldes in den Lernprozess, ein vertrauensvolles Klima der Zusammenarbeit und die eigenständige Bearbeitung von Aufgaben oder Handlungsfelder. Mit dem informellen Lernen werden personale, interaktive und partizipative Kompetenzen gefördert. Dazu gehört der Aufbau von Selbstvertrauen, Selbstsicherheit und Durchsetzungsvermögen, der Erwerb von Teamfähigkeit und die Befähigung Entscheidungen zu treffen sowie Verantwortung mit zu tragen (vgl. Röhl, 2008, S. 512)

Die aktive Medienarbeit, als wichtiger methodischer Ansatz einer modernen und handlungsorientierten Medienpädagogik, hegt die Prämisse, dem Menschen die erforderlichen Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse für einen selbstbestimmten, kritischen und produktiven Umgang mit technischen Medien zu vermitteln. Dieser Prozess kann als Förderung der Medienkompetenz zusammengefasst werden. Durch die Etablierung digitaler Medien und einer vernetzten Medienkultur hat sich der Begriff der Medienkompetenz weiterentwickelt und zielt nicht mehr nur darauf ab Mediennutzende zu kritischen Rezipienten zu machen, sondern zu selbstbewussten Mediennutzenden, welche die vielfältigen kommunikativen und partizipativen Potentiale aktiv, flexibel und reflektierend zu nutzen wissen. Die leitende Annahme einer handlungsorientierten Medienpädagogik besteht darin, dass das Ziel „aus blossen Medienkonsumenten auch Medienproduzenten zu machen“ eine aktive und lebensweltorientierte Auseinandersetzung mit Medien fordert (vgl. Fomme, 2013, S. 283-284).

Das Projekt MEDIENPROFIS baut auf dieser Ausgangslage der Bedeutung informeller Lernprozessen und einer handlungsorientierten Medienpädagogik eine Lernumgebung auf, in welcher Jugendmedienarbeit nicht nur über punktuelle, in sich geschlossene Projekte und auf einzelne Medien bezogen stattfindet, sondern in den Praxisalltag der Jugendarbeit im Querschnitt integriert. Damit wird eine förderliche Struktur zur Bildung von Medienkompetenzen für die Jugendlichen im außerschulischen Bereich nachhaltig und umfassend gefördert.

3.5. Peer Education

Konzepten der Peer Education liegt das Verständnis zugrunde, dass personale Entwicklung prozessartig im Zusammenspiel von Individuum und Gesellschaft geschieht. Peer Education bedeutet in diesem Sinne also nicht ein losgelöster Prozess der Erziehung, sondern wird verstanden als Komponente von Entwicklung, davon ausgehend, dass Kinder und Jugendliche kompetente Partner und Partnerinnen in ihrer Entwicklung brauchen, um zu gesellschaftsfähigen Individuen heranzuwachsen. Unter Partnern und Partnerinnen werden dabei nicht nur die Erwachsenen (z. B. Eltern und Lehrer oder Lehrerinnen) verstanden, sondern auch die Gruppe der Peers als bedeutsame Einflussgrösse betrachtet. Unter der Bezeichnung der Peers wird nicht die Gruppe der Gleichaltrigen verstanden, sondern der Zusammenschluss von Personen, die sich gegenseitig beeinflussen, einen gleichen oder ähnlichen Status vorweisen und etwa das gleiche Alter besitzen. Innerhalb der Peers findet bei Jugendliche eine hohe Identifikation und Zugehörigkeit untereinander statt. Der enge Kontakt innerhalb der Peers bietet den Jugendlichen Bezugs- und Orientierungspunkte für Entwicklungsprozesse, sowie Massstäbe zur subjektiven Selbsteinschätzung. Die Peer-Gruppe verfügt daher über ein hohes Mass an Bildungs- und Erziehungspotential und spielt bei der Bewältigung verschiedener Entwicklungsaufgaben des Jugendalters eine zentrale Rolle (vgl. Nörber, 2013, S. 339-341).

Peer-Education Projekte zeichnen sich somit dadurch aus, dass Bildungs- und Erziehungsprozesse von Jugendlichen für andere Jugendliche initiiert und getragen werden. Zusammenfassend kann gesagt werden, dass Peer-Education, als Methode zur Vermittlung von Wissen, Kompetenzen und Fähigkeiten auf die engen Beziehungen innerhalb der Peers aufbaut und den Aufbau eines Angebotes gegenseitiger Unterstützung und Hilfe beinhaltet aber auch Beeinflussung und Anpassung unter Peers bedeutet.

Ein aktueller Forschungsbericht (vgl. Heeg & Steiner, 2015, S. 53-54), welcher verschiedene Peer Education Projekte in der Schweiz untersucht hat, kommt zum Schluss, dass die Methode Peer Education in Bezug auf die Förderung von Medienkompetenzen zweckmässig ist. Jedoch viel Zeit und viel Selbstreflexion aller Beteiligten fordern. Betont wird die möglichst frühzeitige Einbindung der Jugendlichen in das Projekt, um partizipative Prozesse zu gewährleisten. Dies fordert die Bereitschaft der Erwachsenen auch Verantwortung und Kontrolle abzugeben. Die Prozesse sollten dabei so gestaltet werden, dass es zu einem Austausch und gemeinsamen Arbeiten kommt.

Das Projekt MEDIENPROFIS bezieht den Ansatz der Peer-Education stark mit ein, dadurch dass Jugendliche unter freiwilligem Engagement den Platz von Experten und Expertinnen, sogenannten Peer-Educators, in einzelnen Bereichen der Medienarbeit einnehmen. Ein hoher Peerbezug ist auch dahingehend wichtig für das Projekt, um für die freiwillige

Teilnahme weiterer interessierter Jugendlicher eine höhere „Attraktivität“ und damit eine höhere Anziehung zu schaffen. Je unterschiedlicher die „Persönlichkeitstypen“ der einzelnen Jugend-Experten des Projektes sind, je mehr ist eine vielfältige Teilnahme im Sinne verschiedenen Gruppierungen anderer Jugendlicher möglich. Der in sich eher geschlossene Charakter von Cliquendynamiken kann so besser durchbrochen werden und die Gefahr einer Ausschliessung anderer interessierter Jugendlicher wird minimiert. (vgl. Nörber, 2013, S. 341)

4. Projektbeschreibung

Das Projekt MEDIENPROFIS zeigt beispielhaft auf, wie die Offene Jugendarbeit einen aktiven und handlungsorientierten Prozess der Medienbildung, entlang einer handlungsorientierten Medienpädagogik, gestalten und damit die Förderung von Medienkompetenzen gezielt unterstützen kann. Dazu werden die Jugendlichen aktiv in die Medienarbeit eingebunden und erhalten Mitsprache.

Das Kapitel der Projektbeschreibung geht zuerst auf den Inhalt und den Aufbau des Projektes ein, zeigt dann die definierten Wirkungs- und projektgruppenbezogenen Ziele auf, stellt die Zielgruppe(n) dar, zeigt anhand einer tabellarischen Darstellung die Planung der Projektphasen, deren Etappen und den dazugehörigen Zeitrahmen und Etappenziele auf. Zum Schluss wird auf wichtige Rahmenbedingungen für das Projekt Bezug genommen.

4.1. Inhalt und Aufbau

Im Projekt MEDIENPROFIS geht es darum eine Kerngruppe von Jugendlichen aufzubauen, welche im Themenbereich organisationsinternen Medienarbeit mitredet, mitbestimmt und dadurch spezifische Kompetenzen aufbaut und diese an andere Jugendliche weitergeben kann. Diese Kerngruppe bildet das Spezialisten-Team (Peer-Educators) und übernimmt schrittweise die Verantwortung in einer vordefinierten Aufgabe medialer Arbeiten sowie medialer Prozesse innerhalb der OJA.

Dazu wurden in einem ersten Schritt Jugendliche gesucht, welche interessiert und bereit waren, sich während ihrer Freizeit freiwillig mit dem Thema Medien auseinanderzusetzen und die motiviert waren, dabei eine bestimmte Aufgabe ehrenamtlich (ohne Bezahlung) zu übernehmen. Mit den jeweiligen Jugendlichen zusammen wurde erarbeitet, was ihre Aufgaben in dem gewählten Ehrenamt ausmacht, beinhaltet und wann und wie oft dieses ausgeführt werden muss. Dies wurde in einem Vertrag mit integriertem Stellenbeschrieb festgehalten. Die einzige Anforderung an die Jugendlichen für die Übernahme eines solchen Ehrenamtes sollten die Motivation und das Interesse am Thema darstellen und die Bereitschaft freie Zeit zu investieren. Vorkenntnisse wurden bewusst nicht gefordert und sollten in Form von Coachings durch die Jugendarbeitenden, Fachpersonen oder durch besuche von Workshops (welche durch das Spezialisten-Team organisiert sind) generiert und aufgebaut werden.

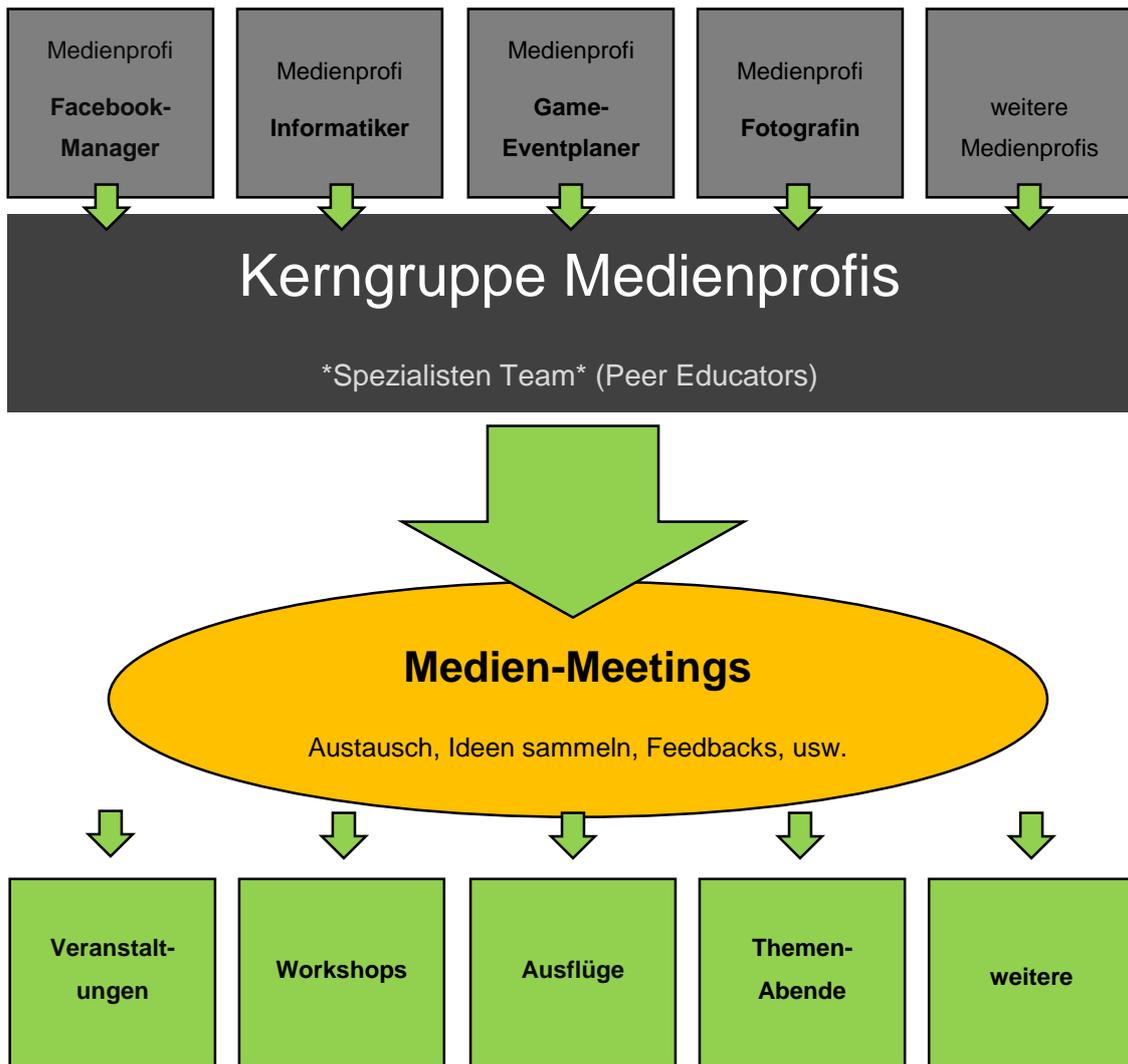


Abbildung 1: Projektstruktur

Wie in der beispielhaften grafischen Darstellung oben, wurde ein solches Ehrenamt als Facebook-Manager, Informatiker, Game-Eventplaner besetzt, könnte im weiteren Verlauf des Projektes jedoch auch mit Ehrenämtern wie zum Beispiel Fotograf oder Fotografinnen, Grafiker oder Grafikerinnen, Programmierer und Programmiererinnen, Journalisten und Journalistinnen, You-Tuber und You-Tuberinnen, Blogger und Bloggerinnen, usw. durch weitere Jugendliche erweitert werden. Die Möglichkeiten sind breit und können sich nach den Interessen der Jugendlichen ausrichten.

Die Kerngruppe (Spezialisten-Team) trifft sich in regelmässigen Meetings mit dem Fokus sich auszutauschen, sich gegebenenfalls gegenseitig Aufträge zu erteilen, sich Feedbacks zu ihren ehrenamtlichen Tätigkeiten zu geben, neue Ideen zu entwickeln und Anlässe im Sinne von Veranstaltungen, Workshops, Ausflüge etc. für andere Jugendliche zu planen und zu organisieren. Dabei übernehmen die einzelnen Medienprofis (Spezialisten) teilweise auch die Rolle von Peer-Educators (vgl. Kapitel 3.5.).

Die Projektbegleitung übernahm innerhalb des Projektes die Einführung, darunter die Werbung über Flyer, Soziale Medien und über persönliche Kontaktaufnahme, geleitete das erste Treffen mit den Jugendlichen zur Einführung der Idee und Ziele des Projektes auf, koordinierte und strukturierte die ersten Medienmeetings. Zusätzlich übernahm sie das Coaching der einzelnen Jugendlichen in der Ausführung ihrer Ehrenämter (führte z.B. den Facebook-Manager in die Gestaltung der Facebook-Seite der OJA Kreis 9 & Hard ein und besprach mit ihm die Aufgaben, die dazugehörige Verantwortung und Freiheiten). Des Weiteren wurden die Jugendlichen in der Ideensammlung, Organisation und Durchführung der ersten Anlässe begleitet. Die Projektleitung nahm somit in der Aufbauphase eine sehr aktive, anleitende, und tragende Rolle innerhalb des Projektprozesses ein. Im weiteren Verlauf des Projektes soll diese Rolle schrittweise immer mehr den Jugendlichen abgegeben werden.

4.2. Ziele

Das Projekt MEDIENPROFIS ist ein attraktiver Rahmen für Jugendliche, um sich in ihrer Freizeit mit (digitalen) Medien auseinanderzusetzen, sich spezifische Kompetenzen in diesem Bereich anzueignen, diese anzuwenden und weiterzugeben. Mit der Übernahme von Verantwortlichkeiten und einer aktiven Rolle der Mitbestimmung, Mitgestaltung und dem Produzieren von eigenen Inhalten und Produkten, erfahren sie eine hohe Selbstwirksamkeit und lernen Medien in ihrem Interesse und zu ihrem Nutzen anzuwenden.

Durch die direkte Einbindung der Jugendlichen, welche die medialen Inhalte selber gestalten und als Vorbilder agieren, sind die Themen nahe an den Jugendlichen. Andere Jugendliche können dadurch besser angesprochen und abgeholt werden.

Da es sich um ein breit angelegtes und prozessorientiertes Projekt handelt, mit dem Anspruch eine Lern-Kultur in der Jugendmedienarbeit aufzubauen, werden die Ziele folgend einerseits in Wirkungsziele (übergeordnete, längerfristige Ziele) und andererseits in projektgruppenbezogene Ziele (bezogen auf die Kerngruppe) unterteilt:

Wirkungsziele:

- Die offene Jugendarbeit gibt Jugendlichen die Chance und Möglichkeit sich freiwillig mit (digitalen) Medien auseinanderzusetzen.
- Die Offene Jugendarbeit bietet Jugendlichen eine bewusste und adäquate Lernumgebung zur Förderung der Medienkompetenzen.
- Das Medienangebot der Offenen Jugendarbeit ist aktuell und an den Jugendbedürfnissen angepasst (wird als attraktiv wahrgenommen).

- Die Medienarbeit innerhalb der Jugendarbeit ist durch Jugendliche geprägt (Partizipation).
- Jugendliche lernen die Medien für ihre Zwecke und Interessen zu nutzen und einzusetzen.

Projektgruppenbezogene Praxisziele:

- Die Jugendlichen erweitern spezifische Medienkompetenzen im Rahmen ihres Ehrenamts und der Auseinandersetzung und dem Austausch innerhalb der Projektgruppe.
- Die Jugendlichen nehmen regelmässig an den gemeinsamen treffen zum Austausch teil.
- Die Jugendlichen sind aktiv in die Projektprozesse eingebunden und prägen diese durch Mitsprache und Mitbestimmung.
- Die Jugendlichen haben Spass, engagieren sich freiwillig und unentgeltlich.
- Es finden regelmässig Bildungsangebote im Bereich Medien (in Form von Workshops, Ausflügen, Veranstaltungen, Treffen usw.) für Jugendliche statt.
- In der Ausführung der ehrenamtlichen Tätigkeit übernehmen Jugendliche die Verantwortung für einzelne Medientätigkeiten.

Eine Aufstellung der Etappenziele des Projektes, welche in der Summe zu den hier beschriebenen Zielen führen sollen, sind direkt in der Planung (vgl. Kapitel 4.4.) neben den dazugehörigen Projektetappen aufgeführt.

4.3. Zielgruppe

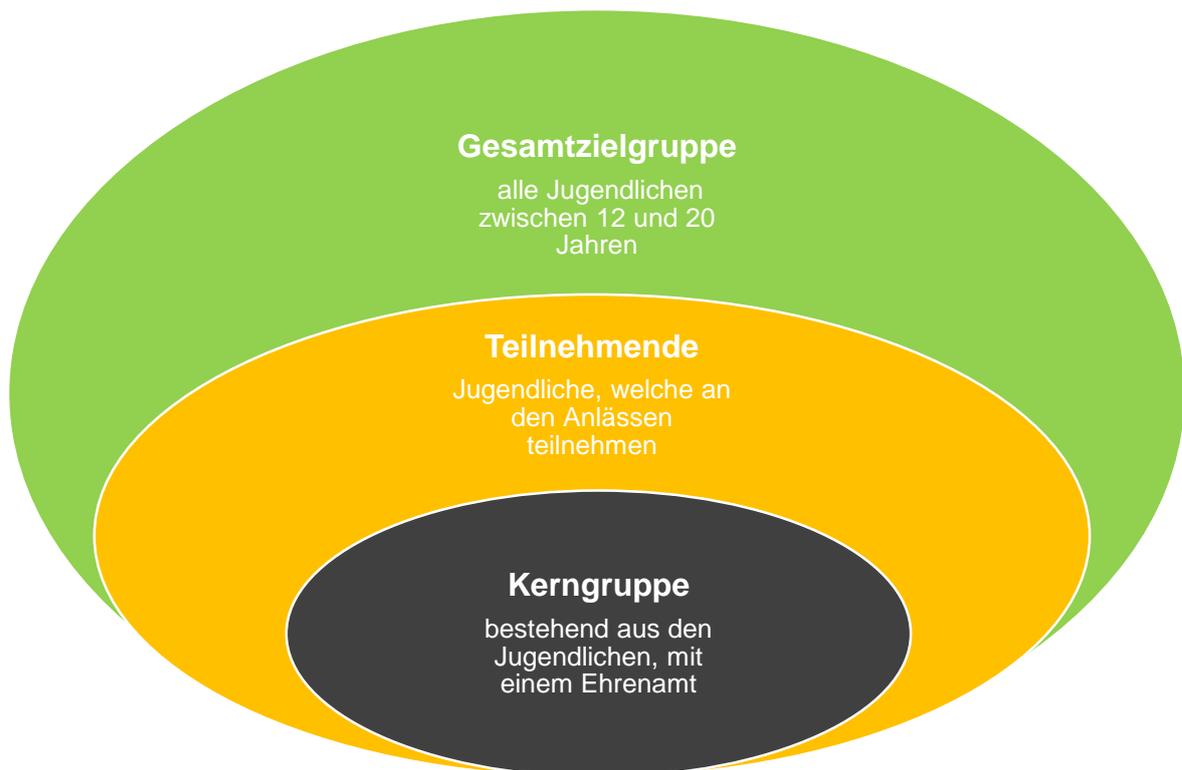


Abbildung 2: Zielgruppe

Die Zielgruppe des Projektes MEDIENPROFIS umfasst grundsätzlich alle Jugendlichen zwischen 12 und 20 Jahren (entspricht der Gesamtzielgruppe der OJA Kreis 9 & Hard), welche motiviert sind punktuell an einzelnen Veranstaltungen oder Workshops teilzunehmen oder im Rahmen eines freiwilligen Engagements mit der Übernahme eines Ehrenamtes und der regelmässigen Teilnahme an den Meetings der Kerngruppe eine Aufgabe im Projekt übernehmen wollen. Die Teilnahme soll kein nötiges Vorwissen voraussetzen und wenn möglich kostenlos für sie sein.

Um Jugendliche für das Projekt anzuwerben wurde die Zielgruppe auf Jugendliche im Oberstufenalter beschränkt, geleitet von der Erfahrung, dass ihnen später in der Lehre oder während des Gymnasiums weniger freie Zeit zur Verfügung steht. Ausserdem wurde berücksichtigt, dass es für eine ehrenamtliche Aufgabe innerhalb des Projektes von Vorteil ist, wenn die Jugendlichen möglichst früh einsteigen und so ihr Amt länger wahrnehmen können, was zu einem höheren Expertenwissen führt. Dies soll die Teilnahme für Jugendliche über dem Oberstufenalter jedoch nicht ausschliessen, sondern dient bloss einer Eingrenzung bezogen auf die Werbemassnahmen für die Teilnahme am Projekt.

4.4. Planung

Das Projekt MEDIENPROFIS ist ein längerfristiges Projekt, welches ein Jahr als Pilot in der OJA Zürich (Kreis 9 & Hard) durchgeführt wird. Danach erfolgt eine Gesamtauswertung und es wird entschieden, ob das Projekt als fester Bestandteil aufgenommen werden soll und kann. Bedingt durch den zeitlich gesetzten Rahmen dieser Abschlussarbeit, konnte im Rahmen dieser Projektarbeit nur die Aufbauphase des Projektes dokumentiert und evaluiert werden.

Da es sich um ein stark prozessorientiertes und partizipatives Projekt handelt, wurde das Projekt in vier Projektphasen gegliedert. Die erste Phase beinhaltet den Aufbau der Projektstruktur, die zweiten Phase das Aushandeln der Inhalte dieser Strukturen, die dritte Phase den Ausbau dieser und die Schlussphase die Auswertung und Evaluation des gesamten Prozesses. Diesen Phasen wurden einzelnen Schritten zugeordnet und beschrieben, sie wurden in einen zeitlichen Rahmen gesetzt und mit den verwendeten Instrumenten und Methoden verbunden. Ausserdem wurden direkt abgeleitete Ziele zur Überprüfung der einzelnen Schritte definiert. Zusammenfassend wird dies in der folgenden Tabelle dargestellt.

Ablauf	Mai	Juni	Juli *	August *	September	Oktober	November	Dezember	Januar	Februar	März	April	Inhalt	Instrumente und Methoden	Ziele
Aufbau	Mar	Juni	Juli *												
Einführung der Projektidee und Aufbau der Projektgruppe													Werbung & Durchführung eines ersten Treffens für interessierte Jugendliche zur Bildung der Projektgruppe (Kerngruppe).	Flyer, Social Media, persönlicher Kontakt	Ein erstes Treffen mit den Jugendlichen hat stattgefunden.
Erste Ehrenämter (Medienprofis) durch Jugendliche besetzen													Erste Ehrenämter mit den Jugendlichen aushandeln und besetzen. Die Aufgaben innerhalb des Ehrenamtes zusammen mit ihnen erarbeiten und festhalten.	Verträge mit Stellenbeschrieb, Rechten und Pflichten	Mindestens zwei Ehrenämter sind durch Jugendliche besetzt und in einem Dokument (Vertrag) die ausgehandelten Aufgaben festgehalten.
Regelmässige Treffen (Meetings) aufgleisen													Mit der Kerngruppe einen regelmässige Treffen terminieren und die Dauer eines Meetings definieren.	Whatsapp-Gruppe	Regelmässige Termine und Dauer für die Meetings der Medienprofis stehen und die Meetings finden mit möglichst allen regelmässig statt.
Aushandlung				August *	September	Oktober									
Erste Ausführung und Coachings der Jugendlichen													Erste Coachings der Jugendlichen, welche ein Ehrenamt übernommen	Einzelcoachings und Gruppencoachings (Workshops)	Die Jugendlichen haben das nötige Coaching erhalten und übernehmen

verbunden mit ihrem Ehrenamt.																		haben werden durchgeführt. Die Jugendlichen starten mit ihrem Auftrag des Ehrenamtes.		erste Aufgaben/Verantwortungen innerhalb ihres Ehrenamtes.	
Austausch-prozesse (Meetings) innerhalb der Kerngruppe strukturieren																		Die Verantwortungen der Steuerung und der Ablauf innerhalb der Meetings wird mit den Jugendlichen erarbeitet und ein Instrument der Protokollierung gewählt.	Gruppenarbeit	Die Meetings folgen einer bestimmten Struktur und werden durch die Jugendlichen gesteuert und die darin ablaufenden Prozesse sind in einer Form festgehalten.	
Erarbeitung von Ideen für Anlässe für andere Jugendliche																		Die Kerngruppe erarbeitet unter Einbezug ihrer Peergruppe Ideen für Anlässe (z.B. Veranstaltungen, Ausflüge, Workshops, Produkte, Themenabende usw.).	Umfragen im Freundeskreis (Peergruppe) persönlich, über Facebook und Whatsapp	Ein erster Ideenkatalog für Anlässe ist erstellt.	
Ausbau																					
Ausbau der Ehrenämter																		Die Kerngruppe definiert fehlende Themenfelder und generiert neue Medienprofis um die Themenfelder zu bearbeiten.	Flyer, Social Media, persönlicher Kontakt	Werbemaßnahmen zur Generierung neuer Mitglieder wurden umgesetzt und weitere Ehrenämter konnten durch neue Jugendliche besetzt werden.	
Konkrete Planung und Durchführung verschiedener Anlässe																		Erste Ideen/Anlässe werden mit der Kerngruppe oder Teilgruppen vorbereitet, beworben und durchgeführt.	Gruppenarbeit	Mindestens zwei Anlässe für Jugendliche im Themenbereich Medien wurden von der Kerngruppe umgesetzt.	
Gegenseitige Feedback-Kultur in den Meetings für Ehrenämter																		Mit der Kerngruppe wird eine Form erarbeitet und angewendet, sich gegenseitig wertschätzende Feedbacks bezüglich der Erfüllung der ehrenamtlichen Aufgabenbereiche zu geben.	Gruppenarbeit	Gegenseitige Feedbacks innerhalb der Kerngruppe sind ein fester regelmäßiger Bestandteil der Meetings.	
Evaluation																					
Auswertung mit der Kerngruppe																		Mit der Kerngruppe erfolgt eine Auswertung der Meetings.	Gruppen-Auswertung	Eine Auswertung mit der Kerngruppe hat stattgefunden und ist in einer Form festgehalten.	
Auswertung der Ehrenämter																		Anhand interviewartigen Einzelgesprächen findet eine Auswertung der Ehrenämter statt.	Einzelbefragung	Mit jedem Jugendlichen der ein Ehrenamt ausführte, hat ein Interview stattgefunden und ist in einer Form festgehalten.	
Auswertung durch nutzende Jugendliche																		Eine Auswertung der einzelnen Anlässe soll direkt nach den Anlässen stattfinden und in einer Form festgehalten werden.	Einzelbefragung	Eine Zusammenfassung der Bewertungen der einzelnen Jugendlichen, welche an den Veranstaltungen teilgenommen haben liegt vor.	
Auswertung durch Jugendarbeiter und Jugend-arbeiterinnen																		Die Teammitglieder der Einrichtung werden zum Projekt einzeln befragt.	Einzelbefragung	Eine Zusammenfassung der Einzelbefragung der Teammitglieder liegt vor.	
Gesamt-Evaluation																		Die verschiedenen Auswertungen werden zusammengetragen und eine Gesamtevaluation gemacht.		Ein schriftlicher Evaluationsbericht über das Projekt liegt vor.	

*von Mitte Juli bis Mitte August pausierte das Projekt aufgrund der fünfwoöchigen Sommerferien.

4.5. Rahmenbedingungen

Als Voraussetzungen für das Gelingen dieses Projektes wurden folgende Faktoren als zentrale Rahmenbedingungen eingestuft und vorgängig auf ihr Vorhandensein geprüft:

✓ **Medienkompetentes Personal**

Da es sich um ein medienpädagogisches Projekt handelt, ist dieser Punkt von absoluter Bedeutung und durch die Projektleitung als angehende Medienpädagogin gegeben.

✓ **Zeitliche Ressourcen**

Die zeitlichen Ressourcen für das Projekt sind gegeben. Da sich das Projekt in den praktischen Alltag der Offenen Jugendarbeit gut integrieren lässt, ist der Zeitaufwand nicht höher, als bei anderen grösseren Projekten in der Offenen Jugendarbeit.

✓ **Finanzielle Aspekte**

Das Projekt generiert keine nennenswerten Zusatzkosten für die Einrichtung der OJA Kreis 9 & Hard. Da die personell und materiell benötigten Gegebenheiten für das Gelingen des Projektes bereits vorhanden sind.

✓ **Technische Voraussetzungen**

Die nötige technische Grundausstattung (Smartphones, PC's, W-Lan, Beamer, Fotokamera, Softwareprogramme zur Bildbearbeitung, vorhandene Auftritte in sozialen Medien, Gamekonsole, Musikgeräte, Mikrophone usw.) für den Start des Projektes ist gegeben, jedoch erweiterbar. Dies könnte aber zum Beispiel innerhalb des Projektes eine Aufgabe darstellen, die die Jugendlichen anregt Bedarf in Bezug auf Material anzumelden. Hier gibt es die Möglichkeit Material auszuleihen und Kooperationen aufzubauen oder dass Jugendliche eigene Geräte mitbringen. Ist dies nicht möglich, kann mit den Jugendlichen nach Lösungsstrategien gesucht werden.

✓ **Partizipation - Abgabe von Verantwortung an Jugendliche**

Durch die Abgabe verschiedener Aufgaben im Medienbereich innerhalb der Offenen Jugendarbeit, wie zum Beispiel die Übergabe der Betreuung der Facebook-Seite der Einrichtung an Jugendliche, können heikle Themen wie zum Beispiel Datenschutz, Kontrollverlust des öffentlichen Auftritts oder gar Missbrauch durch den erhaltenen Zugriff zum Thema werden. Einerseits braucht es hier ein gewisses (Vor-)Vertrauen und die Bereitschaft diese Verantwortung den Jugendlichen zu einem grossen Teil zu übergeben und andererseits natürlich ein Aushandeln und Durchsetzen von nötigen Regelungen.

✓ **Einbezug externer Fachleute**

Um ein breites thematisches Spektrum an aktiver Jugendmedienarbeit zu gewährleisten ist es gewinnbringend verschiedene externe Fachleute aus dem medialen Bereich beizuziehen. Sei dies durch Ausflüge in andere Medienbereiche oder als Anleitende

für Workshops oder Coachs. Da es für die Projektleitung und die Teammitglieder der OJA Kreis 9 & Hard nicht möglich ist, alle technischen und fachlichen Kompetenzen in medialen Bereich abzudecken. Dazu ist es eine Chance für die Jugendlichen, sich mit Fachleuten aus der medialen Welt zu vernetzen und auszutauschen. Diese externen Fachleute sollen nach Bedarf und Möglichkeit generiert und hinzugezogen werden.

5. Auswertung

Aufgrund des zeitlich vorgegebenen Rahmens dieses Projektberichtes innerhalb des CAS Medienpädagogik konnte das Projekt MEDIENPROFIS zum heutigen Zeitpunkt noch nicht komplett umgesetzt werden. Dies war bereits bei der Planung bewusst. Zum jetzigen Zeitpunkt lassen sich dennoch lassen sich erste Erkenntnisse aus der Umsetzung der ersten Phase ableiten. Diese werden anschliessend an die nachfolgenden Projektergebnisse angeknüpft und mit einem Fazit abgeschlossen.

5.1. Darstellung der Projektergebnisse

Folgend werden die Ergebnisse bis und mit Abschluss der Aufbauphase (vgl. Kapitel 4.4.) anhand der Etappenziele beschrieben und anschliessend ergänzt:

Ein erstes Treffen mit den Jugendlichen zur Einführung des Projektes hat stattgefunden

Ein erstes Treffen zur Einführung des Projektes konnte im Mai 2015 durchgeführt werden. Aus diesem Treffen entstand eine motivierte Gruppe von vier männlichen Jugendlichen unterschiedlichen Alters (drei 1. und ein 3. Oberstufenschüler) mit dem Interesse sich am Projekt zu beteiligen und dabei eine aktive Rolle in Form eines Ehrenamtes zu übernehmen.

Mindestens zwei Ehrenämter sind durch Jugendliche besetzt und in einem Dokument (Vertrag) die ausgehandelten Aufgaben festgehalten.

Alle Jugendlichen des ersten Treffens konnten sich für eine ehrenamtliche Tätigkeit begeistern und haben die Ehrenämter des Facebook-Mangers, des Informatikers, und zweimal das des Game-Eventplaners gewählt und besetzt. Die Wahl ihres Ehrenamtes erfolgte aus bereitgestellten Beispielen/Vorschlägen durch die Projektleitung. In Zusammenarbeit mit den Jugendlichen konnten bereits in den ersten Sitzungen die Verträge aufgesetzt werden und der Inhalt ihres jeweiligen Amtes durch eine Stellenbeschreibung ihrer Tätigkeit und den darin enthaltenen Aufgaben festgelegt werden.

Die Verträge beinhalten neben der Auflistung der Aufgaben, Angaben zur Organisation (also wann, wie, wo und wie oft) und die mit dem Amt verbundenen Pflichten (keine Weitergabe von Passwörtern, sensiblen Umgang mit Daten anderer Jugendlichen aufbauend auf Respekt und Wertschätzung, und das Einhaltung von gesetzlichen Grundlagen), und einem Teil zu ihren Rechten (erhalt eines Arbeitszeugnisses, jederzeit aufzuhören, ernst genommen zu werden und Mitsprache-Rechte).

Regelmässige Termine und die Dauer der Meetings der Kerngruppe stehen und finden mit möglichst allen regelmässig statt.

Die oben genannten vier Jugendlichen bilden zurzeit zusammen die Kerngruppe und treffen sich jeden zweiten Sonntag für ein bis drei Stunden mit der Projektleitung in den Räumlichkeiten der OJA Kreis 9 & Hard (der Wochentag sowie die Häufigkeit der Treffen war Wunsch der Jugendlichen). Zu den Meetings sind sie beinahe jedes Mal komplett und pünktlich erschienen. Während den Meetings wurden zu Beginn jeweils die zu besprechenden Themen gesammelt. Einerseits durch die Projektleitung, ausgehend von anstehenden Aufgaben zur Weiterentwicklung des Projektes und andererseits Fragen und Ideen von den Jugendlichen, bezogen auf ihre Ehrenämter oder Vorschläge zu Anlässen. Die Inhalte der Meetings wurden von ihnen schriftlich an einem Wandboard festgehalten und am Ende der Sitzung per Foto an die Whatsapp-Gruppe (Medienprofis) versendet.

Weiterführend (bereits zur Aushandlungsphase)

Zusätzlich wurde bereits ein erster Anlass durch Medienprofis initiiert und umgesetzt. An einem Freitagabend, wurde von der gesamten Kerngruppe ein offener Game-Abend für andere Jugendliche durch sie organisiert und durchgeführt. Die Game-Eventplaner haben den Flyer für die Werbung erstellt, diesen unter Freunden verteilt, der Facebook-Manager hat dazu eine Veranstaltung auf Facebook erstellt und Freunde eingeladen. Während der Planung wurde lange diskutiert, weshalb keine Games ab 18 Jahren gespielt werden dürfen. Sie haben sich ebenfalls um den technischen Aufbau (Beamer, W-Lan, Gamekonsolen) gekümmert. Es haben 12 Jugendliche am Game-Abend teilgenommen (ausschliesslich männlichen Geschlechts). Während des Anlasses hat der Facebook-Manager Bilder zum Anlass gepostet. Im nachfolgenden Meeting wurde der Anlass ausgewertet. Die Teilnehmer und die Event-Planer waren sehr zufrieden und planen bereits weitere Game-Abende.

Zusammenfassend konnten alle einzelnen Projektetappen der Aufbauphase wie in der Planung beschrieben durchgeführt und abgeschlossen werden, die dazu definierten Zeitvorgaben eingehalten und die formulierten Ziele dazu erreicht werden. Und die Jugendlichen sind nach wie vor motiviert dabei. Damit kann die Aufbauphase des Projektes als gelungen und abgeschlossen betrachtet werden.

5.2. Reflexion über den Projektprozess

Als besonderen Erfolg der bisherigen Durchführung des Projektes, kann sicherlich die hohe Motivation, das Durchhaltevermögen und Engagement der Jugendlichen der Kerngruppe genannt werden. Auch die Gruppendynamik, unter den Jugendlichen der Kerngruppe, welche sich vorher kaum kannten und sehr unterschiedlich (bezogen auf Alters- und Peergruppe) sind, haben sich im Laufe der Zeit innerhalb der Kerngruppe zu einer gut funktionierenden und sich ergänzenden Einheit gebildet haben, kann als Erfolg der Startphase ausgewiesen werden.

Der zweiwöchige Turnus der Meetings wird durch die Projektleitung als zu oft eingestuft. Auf Grund der kurzen Abstände zwischen den Meetings, bleibt sowohl der Projektleitung, wie auch den Jugendlichen zu wenig Zeit, anstehende Aufgaben und Vorbereitungen zu treffen. Einen längeren Zeitabstand soll demnächst mit der Gruppe neu ausgehandelt werden.

Die direkte Auseinandersetzung und Reflexion der Jugendlichen zum Thema Medien oder ihrer Mediennutzung fand zum einen in den Meetings und dem Coaching für die Ehrenämter statt und andererseits während des Gameanlasses. Diese entstanden fast ausschliesslich zufällig und nicht geplant (also informell). Darauf lässt schliessen, dass durch das Projekt geeignete Rahmenbedingungen (Lernumgebungen) für Prozesse zur Förderung der Medienkompetenzen, entstanden sind.

Die Jugendlichen führen die Aufgaben ihrer Ehrenämter regelmässig aus, mit der Einbringung ihrer eigenen Ideen geben sie sich noch zurückhaltend. Es bleibt offen, wie sich dies im weiteren Verlauf des Projektes weiterentwickelt.

Dennoch sind sie sehr stolz darauf, ein solches Amt auszuführen. Sie pflegen einen sehr verantwortungsbewussten Umgang mit den gewonnenen Verantwortungen. Die Ängste z.B. verbunden mit der Verantwortungsübergabe der Facebook-Seite, dass die Jugendlichen die Seite sperren könnten, oder andere Jugendliche belästigen, sind bei weitem nicht eingetroffen, im Gegenteil durch die ihnen übertragenen Verantwortungen, nahmen sie eine viel bewusstere und reflektierte Haltung in Bezug auf ihr Handeln mit Medien ein.

Leider konnten noch keine Mädchen integriert werden, was für eine gendergerechte Förderung der Medienbildung wünschenswert wäre. Es wurde in den Werbemassnahmen zwar darauf geachtet, dass zum Beispiel der Flyer auch für Mädchen ansprechend gestaltet war und es wurden neben Jungs auch gezielt Mädchen für das Projekt persönlich angefragt. Dies führte bis zum jetzigen Zeitpunkt jedoch noch nicht zum gewünschten

Erfolg. Auf diese Problematik soll im weiteren Verlauf des Projektes besonders geachtet werden und Lösungsstrategien zur Erreichung der Mädchen ausgearbeitet werden.

5.3. Fazit

Die Chance der hohen Motivation, ausgehend vom der Faszination Jugendlicher in Bezug auf (digitale) Medien (vgl. 3.1.), und sie damit für Medienprojekte zu gewinnen, konnte im Projekt MEDIENPROFIS genutzt werden.

Die erlangten Medienkompetenzen (vgl. Kapitel 3.3.) der Jugendlichen während der direkten Coaching-Situationen, welche im Rahmen der ehrenamtlichen Aufgabenbereiche stattgefunden haben, lassen sich gut beobachten und damit auch beschreiben. Dem entgegengesetzt ist es schwierig die erlangten Medienkompetenzen die durch den Austausch innerhalb der Meetings und unter den Teilnehmern des Game-Abend erweitert wurden. Aber auch wenn die erlangten Medienkompetenzen am Ende solcher informellen Lernsettings nicht im Detail ausgewiesen werden können, lassen die Diskussionen und der Austausch unter den Jugendlichen auf eine geeignete Struktur (Lernumgebung) schliessen, um diese zu fördern.

Unter dem Einbezug einer handlungsorientierten Medienpädagogik unter welcher auch die Jugendmedienarbeit (vgl. Kapitel 3.4.) zu verorten ist und welche das Ziel hat, aus blossen Medienkonsumenten auch Medienproduzenten zu machen, und daher eine aktive und lebensweltorientierte Auseinandersetzung mit Medien fordert, ist es zur Förderung der Medienkompetenz wichtig, geeignete Lernstrukturen zu schaffen in welchem solche Lernprozesse stattfinden können. Auf diesem Hintergrund wurde eine solche Lernumgebung durch die Prozesse innerhalb des Projektes angesteuert, und wie bereits erwähnt auch von den Jugendlichen aufgenommen werden.

Der Peer-Education Ansatz (vgl. Kapitel 3.5.) kam in der Aufbauphase des Projektes vor allem in den Meetings und während des Game-Anlasses zu tragen. In Beiden Settings tauschten sich die Jugendlichen über Mediennutzung (z.B. wie viel oder was sie gamen und warum) und der dazugehörigen Haltungen (z.B. ob dies (zu) viel oder (zu) wenig ist) aus. Anlässe durch die Peer-Educators konnten noch nicht durchgeführt werden, dies liegt jedoch daran das sie zum aktuellen Zeitraum noch am Beginn ihres Trainings sind.

Ein abschliessendes Fazit über das gesamte Projekt kann jedoch erst nach der geplanten Evaluationsphase am Ende des Projektes gezogen werden. Somit bleibt das Ende spannend.

6. Literaturverzeichnis

- Eggert, S., & Brüggem, N. (2014). Mobile Medien in der Lebenswelt Jugendlicher. Reflexionen zum Heranwachsen in mediatisierten Lebenswelten. In U. Wagner (Hrsg.), *vernetzt_öffentlich_aktiv. Mobile Medien in der Lebenswelt von Jugendlichen* (S. 23-36). München: kopaed.
- Fomme, J. (2013). Medien- und Kulturarbeit in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. In U. Deinet, & B. Sturzenhecker (Hrsg.), *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit* (S. 283-296). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Gapski, H. (2001). *Medienkompetenz : eine Bestandsaufnahme und Vorüberlegungen zu einem systemtheoretischen Rahmenkonzept*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Göppel, R. (2005). *Das Jugendalter. Entwicklungsaufgaben - Entwicklungskrisen-Bewältigungsformen*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Heeg, R., & Steiner, O. (2015). *Evaluation Projekte Peer Education / Peer Tutoring zur Förderung von Medienkompetenzen. BAND I: Anlage der Evaluation und Ergebnisse der übergreifenden Analyse*. (B. f. Sozialversicherungen, Hrsg.) Bern: BBL, Verkauf Bundespublikationen.
- Herzig, B., Meister, D., Moser, H., & Niesyto, H. (2010). *Jahrbuch Medienpädagogik 8. Medienkompetenz und Web 2.0*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH Wiesbaden.
- Hugger, K.-U. (2008). Medienkompetenz. In U. Sander, F. von Gross, & K.-U. Hugger (Hrsg.), *Handbuch Medienpädagogik* (S. 93-99). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften /GWV Fachverlage GmbH.
- Moser, H. (2010). Die Medienkompetenz und die 'neue' erziehungswissenschaftliche Komeptenzdiskussion. In B. Herzig, D. Meister, H. Moser, & H. Niesyto (Hrsg.), *Jahrbuch Medienpädagogik 8. Medienkompetenz und Web 2.0* (S. 59-79). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Nörber, M. (2013). Peer Education in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. In U. Deinet, & B. Sturzenhecker (Hrsg.), *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit* (S. 339-346). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Röll, F. J. (2008). Ausserschulische Jugendmedienarbeit. In u. sanders, F. von Gross, & K.-U. Hugger (Hrsg.), *Handbuch Medienpädagogik* (S. 512-518). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften/ GWV Fachverlage GmbH.

- Tulodziecki, G. (2008). Medienerziehung. In U. Sander, F. von Gross, & K.-U. Hugger (Hrsg.), *Handbuch Medienpädagogik* (S. 110-115). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften/ GWV Fachverlage GmbH.
- Wagner, W.-R. (2013). *Bildungsziel Medialitätsbewusstsein. Einladung zum Perspektivenwechsel in der Medienbildung*. München: Kopaed.
- Willemse, I., Waller, G., Genner, S., Suter, L., Oppliger, S., Huber, A.-L., & Süss, D. (2014). *JAMES - Jugend, Aktivitäten, Medien - Erhebung Schweiz*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Ich, _____ geboren am: _____

von: _____

erkläre,

1. dass ich meine Abschlussarbeit mit dem Titel

selbständig verfasst, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfen bedient habe,

2. dass ich meine Abschlussarbeit bisher weder im In- noch im Ausland in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe und

3. dass ich alle nötigen Genehmigungen und Einverständniserklärungen allfälliger Dritter eingeholt habe.

_____ Ort, Datum

Unterschrift