

Aktuelle Themen und Informationen

- * **C@mpusTV „LUPhE“**
- * **Medienkompetenz im Web 2.0**
- * **Kindermedienschutz in Online-Medien**
- * **Bildungsexpedition Deutschland 2009**
- * **„Hofnarr der Kunst“ - Christian Jankowski**
- * **Initiative „Keine Bildung ohne Medien!“**
- * **Aktuelles aus der Abt. Medienpädagogik**

C@mpusTV „LUPhE“ – Fernsehjournalistisches Projekt an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg

BJÖRN MAURER

Seit April 2009 gibt es an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg das Projekt C@mpusTV. Nach einer Initiative des Medienzentrums der PHL haben Studierende, die sich für Medienproduktion und journalistisches Arbeiten interessieren, eine TV-Redaktionsgruppe gegründet und sich den Namen LUPhE gegeben. Ziel ist es, aktuelle Themen rund um den Campus genauer unter die „LUPhE“ zu nehmen und fernsehjournalistisch in kurzen Videobeiträgen aufzubereiten. Das Projekt wird vom Medienzentrum technisch und personell unterstützt, das Programm und die Inhalte entwickeln jedoch Studierende für Studierende. Für die Anfangszeit sind zwei bis drei ca. 1stündige Sendungen pro Semester geplant, die im Internet auf der LUPhE-Homepage www.luphe.de publiziert werden. Mittelfristig strebt die LUPhE eine wöchentliche Livesendung an, die über das Web gestreamt wird.

Die Gründungsmitglieder der LUPhE sind ca. 20 Studierende aus dem Bachelorstudiengang Kultur- und Medienbildung, die sich außerhalb des Studiums bei LUPhE engagieren. Unter der Leitung von Julia Maucher, Stefan Hundsdörfer und Samuel Gann wurde gemeinsam die erste Sendung konzipiert und am 20.07.2009 dem interessierten Publikum an der PH Ludwigsburg präsentiert. Anlässlich der Premiere hat das Redaktionsteam ein LUPhE-Start-up-Event mit Live-moderation und kulturellem Rahmenprogramm auf die Beine gestellt. Die Veranstaltung wurde auf Video aufgezeichnet und ist als erste LUPhE-Sendung mittlerweile [online](#) abrufbar.

Medienpädagogischer Ansatz – die C@mpusTV-Ausbildung

Studierende, die sich im LUPhE-Team engagieren, erwerben Medienkompetenz auf unterschiedlichen Ebenen. Sie erhalten einen Einblick in die Arbeit eines Videojournalisten. Sie werden eingeführt in verschiedene journalistische Darstellungsformen (Nachrichtenbeitrag, Dokumentation, Reportage, Feature, ...); sie befassen sich mit der Planung und Konzeption eines TV-Beitrags und

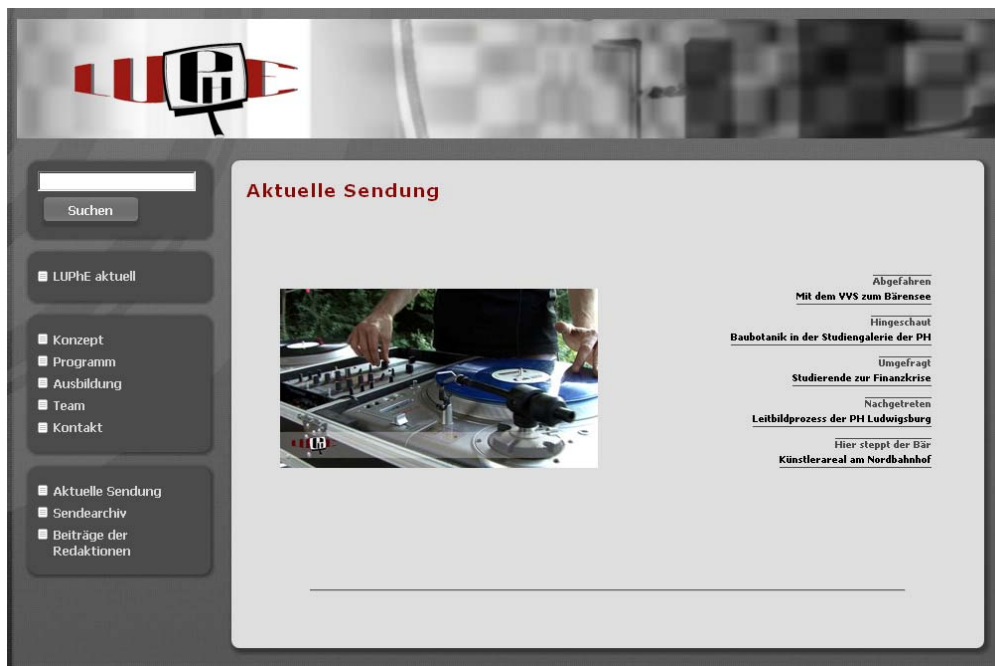


Abb. 1: Homepage der LUPhE, Betaversion 09.2009 (Samuel Gann, Alexander Korn)



Abb. 2: Flyer für das LUPE-Start-Up-Event (Gestaltung: Claudius Heinritz)

eignen sich dabei journalistisches Handwerkzeug an (z. B. Moderation, Interviewtechnik, Recherche, rechtliche und ethische Fragen). Damit die Beiträge auch eine professionelle ästhetische Anmutung bekommen, lernen die Studierenden wichtige filmhandwerkliche und filmsprachliche Basics sowie die Studio-Bildregie kennen.

Den größten Lernzuwachs erzielen die Studierenden durch die praktische Arbeit in der Redaktion selbst. Zur Vermittlung der Arbeitsgrundlagen wurde ein Ausbildungssystem eingerichtet, das aus ca. **zehn 2- bis 4-stündigen Kursen** zu verschiedenen Themen rund um den Fernsehjournalismus besteht. Wer an allen Kursen teilgenommen und eine gewisse Anzahl an Beiträgen für LUPhE produziert hat, erhält anschließend das Zertifikat „LUPhE-Videojournalist“.

Die Ausbildung kann entweder im Rahmen eines **Seminars** erworben werden, das jedes bzw. jedes zweite Semester angeboten wird. Oder die Studierenden besuchen gezielt einzelne Kurse nach ihrem Interessenschwerpunkt und absolvieren die Ausbildung schrittweise über mehrere Semester hinweg. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich für die Teilnahme am Ausbildungsprogramm der LUPhE.

LUPhE als Plattform – studentische Partizipation am Hochschulleben

Die LUPhE dient als Plattform für die Themen und Positionen der Studierenden. Jeder

Hochschulangehörige kann sich am Programm beteiligen und über die LUPhE-Webseite Vorschläge für Sendungen und Beiträge einreichen. Alle Studierenden sind außerdem eingeladen, sich auch aktiv in der LUPhE-Redaktion zu beteiligen, eigene Beiträge zu produzieren oder bereits produzierte Filme zur Verfügung zu stellen. Wer Ideen zu Spezi­alsendungen oder zu neuen Rubriken hat, kann eine Subredaktion gründen und diese in Absprache mit der Redaktionsgruppe inhaltlich ausfüllen. Interessenten können sich auf der LUPhE Homepage in ein **Onlineformular** eintragen und erhalten daraufhin genaue Informationen zu den Möglichkeiten der Mitarbeit.

LUPhE soll außerdem eine Plattform für die Vielzahl an interessanten Projekten werden, die auf dem Campus stattfinden und bisher nur jeweils einer begrenzten Öffentlichkeit zugänglich sind. Kurze Beiträge über interessante Veranstaltungen beleuchten das breite Spektrum von Kulturangeboten an der PH Ludwigsburg und geben auch Außenstehenden einen plastischen Einblick in das kulturelle Campusleben.

LUPhE-Programm

Das Programm der LUPhE besteht aus Berichten, Kommentaren, Reportagen, Interviews und Portraits rund um Themen des Hochschullebens und darüber hinaus. Die LUPhE orientiert sich dabei an den Interessen der Studierenden und informiert über kulturelle Ereignisse und gesellschaftliche Entwicklungen. Aktuell bestehen folgende sechs Redakti-

onen, in denen jeder Mitarbeiter Beiträge platzieren kann:

- Umgefragt – Umfragen zu aktuellen Themen
- Abgefahren – Die schönsten Plätze im VVS – Berichte
- Hingeschaut – Kulturredaktion – Feuilleton
- Nachgetreten – Politik und Soziales – Reportagen
- Hier steppt der Bär – Veranstaltungstipps
- Helden des Alltags – Portraits

In Planung sind auch Fachredaktionen in Zusammenarbeit mit Dozenten und Studierenden der Fakultäten und Institute mit der Unterstützung der Abteilung für eLearning.

LUPhE als Anbieter von Praktikumsplätzen

Seit Sommer 2009 bietet die LUPhE Praktikumsplätze für Studierende an, die sich vertieft mit der Thematik auseinandersetzen wollen und bereit sind, neben der aktiven Mitarbeit in der Redaktion auch im organisatorischen Bereich Verantwortung zu übernehmen. Je nach Interessens- und Qualifikationsprofil sind unterschiedliche Schwerpunkte denkbar. Praktikant/innen können sich beispielsweise im Ausbildungsprogramm einbringen, d. h., eigenständig Kurse entwickeln und durchführen. Eine andere Vertiefungsmöglichkeit ist die Betreuung und Weiterentwicklung der Webpräsenz, die langfristige Themenplanung oder die Koordination des Bereichs Öffentlichkeitsarbeit.

LUPhE als Dienstleister – Dokumentationen und Berichterstattung auf Anfrage

Die LUPhE-Redaktion wählt ihre Themen selbst aus. Interessenten können aber jederzeit anfragen, ob die LUPhE ein bestimmtes Thema, ein Projekt oder eine Veranstaltung dokumentieren kann. Ein entsprechendes **Formular** befindet sich auf der Homepage. Das LUPhE-Team besteht aus medienhandwerklich geschulten Mitarbeiter/innen und Mitarbeitern, die die eingehenden Anfragen sichten und – soweit Kapazitäten zur Verfügung stehen – gegen ein Honorar medial umsetzen. Die Höhe des Honorars richtet sich nach Art und Umfang der jeweiligen Anfrage und wird vorab ausgehandelt.

LUPhE-Perspektiven

LUPhE-Sendungen sollen zukünftig live über das Netz gesendet werden. Entsprechende technische Konzepte werden derzeit in Kooperation mit der Abteilung **elearning** der PH Ludwigsburg erarbeitet. An die Lehre ist die

LUPhE angebunden durch ein Seminar im erziehungswissenschaftlichen Bereich (Medienpädagogik) und durch zwei weitere Seminare mit elearning-Schwerpunkt. In Zukunft sollen noch weitere Fächer zur Mitarbeit auch auf Seminarebene gewonnen werden.

Björn Maurer

GHS-Lehrer, Dipl.-Päd., ist Akad. Mitarbeiter in der Abteilung Medienpädagogik an der PH Ludwigsburg mit dem Schwerpunkt Aktive Medienarbeit und Leiter des Medienzentrums der PH Ludwigsburg.

Kontakt: maurer@ph-ludwigsburg.de

Website: www.ph-ludwigsburg.de/6743.html

Medienkompetenz im Web 2.0 - Ansätze einer handlungsorientierten Medienpädagogik in sozialen Netzwerken

VERENA KETTER

Sich selbst darstellen, Profile erkunden, Freunde aufnehmen, Gruppen bilden und beitreten sowie Nachrichten schreiben charakterisieren jugendliche Medienpraktiken in sozialen Netzwerken¹. Insbesondere SchülerVZ oder Wer-kennt-wen erfreuen sich unter Jugendlichen größter Beliebtheit: Sie treffen hier auf Gleichaltrige, knüpfen neue Kontakte und pflegen bestehende Freundschaften. Dabei veröffentlichen sie - meist vom Anbieter eingefordert - personenbezogene Daten in Text- oder auch visueller Form.

Um Heranwachsende bei der Nutzung neuer Web 2.0-Anwendungen zu unterstützen und sie im Sinne einer handlungsorientierten Medienpädagogik auf Möglichkeiten und Risiken aufmerksam zu machen, hat das Amt für Soziale Arbeit Wiesbaden das „Medienkompetenz-Programm für einen sicheren Umgang mit Web 2.0“ entwickelt. Das aus den drei Teilprojekten „Das Event“², „Web 2.0 Guides mit der Ausstellung Web 2.0 kommt!“ und „Community Guides 2.0“ bestehende medienpädagogische Programm wurde für seinen „innovativen Ansatz“ und „medienpädagogisch fundiertes Konzept“ (vgl. Kasten S. 7) mit dem bundesweiten Medienpreis der EU-Initiative „klicksafe“³ ausgezeichnet und wird im Folgenden näher beschrieben.

Das medienpädagogische Teilprojekt „Das Event - ein Internetprojekt für Mädchen“

Im Fokus des geschlechtssensiblen Medienprojekts haben die soziale Netzwerke kennzeichnenden Elemente Interaktivität und persönliche Daten gestanden. Aus verschiedenen Studien⁴ ist bekannt, dass insbesondere Jugendliche aus sozial- und bildungsbenachteiligten Milieus weniger mit verbal-kognitiven Methoden, sondern vielmehr mit handlungsorientierten Ansätzen erreicht werden können.

Basierend auf diesen Erkenntnissen haben sich die Teilnehmerinnen⁵ im Kontext praktischer Erfahrung Sicherheitsaspekten in sozialen Netzwer-

ken und Gesetzen (z. B. Urheberrechte) zugewandt. In vier Projektwochen organisierten sie eine Veranstaltung über das Internet, die am Projektende in einer realen Begegnung, dem „Event“ mündete. Für die Organisation des Abschlussevents haben die Mädchen aus fünf Jugendzentren Vorschläge für Motto und Programm der Veranstaltung sowie Vorschläge für Getränke und Essen eingebracht und darüber abgestimmt.

Als sogenannte „Eventmanagerinnen“ haben sich die Teilnehmerinnen vorgestellt. Doch nicht in der ihnen vertrauten Verhaltensweise, durch das Hochladen eines Selbstporträts, sondern durch die Auswahl einer Metapher. Jedes Mädchen hat sich mit ihrem Selbst auseinandergesetzt, indem sie sich mit den Fragen „Wer bin ich? Was zeichnet mich aus?“ befassete und einen charakteristischen Gegenstand oder eine für sie unverwechselbare Situation fotografierte und im Internet veröffentlichte. Fasziniert von diesen Methoden waren nicht nur Mädchen, die bereits in sozialen Netzwerken angemeldet waren und vereinzelt auch schon negative Erfahrungen mit ihren Bildern gesammelt hatten. Auch Mädchen, die durch ihre Abwesenheit in sozialen Netzwerken Ausgrenzung erfuhren, nahmen diese visuell-symbolische Methode in ihr Handlungsrepertoire auf. Zugleich bot die Verfahrensweise Anknüpfungspunkte mit den Mädchen über Cyber-Mobbing und Schönheitsideale zu diskutieren.



hi ich bin DAMLA
ich bin 14 jahre ich habe das bild genommen weil ich eine nabe von einer steckdose habe die sehr schmerzhaft WAR und IST !!!!! und noch einen grund ich benutze sehr viel strom. cucu ich freu mich euch kennen zulernen =)

Hi ich heiße Ilona ,
ich bin 14 Jahre und Zeichnen ist meine Leidenschaft und meine Berufung. Außerdem tanze, singe, schwimme und lese ich total gern. Ich hab ein Auge gezeichnet, weil ich meine Augen liebe !:)
lol
Bis Bald

hi
ich bin alevite und liebe handys. außerdem singe ich, tanze ich und schwimme gerne mit meinen handy zu spielen ist meine leidenschaft.
lol :)

Das Thema Urheberrecht und der kompetente Umgang mit Bildern (das Recht am eigenen Bild) konnte während der Essens- und Getränkevorschläge handlungsorientiert bearbeitet werden. Dabei lernten die Mädchen auch das Open-Source-Programm „Irfanview“ und damit das Arbeiten mit einer legalen Bildbearbeitungssoftware kennen. Darüber hinaus wurden weitere Möglichkeiten der Selbstdarstellung in sozialen Netzwerken präsentiert: Audioaufnahmen, Gegenlichtaufnahmen sowie ein Bild bis zur „Anonymität“ zu verändern.

Mit dem umfassenden Medienprojekt „Das Event“ konnte Mädchen aus sozial- und bildungsbenachteiligten Verhältnissen ein handlungsorientiertes Bildungsangebot eröffnet werden. Neben Angeboten des präventiv-pädagogischen Jugendmedienschutzes konnten die Teenager entsprechend des §11 KJHG (Kinder- und Jugendhilfegesetz) selbstbestimmt eine Party organisieren und demokratische Prinzipien erfahren. Des Weiteren haben sie im Rahmen der Teamarbeit Reflexions- und Artikulationskompetenzen erworben und konnten sich neue Erfahrungsräume erschließen (z.B. Web 2.0-Nutzungskompetenzen).



Das medienpädagogische Teilprojekt „Web 2.0 Guides mit der Ausstellung „Web 2.0 kommt!““

Das zweite Teilprojekt Web 2.0 Guides mit der Ausstellung „Web 2.0 kommt!“ beruht auf dem Peer-Education-Ansatz.

Im Rahmen eines Kooperationsprojekts mit der Gerhart-Hauptmann-Schule Wiesbaden (Realschule) haben sich 16 Schülerinnen und Schüler der achten Jahrgangsstufe mit den Themen „Moral- u. Wertorientierung, (Medien) Ethik, Menschenwürde, Respekt, Toleranz und der Veröffentlichung persönlicher Daten im Internet“ auseinandergesetzt.

Dazu produzierten sie zunächst Medienprodukte für eine Kampagne gegen Cyber-Mobbing und für Sicherheit in sozialen Netzwerken. Eine Kleingruppe hat mit dem Open-Source-Programm „Gimp“ ein Plakat entworfen, das auf die Konsequenzen von im Internet stehenden Bildern aufmerksam macht.



Als eine Art Hörspiel beinhaltet der Audiobeitrag das Thema Cyber-Mobbing; medientechnisch wurde die Audiodatei ebenfalls mit einem Open-Source-Programm erstellt („Audacity“). Eine weitere Gruppe hat einen Handyclick entworfen, der die Verbreitungsmethode von Videos zu unterschiedlichen Themenbereichen (z. B. Musikvideos, Gewaltvideos, Mobbing-Videos) aufgreift und damit an jugendliche Kulturtechnik wie das Verteilen von Videoclips über die Bluetooth-Funktion am Handy anknüpft. Vergleichbar mit den anderen Produktionsteams haben die Jugendlichen dieser Gruppe auch mit ihrer Alltagstechnik und nicht mit „High-End“-Technik gearbeitet: Sie haben das Handy als Aufzeichnungsgerät und die Open-Source-Software „Windows Movie Maker“ genutzt, um auf die Dauerhaftigkeit von Bildern im Internet zu verweisen. Die vierte Gruppe produzierte einen Flyer mit Informationen und Tipps über Datenmissbrauch, Cyber-Mobbing und Hilfsangeboten.



Nachdem die Schülerinnen und Schüler sich mittels der Medienproduktionen in die Thematik einge-
arbeitet hatten, haben sie eine interaktive Ausstellung zum sicheren Umgang mit sozialen Netzwer-
ken entwickelt.

Wie bereits bei den Entwürfen der Kampagne brachten die Jugendlichen ihre Erfahrungen und ihren
Lebensalltag ein und entwickelten selbstständig fünf Stationen und ein Wissensquiz. In den Stationen
„Talkshow“ und „Gerichtsshow“ erarbeiteten sie mittels eines Rollenspiels das Thema „Cyber-
Mobbing“. Die Ausstellungsbesucher mussten sich in die Rolle des Opfers oder des Täters versetzen
und entsprechend agieren. Zwei Stationsbetreuer spielten in jedem Rollenspiel zur Unterstüt-
zung mit. In der „Talkshow“ wurden neben den verschiedenen Formen des Mobbings auch Beratungsstel-
len und Hilfsangebote sowie deren Kontaktdaten benannt. Gesetzliche Grundlagen
(z. B. Persönlichkeitsrecht) wurden in der „Gerichtsshow“ prägnant veranschaulicht. Auch auf dem
aktiven Prinzip beruhend informierte die Station „Buchstabensalat“ über sichere Passwörter und
Profileinstellungen. Angelehnt an das Spiel „Memory“ wurden bei der Station „Nimm 2“ umfassende
Informationen über einen kompetenten Umgang in sozialen Netzwerken vermittelt. Auch mit der
Station „Bammel-net!-Box“ wurde das Thema Cyber-Mobbing bearbeitet. Hier wurden wahre und
falsche Aussagen vorgelesen, die die Ausstellungsbesucher begründet entschlüsselten. Das im Rah-
men der Stationen erworbene Wissen konnte in einem abschließenden Quiz überprüft und vertieft
werden.



Das medienpädagogische Teilpro- jekt „Community Guides 2.0“

Jugendliche ab 14 Jahren haben ein „Edutainmentprogramm“ als CD-ROM entwickelt. Als
„Wissens-CD“ werden Themen wie Cyber-
Mobbing, private Einstellung / Profileinstel-
lung in sozialen Netzwerken, Umgang mit
Bildern und Gruppen sowie Tipps zu jedem
Themenbereich präsentiert. Darüber hinaus ist
ein Quiz auf der CD vorhanden, um das er-
worbene Wissen zu testen.

Mit der CD-ROM besuchten die Jugendlichen
als Peer-Educatoren Schulklassen und Jugend-
gruppen und haben in 90 Minuten gemeinsam
mit den Gruppen die CD-ROM bearbeitet,
das Wissensquiz als eine Kombination aus
virtuellem und realen Spiel durchgeführt und
standen für weitere Informationen und Ge-
spräche zur Verfügung.

Die CD-ROM wird auch online zur Verfü-
gung stehen, so dass pädagogische Institutio-
nen, Erwachsene und Jugendliche selbststän-
dig die Informationen erarbeiten und das Quiz
spielen können.



Medienpreis „klicksafe 2009“

Erstmals wurde im Rahmen des Grimme Online Award, eine Auszeichnung des Grimme-Instituts für publizistische Qualität im Internet, der „klicksafe-Preis für Sicherheit im Internet“ vergeben.

Mit dem „klicksafe-Preis“ möchte die EU-Initiative „Projekte und Initiativen öffentlich würdigen, die in herausragender Weise zur Aufklärung über Sicherheitsrisiken und zur Bewusstseinsbildung beitragen, Internetkompetenz fördern oder in geeigneter Weise einen „Schutzraum für bestimmte Zielgruppen bereitstellen“ (www.klicksafe.de).



Aus 57 Einreichungen wählte ein Expertengremium in der Kategorie „Webangebot“ checked4you und in der Kategorie „Projekte, Initiativen, Maßnahmen“ das „Medienkompetenzprogramm für einen sicheren Umgang mit Web 2.0 des Amtes für Soziale Arbeit Wiesbaden“ aus.

Die Preisvergabe in der Kategorie „Projekte, Initiativen, Maßnahmen“ begründete die Jury mit: „In verschiedenen Einrichtungen der offenen Kinder- und Jugendarbeit in Wiesbaden wird ein Medienkompetenzprogramm durchgeführt, das neue Wege beschreitet. Mit der Kombination von drei einander aufbauenden Maßnahmen, dem medienpädagogischen Projekt „Das Event“, der Ausstellung „Web 2.0 kommt!“ und einer CD-ROM, die von den so genannten „Community Guides 2.0“ in Schulklassen und Jugendgruppen eingesetzt wird, hat das Projekt ein herausragendes, medienpädagogisch fundiertes Konzept entwickelt. Jugendliche selbst spielen dabei die Hauptrolle, setzen die Maßnahmen selbständig um und erreichen so Gleichaltrige mit der Botschaft, dass es bei der Internetnutzung auch auf Fragen der Sicherheit ankommt. Die im Projekt entwickelte Form der Auseinandersetzung mit visueller Selbstdarstellung im Internet gilt als beispielhaft. Hervorzuheben ist die gelungene Einbeziehung von Jugendlichen aus benachteiligten Verhältnissen und die Kooperation zwischen Einrichtungen der Jugendarbeit und Schulen.“

Anmerkungen

1 In wissenschaftlichen Kontexten wird zwischen sozialen Netzwerken und Communities unterschieden, danach steht im Mittelpunkt einer Community ein Thema, z. B. Hunde, in sozialen Netzwerken dagegen ausschließlich Personen.

2 <http://www.club7.de/jugend/wai1/showcontent.asp?ThemaID=1805>

3 www.klicksafe.de

4 Holzwarth, P. (2008): Migration, Medien und Schule. Fotografie und Video als Zugang zu Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen mit Migrationshintergrund. München: kopaed; Niesyto, H. (2007): Eigenproduktionen mit Medien als Gegenstand medienpädagogischer Praxisforschung. In: Sesink, W. / Kerres, M. / Moser, H. (2007): Jahrbuch Me-

dienpädagogik 6. Medienpädagogik – Standortbestimmung einer erziehungswissenschaftlichen Disziplin. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften, S. 222-245.

5 Mädchen ab 12 Jahren aus 5 Jugendeinrichtungen der Stadt Wiesbaden



Verena Ketter

Diplom-Sozialpädagogin (FH), Master of Arts in Media Education (M.A.). Medienpädagogin im Amt für Soziale Arbeit Wiesbaden, Sachgebiet „Bilden, Beteiligen, Kinder- und Jugendkultur“, Doktorandin in der Abteilung Medienpädagogik an der PH Ludwigsburg

E-Mail: vketter@web.de

Kindermedienschutz in Online-Medien – Optimierungspotenziale bei Angebotsvielfalt, Barrierefreiheit und Reichweite

ALEXANDER KORN

Kinder haben gemäß Artikel 12, 13 und 17 der UN-Kinderrechtskonvention das Recht auf Meinungsäußerung, das Recht auf Meinungs- und Informationsfreiheit sowie das Recht auf Zugang zu Medien (vgl. UN-Kinderrechtskonvention – Übereinkommen über die Rechte des Kindes - <http://www.national-coalition.de/pdf/UN-Kinderrechtskonvention.pdf>).

Letzteres wird in Artikel 17 weiter ausdifferenziert:

„Die Vertragsstaaten erkennen die wichtige Rolle der Massenmedien an und stellen sicher, dass das Kind Zugang hat zu Informationen und Material aus einer Vielfalt nationaler und internationaler Quellen, insbesondere derjenigen, welche die Förderung seines sozialen, seelischen und sittlichen Wohlergehens sowie seiner körperlichen und geistigen Gesundheit zum Ziel haben.“ Zum Schutz der Kinder im Rahmen der Mediennutzung sind die Vertragsstaaten gemäß Absatz e) desselben Artikels angehalten, „die Erarbeitung geeigneter Richtlinien zum Schutz des Kindes vor Informationen und Material, die sein Wohlergehen beeinträchtigen, zu fördern, wobei Artikel 13 (Recht auf Meinungs- und Informationsfreiheit) und 18 (Unterstützung der Eltern bei Erziehung und Betreuung) zu berücksichtigen sind.“

Begriffe wie „sittliches Wohlergehen“, „geeignete Richtlinien“ oder auch „geistige Gesundheit“ spannen einen weiten Interpretationsraum auf, welchen zu dechiffrieren jedoch nicht Gegenstand dieses Artikels sein soll. Stattdessen ist das Ziel primär eine pragmatisch-technische Analyse der Implementierung der genannten Schutzaufträge. Die Diskrepanz zwischen den oben aufgeführten, seit zwei Jahrzehnten offiziell ratifizierten, gesellschaftlichen Aufgaben und Verpflichtungen zu Schutz und Förderung von Kindern im Umgang mit Medien und der medialen und medienpolitischen Realität wird im Rahmen dieser Betrachtungen aus mehreren Perspektiven plastisch werden.

Im Hinblick auf die Bereitstellung kindgerechter Online-Angebote, sowie eines effektiven Schutzes von Kindern vor ungeeigneten Inhalten, bestehen fraglos fundamentale Defizite. Trotz einer Vielzahl bestehender Möglichkeiten und Angebote muss der Schutz von Kindern vor ungeeigneten Inhalten in virtuellen Räumen im Status quo als bei Weitem nicht ausreichend gewährleistet betrachtet werden.

Die nachhaltige Verbreitung kindgerechter Angebote scheitert unter anderem oftmals an unzureichenden oder fehlgeleiteten Marketingstrategien der Betreiber, an der Passage der Membran zwischen Produzenten zu Multiplikatoren und Nutzern sowie an grundlegenden strukturellen Defiziten in der Multiplikatoren-ausbildung.

Die Argumentationsschemata zur Rechtfertigung dieses Zustandes folgen, soweit überhaupt bewusst und eingestanden, häufig charakteristischen Stereotypen: technisch sei eine wirksame Filterung nicht realisierbar, Eltern und Lehrer kämen ihrer medienpädagogischen Verantwortung unzureichend nach, die zugrundeliegenden Technologien seien zu schnelllebig und komplex, etc. Diesen tendenziell lethargisierenden Argumentationsmustern liegt häufig ein elementares Unverständnis für die Medienrealität von Kindern und Jugendlichen zugrunde, für die Technologien, welche Online-Medien verfügbar machen (z. B. Web-Programmiersprachen, Zugangs-Software, Firewalls etc. – vgl. ARD: „Kinderreporter: Politiker im Internet“, www.youtube.com/watch?v=C0Q41F6m1_E), und letztlich für die Notwendigkeit einer massiven Erhöhung der Investitionsbereitschaft in die medienpädagogische Ausbildung von Lehrkräften und Erziehern.

Wo im Jugendmedienschutz bereits grundlegende und erhebliche Defizite bestehen, ist der Kindermedienschutz überhaupt nur rudimentär im Netz präsent. In diesem ohnehin defizitären Bereich, in welchem sich das Aktionsspektrum staatlicher Organe nur allzu oft in populistischer Symbolpolitik erschöpft, kann demnach noch ein weiterer, hochdefizitärer Bereich ausgemacht werden: Der Kindermedienschutz in Online-Medien befindet sich entgegen einer Konvention, welche seit nahezu zwei Dekaden in Kraft ist, in einem Zustand am Rande der Wahrnehmbarkeit. In einer im April 2009 an der PH Ludwigsburg vorgelegten wissenschaftlichen Hausarbeit unter Betreuung von Prof. Dr. Niesyto wurden etablierte Online-Angebote aus dem Bereich Kinder- und Jugendmedienschutz systematisiert anhand spezifischer Analyse Kriterien (*Usability, Accessibility, Search-Engine-Optimization*) begutachtet und Optimierungspotenziale abgeleitet. Die Resultate der Quellcode-Analysen zeigten erhebliche Defizite bei mehreren der etablierten Dienste, insbesondere im Hinblick auf Barrierefreiheit, Usability und Reichweite.

Das Analysefeld wurde aufgespannt aus der exemplarischen Untersuchung von vier etablierten Online-Angeboten aus dem Bereich Kinder- und Jugendmedienschutz im deutschsprachigen Raum nach den weiter unten aufgeführten Analyse Kriterien sowie aus dem

Kontext aktueller medienpolitischer Diskussionen bezüglich der Implementierung von Filtertechnologien zur Sperrung kinderpornografischer Inhalte.

Der Versuch einer quantitativen Analyse auf Basis anonymisierter Server-Protokolldaten (*Server-Logs*) der ausgewählten Online-Angebote scheiterte leider bereits in einer frühen Phase aufgrund der kategorischen Verweigerung einer Zugänglichmachung dieser Datensätze unter Verweis auf geltende Datenschutzbestimmungen, beziehungsweise unter Hinweis auf eine generelle Geheimhaltung derartiger „Interna“. Auch die wiederholte Bekräftigung des rein wissenschaftlichen Verwendungszwecks dieser Daten sowie auf die Unmöglichkeit einer Herstellung individueller Nutzerbezüge aus anonymisierten Datensätzen (ohne IP-Adressen) änderte nichts an dieser Haltung. Dies stimmt nachdenklich, insbesondere aufgrund der öffentlichen Förderung aller angeschriebenen Online-Dienste, welche sich letztlich zu einem erheblichen Teil aus Steuergeldern finanzieren, sowie aufgrund des einhellig pauschalisierenden Hinweises auf Datenschutzbestimmungen, welche jedoch in keiner Weise durch die genannte Verwertung der Daten tangiert worden wären.

Auch ohne diese Datenbasis konnte jedoch eine gründliche Analyse der Auffindbarkeit der Angebote durch Suchmaschinen (*Page-Ranking*), der Usability und Barrierefreiheit, sowie der Programmierung und Standardkonformität der Websites durchgeführt werden.

Analysekriterien

Usability

Der Begriff der *Usability* beschreibt im Kontext der Gestaltung und Bewertung von Websites die Qualität der Realisierung einer, möglichst selbsterklärenden, Navigation, sowie einer wahrnehmungspsychologisch günstigen Anordnung und Bereitstellung der Inhalte.

Bei einer Website mit guter Usability (Nutzbarkeit) erschließt sich die Bedienung auch einem neuen und / oder technisch unbedarften Benutzer problemlos, die Nutzung der zu Verfügung gestellten Informationen wird nicht durch mangelnde Navigationstransparenz, zu kleine Schriften, geringe Farbkontraste oder anderen gestalterischen Mängeln behindert. Die Bereitstellung einer gelungenen Usability gilt gemeinhin als wichtigstes Ziel im Screen- und Webdesign (*User-Interface-Design*). Der Grundsatz „*form follows function*“ (frei übersetzt: *Erst die Funktion, dann das Design*) sollte jedem Gestalter von Internetdiensten wohlbekannt sein, wird jedoch häufig bei der Realisierung von Websites vernachlässigt – unter anderem aufgrund der Anwendung ungeeigneter Content-Management-Systeme, aufgrund veralteter Fachkenntnisse oder auch schlicht auf-

grund Kundenwunsch. Die „Zugänglichkeit“ (Accessibility) einer Website wird tragend durch die Usability definiert.

Zur Bestimmung und Optimierung der Usability von Websites wird in der Praxis häufig ein sog. Usability-Testing durchgeführt, in dessen Rahmen die Site unter kontrollierten Umgebungsparametern von Nutzern bedient und navigiert wird. Die Aktionen der Nutzer (Mausbewegungen und -Klicks) werden in sogenannten *Clickmaps* erfasst.

Zusätzlich werden über Kameras die Augenbewegungen und die Verweildauer des Blicks aufgezeichnet, woraus sich sog. *Heatmaps* sowie *Scanpaths* ergeben. Beide Formen der Darstellung visualisieren die Aufmerksamkeit, welche der Benutzer für die einzelnen Elemente und Strukturen der Website aufwendet (s. Abb.1 u. Abb. 2).



Abb. 1: Heatmap „Einfach für Alle“; <http://www.web-blog.net/eyetrack/efa-heatmap1.jpg>



Abb. 2: Scanpath / Blickverlauf „Einfach für Alle“; <http://www.web-blog.net/eyetrack/scanpath-efa.jpg>

Accessibility / Barrierefreiheit

Gemäß der zweiten Version der Web Content Accessibility Guideline (*WCAG 2.0*) des W3C Konsortiums stellt die Trennung von Inhalten und Layoutanweisungen die zentrale Säule einer zugänglichen und barrierefreien Website

dar (vgl. <http://www.w3.org/TR/WCAG/>). Das W3C-Konsortium definiert und standardisiert Web-Technologien (z. B. HTML, CSS, XHTML) und ist in dieser Funktion global weitgehend anerkannt (<http://www.w3.org>).

Die Trennung von Layout und Inhalt wird in der technischen Umsetzung von Websites über eine konsequente Verwendung von HTML (*Hypertext Markup Language*) für die Bereitstellung der Inhalte sowie von CSS (*Cascading Style Sheets*) für Layout- und Designanweisungen realisiert. Beispielsweise sollen Tabellenstrukturen, welche lange Zeit auch, in zum Teil komplexen Verschachtelungen, für das Layout von Websites verwendet wurden, gemäß der Accessibility-Guideline ausschließlich für die Bereitstellung von Informationen in tabellarischer Form genutzt werden, nicht zur Realisierung eines Seiten-Layouts.

Die Vorteile einer klaren Trennung von Gestaltung und Information sind vielfältig: Einer der wichtigsten Faktoren ist die verbesserte Kompatibilität mit Screen-Readern und Braille-Lesegeräten, wodurch sehbehinderten Nutzern der Zugang zu Online-Inhalten massiv erleichtert wird. Wichtig sind in diesem Kontext auch eine konsequente Auszeichnung von Grafiken mit sogenannten *Alt-Texten* (Alternativ-Texten) sowie eine möglichst grundsätzliche Unterlassung der Verwendung von Grafiken für die Navigationselemente einer Website. Eine Beherzigung dieser Richtlinien führt auch zu einer vereinfachten Ausgabe der Inhalte auf mobilen Endgeräten sowie zu einer besseren Indexierbarkeit durch Suchmaschinen.

Suchmaschinenoptimierung (Search-Engine-Optimization / SEO)

Der Begriff *Search-Engine-Optimization* (SEO) bezeichnet unter anderem die gezielte Auszeichnung von Websites mit Meta-Informationen, welche von Internet-Suchmaschinen ausgelesen und für eine Indexierung der Seiteninhalte genutzt werden. Die wichtigsten Meta-Informationen, welche zu diesem Zweck in den sogenannten *Head* der HTML-Dateien integriert werden, sind die *Keywords*- und *Description-Tags* (Auszeichnungen). Die Auswahl und Implementierung dieser Auszeichnungen bestimmt neben dem eigentlichen Inhalt der Seite tragend mit, unter welchen Schlüsselwörtern die Website von Suchmaschinen aufgefunden wird.

Techniken zur Suchmaschinenoptimierung, welche im Rahmen des Webdesigns angewandt werden oder deren Anwendung unterlassen wird, sind von elementarer Bedeutung für die Wahrnehmbarkeit und Reichweite einer Website und entscheiden daher oftmals über Erfolg oder Misserfolg eines Online-Angebotes. Vom Schalten bezahlter Werbung

(z. B. via *Google Adwords*) abgesehen, sind Suchmaschinen hierbei äußerst „unbestechlich“, da die Indexierung von Webinhalten von automatisierter Software, sogenannter *Robots* oder *Spiders*, vorgenommen wird.

Die exemplarische Analyse der Online-Dienste aus dem Bereich Kinder- und Jugendschutz hinterlässt einen überaus ambivalenten Eindruck: Zwar sind die Angebote zum Teil sehr liebevoll gestaltet und bieten auch durchaus einen reichhaltigen Fundus an Informationen, jedoch werden bei näherer Betrachtung bei nahezu allen Anbietern erhebliche Mängel in der technischen Ausführung offenbar. So verschenkten zum Zeitpunkt der Untersuchung nahezu alle Dienste aufgrund von Defiziten in der Suchmaschinenoptimierung, insbesondere in der Auszeichnung mit Metainformationen, einen beträchtlichen Teil ihrer potenziellen Reichweite. Von standardkonformen barrierefreien Designs ist der Gros der Anbieter weit entfernt. Einige dieser Missstände wurden bereits in einer ersten Reaktion auf die Zugänglichmachung der Analysen beseitigt. Es bleibt ein erheblicher Optimierungsbedarf, welchem, im Sinne der Nutzer, hoffentlich bald Rechnung getragen wird.

Strategien zur Implementierung von Kinder- und Jugendschutz in virtuellen Räumen

Aufklärung und Multiplikation

Die tragende Säule eines bewussten und kompetenten Umgangs mit Online-Medien bildet eine differenzierte Kenntnis über deren Form und spezifische Eigenschaften. Nur durch die Vermittlung einer umfassenden Medienkompetenz kann das komplexe Feld unterschiedlicher Online-Dienste von Kindern und Jugendlichen bewusst, verantwortlich und gestalterisch genutzt werden. Die Erfassung der potenziellen Subjektivität / Relativität der zugänglichen Informationen, die möglichen Konsequenzen und Gefahren einer Preisgabe persönlicher Daten sowie die prinzipielle Zugänglichkeit gänzlich ungeeigneter Inhalte (z. B. Hardcore-Pornografie, schwere Gewaltdarstellungen etc.), erfordern die Ausbildung sensibilisierter Wahrnehmungs- und Bewertungskompetenzen. Die Vermittlung dieser Kompetenzen ist eine zentrale Aufgabe, der sich alle analysierten Online-Dienste zu Recht verpflichtet fühlen.

Im Gegensatz zur Notwendigkeit der Vermittlung dieses anspruchsvollen Kompetenzprofils steht die oftmals fragliche Befähigung der derzeitigen Multiplikatoren-Generation im Hinblick auf die Bewältigung dieser Aufgabe. Dieser „digital generation-gap“ besteht aufgrund einer Vielzahl von Faktoren: zum einen haben die allermeisten der heutigen Multiplikatoren

Online-Medien schlicht nicht als Teil der eigenen Mediensozialisation erlebt. Hieraus resultiert häufig eine gewisse Hilflosigkeit oder Befremdung im Umgang mit digitalen Medien und der Navigation in virtuellen Räumen, welche insbesondere mit der Unbefangenheit der Herangehensweise von Kindern und Jugendlichen stark kontrastiert. Zum anderen wird einer Verbesserung dieses denkbar ungünstigen Umstandes von struktureller Seite nur äußerst langsam, und oftmals wenig nachhaltig, Rechnung getragen. In diesem Kontext ist es z. B. völlig unverständlich, dass die Vermittlung von medienpädagogischen Fachkompetenzen bis heute kein verbindlicher Bestandteil der Lehrerausbildung ist. Offenbar scheinen große Teile der politischen und strukturellen Instanzen durch die Unterstützung punktueller Projekte sowie durch einen repetitiven Ruf nach verschärfter Gesetzgebung, Überwachung und Filterung ihrer Verantwortlichkeit genüge getan zu glauben. **Filterung**

Um den Anforderungen der UN-Kinderrechtskonvention (s. Einleitung) gerecht zu werden, müsste in erster Linie sichergestellt sein, dass nach einer eventuellen Filterung noch genügend kindgerechte Inhalte zugänglich sind, um das Recht des Kindes am „Zugang zu Informationen und Material aus einer Vielfalt nationaler und internationaler Quellen“ (UN-Kinderschutzkonvention, Artikel 17) zu gewährleisten. Dies wirft die Frage auf, ob dieser Zustand *vor* einer eventuellen Filterung überhaupt gegeben war. Diese Einschätzung ist sicher eine Frage der Interpretation des Begriffes „kindgerechte Inhalte“, jedoch darf die erstrebte Vielfalt bei näherer Betrachtung der vorhandenen Angebote zumindest angezweifelt werden.

Grundsätzlich weist der Ansatz einer Filterung zwei prinzipiell unterschiedliche Möglichkeiten auf: die *Blacklist-Filterung*, bei welcher unerwünschte bzw. als ungeeignet eingestufte Inhalte gezielt blockiert werden, alle anderen Inhalte jedoch frei zugänglich sind. Ein Beispiel für eine hocheffektiv implementierte Blacklist-Filterung ist die „Chinese Great Firewall“, über welche die chinesische Regierung politisch unerwünschte Inhalte blockiert, zumeist mit der Begründung moralischer Bedenklichkeit. Auch die Vorhaben des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) zur Sperrung kinderpornografischer Inhalte stellte den Versuch der Implementierung einer Blacklist-Filterung dar. Eine *Whitelist-Filterung* basiert auf einem noch „radikaleren“ Ansatz: hierbei werden alle Inhalte gesperrt, sofern sie nicht explizit freigegeben wurden. Whitelist-Filter finden sich unter anderem bei vielen Kindersicherungsprogrammen sowie bei dezidierten Kindersuchmaschinen und stellen den Versuch der Schaffung eines Schutzraumes im Netz dar.

Bei Kleinstkindern kann eine Whitelist-Filterung durchaus eine gangbare Option zur Selektion spezifischer Online-Inhalte sein. Bei allen anderen Nutzergruppen stellt dieser Ansatz jedoch einen zu drastischen Eingriff in das Grundrecht auf informationelle Selbstbestimmung dar.

Diskussion

Um es vorsichtig auszudrücken lässt der aktuelle Status quo in allen Bereichen viel Raum für Optimierungspotenziale. Zwar ist es erfreulich festzustellen, dass verschiedene, umfangreich geförderte, „Leuchtturm-Projekte“ existieren, jedoch ändert dies leider nur wenig an den grundsätzlichen strukturellen Defiziten, insbesondere in der Multiplikatoren-ausbildung. Insofern stellt sich immer wieder die Frage nach der Nachhaltigkeit der Verwendung limitierter Ressourcen durch die öffentliche Hand.

In jedem Falle ist es fraglich, inwieweit sich die Investition umfangreicher Mittel in immer neue Projekte lohnt, solange die Curricula an den Hochschulen keine verbindliche Vermittlung von medienpädagogischem und computertechnischem Fachwissen in der Lehrerausbildung vorsehen. Hier herrscht dringender Nachbesserungsbedarf, und selbst wenn diesem sehr kurzfristig Rechnung getragen wird, geschieht dies schon überaus spät. Es zeigt sich die mangelnde Flexibilität einer über Jahre bürokratisch erstarrten Bildungspolitik in aller Deutlichkeit: Sie hinkt der technologischen Entwicklung um viele Jahre hinterher.

Dieser Zustand wirkt um so absurder im Kontext immer wieder aufkeimenden Debatten um neue restriktive bewahrpädagogische Ansätze. Große Teile der politischen Kräfte scheinen hier geeint mit rückwärtsgewandten Interessengemeinschaften, welche sich in populistischen Symbolismen oft gegenseitig zu überbieten scheinen. Eine ernsthafte Diskussion über die nachhaltige Implementierung moderner medienpädagogischer Ansätze wird mit großer Regelmäßigkeit von ebenso lauten wie undifferenzierten Rufen nach einer Verschärfung der Legislative und nach der Einführung von Zensur-Mechanismen übertönt.

Alexander Korn

Student im BA-Studiengang „Kultur- und Medienbildung“ an der PH Ludwigsburg
 Kontakt: office@visionloom.com
 Website: www.visionloom.com

Bildungsexpedition Deutschland 2009

SEBASTIAN WEHNER

Ende August 2009 startete von der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg aus eine Bildungsexpeditionsreise durch Deutschland. Ziel dieser Expedition war es, in Deutschland einige „Bildungs-Oasen“ ausfindig zu machen. Einrichtungen wie Schulen, Kindergärten oder Universitäten sowie Privatleute, die mit Bildung zu tun haben, konnten sich bewerben. Es ging darum, Innovatives, Interessantes und Anregendes in der Bildungswelt kennenzulernen. Den Einsatz vom Web 2.0 wie zum Beispiel Wikis, Blogs und Twitter oder den Einsatz von neuen Medien wie Interactive Whiteboards (Smartboards) im Unterricht oder reformpädagogische Maßnahmen, die Bildung in einem positiven Sinne voranbringen, wollten wir kennenlernen und darüber im Internet berichten. Initiiert und geleitet wurde die Expedition von Juniorprofessor Dr. Christian Spannagel vom Fachbereich Informatik und Mathematik an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg und vom E-Learning-Experten Lutz Berger aus Heidelberg. Weitere Reise-Teilnehmer waren Melanie Gottschalk, Basti Hirsch, Anne Nittmann, Florian Schimpf und ich. Die Reise dauerte vom 31.08.2009 bis 09.09.2009, also 10 Tage.



Abb. 1: Das gesamte Expeditionsteam

Das Interessante an der Bildungsexpedition selbst war nicht nur, dass unser Team innovative Einrichtungen besuchte, sondern dass wir auch mit modernsten Techniken darüber berichteten, um so auch die Internetgemeinde, die sich für unser Projekt interessierte, auf dem Laufenden zu halten. Zur Technik gehörten Laptops, mindestens einer pro Person, die mit Internet-USB-Sticks unterwegs und jederzeit mit dem Internet verbunden werden konnten. Damit konnten wir während der Fahrten zwischen den einzelnen Stationen, die wir ansteuerten, online Weblog-Artikel veröffentlichen, an unserer Bildungsexpeditionshomepage www.bildungsexpedition.de weiter

arbeiten, über Twitter die neuesten News veröffentlichen und über Flickr unsere Fotos hochladen (<http://www.flickr.com/groups/bildungsexpedition/>). Über GoogleMaps konnten wir bei Bedarf eine Ansicht von oben auf unseren aktuellen Standort nehmen. Außerdem hatten wir mit den Handys die Möglichkeit, über eine Festnetznummer bei 1000Mikes <http://www.1000mikes.com/show/bildungsexpedition> stündliche Newsreports abzugeben. Dazu musste die Nummer von 1000Mikes angerufen werden und alles, was ins Handy gesprochen wurde, wurde live ins Internet übertragen und anschließend als Podcast zum weiteren Online-Anhören oder Download bereitgestellt. Die 1000Mikes-Live-Newsreports wurden zuvor über Twitter angekündigt, somit konnten sie direkt bei der Übertragung live gehört werden. Um für die Internetgemeinde, die uns online verfolgte, eine regelmäßige Berichterstattung zu gewährleisten, wurde in der Regel einmal zur vollen Stunde eine Übertragung gemacht. Nach den Übertragungen wurden die Dokumentarfilme, teils geschnitten, im Internet auf YouTube veröffentlicht. Sie können auch noch nach der Bildungsexpeditionsreise auf <http://www.bildungsexpedition.de/page17/page17.html> oder <http://www.youtube.com/lutzland> jederzeit angeschaut werden.

Nun die Tourdaten in chronologischer Reihenfolge.

Am **ersten Expeditionsreisetag** ging es von der PH Ludwigsburg mit dem PH-Bus zum ersten Reiseziel, dem Stadtmedienzentrum in **Stuttgart**. Von dort aus wurde über 1000 Mikes direkt live ins Internet übertragen. <http://www.1000mikes.com/app/archiveEntry.xhtml?archiveEntryId=59221>

Anschließend ging die Fahrt nach **Tübingen**. Dort besuchten wir am Institut für Wissensmedien (<http://www.ivm-kmrc.de/www/index.html>) Johannes Moskaliuk, der sich mit Second Life in der Lehre beschäftigt, und Nina Heinze, die unter anderem zu ‚Kompetenzentwicklung‘ und zu ‚Lernen in Netzwerken‘ forscht. Weiter ging es nach **München**. Dort besuchten wir Jean-Pol Martin, der Experte und Entwickler des Konzepts Lernen durch Lehren (LdL) an der Katholischen Universität Eichstätt-Ingolstadt ist, und Tom Sporer, ein Medienpädagoge an der Universität Augsburg.

Der **nächste Tag** führte uns nach **Kassel** zur Oskar-von-Miller Schule (<http://www.ovm-kassel.de/>), einer Berufsschule mit einem innovativen Konzept für individualisiertes Lernen. Dort führten wir ein Live-Interview mit dem Schulleiter und einigen seiner Kollegen durch. Beim Live-Stream ins Internet konnten die Zuschauer aus der Internetgemeinde in dem Blog, der sich unter dem Live-Stream

befand, direkt Fragen stellen, die anschließend in die Runde gestellt werden konnten. Nachmittags ging die Fahrt weiter nach **Frankfurt am Main**, dort trafen wir uns mit dem Lehrer Torsten Larbig (<http://herrlarbig.de/>).

Am **dritten Tag** blieben wir zunächst in **Frankfurt** und statteten der dortigen Erasmus-Schule mit Kindergarten (www.erasmus-schule.eu/) einen Besuch ab. Diese Bildungseinrichtung arbeitet mit einem trilingualen Konzept zur frühen Mehrsprachigkeit. Im Kindergarten gilt das ‚One Person – One Language Principle‘. Das heißt, es gibt jeweils einen deutsch-, englisch- und spanischsprachigen Betreuer, der nur in seiner jeweiligen Muttersprache mit den Kindern kommuniziert. Dieses Prinzip nennt man Immersion, von Englisch ‚to immerse‘ (*eintauchen*). Es wird auch ‚bain linguistic‘ (*Sprachbad*) genannt. Diese Dreisprachigkeit wird in der Grundschule fortgesetzt.

Anschließend ging es nach **Wiesbaden** zu Andreas Mertens von SL Talk. SL steht für Second Life. Wir bekamen ein exklusives Second Life-Seminar präsentiert. Dazu kam auch der Lehrer und Initiative D21 e.V. (www.initiaved21.de/) Blogger René Scheppeler, woraus sich ebenfalls ein spannendes Gespräch samt Stream entwickelte.

Der **vierte Tag** begann in **Bonn** am Ernst-Moritz-Arndt-Gymnasium. Dort interviewten wir die ‚jungen Kritiker‘. Das sind Schüler der 5. und 7. bis 9. Klasse, die kritisch und kompetent Bücher lesen und darüber online bloggen. Das Gymnasium hat ein eigenes online-Schülermagazin im Internet (<http://schulmagazin.ema-bonn.de/>), das von den dortigen Schülern mit Hilfe neuester Medien selbst gestaltet wird. Von Bonn aus ging es direkt weiter nach **Duisburg**. An der dortigen Universität Duisburg/Essen (www.uni-due.de/) trafen wir uns mit Prof. Dr. Michael Kerres und seinem Team vom ‚Learning Lab Duisburg‘. Dort werden berufstätige Menschen berufsbegleitend ausgebildet, die sich mit E-Learning beschäftigen wollen (<http://mediendidaktik.uni-duisburg-essen.de/learninglab>).

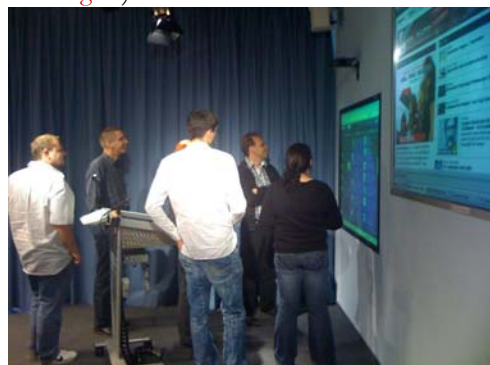


Abb. 2: Bei Prof. Dr. Michael Kerres im ‚Learning Lab Duisburg‘

Am **fünften Tag** führen wir auf die **Insel Hombroich** in der Nähe von Neuss zu John Kayser vom ‚Rheinischen FührungsColleg‘. Dort ging es um Persönlichkeitsentwicklung von zukünftigen Führungskräften. Es ging weiter nach **Cloppenburg** an das Clemens-August-Gymnasium zur Streitschlichter-AG (www.c-a-g.de/html/streitschlichter.html).

Einige Schüler und betreuende Lehrer des Gymnasiums berichteten über das Vorgehen bei Streitschlichter-Gesprächen. Dabei ist es ganz wichtig, dass die ‚Streitenden‘ selbst auf einen Lösungsweg kommen und dieser nicht von den Streitschlichtern vorgegeben wird.

Der **sechste Tag** führte uns nach **Bremen**. An der dortigen Universität Bremen diskutierten wir unter anderem mit Prof. Dr. Karsten Wolf den Wert neuer Webtechnologien für Lehre und Wissenschaft, zum Beispiel den Themenkreis ‚Wie öffentlich darf Wissenschaft sein?‘ und die damit verbundenen Probleme (www.bildungsexpedition.de/page11/page23/page23.html).



Abb. 3: Die Bildungsexpedition im Gespräch mit Prof. Dr. Karsten Wolf, Thomas Bernhardt und Helge Staedtler in der Universität Bremen

Nachmittags trafen wir uns in **Hamburg** Blankenese mit Thomas Unruh, der am Staatlichen Studienseminar Hamburg in der Lehrerbildung arbeitet und die Homepage ‚Guter Unterricht‘ (www.guterunterricht.de/) betreut. Mit dabei waren drei Referendarinnen, die ihre Abschlussarbeiten für das zweite Staatsexamen bei ihm geschrieben hatten, und zwar unter anderem über den Einsatz neuer Medien im Unterricht. Alle drei hatten in ihrem Unterricht an verschiedenen Stellen Netbooks eingesetzt. Netbooks sind eine innovative Einrichtung an Schulen, die einen statischen Computerraum ersetzen, denn Netbooks können jederzeit ins Klassenzimmer integriert werden. Ein Beispiel für die Integration von Netbooks in das Standardklassenzimmer wäre die Stationenarbeit. Dort können an einigen Stationen die herkömmlichen

‚klassischen‘ Unterrichtsmedien verwendet werden, wie Arbeitsblätter, Folien, Schulbücher, und an ein bis zwei Stationen können Netbooks stehen, die dann zur Recherche im Internet benutzt werden können oder zur Erstellung eines Lerntagebuches oder einer Präsentation

(<http://bildungsexpedition.wordpress.com/2009/09/07/uber-netbooks-im-unterricht-und-didaktische-fantasien/>).

Am **siebten Tag** gelangten wir nach **Berlin**. Dort blieben wir insgesamt zwei Tage. Abends trafen wir uns in einem Berliner Lokal. Da wir jeden Abend über den Mikroblogging-Dienst Twitter unsere Internetgemeinde auf dem Laufenden hielten, wo wir uns zum gemeinsamen Gespräch treffen würden, und jeder dazu eingeladen war, bekamen wir dort eine größere Gesprächsrunde zusammen. Über unseren 1000Mikes-Live-Anschluss ins Internet interviewten wir unsere Gäste über aktuelle Themen in der Bildung.

Am **achten Tag** besuchten wir in **Berlin** zwei Schulen. Die erste war die Franz-Schubert-Grundschule (Teil der Gemeinschaftsschule ‚Campus Rütli‘) in Neukölln (<http://www.franz-schubert-g.cidsnet.de/joomla/>).

Dort präsentierten uns die Grundschüler an einem Interactive Whiteboard ihr Projekt über die griechischen Götter, das sie mit den neuen Medien erarbeitet hatten. Jedes Kind konnte sich einen griechischen Gott aussuchen und diesen in einem Wiki präsentieren. Wichtig dabei war, dass nicht nur blind aus dem Internet kopiert wurde, sondern die Informationen aussortiert und bearbeitet wurden. Die Kinder lernten dabei auch mit dem Copyright umzugehen und wussten, wo meist freie Bilder wie zum Beispiel auf Flickr (www.flickr.com/) zu finden sind.

Anschließend führen wir an die ‚Evangelische Schule Berlin Zentrum‘ (www.ev-schulezentrum.de/). Hier führten wir ein Interview mit der Schulleiterin Margret Rasfeld und einigen ihrer Schüler über Lernbüros und Jahrgangsmischung. Wir sprachen über den Geist der Schule: öffentliches Loben, Gemeinwesen, Schulöffnung, Projekte wie die Klimaschule und das Konzept der Energieberater. Beim ‚öffentlichen Loben‘ versammeln sich alle Lehrer, Schüler und Schulangestellte in einer Aula. Dort kann jeder jeden loben oder sich bedanken, zum Beispiel bei Helfern. Dieses Ritual ist besonders wichtig bei Schülern, die von zu Hause nicht viel oder gar kein Lob und Anerkennung bekommen.

Am Abend unterhielten wir uns auf dem Restaurant-Schiff ‚Deckhaus‘ (www.deckshaus.de/) mit Eltern von autistischen Kindern, die aufgrund der derzeitigen Kürzungen im Bereich der Schulhelfer eine Initiative in Berlin

gestartet haben (<http://protest2.elternzentrum-berlin.de/>).

Der **neunte Tag** führte uns nach **Leipzig**. Dort trafen wir uns am Abend im ‚Haus der Vielfalt‘ mit dem Reformpädagogen und Diplompsychologen Otto Herz. Er war Schüler der Odenwaldschule, später war er unter anderem beteiligt am Aufbau der Laborschule Bielefeld und des Oberstufen Kollegs Bielefeld. Von 1981 bis 1984 war er letzter ‚Oberleiter‘ der Hermann Lietz-Schule, dem Gründungsinternat der Deutschen Landerziehungsheime. Er entwickelte das A-B-C der guten Schule in einer Reihe von 25 Postkarten mit jeweils einem Buchstaben des Alphabets. Beim Buchstaben A beispielsweise steht ‚Akzeptanz‘, ‚Achtung‘, ‚Anerkennung‘ und ‚Atmosphäre‘. Mit Otto Herz, der sehr eng mit reformpädagogischen Einrichtungen zusammenarbeitet, sprachen wir unter anderem über Nachhaltigkeit, Zivilcourage, MUTkarten und das Pflanzen von Bäumen, öffentliches Loben und vieles mehr (www.youtube.com/watch?v=3yzGrRetRGE&feature=player_embedded). Dabei ergab sich die Verbindung zwischen Theorie und Praxis, die wir auch schon an der ‚Evangelischen Schule Berlin Zentrum‘ kennen gelernt hatten.

Der **zehnte Tag**, die letzte Etappe der Bildungsexpedition, führte uns von Leipzig nach **Haßfurt**. Am dortigen Regiomontanus-Gymnasium Haßfurt (www.regiomontanus-gymnasium.de/) trafen wir uns mit den Mathematik-Lehrerinnen Maria Eirich und Andrea Schellmann, die die ganze Expeditionsreise via Internet mitverfolgt hatten, und mit einigen Schülern. Die Schüler stellten am Interactive Whiteboard ihre Medienprojekte vor und anschließend unterhielten wir uns mit den Lehrerinnen über Mathematik-Wikis, Medieneinsatz im Mathematik-Unterricht und ihre Erfahrungen mit Computern und Interactive Whiteboards im Unterricht (www.bildungsexpedition.de/page11/page28/page28.html).

Auf dieser Bildungsexpeditionsreise konnte unser Team sehr viel erfahren und innovative Projekte und Ideen in ganz Deutschland kennen lernen. Wir haben viele Kontakte zu Fachleuten bekommen, die sich im Bereich der Bildung viel trauen und damit Erfolg haben. Fachleute, die wir jederzeit an-emailen, an-tweetern, an-bloggen oder einfach über Skype anrufen können, um ihre neuesten Erkenntnisse mit unseren neuesten Erfahrungen zu verbinden.

Wir laden alle Interessierten dazu ein, sich die Dokumentarfilme, Reiseberichte und -bilder sowie Podcasts und vieles mehr auf unserer Webseite <http://bildungsexpedition.de/> anzusehen.

Für mich persönlich war diese Reise äußerst lehrreich. Es waren viele Ideen dabei, die ich später gerne in meinem eigenen Unterricht umsetzen möchte. Vielen Dank an Christian Spannagel und Lutz Berger, die die Bildungs-expedition Deutschland 2009 möglich gemacht haben.

**Sebastian Wehner**

Studium an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg. 1. Staatsexamen für das Lehramt an Realschulen mit der Fächerkombination Englisch, Mathematik und Informatik seit Juli 2009. Zur Zeit im Prüfungssemester für den Magister Fachdidaktik Englisch mit den Nebenfächern Erziehungswissenschaft und Psychologie.

E-Mail: Sebastian.Wehner@t-online.de

„Hofnarr der Kunst“ - Christian Jankowskis (künstlerischer) Beutezug durch die Kulturindustrie

JAN-RENÉ SCHLUCHTER

Vier Minuten, ein Vorstellungsgespräch der anderen Art, in Zeiten einer Rezession einen neuen Arbeitsplatz zu bekommen - kein Problem - Christian Jankowskis Antwort auf diese ökonomische Gretchenfrage - Arbeitsplatztausch. Neben dieser besonderen Form von Arbeitsbeschaffungsmaßnahme, welche im Rahmen des künstlerischen Konzepts „Dienstbesprechung“ (2008) zur Eröffnung der Ausstellung Christian Jankowski im Kunstmuseum Stuttgart dessen Angestellte auf eine ungewisse Weiter-/ Fortbildungsmaßnahme in Sachen Kunstbetrieb schickte, wurden darüber hinaus im Rahmen einer Kooperation mit der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg, Abteilung Medienpädagogik, dem Medienzentrum der PHL sowie der Abteilung Kultur- und Medienbildung auch neue Arbeitsplätze geschaffen - entsprechend wurde „Die Videowerkstatt“, welche als Pendant zu Christian Jankowskis künstlerischer Affinität zu Neuen Medien im Kunstmuseum eingerichtet wurde, von Studierenden der PH Ludwigsburg, aber auch von der Akademie der Darstellenden Künste, Stuttgart, konzeptionell wie auch organisatorisch gestaltet und im Dezember 2008 für kindliche und jugendliche Künstler/ innen und Filmemacher/ innen zur kreativen Spielweise erklärt.

Im Zuge der Erhaltung dieser Arbeitsplätze in der „Videowerkstatt“ sowie im Rahmen einer Erkundung medienpädagogischer Handlungsfelder wurde eine Exkursion des Medienpädagogischen Kolloquiums der Pädagogischen Hochschule im Dezember 2008 in das Kunstmuseum Stuttgart verlegt. Neben einer Führung durch die Ausstellung Christian Jankowski konnten die Studierenden Einblick in die sonst nur Kindern und Jugendlichen vorbehaltene „Videowerkstatt“ bekommen und die filmbildnerische Arbeit im Kunstmuseum praktisch - über die Produktion eines kurzen Videoclips - erfahren.

Christian Jankowski - Der Künstler und seine Werke

Dienstbesprechung - vier Minuten Zeit den eigenen Arbeitsplatz abzutreten, die wesentlichsten Tätigkeitsbereiche zu umreißen, anstehende Aufgaben weiterzugeben und sich wiederum selbst in einen neuen Arbeitsplatz einweisen zu lassen. Arbeitsplatz-Ping Pong - diese Erfahrung mussten die Mitarbeiter/ innen des Kunstmuseums Stuttgart machen, als Christian Jankowski sie zu den Protagonis-

ten seines neuesten Werkes - Dienstbesprechung (2008) - im Rahmen der Ausstellungseröffnung in Stuttgart auserwählte. Im Zuge der Konzeption der „Dienstbesprechung“ wurden der Ausstellungstechniker zur Direktorin, der Registrar zur Kunstvermittlerin und die Ausstellungseröffnung die Generalprobe des von Jankowski inszenierten Rollentausches. Jankowski kreiert ein Szenario des geplanten Kontrollverlusts, nach dem Tausch der Rollen gestalten die Mitarbeiter des Kunstmuseums Stuttgart ihre neue Rolle entsprechend ihres „vierminütigen Wissens“ über den neuen Tätigkeitsbereich. Das zugrunde liegende Konzept des Rollen- bzw. Arbeitsplatztausches wird zum schöpferischen Moment, welches allerdings mit dem Tausch der Arbeitsplätze zum Experiment wird, das der Künstler Jankowski nun aus seinen Händen gegeben hat. Eine Arbeitsweise, welche sich wie ein roter Faden durch die Werke Jankowskis zieht: er greift in bestehende Strukturen ein, setzt einen konzeptionellen Impuls, welcher nun aber wiederum frei ist sich in seiner Umgebung ungesteuert zu entwickeln. So entwickelt Jankowski in „16mm mystery“ (2004) lediglich den Plot für einen Kurzfilm (mit offenem Ende), welchen er an eine Visual Effects-Firma zur audiovisuellen Ausgestaltung des Endes übergibt. Ebenso werden in „Telemistica“ (1999) die Aussagen italienischer Fernsehpropheten auf die Fragen des Anrufers Christian Jankowski zu seinem Werk für die Biennale in Venedig selbst zum Kunstwerk funktionalisiert. Die beiden Werke „16mm mystery“ und „Telemistica“ skizzieren exemplarisch den künstlerischen „Spielplatz“ von Christian Jankowski, welcher das Feld der Unterhaltungsindustrie sowie des Kunstbetriebs umspannt. So „[...] nutzt [er] die Formate der Massenmedien, um die Rolle von Kunst, Politik, Entertainment und globalen Vermarktungsstrategien zu hinterfragen“ (Ausstellungsheft Christian Jankowski 2008). Jedoch sieht sich seine Arbeitsweise immer versucht für alle beteiligten Instanzen eine vorteilsbringende Situation mit der Umsetzung seiner Projektvorhaben entstehen zu lassen. Ein entsprechendes Projekt stellt „Rosa“ (2001) dar; im Austausch für die Nutzungsrechte an seinen Werken „Die Jagd“ und „Mein Leben als Taube“ für den Spielfilm „Viktor Vogel - Commercial Man“ (Deutschland, 2001) unter Regie von Lars Kraume wurde Christian Jankowski erlaubt während der laufenden Dreharbeiten den Schauspielern Fragen zu bestimmten Grundfragen der Kunst zu stellen. Diese kurzen Interviews montierte er zusammen mit der vorhergehenden sowie nachfolgenden Sequenz des Films zu Episoden, welcher Fragen wie „Was ist Kunst?“ etc. umfassten.

Jankowski selbst betrat die Bühne des internationalen Kunstgeschehens mit der bereits erwähnten Arbeit „Telemistica“ 1998 mit einer Auszeichnung im Rahmen der Biennale in Venedig. Seitdem bewegt sich Jankowski mit seinen Projekten durch die ganze Welt – „And your bird can sing“ (China, 2008), „Rooftop Routine“ (New York, 2007/2008), „The day we met“ (Japan, 2003) sowie mehrere Projekte in Deutschland und den USA. Angekommen ist Christian Jankowski inzwischen an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Stuttgart, an welcher er einen Lehrauftrag begleitet, eine räumliche Konstellation, welche aufgrund ihrer Nähe zum Kunstmuseum Stuttgart die Ausrichtung einer Ausstellung der Werke von Jankowski nahe legen sowie auch positive Effekte durch den Austausch und die Mitarbeit der Studierenden aus Seminaren von Christian Jankowski und dem Kunstmuseum mit sich brachte – z. B. seit längerem durch das Projekt des Jugendkunstclubs „Crumbled Papers“ und auch im Rahmen der „Videowerkstatt“.

Die Videowerkstatt

Im Rahmen der Ausstellung „Christian Jankowski“ entwickelte das Kunstmuseum Stuttgart in Kooperation mit der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg Konzepte aktiver Videoarbeit, welche in Anlehnung an die Werke von Christian Jankowski Kindern und Jugendlichen einen Zugang zum Medium Film/Video ermöglichen sollten. In einer ersten Konzeptionsphase entwickelten Studierende der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg unterschiedlichste Workshopkonzepte – entsprechend zeitlichen, formalbildnerischen und thematischen Vorgaben – zur Aufarbeitung bzw. zur Erschließung des Mediums hinsichtlich seiner Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten. Es entstanden Workshops, welche entsprechend zielgruppenspezifischer Vorgaben, zwischen eher experimentell-intuitiven, spielerischen Zugängen auf der einen und eher kognitiven, sprachlichen Zugängen zum Medium Film auf der anderen Seite angesiedelt waren.



(© Holger Fleck, Kunstmuseum Stuttgart)

In diesem Zusammenhang sind exemplarisch vorab zwei Produktionen von Schüler/innengruppen zu nennen: Zum einen entwickelte eine Förderschule im Rahmen der „Videowerkstatt“ über eine stark experimentelle Zugangsweise einen kurzen Film, welcher sich die Vielfalt menschlicher Emotionen zum Inhalt machte. Über musikalische, spielerische und filmische Gestaltungsmöglichkeiten wurden unterschiedliche Stimmungen, Gemütslagen zum Ausdruck gebracht bzw. charakterisiert. Diese auditiven und visuellen Elementen letztendlich collagenhaft die Videoeigenproduktion der Schüler/innen. Zum anderen inszenierte eine Schüler/innengruppe eines Gymnasiums über einen stark strukturierenden Zugang in Form des kognitiven Erwerbs der filmischen Gestaltungsmöglichkeiten und der planerischen Annäherung an den Inhalt, den Plot des Films eine kurze Geschichte, welche den Diebstahl eines Kunstwerks zum Inhalt hatte.

Exemplarischer Auszug aus den Workshopangeboten für Schulklassen:

- *Gespielte Gefühle: Darstellung und Inszenierung von Emotionen in den Bildmedien* HS, RS, GYM, Förder- und Sonderschule, Klassenstufe 7 bis 13: Kunst, Musik, Deutsch, Ethik, Religion, GWG, WZG (als 4-stündiger Workshop oder mehrtägiger, jeweils 1,5-stündiger Workshop)

Die Inszenierung von Emotionen ist ein zentrales Thema im Film. In Christian Jankowskis Karaoke-Videos geht es ebenfalls um ‚große Gefühle‘. Im Workshop wird in Theorie und Praxis untersucht, wie zwischenmenschliche Beziehungen und Emotionen allein durch Kameraführung und Schnitt (ohne Text!) veranschaulicht werden können und welche Wirkung sich durch das Zusammenspiel von Bild und Musik ergibt.

- *Der Stoff, aus dem Filme gemacht sind: Vom Dreh über den Schnitt bis zum fertigen Kurzfilm* GYM, Klassenstufe 9 bis 13, BS: Kunst, Deutsch (als 3-tägiger, jeweils 4-stündiger Workshop)



Hier ist die eigene Phantasie gefordert: Die Schüler werden unter fachkundiger Anleitung alle Produktionsschritte eines Kurzfilms durchlaufen, von der ersten Idee über die Entwicklung eines Storyboards bis zum abschließenden Schnitt. In der gemeinsamen Erarbeitung des Kurzfilms können sie ihrer Kreativität und ihrem Einfallsreichtum freien Lauf lassen.



(© Holger Fleck, Kunstmuseum Stuttgart)

Neben den Workshopangeboten für Kinder und Jugendliche bzw. Schulklassen wurden im Rahmen der „Videowerkstatt“ auch Lehrer/innenfortbildungen, Veranstaltungen für Kindergärten und in Kooperation mit dem Jugendhaus Mitte, Stuttgart, ein einwöchiger Workshop für Kinder und Jugendliche aus den Stuttgarter Jugendhäusern angeboten. Eröffnet wurde die „Videowerkstatt“ zeitgleich mit der Ausstellung Christian Jankowski Mitte September 2008. Von da ab konnten die Kinder- und Jugendlichen (in erster Linie Schulklassen) in der „Videowerkstatt“ als Filmmacher/innen zu Werke schreiten. Seit der Eröffnung bis Anfang Dezember haben bereits über 1400 Schüler/innen aus dem Großraum Stuttgart das Workshopangebot des Kunstmuseums Stuttgart wahrgenommen. Entsprechend stieß die Auslastung der „Videowerkstatt“ schnell an ihre Grenzen, so dass sie nun an sechs Tagen (anstatt vier) in der Woche geöffnet wurde, um der großen Nachfrage gerecht zu werden. Ebenso zeigte sich, dass in erster Linie Workshops mit einer Länge von über vier Stunden sowie meistens mit mehreren Anschlussterminen von den Schulklassen gebucht wurden, da diese Workshops in der Regel die Produktion eines kurzen Videoclips beinhalteten. Nach und nach kristallisierten sich bestimmte Trends in der Wahl der Workshopangebote heraus, wobei sich jedoch zeigte, dass handlungsorientierte Angebote eindeutig bevorzugt wurden, welche mit der Erstellung eines Produkts, eines Films, verbunden waren. Es entstanden zahlreiche Videoeigenproduktionen im Rahmen der „Videowerkstatt“, welche im Januar/Februar 2009 im Kunstmuseum für Besucher/innen zugänglich waren. Ebenso bestand für die jungen Filmmacher/innen die Möglichkeit

ihren Film bei einem Videowettbewerb des Kunstmuseums Stuttgart einzureichen, welcher mit der Entstehung der „Videowerkstatt“ initiiert wurde, als Möglichkeit für die Kinder und Jugendlichen ihre Filme einer Öffentlichkeit zu präsentieren.



Zweitausendzehn

In Anbetracht des immensen Zuspruchs seitens der - vornehmlich - kindlichen und jugendlichen Besucher/innen der „Videowerkstatt“ wurden Überlegungen, das zunächst auf die Dauer der Ausstellung Christian Jankowski datierte Projekt „Videowerkstatt“ als dauerhaftes bzw. festes Element des Angebots der Kunstvermittlung des Kunstmuseums Stuttgart zu verankern, in den letzten Monaten weitergehend konkretisiert, so dass im nächsten Jahr nun eine Fortsetzung der Kooperation zwischen der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg und dem Kunstmuseum Stuttgart in Form der „Videowerkstatt“ zu Stande kommen wird. Dementsprechend wird Anfang 2010 die „Videowerkstatt“ in Nähe zu Ausstellungselementen aus dem Bereich der Videokunst wieder in der Kunstvermittlung des Kunstmuseums Stuttgart vertreten sein. So scheint das Medium Film nun doch langsam Einzug in die Riege der Hohen Künste zu halten ...

Weitere Informationen zur „Videowerkstatt 2010“ können bei Björn Maurer, PH Ludwigsburg (maurer@ph-ludwigsburg.de) eingeholt werden.

Jan-René Schluchter

Dipl.-Päd., ist seit Dezember 2009 Akad. Mitarbeiter in der Abteilung Medienpädagogik und hat ein Dissertationsprojekt bei Prof. Dr. Horst Niesyto im Schnittfeld von Medien- und Sonderpädagogik begonnen.

Kontakt: schluchter@ph-ludwigsburg.de

Initiative "KEINE BILDUNG OHNE MEDIEN! "

HORST NIESYTO

Zentrale medienpädagogische Einrichtungen in Deutschland veröffentlichten im März 2009 das „Medienpädagogische Manifest - KEINE BILDUNG OHNE MEDIEN!“ Sie fordern darin eine dauerhafte und nachhaltige Verankerung der Medienpädagogik in allen Bildungsbereichen. Bis Anfang Dezember 2009 haben über 60 Professorinnen und Professoren an Hochschulen (mit einem Schwerpunkt im Bereich Medienpädagogik/-forschung/-wissenschaft) das Manifest unterzeichnet. Weitere 120 Personen und Einrichtungen aus unterschiedlichen gesellschaftlichen Bereichen haben ebenfalls das Manifest unterstützt.

Die Initiative plant weitere Aktivitäten, um ein breites gesellschaftliches Bündnis für Medienkompetenzförderung in Deutschland zu schließen. Als erster Schritt wurde eine Webseite eingerichtet. Dort gibt es eine Möglichkeit, die Anliegen und Forderungen der Initiative mit einer **elektronischen Unterschrift** zu unterstützen. Im Laufe des Jahres 2010 sollen in **lokalen/regionalen Veranstaltungen** Anliegen des Manifests konkretisiert und öffentlich diskutiert werden (auf Initiative und in Eigenverantwortung lokaler/regionaler Gruppen/Veranstalter). Interessierte Personen, Einrichtungen und Organisationen sind zur Mitarbeit eingeladen. Für das **Frühjahr 2011** ist ein bundesweiter, bildungspolitischer **Kongress** zum Thema „Keine Bildung ohne Medien!“ geplant. Dieser Kongress soll die Vorschläge zur Medienkompetenzförderung und die Forderungen zu einer nachhaltigen Verankerung von Medienpädagogik bündeln. Zur Veranstaltung sollen Spitzenvertreter/-innen aus Bildungspolitik, Bildungsadministration u. a. gesellschaftlichen Handlungsfeldern eingeladen werden.

Die Initiative „KEINE BILDUNG OHNE MEDIEN!“ möchte dazu beitragen, die Netzwerkbildung und das Bewusstsein der Akteurinnen und Akteure in verschiedenen Handlungsfeldern voranzubringen und ein breites Bündnis für Medienkompetenzförderung in Deutschland zu schließen.

Aktuelles aus der Abteilung Medienpädagogik

Jan-René Schluchter neuer Akademischer Mitarbeiter in der Abteilung Medienpädagogik

Dipl.-Päd. Jan-René Schluchter hat in der Abteilung Medienpädagogik eine (halbe) Qualifikationsstelle als Akademischer Mitarbeiter angetreten. Er hat zuvor ein Lehramtsstudium im Bereich Sonderpädagogik absolviert, ist Diplompädagoge (mit Schwerpunkt Medienpädagogik) und arbeitete u. a. aktiv am „Bundesfestival Video“ mit, das in den vergangenen drei Jahren in Ludwigsburg stattfand. Jan-René Schluchter wird schwerpunktmäßig in dem neuen Forschungsprojekt „*Medienpädagogik in der sonderpädagogischen Ausbildung von Lehramtsstudierenden*“ arbeiten. Das Projekt intendiert, in einem Teilbereich der Behindertenpädagogik die Bedeutung der Medienpädagogik im Rahmen der Ausbildungsangebote, bei der Kompetenzbildung von Studierenden und in schulischen Praxisfeldern einer genaueren Analyse zu unterziehen.

Björn Maurer hat Promotionsprojekt erfolgreich abgeschlossen

Dipl.-Päd. Björn Maurer ist Akademischer Mitarbeiter in der Abteilung Medienpädagogik (Schwerpunkt aktive Medienarbeit) und Leiter des Medienzentrums der PH Ludwigsburg. Er hat vor kurzem sein Promotionsprojekt über „*Subjektorientierte Filmbildung in der Hauptschule. Theoretische Grundlegung und pädagogische Konzepte für die Unterrichtspraxis*“ sehr erfolgreich abgeschlossen. Eine Buchveröffentlichung im Verlag kopaed ist in Vorbereitung.

Björn Maurer initiierte 2009 u. a. das medienpädagogische Projekt „LUPhE – C@mpus-TV“, in welchem vor allem Studierende aus dem BA-Studiengang „Kultur- und Medienbildung“ mitarbeiten. Die neue Ausgabe ist im Dezember 2009 erschienen und im Netz zugänglich: <http://www.luphe.de/>