

Bericht über das zweite Jahr des Modellprojekts Netz-Transfer der LAG Medienarbeit Berlin e.V./Berlin im Rahmen des Jugendnetz Berlin

20. Juni bis 31. Dezember 2003

Einführung

1. Netz-Transfer Menschen S. 3

- a. Arbeitskreis Netz-Transfer
- b. Koordinationsteam
- c. Klausurtagungen
- d. Einführungsveranstaltungen
- e. Fachtage

2. Netz-Transfer Projekte S. 7

- a. Netzstadtspiel
- b. Cyberland-Jugendchat
- c. Face2face
- d. Video-Mail
- e. webXchange

3. Netz-Transfer Tools S. 11

- a. Datenbanken und Internet
- b. Mailinglisten
- c. Veröffentlichungen/Handreichungen
- d. Öffentlichkeitsarbeit

4. Resümee/Ausblick S. 12

5. Kontakt S. 13

Einführung

Netz-Transfer ist ein Projekt, das von der LAG Medienarbeit e.V. /Berlin entwickelt wurde. Im Rahmen des Jugendnetz Berlin wurde es im ersten Jahr des Jugendnetz vom 19. April bis 30. September 2002 von der Stiftung Demokratische Jugend als Modellprojekt gefördert. Im zweiten Jahr des Jugendnetz Berlin wurde Netz-Transfer erneut als Modellprojekt gefördert; diesmal von der Jugend- und Familienstiftung Berlin.

Die LAG Medienarbeit e.V. ist ein seit 1997 bestehender Zusammenschluss medienpädagogischer Einrichtungen in Berlin. Im Mittelpunkt des Modellprojekts steht die Durchführung von Online-Kommunikationsprojekten, bei denen die Internetressourcen vor Ort in den teilnehmenden Einrichtungen genutzt werden, um Jugendliche und Kinder über das Internet in Kontakt zu bringen, miteinander spielerisch agieren und gemeinsame Ergebnisse produzieren zu lassen. Mittlerweile 64 Partnereinrichtungen bundes- und teilweise europaweit nutzen die Internetplattform mit den Spieldatenbanken und dem Chat und beteiligen sich an den regelmäßigen Internetaktionen. Weitere Bestandteile des Projekts sind Fachforen zum Erfahrungsaustausch und medienpädagogische Fortbildungsworkshops.

Entstehung des Projekts

Bereits 1999 haben mit dem Netzstadtspiel einige Berliner Jugendeinrichtungen ein Kooperationsprojekt begonnen, bei dem die direkte Onlinekommunikation von Jugendlichen im Vordergrund steht. Mit Unterstützung der LAG Medienarbeit e.V. und der Netdays Berlin wurde das Konzept erfolgreich weiterentwickelt und hat weitere Einrichtungen auch über Berlin hinaus zur Teilnahme bewegt.

Durch die Entwicklung einer Internetdatenbank wurde die Online-Spielphase so vereinfacht, dass auch Jugendeinrichtungen mit wenig technischen Vorerfahrungen am Spiel teilnehmen konnten. Neue Ideen für weitere Aktionen kamen im Verlauf der Jahre hinzu. Der während der Spielphasen genutzte Cyberland-Chat, der bereits 1997 am wannseeFORUM in Berlin entwickelt wurde, wurde von der LAG Medienarbeit übernommen und wird seitdem weiter ausgebaut.

Alle Onlineaktionen wurden Anfang 2002 unter dem Titel Netz-Transfer gebündelt und 2002 und 2003 als Modellprojekt im Rahmen des Jugendnetz Berlin finanziert.

Ziele des Projekts

1. Entwicklung medienpädagogischer Konzepte, die Jugendliche motivieren, sich im Bereich Internetkommunikation weiterzubilden und sich mit den neuen Kommunikationstechnologien kritisch auseinanderzusetzen
2. Entwicklung einfach zu bedienender internetbasierter Datenbanken, die kooperative Arbeitsweisen übers Netz unterstützen und den inhaltlichen Austausch fördern
3. Durchführung von Online-Kommunikationsaktionen vor Ort in Jugendeinrichtungen und Schulen mit gleichzeitiger Einweisung der MitarbeiterInnen in die Projekte und zur Verfügungstellung von Infrastruktur

4. Förderung der Kooperation zwischen Jugendmedieneinrichtungen zum Erfahrungsaustausch und zur Bündelung unterschiedlicher technischer und methodischer Kompetenzen zur Erzeugung von Synergieeffekten

1. Netz-Transfer Menschen

1 a. Arbeitskreis Netz-Transfer

Im Februar 2002 gründete sich innerhalb der LAG Medienarbeit der Arbeitskreis Netz-Transfer, um gemeinsam Konzeptionen kreativer Online-Kommunikationsspiele für den Einsatz in der Medienarbeit von Jugendeinrichtungen und Schulen zu entwickeln und diese mit weiteren Partnern aus der medienpädagogischen Praxis umzusetzen.

Der Arbeitskreis Netz-Transfer setzt sich zusammen aus MitarbeiterInnen von Medienkompetenzzentren und Einrichtungen mit Medienangeboten. Er steht Interessierten aus der Medienarbeit offen, die an einer Weiterentwicklung attraktiver Internetangebote für Kinder und Jugendliche mitarbeiten möchten. Die Mitglieder des Arbeitskreises stehen über eine eigene Mailingliste in Kontakt und treffen sich regelmäßig.

Zur Verstärkung des Arbeitskreises konnten wir im zweiten Jahr des Modellprojekts weitere engagierte KollegInnen aus den Medienkompetenzzentren gewinnen, so dass mittlerweile 14 Mitglieder zum Arbeitskreis zählen.

Die insgesamt 4 Arbeitskreistreffen und eine zweitägige Klausurtagung Ende Oktober 2003 im wannseeFORUM wurden vor allem genutzt, um sich über den aktuellen Stand der Projektaktionen von Netz-Transfer auszutauschen, Termine für Aktionen abzustimmen, die vorhandenen Spielaktionen anhand der bisher gemachten Erfahrungen weiter auszubauen und neue Online-Kommunikationsspiele zu konzipieren. Der Arbeitskreis ist gleichzeitig ein gefragtes Forum für den fachlichen Austausch untereinander und über aktuelle Themen aus der medienpädagogischen Praxis.

1 b. Koordinationsteam

Die Aufgaben des Koordinationsteams waren u.a. die Organisation der Termin- und Aktionsabsprachen, Koordination und Durchführung der Online-Kommunikationsprojekte, inhaltliche und technische Hilfestellung während der Aktionsspiele für die beteiligten Partner und zur Unterstützung des Kommunikationsprozess zwischen den beteiligten Einrichtungen im Sinne einer engeren Vernetzung.

Der persönliche Kontakt mit Berliner Einrichtungen, der im ersten Jahr von uns aufgenommen wurde, hat sich im weiteren Förderjahr bewährt. Durch den Bekanntheitsgrad von Netz-Transfer beteiligten sich nun auch Einrichtungen an den Aktionen, denen es im Vorjahr noch nicht möglich war mitzumachen, da sie mit dem technischen Aufbau ihres Internetbereichs noch stark beschäftigt waren. Ziel des Modellprojekts war auch, Einrichtungen und Projekte zu eigenständigen Spielveranstaltungen zu motivieren und zu befähigen. Die Möglichkeit, die eigens dafür programmierten Datenbanken für eigene Spielaktionen z.B. ein

Netzstadtspiel im eigenen Bezirk zu nutzen, wird zunehmend von Einrichtungen angenommen. Im vergangenen Jahr fanden 4 solcher selbstorganisierten Netzstadtspiele statt. Das Koordinationsteam half den Veranstaltern vor Ort bei der Organisation der Spiele, dem Einrichten der Datenbank und stand auch während der Aktionen für Hilfestellung zur Verfügung.

Allerdings ist deutlich, dass der Bedarf nach Organisation und Koordination von Spielaktionen von „außen“, immer noch sehr groß ist, da viele Einrichtungen mit immer größeren personellen Engpässen zu kämpfen haben und allein der zeitliche Aufwand selbständige Aktionen zu initiieren und durchzuführen nicht zulässt.

Großen Zuspruch fand die Idee, Netzstadtspiele zu organisieren, bei denen MultiplikatorInnen selber teilnehmen konnten. Dadurch konnten insgesamt 13 Einrichtungen und Projekte motivieren, während zweier Netzstadtspiele den Ablauf und Umgang mit den technischen Voraussetzungen kennenzulernen und eigene Erfahrungen beim Lösen der Aufgaben zu sammeln.

Unter dem Motto „Netz-Transfer vor Ort“ veranstaltete das Koordinationsteam gemeinsam mit 7 Medienkompetenzzentren Infoveranstaltungen für Jugendinfo-points und interessierte Einrichtungen aus den jeweiligen Bezirken, um die Netz-Transfer Projekte ausführlich und vor Ort vorzustellen.

Desweiteren übernahm das Koordinationsteam im letzten Jahr die Planung und Organisation dreier medienpädagogischer Fachveranstaltungen, wobei die dritte Fachveranstaltung aufgrund von Terminschwierigkeiten erst im Januar 2004 stattfinden konnte.

Im zweiten Förderjahr stellte uns der Verband für sozial-kulturelle Arbeit ein Projektbüro zur Verfügung, wo wir einmal wöchentlich persönlich und telefonisch erreichbar waren. Über einen Anrufbeantworter konnte man uns zusätzlich Nachrichten hinterlassen. Die vorhandene sehr gute Raum- und Technikstruktur vom Verband konnten wir für Veranstaltungen wie z.B. Einführungen und Vorbereitungstreffen zum Netzstadtspiel, Teamsitzungen und Arbeitskreistreffen nutzen.

1 c. Klausurtagung

10 KollegInnen des Arbeitskreis Netz-Transfer trafen sich für eine zweitägige Klausurtagung vom 31.10. bis 1.11.2003 im wannseeFORUM/Jugendbildungsstätte um in einem größeren Zeitrahmen intensiver gemeinsam bisherige Projektaktionen auszuwerten und um neue Konzeptideen für weitere Internetprojektaktionen zu entwickeln. Auch mit Blick auf die „Netzolympiade“ 2004, ein weiteres Projekt der LAG Medienarbeit, das durch den Fonds Soziokultur gefördert wird, wurden in Arbeitsgruppen neue Spielideen und Möglichkeiten der Umsetzung entwickelt. Daneben fand ein allgemeiner Austausch über den Stand aktueller Medienarbeit und Projekte in Berlin statt. Für die Planung des 3. Fachtages wurden Vorschläge für in der Medienarbeit einsetzbare nützliche Tools zusammengetragen. Für die Ausarbeitung der Konzeptionen neuer Spielideen wurden Arbeitsaufträge an die Arbeitskreismitglieder vergeben.

Als Erweiterung der Spielaktion „Video-Mail“ wurde ein Konzept für einen Wettbewerb mit Animationsfilmen entwickelt. Dazu wird es im Februar 2004 eine Projektaktion über 3 Tage mit Einführungen vor Ort in Videokomprimierung und

die Techniken des Knetfigurenfilms geben.

Als weitere neue Projektaktion ist ein Wettbewerb zur Erstellung von kleinen Onlinezeitungen geplant. Ähnlich wie beim Netzstadtspiel arbeiten mehrere Einrichtungen gleichzeitig als Redaktionsteams an Ergebnissen. Dabei soll der Einsatz verschiedener Medien: Foto, Sound, Animation, etc. ins „Spiel“ kommen. Am Ende bewerten die Redaktionsteams die Resultate der anderen. Interessierte Einrichtungen können sich Anfang März 2004 bei dieser kreativen Aktion beteiligen.

1 d. Einführungsveranstaltungen

Zahlreiche MitarbeiterInnen der Jugendeinrichtungen wurden je nach Bedarf in die Bedienung der Onlinetools und in die Durchführung der Aktionen eingewiesen; entweder im Büro oder in Besuchen vor Ort. Um Einrichtungen bei ihrem ersten selbstorganisierten Netzstadtspiel zu unterstützen, halfen wir bei der Aufgabenstellung, dem Einrichten des Spiels und waren auch während der Spielaktion erreichbar. Die Nachfragen nach Nutzung der vorhandenen Netz-Transfer Module und nach Unterstützung für selbstorganisierte Spiele hat im zweiten Förderjahr zugenommen.

Die Netzstadtspiele für MultiplikatorInnen boten einen hervorragenden Einstieg in technische Voraussetzungen und Ablauf eines Spiels und waren teilweise an Einführungsveranstaltungen gekoppelt. Das gegenseitige persönliche Kennenlernen von Koordinationsteam und beteiligten PädagogInnen erwies sich immer wieder als sehr positiv. Bei konkreten Durchführungen der Onlineprojekte in den Einrichtungen waren die AnsprechpartnerInnen bekannt und es konnte gezielt Hilfe bei Problemen geleistet werden.

Die Aktionen von Netz-Transfer können durch ihren niedrighschwelligen Charakter und die kooperativen Arbeitsweisen auch hervorragend als Plattform genutzt werden, um die Vernetzung und Betreuung der Jugendinfopoints innerhalb des Bezirkes voranzubringen. Gemeinsam mit den Medienkompetenzzentren planten wir deshalb Infoveranstaltungen in den Berliner Bezirken. In 7 Bezirken konnten wir insgesamt 25 Jugendinfopoints und weiteren interessierten Einrichtungen, in zweistündigen Veranstaltungen die einzelnen Netz-Transfer-Projekte und die Nutzung der Datenbanken ausführlich vorstellen und einen großen Teil der TeilnehmerInnen motivieren, sich an zukünftigen Spielaktionen zu beteiligen. Großes Interesse fand die Idee eigene bezirkliche Netzstadtspiele durchzuführen. Das Medienkompetenzzentrum Steglitz/ Zehlendorf plante z.B. daraufhin einen eigenen Fachtag zum Thema Netzstadtspiel, der im April 2004 stattfinden wird. Dort soll das Spiel und deren Administration mit den bezirklichen Einrichtungen praktisch erprobt werden und in späteren Spielveranstaltungen für die Vernetzung untereinander genutzt werden.

1 e. Fachtage

Ein wichtiges Ziel des Modellprojekts ist es, die Vernetzung der Berliner Medieneinrichtungen zu unterstützen. Netz-Transfer hat sehr gut gezeigt, wie attraktive Onlineangebote für Kinder und Jugendliche gekoppelt werden können mit medienpädagogischem Fachaustausch und Fortbildungen der MitarbeiterInnen, indem durch verstärkte Kooperation zwischen den Einrichtungen Synergieeffekte genutzt werden.

Diese Idee sollte sich auch mit dem Fachtag im März 2003 fortsetzen. Vorgestellt wurden die Netz-Transfer-Projekte mit der gleichzeitigen Möglichkeit, sich direkt dort zu beteiligen und gegenseitig zu vernetzen. Das Medienzentrum Prenzlauer Berg (MEZEN) stellte uns die Räumlichkeiten und benötigte Technik zur Verfügung. Zu diesem Fachtag erhielten wir über 60 Anmeldungen und mussten dann leider 20 TeilnehmerInnen absagen. Da die praktischen Workshops nur eine bestimmte Höchstzahl an TeilnehmerInnen zuließen, entschieden wir uns pro angemeldeter Einrichtung nur eine TeilnehmerIn einzuladen und planten einen weiteren Fachtag im September.

In den praktischen Workshops wurden das Netzstadtspiel, der Cyberland-Chat, das Webcam-Spiel „Face2Face“ und die Video-Mailaktion vorgestellt. Das anschließende Vernetzungsplenum bot den TeilnehmerInnen informellen und fachlichen Austausch über Erfahrungen mit Kooperationen, effektivere Vernetzung, die verschiedenen Arbeitsweisen in der Jugendarbeit und die Schwierigkeit, Kinder und Jugendliche zu konkreten Aktionen zu motivieren.

Nach dieser erfolgreichen Veranstaltung widmete sich der zweite Fachtag am 17. September im MEZEN dem Erfahrungsaustausch über den Einsatz von Internet in der medienpädagogischen Arbeit. Nach fast zwei Jahren Jugendnetz Berlin wollten wir abseits von Sachberichten und externen Evaluationen den Blick auf persönlichen Erfahrungen richten. Nachdem das Modellprojekt Netz-Transfer von uns kurz vorgestellt wurde, luden wir die 32 TeilnehmerInnen ein, in einem verkürzten Open-Space Verfahren verschiedene Themen, die bereits bei der Anmeldung abgefragt wurden, zu diskutieren: „Zusammenarbeit mit Schule und Jugendhilfe“, „Kooperationen – Der Blick über den Tellerrand“, „Fortbildungen: Kompetent in Technik und Pädagogik“ und „Wie motivieren wir Kinder und Jugendliche an Internetprojekten teilzunehmen?“.

Nach einem kurzen Gesamtplenum fand in einer zweiten Runde der Austausch über weitere von den TeilnehmerInnen genannten Themen statt: „Welche PR Methoden nutzen Jugendeinrichtungen für ihre Einrichtungen?“, „Soft- und Hardware Know-How in der Jugendarbeit“ und „Jugendschutz und Internet“. In einem Abschlussplenum wurde schnell fest gestellt, dass das Interesse nach mehr praxisnahen Fachveranstaltungen auch zum gegenseitigen Austausch und Kennenlernen sehr groß ist.

Diesem Wunsch kamen wir mit dem Abschlussfachtag des Modellprojekts am 21. Januar 2004 nach, der aus Termingründen vom Dezember in den Januar verschoben werden musste. Im Vordergrund standen diesmal praktische Workshops unter dem Thema „Easy Tools für die Medienpädagogik“. Für diese Veranstaltung stellte uns diesmal das Käpt`n Browsers MMC Räume und die benötigte Technik zur Verfügung. In 11 verschiedenen Workshops wurden Möglichkeiten für den Einsatz von einfachen Tools in der Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen wie z.B. das kostenlose Bildbearbeitungsprogramm GIMP, das Präsentationsprogramm Power Point, Magix Music Maker, Kreative Funsoftware PowerGoo, vorgestellt. Darüberhinaus konnten sich die insgesamt 45 TeilnehmerInnen in Workshops über wichtige inhaltliche Fragen wie des barrierefreien Zugangs zu Computer und Internet und Computerspiele und deren Einsatz in der Medienarbeit informieren. Auch die Online-Kommunikationsaktionen von Netz-Transfer fanden wieder hohen Zuspruch bei den TeilnehmerInnen. Einen Einstieg in Weblogs konnte man in dem Workshop „Spinnix - eine offene Internetplattform für alle“ auch ohne technische

Vorkenntnisse – finden. Wie Videofilme in geeigneter Form ins Internet gelangen, wurde im Workshop über Videokomprimierung demonstriert.

Ein Auswertungsbogen der am Ende des Fachtages von fast allen TeilnehmerInnen ausgefüllt wurde, bestätigte die große Zufriedenheit aller Beteiligten und das erfolgreiche Gelingen dieser Fachveranstaltung.

2. Netz-Transfer Projekte

Mittlerweile bestehen 5 Konzepte für Online-Kommunikationsprojekte im Rahmen von Netz-Transfer. Allen Projekten von Netz-Transfer ist gemeinsam, dass die Internetressourcen vor Ort in den teilnehmenden Einrichtungen genutzt werden, um die Jugendlichen über das Internet in Kontakt bringen und miteinander spielerisch agieren und gemeinsame Ergebnisse produzieren zu lassen. Der Wettbewerbscharakter bei einigen Aktionen motiviert Kinder und Jugendliche zusätzlich, das Internet nicht nur konsumierend zu nutzen, sondern sich selber kreativ zu betätigen.

2 a. Netzstadtspiel

Im Vordergrund der Netzstadtspiele stehen die kreativen Möglichkeiten der neuen Medien: Digitale Fotografie, Video-, Bild- und Soundbearbeitung am Computer. Das Netzstadtspiel wird an einem Nachmittag innerhalb von 4 bis 5 Stunden durchgeführt. Die Aufgaben werden im Vorfeld festgelegt. Am Spieltag müssen die Aufgaben vor Ort in den beteiligten Einrichtungen durch die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen in Form von digitalen Fotografien, Soundaufnahmen und Bildmanipulationen gelöst werden. Die Lösungen werden direkt über Formulare auf den Webseiten in eine Datenbank überspielt, wo sie für die anderen sofort sichtbar werden. Eine parallele Kommunikation findet im Cyberland-Chat statt. Über das Bewertungsformular der Datenbank werden 1-3 Punkte für die Lösungen der anderen Einrichtungen abgegeben. Die Gruppe, die die meisten Punkte für die kreativsten Lösungen gesammelt hat, gewinnt. Die Bekanntgabe der GewinnerInnen findet im Cyberland-Chat, in einem eigens dafür gestalteten Raum, statt.

Im zweiten Förderjahr des Modellprojekts wurde das Netzstadtspiel insgesamt 12 Mal gespielt. Davon wurden 4 Spiele von Projektpartnern selbst organisiert und durchgeführt. Das Mädchenzentrum Szenenwechsel veranstaltete zu den Themen „Toleranz und Frauentag“ 2 Spiele über jeweils mehrere Tage, an denen sich insgesamt 16 Einrichtungen beteiligten.

Der JugendKulturService nutzte im Juli die Möglichkeiten von Netz-Transfer um eine Netzstadtspiel-Stadtrallye mit den Städten Leipzig und Halle im Rahmen des Familienpasses durch zu führen.

Der Jugendclub KoCa aus Friedrichshain veranstaltete im Rahmen eines „500+1“ Projekts ein kreatives Netzstadtspiel inklusive einer Party am Folgetag. Bei einem Büffet und einer Disco, konnten sich die MitspielerInnen real kennenlernen und tolle Gruppenpreise in Empfang nehmen.

Wie bereits erwähnt, konnten wir zwei sehr erfolgreiche MultiplikatorInnenspiele initiieren, an denen sich insgesamt 10 Einrichtungen/Projekte beteiligten. Hier traten z.B. im Oktober zum Thema „Online lernen?!“ TeilnehmerInnen der Fachveranstaltung MaC*-Days im Studienzentrum Josefstal/Bayern, Multiplika-

torInnen aus Berliner und Münchener Einrichtungen in einem Netzstadtspiel gegeneinander an.

Ein weiteres MultiplikatorInnenspiel fand am 28. Januar 2004 statt. Das XENOS-Projekt „Fremde als Partner - soziale und technische Kompetenzentwicklung“ des Helliwood Medienzentrum Berlin NordOst führte unter dem Titel „(Gewalt)ig und (toll)erant!“ eine Fortbildung für MultiplikatorenInnen zur medienpädagogischen Projektarbeit in der Zeit vom 26. - 30.01.04 durch. In Anlehnung an das zuvor behandelte Planspiel „Atlantika, Insel der Zuflucht“ spielten die LehrerInnen exemplarisch ein Netzstadtspiel und konnten so handlungsorientiert eine interessante Möglichkeit kennenlernen, Inhalt und Vermittlung technischen Know-hows miteinander zu verknüpfen.

Ein erstes internationales Netzstadtspiel fand am 17.11.2003 mit Kinder zwischen 9 und 13 Jahren einer Internet - AG in Buenos Aires und dem Juki-Treff aus Eberswalde statt. Leider konnten sich aus zeitlichen Gründen nicht mehr Einrichtungen beteiligen, da viele zu dieser Zeit mit den Netdaysaktionen ausgelastet waren. Die TeilnehmerInnen hatten großen Spaß, sich trotz der großen Entfernung beim Spiel virtuell so nahe gekommen zu sein.

Während der Netdays im November 2003 veranstalteten wir zwei nach Altersgruppen getrennte parallele Netzstadtspiele, die sich vom Umfang unterschieden. MitspielerInnen aus insgesamt 15 Einrichtungen beteiligten sich an den Spielen, bei denen es darum ging, Orte aus der Umgebung der Einrichtungen kinder- und jugendgerecht per Fotomontage umzugestalten.



Weitere 21 Einrichtungen nahmen an den weiteren Netzstadtspielen zu den Themen „Sucht und Sehnsucht“, „Berühmt sein – Berühmt werden“ und „Weihnachten..“ teil.

Das große Interesse und die hohe Beteiligung an den Netzstadtspielen zeigen deutlich, dass dieses Aktionsspiel Kindern und Jugendlichen und auch MultiplikatorInnen einen aktiven und lebhaften Einstieg in den Umgang mit den vielfältigen Möglichkeiten der Neuen Medien bietet.

b. Cyberland-Jugendchat

Der Cyberland-Jugendchat ist ein virtueller Ort für Kinder und Jugendliche, an dem neue Erfahrungen in der Kommunikation über Datennetze gemacht werden können und der von den Jugendlichen selber gestaltet und organisiert wird.

Der grafische Chatserver basiert auf der Software "ThePalace" und bietet die Möglichkeit durch viele gestaltete virtuelle Räume zu wandern und selbst gestaltete Figuren zu verwenden. Er steht für Chataktionen von

Jugendeinrichtungen und -projekten zur Verfügung. Das Cyberland versteht sich als Experimentierfeld jugendlicher Netzkommunikation und kann Beispiel für die Selbstorganisation einer Gemeinschaft von Kindern und Jugendlichen sein.

Im Rahmen des Modellprojekts Netz-Transfer ist das Cyberland sowohl die Kommunikationsplattform während der Onlinespielaktionen, als auch eigenständiges Projekt einer Jugend-Community, deren Administration von Jugendlichen bundesweit und aus den beteiligten Jugendeinrichtungen übernommen wird. Die beteiligten Jugendeinrichtungen können den Chatserver nicht nur zur Kommunikation nutzen, sondern ihn auch in der kreativen Arbeit zur Gestaltung von Figuren und Räumen einsetzen, mit ihren Jugendlichen Regeln und Strukturen der Jugend-Community mitgestalten und die Möglichkeiten von Onlinewahlen (Votings) ausprobieren und reflektieren.

Das Cyberland konnte auch in 2003 weiter ausgebaut werden. Zahlreiche Jugendeinrichtungen nutzten den seit September 2002 bestehenden zweiten Chat, der zum Einüben der Administrationsbefehle und zum Ausprobieren der Gestaltungsmöglichkeiten des Palacechats dient.

Auch die Nutzerzahlen im öffentlichen Cyberland-Chat sind weiter gestiegen. Zwischen 20 und 30 Kinder und Jugendliche sind am Nachmittag gleichzeitig im Chat online. 700 Kinder und Jugendliche haben sich als ChateinwohnerInnen angemeldet. Derzeit wird der Chat von 3 gewählten AdministratorInnen im Alter von 16-18 Jahren beaufsichtigt, die 8 sogenannte Cyberland-Scouts im Alter von 13-17 Jahren als zusätzliche Hilfe ernannt haben.

Im Rahmen des Modellprojekts wurde der Chatserver mit zusätzlichen Möglichkeiten versehen. Die Einwohnerdatenbank auf der Homepage wurde komplett technisch und inhaltlich überarbeitet und erweitert, um sie einfacher bedienbar zu machen und um weitere Hilfen für Chateinsteiger anzubieten.

Neben der Nutzung des Chats während der Netzstadtspiele und des webXchange-Projekt fanden weitere Chataktionen statt: eine Weihnachtschataktion und drei Expertenchats während der Netdays im November, die von Jugendlichen moderiert wurden.

Auch über Berlin hinaus wurde das Cyberland von Jugendeinrichtungen in Aktionen eingebunden: Das Kinder- und Jugendtheater-Zentrum in der Bundesrepublik Deutschland hat vom 8.-28. Mai 2003 Theaterchats im Cyberland veranstaltet. Auf der ARTESPACE in München vom 16.10.-2.11.03 wurden Chaträume für das Cyberland gebastelt und zu einem Chatlabyrinth zusammengesetzt. Aktionen fanden auch im Rahmen des Neusser Mädchentag am 23.10.03 und bei der Eröffnung des Heidelberger Jugendweb am 24.11.03 statt.

c. Face To Face – Webcamspiel

Face2Face ist ein Internetspiel für Jugendeinrichtungen mit Webcams, das auf dem bekannten Spiel „Scharade“ basiert. Vor der Webkamera müssen abwechselnd per Pantomime Begriffe dargestellt werden, die die anderen Gruppen erraten müssen. Falls die verwendete Chat-Software einen Zeichnen-Modus unterstützt, können die Begriffe auch gezeichnet werden. Eine Internetdatenbank liefert die Verbindungsdaten für die Videochat-Verbindung,

gibt die vorzuführenden Begriffe vor, zählt welcher Mitspieler den Begriff geraten hat und gibt nach dem Spiel die Sieger bekannt.

Auch diese Internetdatenbank konnte im zweiten Förderjahr weiterentwickelt und damit komfortabler gestaltet werden. Nach mehreren Probeläufen mit Jugendeinrichtungen, die über eine Webcam verfügen, hat sich das Online-Scharadespiel als eine spontane sehr spaßige Onlineaktion mit Wettbewerbscharakter bewährt. Während der Netdays wurden einen Tag lang via Videokonferenz pantomimische Darstellungen von Kindern und Jugendlichen aus 6 beteiligten Einrichtungen vorgestellt und erraten. Mehrere Einrichtungen nutzen mittlerweile diese Spielaktion für spontane Spielverabredungen untereinander.

d. Video-Mail

Idee des Projekts „Video-Mail“ ist es, gemeinsam kurze Videogeschichten zu erfinden und herzustellen. Am ersten Tag beginnt die erste Gruppe mit einer Geschichte, die sie als ca. einminütiges Video umsetzen. Der Videoclip wird am Ende des Tages komprimiert und auf einem Webserver für die nächste Gruppe sichtbar abgelegt. Am anderen Tag wird die Geschichte von dieser Gruppe fortgesetzt. Je nach Länge der Aktion besteht eine Geschichte am Ende aus 5-7 einminütigen Teilen. Die besten Ideen werden am Ende prämiert.

Nach einer eingehenden Einführungs- und Vorbereitungsveranstaltung zum Thema Videokomprimierung konnte vom 19. - 24.5.2003 die erste Videomail unter dem Motto „Die Familie“ unter insgesamt 4 Adressaten zur Vervollständigung der Story versendet werden.

„Get my message“ hieß es an 5 Tagen in 5 Einrichtungen zur zweiten Videomailaktion während der Netdays 2003. Mit viel Spaß und Engagement ließen die beteiligten jungen FilmerInnen ihrer Kreativität beim Fortschreiben des Drehbuchs freien Lauf. Bei dieser zweiten Videomailaktion bewerteten die MitspielerInnen die Resultate der anderen MacherInnen. Am Ende gab es 3 Gewinner, die jeweils mit einem Preis der Netdays prämiert werden konnten.

e. Kooperatives Arbeiten im Netz – „webXchange“

Als neues Netz-Transfer-Projekt wurde ein Konzept entwickelt, dass Jugendliche zur themenbezogenen Kommunikation übers Netz und der Erstellung eines gemeinsamen Produkts in Form einer Internetseite oder CD-ROM aktiviert und anleitet. Die teilnehmenden Jugendlichen werden in einrichtungsübergreifenden Teams organisiert. Die Kommunikation soll hauptsächlich über das Internet erfolgen. Als Ergebnis entsteht eine gemeinsame Webseite oder CD-ROM.

Die webXchange-Datenbank steuert die Kommunikation der Gruppen über das Internet. Das Internettool bietet die Möglichkeit eine Selbstdarstellung der Gruppen anzulegen und Visitenkarten jedes einzelnen Teilnehmers. Die Gruppen können sich gegenseitig Aufgaben stellen und Teilnehmer ortsübergreifend zu Teams zusammengestellt werden, die ihre Ergebnisse in der Datenbank veröffentlichen.

Unter dem Titel "Teamwork im Datennetz" hat die AG Medien des [Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten](#) ein Seminkonzept entwickelt, dass die webXchange-Internettools zur Kommunikation nutzt. Die Seminare bauen auf dem Projekt "[Blinddate im Datennetz](#)" auf, dass die Medien AG seit 1997 durchführt. Im

Mittelpunkt steht dort die gleichzeitige Durchführung von politischen Jugendbildungsseminaren bundesweit, verbunden mit einer intensiven Kommunikation und Zusammenarbeit der TeilnehmerInnen über das Internet. Vom 7.-9.11.03 fand das Seminar parallel in Hamburg und Berlin statt. Das Thema war "Berufe der Zukunft".

3. Netz-Transfer Tools

3 a. Datenbanken und Webseite

Wie bereits teilweise bei den Internetaktionen beschrieben wurden alle Netz-Transfer-Datenbanken weiterentwickelt und um zusätzliche Möglichkeiten ergänzt. Aufgrund der Erfahrungen aus den Aktionen wurde die Netzstadtspiel-Datenbank in der Bedienung vereinfacht und komplett auf englisch übersetzt. Möglich ist es damit, mit internationalen Partnern Netzstadtspiele zu veranstalten. Auch die Cyberland-Einwohnerdatenbank und die Face2face-Datenbank wurden um zahlreiche zusätzliche Möglichkeiten erweitert. Neu hinzugekommen sind eine Datenbank für die Video-Mail- und für die webXchange-Aktionen.

3 b. Mailinglisten

Zum Austausch über Inhalte und Weiterentwicklung der Netz-Transfer-Projekte und aktuelle Termine, Verabredungen wurde eine Mailingliste mit den Mitgliedern des Arbeitskreises eingerichtet. Die Mailingliste erreicht zur Zeit 24 Adressaten. Die Mailingliste „Netzstadtspiel“ informiert mittlerweile 70 Personen aus Partnereinrichtungen über aktuelle Termine der Projektaktionen von Netz-Transfer. Auch diese Mailingliste fördert den Austausch, das Vernetzen der einzelnen Einrichtungen.

3 c. Veröffentlichungen/Handreichungen

Während des Modellprojektes wurden für die Handhabung der Spieledatenbank des Netzstadtspiels und zur Administration des Cyberland-Jugendchat zwei Handbücher erstellt. Beide Anleitungen liegen in einer ersten Version als PDF, bzw. als HTML zum Download vor.

Das Netzstadtspiel-Handbuch gibt den Einrichtungen/SpieladministratorInnen und den SpielerInnen Step-by-step Anleitungen, wie sie an den Spielen teilnehmen können, bzw. wie sie eigene Netzstadtspiele anlegen.

Das Handbuch zum Cyberland-Jugendchat schildert zum einen die medienpädagogischen Möglichkeiten eines Einsatzes des Chats in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen und die bestehenden Regeln, zum anderen enthält es genaue Anleitungen zur Gestaltung von Chatfiguren, zum Einbau von Räumen und Onlinespielen im Chat.

Beide Handreichungen wurden in 2003 ergänzt und weiterentwickelt.

Alle im Projekt entstandenen Materialien und die Ergebnisse der einzelnen Aktionen und Projekte werden in Form einer CD-ROM veröffentlicht. Zusätzlich wird es auf der CD-ROM kostenlose Software geben, die für die Netz-Transfer-Projekte nützlich ist, u.a. zur Grafikbearbeitung, für Videokonferenzen und zur

digitalen Videobearbeitung.

Ende Dezember 2003 erschien zudem ein fünfseitiger Bericht zu Netz-Transfer in der Zeitschrift „Projekt Arbeit“ der Jugendstiftung Baden-Württemberg.

3 e. Öffentlichkeitsarbeit

Durch aktive Werbung auf Fachtagen und Veranstaltungen konnte der Bekanntheitsgrad des Modellprojekts auch bundesweit gesteigert werden. Wir konnten viele ProjektpartnerInnen gewinnen, an den Spielaktionen teilzunehmen oder/und die Datenbanken für eigene Aktionen zu nutzen.

Der in 2002 hergestellte und vergriffene Flyer mit einer Kurzbeschreibung des Projekts wurde zu Beginn des zweiten Projektjahres aktualisiert und in einer Auflage von 500 Stück hergestellt. Aufgrund der großen Nachfrage wurde auch ein neuer Kalender für das Jahr 2004 gedruckt und verteilt.

Präsentiert wurde das Modellprojekt auf verschiedenen Berliner Veranstaltungen zur Medienpädagogik und auf zwei bundesweiten Tagungen: den MaC*-Days im Studienzentrum Josefstal zum Thema: "Bildung und Lernen online – Chancen nach PISA?" vom 22.-24.10.2003 und auf dem GMK-Forum "Media Art Meets Media Education" vom 21.-23. November 2003 in Potsdam.

Auf dem GMK-Forum in Potsdam fand auch die Preisverleihung des Dieter-Baacke-Preises der GMK statt, bei der das Modellprojekt „Netz-Transfer“ eine besondere Anerkennung zugesprochen bekam.

4. Resümee/Ausblick

Bis Ende 2003 wurden die Webseiten und Datenbanken soweit gestaltet und programmiert, dass Medieneinrichtungen die entwickelten Tools eigenständig nutzen können, um Projekte durchzuführen. In diesem Sinne werden auch die Handbücher weiterentwickelt. Die entstandene CD-ROM wird auf Anfrage an interessierte Jugendeinrichtungen und Schulen verschickt.

Im April/Mai 2004 führt die LAG Medienarbeit gefördert vom Fonds Soziokultur unter dem Titel „Netzolympiade“ eine bundesweite Aktion mit Internetspielaktionen durch, bei der die Konzepte und Internettools von Netz-Transfer eingebunden werden. Auf einer Abschlußtagung der Netzolympiade im Mai 2004 soll mit den bundesweiten Partnern über eine gemeinsame Fortführung der Online-Kommunikationsaktionen gesprochen werden.

Bereits im Juni 2003 gab es im Rahmen eines Kooperationsprojekts mit der Jugend- und Familienstiftung Berlin unter dem Titel „MetroYouth.net“ ein internationales Partnertreffen in Berlin, das im Dezember 2003 in Brüssel fortgeführt wurde. Die Netz-Transfer-Aktionen sollen hier die Basis für Onlineaktionen zwischen den internationalen Partnern werden, wenn das Projekt Ende 2004/Anfang 2005 beginnt.

Wir hoffen außerdem auf eine Weiterfinanzierung durch das Jugendnetz Berlin. Auch wenn das Bestehen des Chatserver und das Funktionieren der Internetdatenbanken, insbesondere durch die kostenlose zur Verfügungstellung durch den Jugendserver Spinnenwerk derzeit gesichert ist, braucht es doch

immer wieder motivierenden und koordinierenden Einsatz von Seiten der LAG um regelmäßig Internetevents für die Berliner Jugendarbeit anbieten zu können. Die angespannte personelle Situation in den Berliner Jugendeinrichtungen lässt es zumeist nicht zu, selber solche gemeinsamen Internetaktionen zu initiieren. Die Fachtage im Rahmen des Modellprojekts und die Nachfrage zeigen aber den großen Bedarf nach genau solchen Projekten und leicht einsetzbaren Internettools. Die LAG Medienarbeit wird deshalb weiterhin versuchen, das Modellprojekt durch weitere Kooperationen und neue Projektfinanzierungen auszubauen.

5. Kontakt

Netz-Transfer/LAG Medienarbeit e.V.
c/o Verband für sozial-kulturelle Arbeit

Axel-Springer Str. 40/41
10969 Berlin

Koordinationsteam:
Michael Lange und Verena Ebel

Tel. 030-25299045 (Mo 12-17 Uhr)

Ansprechpartner für das Modellprojekt:
Michael Lange und Verena Ebel