




Online-Kommunikationsprojekte in der Jugendarbeit

Modellprojekt der LAG Medienarbeit Berlin e.V.  
im Rahmen des Jugendnetz Berlin  [www.jugendnetz-berlin.de](http://www.jugendnetz-berlin.de)

## **Sachbericht über das dritte Jahr des Modellprojekts Netz- Transfer der LAG Medienarbeit e.V./Berlin im Rahmen des jugendnetz- berlin.de**

**1. Juli bis 31. Dezember 2004**

### **Einführung**

<b>1. Ziele und Schwerpunkte des Projekts</b>	<b>S. 2</b>
<b>2. Projektaktivitäten</b>	<b>S. 3</b>
<b>3. Erfahrungen und Ergebnisse</b>	<b>S. 7</b>
<b>4. Schlussfolgerungen und Perspektiven</b>	<b>S. 8</b>
<b>5. Kontakt</b>	<b>S. 8</b>

## Einführung

Netz- Transfer ist ein Projekt, das von der LAG Medienarbeit e.V. /Berlin entwickelt wurde. Im Rahmen des Jugendnetz Berlin wurde es bereits in den Jahren 2002 und 2003 als Modellprojekt gefördert.

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 100 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 Fortbildungs- workshops.

### 1. Ziele und Schwerpunkte 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 werden seit 2002 als Modellprojekt im Rahmen des Jugendnetz Berlin finanziert.

Im Jahr 2004 fand auf der Onlineplattform von Netz- Transfer die vom Fonds Soziokultur geförderte Netzolympiade statt, an der sich bundesweit 42 Jugendeinrichtungen beteiligten.

#### 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

## **2. Projektaktivitäten**

### **2 a. Arbeitskreis Netz- Transfer**

Im Februar 2002 gründete sich innerhalb der LAG Medienarbeit der Arbeitskreis Netz- Transfer, um gemeinsam Konzeptionen kreativer Online-Kommunikations- spiele 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.

Im Zeitraum von Juli – Dezember 2004 fanden 3 Arbeitskreistreffen statt. Diese dienten dazu, 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.

### **2 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 Kommunikationsprozesses zwischen den beteiligten Einrichtungen im Sinne einer engeren Vernetzung.

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 6 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.

Wie im letzten Jahr hat das Koordinationsteam auch in 2004 Netzstadtspiele organisiert, bei denen MultiplikatorInnen selber teilnehmen konnten. An den fünf Netzstadtspielen für MultiplikatorInnen nahmen MitarbeiterInnen aus Jugendeinrichtungen und Studierende der Fachschule für Sozialwesen teil.

Unter dem Motto „Netz- Transfer vor Ort“ veranstalteten wir ebenfalls wieder 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 Termenschwierigkeiten erst im Januar 2004 stattfinden konnte.

Auch in 2004 konnten wir als Projektbüro weiterhin ein Büro beim Verband für sozial- kulturelle Arbeit nutzen.

## **2 c. Einführungsveranstaltungen und Fachtage**

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. Infoveranstaltungen zu den Netz- Transfer- Aktionen wurden bei der AG Medien Neukölln und beim Jugendhilfswerk Freiburg im Rahmen des Projekts „Multiline“ veranstaltet.

Auf dem Fachtag „Easy Tools in der Medienarbeit 2“ der wieder im Medienkompetenzzentrum Käpt'n Browsers MMC stattfand, wurden die Netz- Transfer- Tools in praktischen Workshops vorgestellt. Die Resonanz war, wie bereits im letzten Jahr, sehr groß.

## **2 d. Netz- Transfer Projekte**

Mittlerweile bestehen 6 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.

### **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 Jahr 2004 wurden insgesamt 17 Netzstadtspiele durchgeführt. 5 Spiele davon fanden während der Netzolympiade im April/Mai statt. 5 Spiele wurden mit MultiplikatorInnen veranstaltet, um sie mit der Bedienung der Datenbank vertraut zu machen. 6 Spiele wurden selbständig von Partnern der LAG Medienarbeit veranstaltet.

Während der Netdays im November 2004 veranstalteten wir zwei nach Altersgruppen getrennte parallele Netzstadtspiele zum Thema „Dialog zwischen den Kulturen“.

### **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.

Im Rahmen des Modellprojekts wurde der Chatserver mit weiteren Möglichkeiten versehen. Die Homepage wurde überarbeitet, um sie einfacher bedienbar zu machen und um weitere Hilfen für Chateinsteiger anzubieten. Die Datenbank der Jugendcommunity wurde um verschiedene Funktionen erweitert. Die angemeldeten Jugendlichen können nun eigene Chattermine auf der Homepage eingeben und anhand eines Interessenprofils Jugendliche mit ähnlichen Interessen in der Datenbank finden.

Ende 2004 waren 1600 Kinder und Jugendliche in der Community angemeldet. Der Chat wird täglich von 500- 700 NutzerInnen besucht. 12 Jugendliche im Alter zwischen 13 und 18 Jahren haben Administratorenrechte und kümmern sich um die Einhaltung der Chatregeln.

Neben der Nutzung des Chats während der Netzstadtspiele und des webXchange- Projekt fanden zwei moderierte Expertenchats im Cyberland durchgeführt. Zum Safer- Internet- Day in Kooperation mit der GMK konnten die jugendlichen ChatterInnen Fragen zu Internetsicherheit an einen Experten stellen. Im Dezember 2004 beantwortete eine Expertin zum Welt- Aids- Tag Fragen im Chat zum Thema „Aids“.

### **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.

Im Jahr 2004 fanden verschiedene Webcamaktionen statt, bei denen die Face2face- Datenbank zum Einsatz kam.

## 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.

Eine sehr erfolgreiche Videomailaktion fand im Frühjahr statt. Mit Knetfiguren wurden 4 kurze Animationsfilme hergestellt, die dann von anderen Jugendeinrichtungen fortgesetzt wurden. Auch während der Netzolympiade und den Netdays fanden Video- Mailaktionen statt.

## WebXchange – Kooperatives Arbeiten im Netz

webXchange soll Jugendliche zur themenbezogenen Kommunikation übers Netz und der Erstellung eines gemeinsamen Produkts in Form einer Internetseite oder CD-ROM aktivieren und anleiten. Die teilnehmenden Jugendlichen werden in einrichtungsübergreifenden Teams organisiert. Die Kommunikation soll hauptsächlich über das Internet erfolgen.

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.

Wie schon in 2003 kam das Internet- Tool webXchange in Seminaren der AG Medien des [Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten](#) zum Einsatz.

Im März fand ein einwöchiges Seminar zum Thema „Berufsfindung“ parallel an vier Bildungsstätten in Berlin, Brandenburg, Schleswig- Holstein und Hamburg statt. Im Oktober wurde ein Seminar für MultiplikatorInnen in Hamburg und Brandenburg zum Thema „Rechtsextremismus“ veranstaltet, bei dem die TeilnehmerInnen über das webXchange- Tool miteinander kommunizierten.

## Netzreport – Zeitungen im Internet

Zur Netzolympiade wurde das neue Tool „Netzreport“ entwickelt und ausprobiert. Als Bestandteil der Netz- Transfer- Datenbank kann es von allen Partnern genutzt werden.

Mit dem Netzreport- Tool können sehr einfach Webzeitungen erstellt werden. HTML- Kenntnisse sind nicht nötig. Bilder und Texte können über einfache Formulare in die Webzeitung geladen werden. Damit greifen wir das Prinzip der CMS (Content Management Systeme) auf, dass mittlerweile die meisten Webseiten nutzen, die Wert auf aktuelle Inhalte legen.

Kinder und Jugendliche können mit dem Netzreport- Tool mit einem solchen CMS vertraut gemacht werden und gleichzeitig motiviert werden auf sehr einfache Art und Weise Texte fürs Internet zu schreiben und zusammen mit Bildern auf einer gestalteten Webseite direkt zu veröffentlichen.

Das Tool kann entweder für die einfache Erstellung einer Webzeitung z.B. als Dokumentation eines Projekts oder einer Aktion genutzt werden oder als Wettbewerb zwischen verschiedenen Jugendeinrichtungen oder Schulen. Beim Wettbewerb treten die Gruppen übers Internet gegeneinander an und müssen parallel ihre Zeitungen in einem bestimmten Zeitraum fertigstellen. Aufgaben und auch die späteren Bewertungskriterien können dabei vorgegeben werden.

### 3. Erfahrungen und Ergebnisse

Das weiterhin große Interesse an allen Netz- Transfer- Aktionen und dem Fachtag zeigte, dass diese Internetaktionen Kindern und Jugendlichen und auch MultiplikatorInnen einen aktiven und lebhaften Einstieg in den Umgang mit den vielfältigen Möglichkeiten der Neuen Medien bietet. Die Zahl der Partner stieg auf über 100 Einrichtungen, die die Netz- Transfer- Tools einsetzen.

Im April/Mai 2004 führte 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 wurden. Auf einer Abschlussstagung der Netzolympiade im Mai 2004 wurde mit den bundesweiten Partnern über eine gemeinsame Fortführung der Online- Kommunikationsaktionen gesprochen.

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 fanden deshalb Infoveranstaltungen in den Berliner Bezirken statt.

Die Netzstadtspiele für MultiplikatorInnen boten einen hervorragenden Einstieg in technische Voraussetzungen und Ablauf eines Spiels und waren teilweise an Einführungsveranstaltungen gekoppelt.

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 Mitarbeiter- Innen, indem durch verstärkte Kooperation zwischen den Einrichtungen Synergieeffekte genutzt werden. Auch der Fachtag „Easy Tools für die Medienarbeit 2“ zielte in diese Richtung.

Immer schwieriger wird es dabei, einen kontinuierlichen Kontakt zu den Partner zu halten, da teilweise die MitarbeiterInnen in den Kinder- und Jugendeinrichtungen dort nur zeitlich befristet sind oder aufgrund der angespannten finanziellen Situation der Jugendarbeit entlassen werden.

Leider konnten aufgrund des geringeren Finanzierungsvolumens nur wenige Aktionen veranstaltet werden. Dies wurde teilweise kompensiert durch die Netzolympiade im April 2004 bei der 8 Aktionen stattfanden, an denen sich 13 Berliner Einrichtungen beteiligten.

Im Gegensatz zu den durch die LAG veranstalteten Aktionen nahm die Zahl der Aktionen zu, die durch die Netz- Transfer- Partner in eigener Regie veranstaltet wurden.

Der 1. Preis beim Dieter- Baacke- Preises 2004 der GMK für die Netzolympiade bestätigte uns natürlich eindrücklich, dass wir mit den Online- Kommunikationsaktionen auch bundesweit ein innovatives Konzept zur Medienpädagogik vorweisen können.

#### **4. Schlussfolgerungen und Perspektiven**

Mit der zunehmenden Zahl von Internetaktionen, die durch die Netz- Transfer- Partner veranstaltet werden, wird es immer wichtiger, sowohl die Tools möglichst einfach bedienbar zu machen, als auch gute technische Handreichungen bereitzuhalten. Die Schwelle, um die Datenbanken möglichst eigenständig zu nutzen, sollte so gering wie möglich sein.

Neben den bestehenden Konzepten sollen weitere hinzukommen, die neue Entwicklungen in der Medienszene, wie z.B. die Streamingradios aufgreifen und für die Medienpädagogik nutzbar machen.

An der schlechten Situation der Medienarbeit in Berlin wird sich auf absehbare Zeit nichts ändern, so dass wir mit einem oft wechselndem Personal in den Einrichtungen rechnen, bzw. befürchten, dass Medienarbeit demnächst zunehmend von PraktikantInnen und Ein- Euro- Arbeitskräften geleistet wird.

Um so wichtiger wird eine flexible und kurzfristige Fortbildung für pädagogische Kräfte. Der Fachtag „Easy Tools“ scheint dafür ein geeignetes Konzept zu sein. Verstärkt sollten MultiplikatorInnen aber auch direkt vor Ort in ihren Einrichtungen geschult werden. Ein mobiles Netz- Transfer- Team könnte die Durchführung von Internetaktionen mit der Schulung der MitarbeiterInnen verbinden.

Wir hoffen 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.

#### **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 15- 18 Uhr)