

Mag. Barbara Eichinger

Büchereien Wien am Gürtel
Urban Loritz-Platz 2a
1070 Wien

Kirango digital

medienpädagogische Nachmittagsveranstaltungen zur Vermittlung vom Medienkompetenz

**Projektarbeit im Rahmen der hauptamtlichen Ausbildung für
Bibliothekar/innen
(Ausbildungslehrgang 2004-2006/ B)**

13.1.2006

Abstract

Mag. Barbara Eichinger

Büchereien Wien

Kirango digital - medienpädagogische Nachmittagsveranstaltungen zur Vermittlung von Medienkompetenz

Im Rahmen von Club Kirango, dem Nachmittagsprogramm für Kinder in der Hauptbücherei der Bücherei der Wien, gibt es mit *Kirango digital* einen Schwerpunkt für medienpädagogische Veranstaltungen zur Vermittlung von Medienkompetenz. Bislang gab es jedoch außer regelmäßigen PC-Kurse für Kinder nahezu keine medienpädagogischen Angebote. Ziel dieser Arbeit ist daher, Veranstaltungsideen zu sammeln, die sich im Rahmen dieses Nachmittagsprogramms realisieren lassen.

Zu diesem Zweck beschreibe ich zunächst im ersten Teil der Arbeit die speziellen Rahmenbedingungen, unter denen die Veranstaltungen stattfinden. Im zweiten Teil geht es um Medienkompetenz, ein Schlagwort, das gerne verwendet wird, aber inhaltlich oft leer bleibt. Die Begriffsklärung, die ich daher vornehme, dient schließlich als Grundlage für die Zielsetzungen der medienpädagogischen Veranstaltungen, denen ich den 3. Teil der Arbeit widme.

Einleitung	2
1 CLUB KIRANGO – EIN NACHMITTAGSPROGRAMM FÜR KINDER.....	3
1.1 Rahmenbedingungen.....	3
1.1.1 Teilnehmer	3
1.1.2 Zeit	4
1.1.3 Ziele.....	4
1.1.4 Planung, Organisation, Werbung	4
1.1.5 Raum	5
1.2 Kirango digital.....	8
1.3 Zusammenfassung.....	9
2 MEDIENKOMPETENZ	10
2.1 Begriffsklärung.....	11
2.1.1 Handlungsdimensionen von Medienkompetenz	14
2.2 Vermittlung von Medienkompetenz in der Bücherei.....	15
2.2.1 Medienkompetenz im Büchereialltag.....	16
2.2.2 Medienkompetenz in der Veranstaltungsarbeit.....	17
3 KIRANGO DIGITAL – VERANSTALTUNGEN	18
3.1 Allgemeines zur Durchführung von medienpädagogischen Veranstaltungen	18
3.1.1 Medienarbeit mit verschiedenen Altersgruppen	19
3.2 Veranstaltungen.....	20
3.2.1 Erfahrungen aus bereits durchgeführten Veranstaltungen	20
3.2.2 medienpädagogischen Veranstaltungsideen für <i>Kirango digital</i>	24
Projekte mit der Fotokamera	25
Projekte am PC	27
Projekte mit der Video-Kamera	28
Audio-Projekte	30
Resümee.....	32
Fußnoten.....	34
Literatur.....	35

Einleitung

Auf Kirango, dem Kinderplaneten der Hauptbücherei werden jeden Mittwoch Nachmittag Veranstaltungen für Kinder angeboten. In diesem Rahmen gibt es unter der Bezeichnung *Kirango digital* den Schwerpunkt für medienpädagogische Veranstaltungen. Bisher gab es leider in diesem Bereich noch relativ wenig Angebot, da es in erster Linie an geeigneten Ideen mangelt. Dem soll diese Arbeit Abhilfe schaffen.

Der Schwerpunkt Kirango digital ist insofern wichtig, da im Konzept von Kirango, dem Kinderplaneten und auch im Leitbild der Büchereien Wien die Vermittlung von Medienkompetenz als Ziel formuliert ist. Diese Vermittlung kann zwar vielleicht auch bei der alltäglichen Beratung von Kunden stattfinden, im Rahmen von Veranstaltungen kann jedoch viel mehr Rücksicht auf einzelne Bereiche genommen werden.

In Konzept und Leitbild ist nicht formuliert, was unter Medienkompetenz und deren Vermittlung konkret zu verstehen ist. Da ich die Planung von medienpädagogischen Veranstaltungen aber nicht auf einen vagen Begriff von Medienkompetenz bauen möchte, werde ich mich in dieser Arbeit auch damit ausführlicher auseinandersetzen. Ziel ist daher eine Klärung des Begriffes zu erarbeiten, die als Grundlage und konkrete Zielsetzung für Veranstaltungen dienen kann.

Zuvor aber, im ersten Teil der Arbeit beschreibe ich die Rahmenbedingungen des Club Kirango –Nachmittagsprogramms. Zur Sprache kommen dabei die räumliche Situation, die zur Verfügung stehende Zeit, Erfahrungen mit den TeilnehmerInnen und die Ziele der Veranstaltungen. Im 3. Teil der Arbeit widme ich mich dann konkreten Ideen für medienpädagogische Veranstaltungen. Dabei trage ich nicht nur einzelne Veranstaltungsideen zusammen, sondern gehe auch darauf ein, was bei medienpädagogischen Aktivitäten generell zu beachten ist. Um eigene Erfahrungen zu sammeln, habe ich für diese Projektarbeit selbst 3 medienpädagogische Veranstaltungen durchgeführt, die ich im 3. Kapitel ebenfalls beschreibe. Die Durchführung dieser 3 Angebote war wichtig, um abschätzen zu können, was überhaupt an einem Nachmittag realisierbar ist.

Die Arbeit ist jedoch nicht ein reines Sammelsurium an medienpädagogischen Veranstaltungsideen. Ich habe zwar Ideen gesammelt, wichtig war mir aber auch, die Bedingungen, unter denen der Club Kirango stattfindet, zu beschreiben. Außerdem ist mir die Auseinandersetzung mit dem Begriff Medienkompetenz sehr am Herzen gelegen. Der Begriff wird sehr oft verwendet, aber leider ist kaum die Rede davon, was konkret damit gemeint ist. Daher soll die Begriffsklärung, die ich vorgenommen habe, neben der Formulierung einer

Zieldimension, auch einen theoretischen Beitrag leisten und eine konzeptionelle Fundierung von *Kirango digital* darstellen.

1 Club Kirango – ein Nachmittagsprogramm für Kinder

Auf Kirango, dem Kinderplanten der Hauptbücherei der Büchereien Wien werden jeden Mittwoch Nachmittag Kinderveranstaltungen angeboten. Diese frei zugänglichen Veranstaltungen werden unter dem Namen „Club Kirango“ geführt und bestehen aus unterschiedlichsten Aktivitäten. Es gibt etwa Lesungen, Computerkurse, Bastelworkshops oder Veranstaltungen mit Künstlern, die den Kindern über ihre Arbeit berichten. Diese Angebote werden in die Modulen *Kirango liest*, *Kirango stellt vor*, *Kirango digital* und *Kirango spezial* unterteilt beworben und sind offene, kostenlose Veranstaltungen, die in den meisten Fällen direkt in der Kinderabteilung der Hauptbücherei stattfinden. Im Rahmen von *Kirango digital* finden medienpädagogische Aktivitäten statt.

Ich möchte im folgenden zunächst auf die allgemeinen Rahmenbedingungen von Club Kirango und daran anschließend auf *Kirango digital* eingehen. Ziel ist es, die speziellen Bedingungen, unter denen die Veranstaltungen stattfinden, in den Fokus zu nehmen, um konkrete Aktivitäten entwickeln zu können, die darauf abgestimmt sind.

1.1 Rahmenbedingungen

1.1.1 Teilnehmer

Die Veranstaltungen richten sich an Kinder bis 14 Jahren. Die bisherigen Erfahrungen zeigen, dass durchschnittlich etwa 8-10 Kinder an den Aktivitäten teilnehmen, die sich in den meisten Fällen nicht kennen, außer natürlich Geschwisterkinder oder Freunde, die gemeinsam kommen. Vorteil dieser offenen Gruppen ist, dass es für einzelne Kinder oft leichter ist, Anschluss zu finden. Manchmal melden sich auch Hortgruppen zu den Programmen an, dann ist es für einzelne Kinder etwas schwieriger, Anschluss an die Gruppe zu finden. Natürlich sind diese gruppenspezifischen Faktoren nur dann von Bedeutung, wenn die Kinder gemeinsam aktiv sind. Bei Lesungen oder Veranstaltungen, in denen zum Beispiel Puppenspieler eingeladen sind, über ihre Arbeit zu sprechen, ist es gleichgültig, ob sich die Kinder kennen oder nicht, da sie eher passive Zuseher sind. Bei medienpädagogischen Aktivitäten sind die Kinder aktiver und diese gruppenspezifischen Faktoren kommen weit mehr zum Tragen.

Die Veranstaltung werden immer für eine bestimmte Altersgruppe geplant und dementsprechend auch angekündigt. Dennoch passiert es sehr oft, dass Kinder mit unterschiedlichem Alter kommen und teilnehmen wollen. Oftmals fragen auch Eltern bei der Anmeldung, ob auch die jüngeren Geschwister mitmachen dürfen. Auch wenn man in diesen Fällen darauf hinweisen kann, dass das Programm für eine andere Altersgruppe gedacht ist, sollte man darauf vorbereitet sein auch jüngere Kinder mit einbeziehen zu können.

Ein Problem ist, die ungewisse Teilnehmerzahl. Wir bitten zwar um Anmeldung für die Veranstaltungen, doch viele kommen unangemeldet oder erscheinen trotz Anmeldung nicht.

1.1.2 Zeit

Die Club Kirango - Veranstaltungen werden jeden Mittwoch um 15.00 Uhr angeboten. Die Veranstaltungen finden damit während der normalen Öffnungszeiten statt, sodass auch Kinder, die gerade im Haus sind, teilnehmen können. Es stehen etwa 1-2 Stunden für das Programm zur Verfügung, was für medienpädagogische Angebote durchaus problematisch ist, da diese Aktivitäten oft sehr zeitaufwändig sind.

1.1.3 Ziele

Die Büchereien Wien verstehen sich als „Informations-, Bildungs- und Kultureinrichtung der Stadt Wien“¹ und wollen mit ihren Angeboten zu „Unterhaltung und kreativer Freizeitgestaltung“² beitragen. Das Veranstaltungsprogramm für Kinder soll dieser Aufgabe und diesem Ziel Rechnung tragen und Kindern Zugang zu einem umfang- und abwechslungsreichen Freizeitangebot bieten. Es soll darüber hinaus dazu beitragen, die Bücherei als Kultureinrichtung zu positionieren.

Ein weiteres Ziel der Büchereien Wien ist die Vermittlung von Medienkompetenz³. Diese Aufgabe soll natürlich auch im alltäglichen Betrieb geleistet werden, doch lässt sich im Alltag vieles einfach nicht umsetzen. Veranstaltungen bieten weit mehr Spielraum und können gezielt einzelne Aspekte von Medienkompetenz fördern.

Neben diesen Zielen ist meiner Ansicht nach nicht zu vergessen, dass Kinder einfach gerne in die Bücherei kommen sollen und sie als Ort erfahren, an dem sie willkommen sind, Spaß haben und sich wohlfühlen können. Auch das soll ein vielseitiges Veranstaltungsprogramm erzielen.

1.1.4 Planung, Organisation, Werbung

Die Veranstaltungen müssen meist schon relativ weit im Vorhinein geplant werden, um sie rechtzeitig koordinieren und ankündigen zu können. Etwa 1x in 2 Monaten wird vom Kirango-Team selbst eine Veranstaltung betreut, ansonsten werden sie von externen Personen durchgeführt. Soll das Programm in der „Familientage“-Broschüre erscheinen, muss es 2 –3

Monate im Voraus feststehen. Diese Broschüre listet Veranstaltungen in Wien für Kinder auf und hat eine relativ große Reichweite in Wien. Das bringt natürlich einen schönen Werbeeffekt und wir erreichen dadurch vielleicht auch Kinder und deren Eltern, die die Bücherei noch nicht kennen.

Neben dieser Familientage-Broschüre wird das Programm auch im Veranstaltungsfolder der Büchereien Wien, auf der Homepage und in der Bücherei selbst angekündigt. Zu diesem Zweck gibt es ein Informationsblatt für das gesamte Monatsprogramm und jeweils eine gesonderte Ankündigung der aktuellen Veranstaltung. Das Monatsprogramm wird außerdem an interessierte Kinder, Eltern und ErzieherInnen verschickt. Die Veranstaltungen werden in diesen Ankündigungen mit einem kurzen Text beschrieben. Ich denke, dass diese Kurzbeschreibungen sehr wichtig sind, da sie vermitteln müssen, was die Kinder erwartet. Kinder, Eltern und ErzieherInnen sollen sich gleichermaßen angesprochen fühlen.

Inhaltlich versuchen wir, den Club Kirango möglichst breit zu fächern, damit unterschiedliche Interessen und Vorlieben gleichermaßen berücksichtigt werden. Der Schwerpunkt liegt aber dennoch bei Themen, die der Bücherei inhaltlich nahe stehen, also all jenes, das zu Buch, Medien, Geschichten oder dergleichen passt.

Jede Veranstaltung wird auch dokumentiert. Fotos und eine kurze Beschreibung des Ablaufes werden unter www.kirango.at in das Veranstaltungsarchiv gestellt.

1.1.5 Raum

Grundsätzlich sollte das Club Kirango - Programm direkt in der Kinderabteilung der Hauptbücherei stattfinden. Das hat den Vorteil, dass auch Kinder auf die Veranstaltungen aufmerksam werden, die gerade zufällig in der Bücherei sind. Zu diesem Zweck benutzen wir gerne den Leskosmos, einen Bereich der Kinderabteilung, der optisch etwas abgetrennt ist. Für Veranstaltungen, bei denen man Computer benötigt, stehen einerseits die 8 PCs in der Kinderabteilung zur Verfügung, andererseits hat sich auch schon die Computerwerkstatt im College 6 sehr bewährt. Für größere Veranstaltungen gibt es natürlich den Veranstaltungsraum der Hauptbücherei, der bis zu 120 Personen fasst und zur Zeit gibt es im unteren Bibliotheksgeschoß einen bislang noch ungenutzten Raum: das sogenannte Baubüro, das seinen Namen noch aus der Bauphase trägt. Im folgenden beschreibe ich diese zur Verfügung stehenden Räumlichkeiten und gehe auf deren Vor- und Nachteile für die Nutzung bei medienpädagogischen Veranstaltungen ein.

Lesekosmos

Im Grunde ist für die Veranstaltungen der Lesekosmos sehr gut geeignet. Der Lesekosmos ist ein etwas abgetrennter Erker auf Kirango, dem Kinderplaneten der Hauptbücherei, in dem 2 Stufenpodeste stehen, die als Sitzmöglichkeiten dienen. Der Erker ist etwa 23m² groß und wird üblicherweise als Rückzugszone zum Lesen genutzt. Während des normalen Betriebes befinden sich dort 3 Bilderbuchkisten, die man aber bei Veranstaltungen problemlos hinausschieben kann. Darüber hinaus gibt es als Sitzmöglichkeit die „Fatboys“, orange Sitzpöster, die man bei Bedarf ebenso ganz einfach wegräumen kann. Auf diese Weise hat man für Veranstaltungen einen Raum zur Verfügung, der bis auf die beiden Sitzpodeste leer ist und Platz für bis zu 30 Kinder bietet. Diese 30 Kinder können allerdings nur als Zuseher teilnehmen, sollen die Kinder selbst aktiv sein können, muss man die Teilnehmerzahl je nach Aktivitäten reduzieren. Will man etwa mit Kindern kleine Basteleien anfertigen, sollten nicht mehr als 15-20 Kinder teilnehmen. Bei Spielen mit größerem Aktionsradius entsprechend weniger.

Der Lesekosmos ist optisch gut abgetrennt, sodass er klar als eigener Raum erkannt wird. Er verfügt über eine Art Eingang, da man ihn über eine Brücke betritt, von der man in das untere Bibliotheksgeschoß hinunter sieht. Der Raum ist nicht durch eine Wand vom Rest der Bücherei abgetrennt, sondern nur durch Holzbalken. Das schafft eine angenehme Atmosphäre, da alles sehr offen und überschaubar wirkt. Zudem hat es den Vorteil, dass Besucher eine Veranstaltung schnell als solche erkennen und dadurch eventuell zur Teilnahme motiviert werden. Der Nachteil ist, dass es oft außerhalb des Erkers laut ist und teilnehmende Kinder abgelenkt werden können. Umgekehrt stört auch oft die Lautstärke der Veranstaltung den normalen Büchereibetrieb. Vor allem Kollegen, die im unteren Bibliotheksgeschoß arbeiten, und Besucher, die sich dorthin zurückziehen wollen, klagen des öfteren über die Lautstärke.

Um während der Veranstaltung ungestört zu sein, ist es günstig, Absperrbänder vor den Eingang zu stellen. Es ist immer wieder vorgekommen, dass Kinder während eines Programms in den Erker gekommen sind, um ein Buch zu lesen. Das kann den Ablauf der Veranstaltung jedoch sehr stören.

Im Erker selbst gibt es 2 große Fenster, die vom Boden bis zur Decke reichen. Dadurch ist es sehr hell, was für viele Aktivitäten sehr angenehm ist. Dennoch wäre es sehr hilfreich, wenn man den Raum abdunkeln könnte. Auch das Licht lässt sich nicht extra für diesen Bereich abdrehen. Geplant ist ein Vorhang, der sowohl ein akustischer Schutz als auch ein Licht- bzw. Sichtschutz von bzw. nach außen sein sollte.

Seit einiger Zeit gibt es eine eigene Tafel an der Außenseite des Erkers, die sehr praktisch ist, um die Veranstaltungen anzukündigen.

PC-Plätze auf Kirango

Auf Kirango gibt es 8 Computer, die Kindern bis 14 zur Verfügung stehen. Diese PCs stehen entlang des Stiegenaufganges und können natürlich jederzeit auch für Veranstaltungen genutzt werden. Der Vorteil daran ist, dass die Veranstaltung wiederum direkt in der Kinderabteilung stattfindet und Kinder leichter darauf aufmerksam werden. In regelmäßigen Abständen werden im Rahmen von Club Kirango Computerkurse für Kinder angeboten. Dabei hat sich jedoch gezeigt, dass die PCs auf Kirango für Kurse sehr ungünstig angeordnet sind. Die Computer stehen direkt in einem Durchgangsbereich, wodurch es sehr unruhig und zum Teil auch laut ist. Das bedeutet, die PCs können für Veranstaltungen nur dann genutzt werden, wenn nicht mehr als 2-3 Computer benötigt werden. Computerkurse finden daher auch für Kinder im College 6 statt, der Abteilung für Naturwissenschaften, Technik und Wirtschaft, in der es eine eigene Computerwerkstatt (siehe nächsten Absatz) gibt.

Die Ausstattung der PCs auf Kirango lässt keine mannigfaltigen Aktivitäten zu. Zur Verfügung stehen Microsoft Word, Excel, Powerpoint, Frontpage und Access sowie ein Zugang zum Internet. Außerdem gibt es einen schwarz/weiß - Drucker. Leider ist weder ein Farbdrucker noch ein Zeichenprogramm auf den PCs installiert.

Computerwerkstatt

Die Computerwerkstatt in College 6 befindet sich in einem Erker, der vergleichbar mit dem Lesekosmos ist. Er ist ebenso optisch abgetrennt und verfügt über 8 Computer mit verschiedenen Programmen (Adobe Photoshop, Macromedia Dreamweaver, Adobe PageMaker, Adobe Premiere, Cubase SX/SL) und CD-Roms (ECDL 4 Plus - Europäischer Computerführerschein, EBDL – Europäischer Wirtschaftsführerschein, Goldfinger 6). Zudem gibt es einen eigenen Scanner und die Möglichkeit, Daten auf CD-Rom zu brennen. Für PC-Kurse ist dieser Raum grundsätzlich gut geeignet, da die PCs in einem „U“ angeordnet sind und der oder die KursleiterIn sehr zentral im Raum stehen kann. Leider besteht auch hier ein ähnliches Problem wie im Lesekosmos, da der Raum nur optisch abgetrennt ist und nach außen und unten hin sehr offen ist. Dazu kommt, dass sich im unteren Geschoß College 3, die ruhigste Abteilung der Bücherei befindet, und dort jedes Geräusch als sehr störend empfunden wird. Besonders bei Veranstaltungen mit Kindern kann das natürlich sehr problematisch sein.

Veranstaltungssaal

Der Veranstaltungssaal der Hauptbücherei befindet sich gleich neben der Kinderabteilung. Dazwischen liegt nur die Internetgalerie. Der Saal fasst zirka 120 Personen und besitzt eine kleine, mobile Bühne. Er eignet sich gut für größere Veranstaltungen, etwa Lesungen, zu denen

mehr als 30 Kinder angemeldet sind. Für kleinere Gruppen ist der Saal weniger geeignet, da er dafür zu groß und unpersönlich wirkt. Gerade für medienpädagogische Aktivitäten scheint der Veranstaltungssaal aber sehr praktisch zu sein, da einiges an technischen Equipment zur Verfügung steht und man dort sehr ungestört arbeiten kann. Wenn der Raum zu groß und unpersönlich wirkt, könnte vielleicht eine Art Paravent Abhilfe schaffen, mit dem man den Raum abteilt. Matten oder die Sitzpölster, die man auf den Boden legt, könnten für eine gemütliche Atmosphäre sorgen. Auf diese Weise kann der Veranstaltungssaal für bestimmte Club Kirango -Programme sicherlich gut genutzt werden. Zu bedenken ist dabei nur der Vorbereitungsaufwand, da die Sessel extra aus dem Veranstaltungssaal geräumt werden und Matten aufgelegt werden müssen. Ein Paravent steht nicht zu Verfügung und müsste extra angekauft werden.

Baubüro

Zu guter Letzt möchte ich noch auf das sogenannte Baubüro eingehen. Dieser Raum befindet sich im 2. Obergeschoß der Bücherei und ist etwa 15 - 20m² groß. Der Vorteil des Baubüros ist, dass es ein eigener, nicht zu großer Raum ist, mit einer Tür verschließbar und damit sowohl optisch als auch akustisch abgetrennt vom Rest der Bücherei ist. Der Nachteil ist, dass das Baubüro im unteren Stockwerk - ziemlich weit entfernt von der Kinderabteilung - ist und auch nicht sehr ansprechend wirkt, da er bis auf ein paar Tische leer ist. Zudem ist seine weitere Nutzung offen, daher ist unklar, wofür der Raum in Zukunft genutzt werden wird und inwieweit er dann überhaupt für Kinderveranstaltungen zur Verfügung stehen kann. Zur Zeit allerdings ist er nahezu ungenutzt und daher als Alternative zu den bisher genannten Räumlichkeiten denkbar.

1.2 Kirango digital

Der Schwerpunkt Kirango digital umfasst alle medienpädagogische Veranstaltungen im Rahmen des Club Kirango. Damit sind Aktivitäten gemeint, die in irgendeiner Art und Weise mit Medien zu tun haben und bei denen Kinder und Jugendliche Medienkompetenz erwerben können. Viele Institutionen, wie Jugendzentren, Schulen oder Kindermuseen bieten medienpädagogische Projekte an und folgen dabei meist einem handlungsorientierten Ansatz, bei denen Medienprodukte selbst hergestellt werden. Das kann beispielsweise ein Video oder ein Hörspiel sein, aber auch eine Zeitung oder ein Buch. Wichtig ist dabei, dass das eigene Tun der Kinder und Jugendlichen im Mittelpunkt der Aktivitäten steht. Sie lernen dabei, wie die Medien funktionieren, welche Strukturen und Stilmittel dahinter stehen und welche Fertigkeiten für eine umfangreiche Nutzung vonnöten sind.

Bisher haben im Rahmen von Kirango digital die PC-Kurse für Kinder stattgefunden. Eine externe Kursleiterin hat verschiedene Kurse für Kinder angeboten, die sehr gut angenommen wurden. Stattgefunden hat bereits mehrmals eine Anleitung für Word und Powerpoint, eine Einführung in das Internet mit Tipps und Tricks wie man Informationen findet, sowie eine Erklärung der Hardware und einzelnen Bestandteile eines Computers.

Neben diesen computerbezogenen Veranstaltungen hat eine Kollegin die sogenannten *Videopossen* mit Kindern durchgeführt, eine medienpädagogische Aktivität, bei der Kinder kurze Geschichten auf Video aufnehmen. Da dies relativ einfach umsetzbar ist, werde ich sie bei den konkreten Veranstaltungsideen in Kapitel 3.2.2 genauer beschreiben. Hier sei nur angemerkt, dass dies neben den Computerkursen das bislang einzige medienpädagogische Angebot in der – wohl gemerkt kurzen - Geschichte des Club Kirango war.

1.3 Zusammenfassung

Einige der im Kapitel 1.1 genannten Rahmenbedingungen des Club Kirango sind besonders problematisch, wenn es um die Durchführung medienpädagogische Angebote geht. Das betrifft vor allem die räumlichen Voraussetzungen, die kurze Zeit, die für die Veranstaltungen zur Verfügung steht sowie die ungewisse Teilnehmerzahl und offene Gruppe.

Besonders unangenehm ist die ungewisse Teilnehmerzahl. Die Anmelde Listen sind meist nur ein Richtwert. Schwierig ist es auch, wenn sich niemand anmeldet und man auf Kinder, die gerade in der Bücherei sind, „angewiesen“ ist, um die Veranstaltung überhaupt durchführen zu können (was man nach einer sorgfältigen Vorbereitung im Normalfall ja auch möchte). Grundsätzlich sollte bei medienpädagogischen Projekten die Teilnehmerzahl eher gering bleiben, um auf die einzelnen Kinder ausreichend eingehen zu können. Zudem sollte jedes Kind die Möglichkeit haben, sich in das Projekt einbringen zu können. Je kleiner die Gruppe ist, desto leichter ist dies natürlich. Schwierig ist bei medienpädagogischen Angeboten auch die Teilnahme unterschiedlicher Altersgruppen. Auch wenn in der Ankündigung die Eignung der Veranstaltung für eine entsprechende Altersgruppe vermerkt ist, muss man immer damit rechnen, dass auch jüngere Geschwister teilnehmen. Wenn sich niemand anmeldet und man Kinder, die gerade in der Bücherei sind, für die Veranstaltung motivieren möchte, ist es auch sehr hilfreich, wenn man bezüglich des Alters flexibel ist. Für die Planung bedeutet das, ein Programm vorzubereiten, dass auf diese Faktoren leicht abgestimmt werden kann.

Was die Teilnehmer betrifft, gibt es noch eine weitere Voraussetzung, die zu bedenken ist. Der Club Kirango ist als frei zugängliche Nachmittagsveranstaltung konzipiert, was bedeutet, dass

sich die teilnehmenden Kinder oft nicht kennen. Darauf Rücksicht nehmen heißt, den Kindern die Möglichkeit geben, sich kennenzulernen und an die Gruppe zu gewöhnen.

Wichtig ist zudem der Raum, in dem die Veranstaltungen stattfinden sollen. Wie zuvor beschrieben, gibt es in der Hauptbücherei mehrere Möglichkeiten. Es stehen der Lesekosmos und die 8 PCs zur Verfügung, die Computerwerkstatt, der Veranstaltungssaal und das sogenannte Baubüro. Jeder Raum hat seine Vor- und Nachteile. Für medienpädagogische Veranstaltungen ist es vorteilhaft, wenn man möglichst ungestört ist und ausreichend Platz hat für bis zu 15 Kinder hat. Am meisten Ruhe gibt es im Veranstaltungssaal. Dort haben andere Bibliotheksbesucher keinen Zugang, außerdem bietet er am meisten Platz und es steht einiges an technischen Geräten zur Verfügung. Der Nachteil ist, dass er für 15 Kinder zu groß ist und daher etwas unpersönlich wirkt. Abhilfe könnten eine Art Paravent und ein paar Matten für den Boden schaffen. Wenn sich aber keine Kinder für die Veranstaltung angemeldet haben, ist zu bedenken, dass es weitaus schwieriger ist, Kinder für eine Aktivität im Veranstaltungssaal zu motivieren als im Lesekosmos, da der Saal extra aufgesucht werden muss und Kinder keine Vorstellung davon haben, wo sie hingehen müssen und wie es dort aussieht. Am optimalsten ist meiner Meinung nach der Lesekosmos, da er nicht zu groß ist und direkt in der Kinderabteilung ist. Der geplante Vorhang würde zudem Abhilfe bei zuviel Lärm und Licht schaffen.

Eine besonders einschränkende Rahmenbedingung ist die vorhandene Zeit. 1 bis maximal 2 Stunden sind für medienpädagogische Aktivitäten sehr wenig Zeit. Das bedeutet, dass die Programme sehr einfach und leicht durchführbar sein müssen.

2 Medienkompetenz

Der Begriff der Medienkompetenz wird sehr häufig und in den verschiedensten Zusammenhängen verwendet. Nicht nur viele Bibliotheken betrachten die Vermittlung von Medienkompetenz als wesentliche Aufgabe und Ziel ihrer Arbeit, auch viele andere Bildungseinrichtungen verwenden den Begriff in ihren Konzepten und Leitbildern. Seit einigen Jahren ist er sozusagen in aller Munde und PädagogInnen, MedienwissenschaftlerInnen sowie VertreterInnen von Politik, Medien und Wirtschaft verwenden ihn gleichermaßen und jedeR für seinen/ ihren Zweck. Auf diesem Weg ist der Begriff jedoch zu einem Mode- und Schlagwort geworden, das inhaltlich meist leer geblieben ist. Der Grund dafür ist wahrscheinlich seine etwas unspezifische Bedeutung, wodurch er sehr flexible eingesetzt werden kann. Zudem signalisiert seine pädagogische Herkunft Werte wie Sorge, Engagement und Interesse für den einzelnen.⁴

Der Begriff kann damit sehr leicht und unverbindlich eingesetzt werden und klingt darüber hinaus noch gut. Problematisch wird es dann, wenn man eine genaue Klärung des Begriffes benötigt, um darauf aufbauende, konkrete Arbeitsaufgaben entwickeln zu können.

Um medienpädagogische Veranstaltungen durchführen zu können, die dem Ziel der Vermittlung von Medienkompetenz entsprechen sollen, muss also zunächst geklärt sein, was darunter zu verstehen ist.

2.1 Begriffsklärung

Die Entstehung des Begriffes ist auf Dieter Baacke zurückzuführen, Medienwissenschaftler an der Universität Bielefeld. Anfang der 70er Jahre formulierte Baacke den Begriff der kommunikativen Kompetenz, der davon ausgeht, dass die Aneignung von und das Handeln in der Wirklichkeit an Kommunikation gebunden sind. Kommunikative Kompetenz bezeichnet damit die Fähigkeit zu selbstbestimmter, reflexiv orientierter Kommunikation. Mit deren Hilfe eignen sich Menschen die Wirklichkeit an und haben die Möglichkeit diese gestaltend zu verändern. Kommunikative Kompetenz umfasst damit sowohl face-to-face Kommunikation als auch medial vermittelte Kommunikation. Mit dem Begriff der Medienkompetenz wird der Fokus besonders auf die Kommunikation über technische Mittel gelenkt und in den Mittelpunkt gerückt.⁵

Baacke differenziert Medienkompetenz in 4 Dimensionen. Er beschreibt die Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. Die Fähigkeit zur Medienkritik bedeutet, Medien und ihre Inhalte in analytischer, reflexiver und ethischer Weise betrachten und beurteilen zu können. Mit Medienkunde ist sowohl das Wissen über Medien und Mediensysteme gemeint, als auch instrumentell-qualifikatorische Fertigkeiten. Das bedeutet, dass medienkompetente Menschen über die Hintergründe von Medien ebenso Bescheid wissen wie auch über die Bedienung einzelner Geräte. Mediennutzung heißt, rezeptiv, anwendend mit Medien umgehen zu können und interaktiv, anbietend. Medien und deren Inhalte sollten also einerseits im Sinne von Rezeption genutzt werden, andererseits auch durch aktive Teilnahme und Gestaltung, wie etwa beim Online-Banking oder beim Produzieren von eigenen Medieninhalten, wie zum Beispiel einer Schülerzeitung. Der vierte Bereich, der Mediengestaltung, soll neue Inhalte, neue Phantasien auf technischer wie inhaltlicher Art ermöglichen. Gemeint ist dabei ein innovativer und kreativer Umgang mit Medien.

Im Grunde ist diese Beschreibung von Medienkompetenz die am häufigsten zitierte. Oft ist sie noch ergänzt oder anders formuliert worden. Heinz Moser⁶ beschreibt etwa eine technische, eine

kulturelle, eine soziale und eine reflexive Kompetenz. Der technische Aspekt bezieht sich auf die Handhabung und das Bedienen der verschiedenen Geräte. Kulturelle Kompetenz bedeutet, das Kennen von ästhetischen und gesellschaftlichen Ausdrucksformen der Medien, also z.B. Offenheit für neue Entwicklungen zeigen. Die soziale Komponente weist darauf hin, sich auf neue Beziehungsformen sinnvoll einstellen zu können wie beispielsweise sich in neuen Kommunikationsformen (wie etwa Tele-Working) zurechtfinden und kompetent verhalten zu können. Die kritische Kompetenz führt Moser abschließend als traditionelle Zielsetzung der Medienpädagogik an. Er nennt als Beispiele dafür, Medien und Medienentwicklungen beurteilen sowie das eigene Nutzerverhalten einschätzen zu können.

Mosers Differenzierung ähnelt Baackes Dimensionen sehr und auch in den meisten anderen Auslegungen des Begriffes gibt es eine vage Übereinstimmung darüber, was mit Medienkompetenz gemeint ist. Hans-Dieter Kübler, tätig im Fachbereich Bibliothek und Information an der Fachhochschule Hamburg, beschreibt 2 Bereiche, die allen Begriffsauslegungen zugrunde liegen. Einerseits geht es immer um „alle Lern- und Alltagsbereiche, in denen Medien beteiligt sind und /oder mit Medien umgegangen wird“⁷ und andererseits wird immer „das sich selbst bestimmende, mindestens bewußt handelnde Individuum“⁸ als grundlegend betrachtet. Kübler fasst außerdem 4 Dimensionen zusammen, die sich in allen pädagogischen Konzepten von Medienkompetenz finden.⁹ Das sind 1.) kognitive Fähigkeiten, 2.) analytische und evaluative Fähigkeiten, 3.) sozial reflexive Fähigkeiten und schließlich 4.) handlungsorientierte Fähigkeiten.

Zu den *kognitiven Fähigkeiten* zählen Kenntnisse über Strukturen, Funktionsweisen, Programme, Dramaturgien und Inhalte von Medien. *Analytische und evaluative Fähigkeiten* zu haben bedeutet, Medien und ihre Inhalte auf verschiedenste Kriterien hin einschätzen und beurteilen zu können. Diese Kriterien sind zum Beispiel Seriosität, Machart, Objektivität, etc., also im Grunde Qualitätskennzeichen, die helfen, Medien und ihre Inhalte zu bewerten.

Sozial reflexive Fähigkeiten sind Kompetenzen, mit deren Hilfe man eigene und Gefühle anderer erkennen und respektieren kann, um mit ihnen entsprechend umgehen zu können. Das bedeutet im Zusammenhang mit Medien, dass individuelle Nutzungsweisen, Gewohnheiten, Bedürfnisse und dergleichen beobachtet und bewusst gemacht werden können, um sie reflektieren und gegebenenfalls verändern zu können. Die vierte Dimension umfasst die *handlungsorientierten Fähigkeiten* und meint die technische Handhabung ebenso, wie eine zielgerichtete und aktive, handlungsorientierte Kommunikation mit den zur Verfügung stehenden Medien.

Was bedeuten diese Dimensionen nun für den Büchereialltag? Welches konkrete Wissen steckt dahinter? Gibt es konkrete Ansätze von Bibliotheken, worin ihre Aufgaben bei der Vermittlung von Medienkompetenz bestehen?

Diese Ansätze gibt es. Häufig wird im Zusammenhang von Bibliothek und Medienkompetenz auf den Umgang mit der Informationsflut hingewiesen. Auch der BVÖ weist auf seiner Homepage darauf hin. Demnach vermitteln Öffentliche Bibliotheken „Wissen und Techniken im Umgang mit Online-Angeboten und Internet [und] weisen zielführende Wege zur benötigten Information“. ¹⁰ Und weiter: „MitarbeiterInnen geben Anleitung zum Suchen, Ordnen und Bewerten von Informationen.“ ¹¹

Im Band 6 der Reihe „Mehr mit Medien machen“ vom Deutschen Bibliotheksinstitut¹² wird im Zusammenhang mit Medienkompetenzvermittlung einerseits darauf hingewiesen, Zugang zu und Orientierung in verschiedensten Medientechnologien zu bieten, und andererseits darauf, dass Kinder die Stärken und Schwächen der jeweiligen Medien kennenlernen sollten und wissen, welches Medium für welche Zwecke am geeignetsten ist.

Karin Roesler von den Stadtbibliotheken Stuttgart beschrieb bei ihrem Besuch der Büchereien Wien im Dezember 2005 als oberstes Ziel der Medienkompetenz alle *Medien finden, verstehen, bewerten und für die eigenen Bedürfnisse nutzen zu können*. Medien müssen also gefunden werden, verstanden und bewertet und erst dann können sie für die eigenen Bedürfnisse genutzt werden. Wie findet man jedoch das richtige Medium und was ist notwendig, um sie zu verstehen und zu bewerten?

Wie vorhin schon erwähnt, sind Kenntnisse über die Stärken und Schwächen der jeweiligen Medien notwendig.¹³ Das bedeutet, dass Wissen über Medien und Erfahrung im Umgang damit notwendig sind, um medienkompetent zu sein. Es ist die Rede vom Suchen und Bewerten von Medien und deren Inhalten und um deren Nutzen für die eigenen Bedürfnisse.

Ein medienkompetenter Umgang bedeutet also im Grunde folgendes: zunächst müssen die eigenen Bedürfnisse erkannt werden. Dann müssen diesen Bedürfnissen entsprechend Wünsche und Ziele formuliert werden, um geeignete Medien finden zu können. Durch den Zugang zu verschiedenen Medien und der Kenntnis über deren Vor- und Nachteile, kann das Medium entsprechend seinen Zielen schließlich ausgewählt werden. Dann muss man es nur noch bedienen können, wofür man handlungsorientierte Fähigkeiten benötigt, wie Lesen oder Schreiben. Damit kann man Inhalte und Informationen finden, diese filtern (im Sinne der analytischen und evaluativen Fähigkeiten), um schlussendlich die Inhalte für die eigenen (ganz zu Beginn genannten) Bedürfnisse nutzen zu können.

Nacheinander aufgelistet lassen sich diese Schritte etwas leichter nachvollziehen:

1. Kennen und Bewusstmachen eigener Bedürfnisse
2. Formulieren von Wünschen und Zielen
3. Zugang zu verschiedenen Medien besitzen (Ich kann z.B. zwischen Buch, Video und Internet wählen und weiß, dass Bibliothek den Zugang dazu bietet)
4. Eigenschaften der verschiedene Medien kennen (Vor- und Nachteilen abwägen)
5. Medium entsprechend den Wünschen und Zielen auswählen
6. Medium bedienen (lesen, schreiben, Symbole entschlüsseln, ...)
7. Inhalte/ Informationen finden, verstehen
8. Inhalte/ Informationen filtern = bewerten nach verschiedenen Kriterien (Richtigkeit, Vollständigkeit, Subjektivität/ Objektivität, Angemessenheit, entsprechen sie meinen Bedürfnissen, ...)
9. Nutzen der ausgewählten Medien und deren Inhalte für die eigenen Bedürfnisse

Diese einzelnen Schritte finden sich auch in den 4 vorhin genannten Dimensionen (kognitive Fähigkeiten, analytische und evaluative Fähigkeiten, sozial reflexive Fähigkeiten und handlungsorientierte Fähigkeiten). Ordnet man die Schritte diesen 4 Dimensionen von Medienkompetenz zu, ergeben sich folgende, konkretisierte Handlungsdimensionen von Medienkompetenz:

2.1.1 Handlungsdimensionen von Medienkompetenz

1. kognitive Fähigkeiten

- wissen, welche Medien es gibt
- die Eigenschaften und Unterschiede der verschiedenen Medien kennen (Vor- u. Nachteile, unterschiedliche Dramaturgie und Darstellung der Inhalte, unterschiedliche Wirkungen, Einsetzbarkeit, Verwendbarkeit...)
- Medien finden können
- Inhalte verstehen können

2. analytische und evaluative Fähigkeiten

- Medien und ihre Inhalte bewerten können (nach versch. Kriterien, wie Richtigkeit, Vollständigkeit, Angemessenheit, Machart, Seriosität, ...)
- Medien und ihre Inhalte für die eigenen Bedürfnisse auswählen und filtern können

3. sozial reflexive Fähigkeiten:

- eigenen Bedürfnisse kennen und verbalisieren können

- eigenen Gefühle kennen und verbalisieren können
- eigene Gewohnheiten und Vorlieben kennen und reflektieren können
- Gefühle und Bedürfnisse anderer erkennen und respektieren können

4. handlungsorientierte Fähigkeiten

- Medien bedienen können (lesen, schreiben, Symbole entschlüsseln können, technische Fertigkeiten...)
- Medien (mit-) gestalten können, und partizipieren, also aktiv an der (Medien-)Welt teilhaben (selbst kommunizieren ...)
- Medien für eigene Bedürfnisse nutzen und einsetzen können
- Inhalte aktiv aneignen (Inhalte nicht nur willenlos und passiv nachvollziehen, sondern reflexiv deuten und aneignen)

Dieser ausformulierte Begriff soll mir als Grundlage meiner weiteren Überlegungen dienen. Er stellt einen konkreten Zielwert dar, den ich dem Club Kirango – Veranstaltungsprogramm zugrunde legen kann. Was der Begriff nicht aussagt ist, wie diese Ziele konkret zu vermitteln sind. Auch Baacke hat schon auf seine pädagogische Unspezifität hingewiesen und gemeint, dass seine Dimensionierung des Begriffes nichts über dessen praktische, didaktische oder methodische Umsetzung aussage¹⁴. Aber auch wenn keine konkrete Methode mit dem Begriff verbunden ist, so ist dennoch geklärt, worum es eigentlich geht.

Zudem streicht dieses Verständnis von Medienkompetenz eines hervor, nämlich dass Kinder aktiv an der Vermittlung teilhaben müssen. Das heißt, dass sie nicht als passive Konsumenten betrachtet werden sollten. Sie sollen aktiv teilhaben, indem sie ihren Nutzen hinterfragen, Erlebtes reflektieren und die eigenen Erfahrungen in die Deutung von Medieninhalten einbeziehen. Medienkompetent sein bedeutet daher nicht bloßes Nachvollziehen von Inhalten, sondern, sich selbst aktiv einbringen, am Erlebten teilhaben und Medien auf diesem Weg den eigenen Bedürfnissen entsprechen zu gebrauchen. Kindern Medienkompetenz zu vermitteln heißt daher auch, sie als Persönlichkeiten wahrzunehmen und gezielt als Persönlichkeiten anzusprechen. Nur dann nimmt man sie und ihre Bedürfnisse wahr und nur dann kann man sie in diesen Bedürfnisse unterstützen und sie zum Handeln und Aktivsein anregen.

2.2 Vermittlung von Medienkompetenz in der Bücherei

Für die Praxis in der Bücherei bedeutet dies, dass Kinder in erster Linie ernst genommen werden müssen. Vor bewahrpädagogischen Vorstellungen sollte daher Abstand genommen werden, damit Kinder als selbstverantwortliche und autonome Mediennutzer verstanden werden können.

Wichtig ist, dass sich Kinder sicher- und wohlfühlen. Erst dann können sie sich auf Situationen einlassen und ihren Gefühlen freien Raum geben. Das gilt für die Veranstaltungsarbeit und für die Arbeit im Büchereialltag gleichermaßen. Für die Arbeit bei Veranstaltungen heißt das aber auch, Aktivitäten anzubieten, bei denen die Kinder selbst agieren können.

Was die einzelnen Handlungsdimensionen betrifft, ist meiner Ansicht nach zu bedenken, dass nicht alle gleichermaßen in der Büchereiarbeit berücksichtigt werden können. Um zum Beispiel Medien bedienen zu können, benötigt man unter anderem auch Fähigkeiten wie Lesen und Schreiben. Kindern Lesen und Schreiben beizubringen, ist aber eindeutig Aufgabe der Schule.

Daher setzte ich mich im folgenden damit auseinander, was im normalen Bibliotheksalltag und was im Rahmen von Veranstaltung für die Vermittlung von Medienkompetenz geleistet werden kann. Dies soll jedoch nur als kurzer Überblick und beispielhaft verstanden werden. Es würde hier den Rahmen sprengen, anzuführen, wie die einzelnen Dimensionen von Medienkompetenz im Detail vermittelt werden können. Was außerdem tatsächlich geleistet werden kann ist von verschiedenen Faktoren abhängig, wie etwa vom Wissenstand der BibliothekarInnen oder von den zur Verfügung stehenden zeitlichen und materiellen Ressourcen der Bücherei.

2.2.1 Medienkompetenz im Büchereialltag

Grundsätzlich ist allein das Bestehen der Bücherei als Einrichtung, die einen freien Zugang zu verschiedensten Medien ermöglicht, eine bedeutende Unterstützung für den Erwerb von Medienkompetenz. Wenn Videos, DVDs oder Computer direkt in der Bücherei ausprobiert werden können, gibt man vor allem auch Kindern aus sozial benachteiligten Familien die Chance, ihre Kenntnisse im Umgang mit Medien zu erweitern. Kinder können damit ihre *kognitiven Fähigkeiten* (im Sinne des Medienkompetenzbegriffes) erweitern und Eigenschaften und Unterschiede der verschiedensten Medien kennenlernen. Dabei erfahren sie auch, wie und für welche Zwecke man die Medien einsetzen kann.

Am häufigsten unterstützen BibliothekarInnen Kinder wahrscheinlich im Finden von Medien. Sie bieten dabei Orientierung in der Bücherei und helfen bei der Auswahl. Wer ist nicht schon mit dem Wunsch, ein spannendes Buch entleihen zu wollen, konfrontiert worden? In vielen Fällen ist dieser Wunsch Ausdruck von Orientierungslosigkeit. Das Kind kennt sich in der Bücherei nicht aus, oder es kann Bücher und deren Inhalte nicht oder nicht ausreichend bewerten. Möglicherweise kennt es auch die eigenen Bedürfnisse und Vorlieben zu wenig oder vielleicht reicht die Lesekompetenz einfach nicht aus. Es ist keine leichte Aufgabe, oft sogar eine Herausforderung, Kindern in solchen Fällen zu helfen. Doch gerade solche Situationen eignen sich gut, um die Medienkompetenz von Kindern zu stärken. Kinder brauchen bei der Suche nach geeigneten Medien vor allem Fähigkeiten der *analytischen und evaluativen Dimension* von

Medienkompetenz, die aber meiner Meinung nach sicherlich am schwierigsten zu entwickeln sind. Medien und deren Inhalte zu bewerten ist eine Fähigkeit, die eine gewisse Lebenserfahrung voraussetzt. Kinder, die kaum Lese- bzw. Medienerfahrung besitzen, konnten daher noch kaum Kriterien für das Auswählen von Büchern entwickeln.

Hilfe kann in solchen Situationen aber schon darin bestehen, ein Kind sprachlich zu stärken. Sei es bei der Buchauswahl oder beim Recherchieren im Internet. Viele Kinder benutzen ganz selbstständig Suchmaschinen, um Informationen zu finden, oft scheitern diese Versuche aber an der sprachlichen Ausdruckfähigkeit. Gerade Kinder aus Zuwandererfamilien fällt es schwer, Suchthemen so einzugrenzen, dass das Ergebnis aus einer überblickbaren Anzahl an Treffern besteht und nicht aus einer Million gefundener Internetseiten zum Thema.

Handlungsorientierte Fähigkeiten, wie das Bedienen-Können von Medien und Geräten lassen sich im Büchereialltag noch relativ einfach fördern, natürlich je nach Ausstattung der Bücherei. Kinder lernen sehr schnell, wie man sich an einem Computer anmeldet oder einen Videorekorder bedient. Andere handlungsorientierte Fähigkeiten sind da weitaus schwieriger zu vermitteln. Das aktive Teilnehmen an und Aneignen von Inhalten kann kaum nebenher im Alltag gefördert werden.

Sozial reflexive Fähigkeiten können dann unterstützt werden, wenn man mit Kindern über bestimmte Medien und deren Inhalte spricht. Das lässt sich gut einbauen - so genug Zeit vorhanden ist - wenn Kinder Medien in die Bücherei zurückbringen. Auch wenn ein Kind nach einer Buchempfehlung fragt, lässt sich gut darüber sprechen. Wenn diese Gespräche auch nur von kurzer Dauer sind, sie können meiner Meinung nach dennoch Denkanstöße sein. Ich denke, dass die sozial reflexiven Fähigkeiten im Büchereialltag gut gefördert werden können. Wenn Kinder in der Bücherei ein bestimmtes Medium suchen, dann sind sie gezwungen ihre Bedürfnisse zu formulieren. Nur dann können ihnen die BibliothekarInnen bei der Suche und Auswahl helfen.

2.2.2 Medienkompetenz in der Veranstaltungsarbeit

Bei Veranstaltungen lassen sich einzelne Bereiche von Medienkompetenz sehr gezielt berücksichtigen. Programme können genau darauf zugeschnitten sein, einzelne Fähigkeiten zu fördern. Bei medienpädagogischen Veranstaltungen können Kinder Medienerfahrungen abseits von der alltäglichen Nutzung machen. Ziel ist jedoch auch, Veranstaltungen zu planen, die Kindern Spaß machen. Es melden sich kaum Kinder für ein Programm an, bei dem sie die Eigenschaften von verschiedenen Medien trocken und sachlich erklärt bekommen.

Das bedeutet - auch wenn Medienkompetenz viele verschiedene Aspekte beinhaltet - dass es selbst mit einem sehr abwechslungsreichen Veranstaltungsangebot kaum möglich sein wird, alle

Aspekte von Medienkompetenz abzudecken. Aber ein Programm, das handlungsorientiert ist und Kindern ermöglicht, selbst aktiv zu werden, beinhaltet sehr viel Möglichkeiten und entspricht zumindest einem sehr wichtigen Aspekt des oben erarbeiteten Begriffes von Medienkompetenz: Kinder werden dazu angeregt, Medien nicht als passive Konsumenten zu nutzen, sondern können erkennen, dass sie Medien als Werkzeuge und als Kommunikationsmittel bewusst und gezielt einsetzen können.

Sicherlich ist auch bedenken, dass gerade bei handlungsorientierten Aktivitäten nicht immer alles vorherseh- und planbar ist. Kinder sind Menschen, die wie Erwachsene oft anders reagieren, als man vielleicht erwartet und erhofft hat. Es wird also immer an den Kindern selbst liegen, was sie sich aus den Angeboten herausholen und mitnehmen. Auch die jeweiligen Rahmenbedingungen, wie das zur Verfügung stehende Material, persönliche Voraussetzungen oder räumliche und zeitliche Vorgaben beschränken natürlich die Möglichkeiten.

Handlungsorientierte Fähigkeiten, wie das Bedienen von Geräten und kognitive Fähigkeiten, wie das Kennenlernen von Eigenschaften bestimmter Medien, sind jedenfalls Aspekte von Medienkompetenz, die im Rahmen von medienpädagogischen Aktivitäten gut und leicht förderbar sind. Die sozial reflexiven Fähigkeiten sind hingegen schwerer zu berücksichtigen, da dieser Bereich von Medienkompetenz sehr ins Persönliche hineingeht und vor allem die persönliche, alltägliche Nutzung von Medien betrifft.

3 Kirango digital – Veranstaltungen

3.1 Allgemeines zur Durchführung von medienpädagogischen Veranstaltungen

Häufig geht es bei medienpädagogischen Veranstaltungen darum, etwas zu produzieren, beispielsweise einen Film zu drehen oder eine Zeitung herzustellen. Diese Projekte können ausgesprochen produktiv sein und kreatives Potential zu Tage fördern, aber leider kann dabei auch mal etwas schief gehen. In einer Fortbildung über medienpädagogische Projekte mit Jugendlichen im Wiener Medienzentrum wurde daher auf einige Punkte hingewiesen, die ich im folgenden wiedergeben möchte¹⁵.

Das ergebnisorientierte Arbeiten bei medienpädagogischen Projekten ist für Kinder und Jugendliche sehr motivierend, kann aber leicht dazu führen, dass die Erwartungen zu hoch gesteckt werden. Um Frustrationen zu vermeiden, sollte man daher allen Beteiligten gleich zu Beginn des Projektes eine realistische Erwartungshaltung bezüglich des Aufwandes und des Ergebnisses vermitteln. Ziel soll nicht primär eine perfekte Medienproduktion sein, sondern die Orientierung an den Ideen, Bedürfnissen und Kommunikationswünschen der Beteiligten. Das

heißt, dass die Teilnehmer selbst das Thema und den Inhalt der Produktion bestimmen sollen. Auf diese Weise finden die Kinder sich und ihre Ideen im Projekt wieder. Sie sollen gestärkt und mit einem größeren Vertrauen in ihre eigene Fähigkeiten aus dem Projekt hinausgehen können. Das ist dann möglich, wenn sie die einzelnen Schritte des Projektes nachvollziehen und ihre Ideen einbringen konnten. Also gerade jüngeren Kindern sollte man immer wieder die einzelnen Schritte bewußt machen.

Im Anschluss an eine Produktion sollte mit den Kindern außerdem eine Reflexion stattfinden, damit aus der gemachten Erfahrung und damit einem impliziten Wissen über Mediengestaltung und Medienwirkung ein explizites Wissen wird. Man läuft leicht Gefahr, dass diese Reflexion aus Zeitmangel oder aus Enthusiasmus über das gelungene Projekt ausbleibt. Oft sind alle Beteiligten zwar gestärkt und stolz auf das Ergebnis, aber nach der intensiven Arbeit auch schon müde. Es ist daher zwar sicherlich mühsam, nochmals alle Beteiligten zu einer abschließenden Reflexion zusammen zu bitten, aber dennoch notwendig.

Diese allgemeinen Überlegungen sind natürlich immer auch davon abhängig mit welcher Altersgruppe die Aktivitäten durchgeführt werden. Daher widme ich mich im folgenden Kapitel den verschiedenen Alterstufen, um einen kurzen Einblick zu haben, welche Medienprojekte mit welcher Altersgruppe möglich sind.¹⁶

3.1.1 Medienarbeit mit verschiedenen Altersgruppen

Für die aktive Medienarbeit sind Kinder unter 5 Jahren zum Großteil noch zu jung, da die Aufmerksamkeitsspannen zu kurz sind, um Medienproduktionen in Angriff nehmen zu können. Doch einige kleinere Aktivitäten, wie Fotoprojekte oder das Aufnehmen von kurzen Audiosequenzen lassen sich auch mit Kindern unter 5 Jahren schon durchführen. Zudem haben Kinder in diesem Alter großen Spaß daran, sich durch Medien mitzuteilen und sich selbst durch Medien wahrzunehmen. Sie sehen sich gerne auf Fotos oder sind sehr fasziniert davon, sich selbst zu hören. Das bedeutet Projekte, wie kleine Hörsequenzen aufzunehmen oder Fotos am Computer mit einfachen Mitteln zu verändern, lassen sich auch mit Kindergartenkindern realisieren.

Ab dem Vorschulalter kann man mit Kindern bereits selbst erdachte, kurze Geschichten verarbeiten. Grundsätzlich kann dabei mit allen Medien gearbeitet werden, sofern die Kinder nicht überfordert werden. Es fällt ihnen noch schwer, zum Beispiel vor einer Videokamera in eine Rolle zu schlüpfen. Möglich ist auch, einfache Hörspiele ohne Nachbearbeitung zu erstellen. Ebenso können Fotos selbst gemacht und am Computer bearbeitet werden.

Fest steht, dass Kindergartenkinder und Kinder im Vorschulalter auf jeden Fall Unterstützung durch Erwachsene bei der Bedienung der Geräte und der Umsetzung von Inhalten benötigen.

Kinder ab ca. 6 Jahren sind dagegen schon in der Lage, unter Anleitung technische Geräte, wie Foto- oder Videokamera oder eine Audio-Aufnahmegerät selbst bedienen zu können. Mit Kindern im Volksschulalter kann man daher bereits Filme drehen oder Hörspiele aufnehmen und diese mit einfachen Schnittprogrammen bearbeiten. Auch die Möglichkeiten mit dem Computer erweitern sich, da die Kinder lesen und schreiben können. Dennoch müssen die Kinder während der Projekte noch durchgehend betreut und angeleitet werden.

Mit Kindern ab etwa 10 Jahren stehen im Grunde nahezu alle Möglichkeiten von medienpädagogischen Projekten offen. Sie benötigen zwar noch Betreuung und Begleitung bei den Medienprojekten, sind aber sowohl in der Bedienung der Geräte als auch bei der Umsetzung von Inhalten und Geschichten schon sehr selbständig. Sie sind meist offen für verschiedenste Themen und Herangehensweisen, sodass sich mit verschiedenste Projekte realisieren lassen. Neben dem Produzieren von Filmen, Hörspielen oder Radiobeiträgen, lässt sich auch am Computer sehr Vielfältiges machen, wie zum Beispiel das Erstellen einer Website.

3.2 Veranstaltungen

Im folgenden gibt es zunächst einen Erfahrungsbericht über 3 von mir durchgeführte *Kirango digital* - Veranstaltungen. Im Anschluss daran liste ich dann weitere Ideen für medienpädagogische Aktivitäten auf, die noch darauf warten, ausprobiert zu werden und die ein Sammelsurium darstellen sollen, aus dem man bei Bedarf schöpfen kann.

3.2.1 Erfahrungen aus bereits durchgeführten Veranstaltungen

Ich habe für diese Projektarbeit 3 medienpädagogische Veranstaltungen selbst durchgeführt, um Erfahrungswerte zu sammeln. Um möglichst Verschiedenes auszuprobieren, habe ich 3 unterschiedliche Medien für die Projekte gewählt, nämlich Foto („Fotostory“), Video („Klappe, Action, die Nächste“) und Audio („Ich bin ganz Ohr“).

Fotostory

für ab 8 Jahren

Ziel: Kinder lernen Eigenschaften des Mediums Foto kennen; bekommen einen Einblick in die Darstellungs- und Produktionsweisen eines Fotoromans; lernen die Bedienung von Fotoapparat und Powerpoint kennen

Material: digitale Fotokamera, einige Requisiten zum Verkleiden, PC mit Powerpoint, (Farb-) Drucker, ev. Fotoroman (aus Bravo –Heft oder dergl.) als Anschauungsmaterial, Chipkarten-Lesegerät für den PC, Stifte, Papier

stichwortartiger Ablauf: Vorstellungsrunde, Kindern erklären, was sie erwartet;

Geschichte erfinden, in einzelne Szenen teilen, Rollen verteilen, Handlungsorte überlegen, Kamera erklären (wenn Kinder selbst fotografieren), Szenen fotografieren, Fotos am PC abspeichern und in Powerpoint bearbeiten; am Ende ausdrucken und jedem Kind mitgeben

Anmerkungen: Powerpoint eignet sich sehr gut dafür, da man Bilder einfach anordnen und verschieben sowie Sprechblasen einfügen kann. Zudem ist es wesentlich einfacher in der Bedienung als Grafikprogramme.

Bewährt haben sich die Requisiten zum Verkleiden. Abgesehen davon, dass die Geschichte auf den Fotos leichter nachvollziehbar ist, hatten die Kinder großen Spaß beim Verkleiden und konnten sich leichter in ihre Rollen einfühlen.

Was die Dauer betrifft, hat die Veranstaltung 2 ½ Stunden gedauert, d.h. für den Club Kirango etwas zu lang. Auch die Kinder waren nach 2 Stunden schon sehr unaufmerksam und die Bearbeitung am Computer hat schließlich ein 12Jähriger nahezu alleine gemacht. Es ist allerdings schwierig, bei dieser Veranstaltung Zeit einzusparen. Möglicherweise entwickelt eine andere Gruppe schneller die Geschichte, doch diese Prozesse brauchen ihre Zeit und zu bedenken ist, dass alle Kinder die Möglichkeit haben sollten, sich einzubringen.

Ausgesprochen angenehm war die Mithilfe einer Praktikantin.

Klappe – Action – die Nächste

Material: Videokamera, Stativ, Bildschirm, Verbindungskabel von Kamera zum Bildschirm, CD-Player, CDs, Requisiten zum Verkleiden, Kärtchen mit Fragen, Sessel, Papier und Stifte, VHS-Kassette, Verteilerstecker

stichwortartiger Ablauf: Vorstellungsrunde, Kindern erklären, was sie erwartet;

Kamera ist fix aufgebaut, neutraler Hintergrund (z.B. Wand) mit Sessel davor; ein Kind setzt sich auf den Sessel, Kamera wird eingeschalten, filmt kurz, wird ausgeschalten – eingeschalten – filmt den leeren Sessel – ausgeschalten – nächstes Kind, usw...

Kinder setzen dabei sich der Reihe nach auf den Sessel und beantworten eine vorher ausgemachte Frage (Wie heißt du? Woher kommst du?, ...); die einzelnen Einstellungen sollten aber nur sehr kurz sein, sodass ein rascher Wechsel der einzelnen Kinder erfolgt;

Man kann vorher ein Kärtchen mit der Frage, die die Kinder beantworten in die Kamera halten und abfilmen; als Variante können die Kinder schnell hintereinander gefilmt werden (ohne leeren Sessel dazwischen). Dabei können die Kinder Grimassen schneiden oder einen kurzen Satz sagen (jedes Kind spricht hintereinander ein Wort des Satzes vor der Kamera, zum Beispiel „Ich - bin - eine - Hexe - und - habe - viele - Gesichter“);

Kurzbericht: Leider waren bei dieser Veranstaltung nur 3 Kinder anwesend, etwas zu wenig, um diese Effekte gut durchführen zu können. Die Kinder hatten aber die Gelegenheit, eine Kamera kennenzulernen und einmal vor der Kamera zu agieren. Ich hatte außerdem den Eindruck, dass es für sie sehr interessant war, sich selbst auf dem Bildschirm zu sehen.

Bewährt haben sich auch hier die Requisiten zum Verkleiden. Ich hatte das Gefühl, den Kindern fällt es leichter, vor der Kamera zu stehen, wenn sie verkleidet sind. Ein Mädchen aus Indien hat sich in seiner Aussprache etwas schwer getan, was eher unangenehm für das Mädchen war. Es wäre günstig gewesen, wenn ich mir überlegt hätte, wie Kinder, die nicht gut deutsch sprechen, auch vor der Kamera agieren können (ev. indem Gesten oder Mimiken vorführen).

Die Veranstaltung hat im Lesekosmos stattgefunden an einem sehr ruhigen Tag in der Bücherei. Wir konnten daher sehr ungestört „arbeiten“. Die Veranstaltung hat etwas mehr als eine Stunde gedauert, ist also zeitlich sehr gut für den Club Kirango geeignet.

Ich bin ganz Ohr

Material: Audio-Aufnahmegerät (vom Medienzentrum der Stadt Wien), CD-Player, CDs (Geräusch-CDs, Musik-CDs und 2 Hörspiele zum kurzen exemplarischen Anhören) , Kassetten, Geräusch-Instrumente, Verlängerungskabel, Verteilerstecker

stichwortartiger Ablauf: Vorstellungsrunde, Kindern erklären, was sie erwartet;

Kinder kurz 2 Hörspiele vorspielen, damit sie wissen, worum es geht, anschließend die Unterschiede der beiden besprechen (ein Erzähler oder mehrere Sprecher, Hintergrundgeräusche, ...); selbst Geräusche ausprobieren (mit eigener Stimme und den Instrumenten) und Geräusche-Raten von einer Geräusch-CD; anschl. Geschichte erfinden (ich habe zu diesem Zweck von einer Geräusch-CD das Geräusch von Schritten im trockenen Laub als Einstieg in die Geschichte vorgespielt); dann Geschichte in Szenen unterteilen, nachspielen, mit Geräuschen versehen und aufnehmen; zum Ausklang: Ergebnis gemeinsam anhören.

Kurzbericht: Anfangs waren 8 Kinder anwesend (4 Kinder zw. 3 und 6 Jahren, 4 ca. 10-12 Jährige), die sehr aufmerksam waren und aktiv mitgemacht haben. Leider mussten die älteren

Kinder bald gehen („Ich habe einen Computerplatz reserviert“, „Mein Vater hat angerufen - ich muss heim“...), dadurch blieben nur noch die 4 jüngeren Kinder übrig, für die das Programm etwas zu lang war. Geschichte war relativ schnell gefunden (Löwe hat Hunger, sieht Hasen, läuft ihm nach. Hase läuft davon, gräbt sich ein Loch in die Sandkiste und hüpfte mit einem Purzelbaum hinein. Der Löwe hingegen fällt mit einem lauten Platsch in den Bach); ein 6-Jähriger hat den Großteil des Textes gesprochen, was aber nicht leicht war, da seine Konzentration bald nachließ. Ergebnis ist sehr kurz mit wenig Hintergrundgeräuschen, aber ich hatte den Eindruck, dass die Kinder dennoch ein Erlebnis hatten. Besonders der 6-Jährige war sehr stolz, als er ein paar Tage später die überspielte Kassette bekommen hat.

Die Probleme bestanden im Grunde darin, dass die Kinder zu jung für dieses Programm waren und da anfangs Ältere dabei waren, habe ich das Programm auch nicht abgeändert. Besonders interessant waren die Instrumente, da die Kinder sie nicht kannten. Gut angekommen sind die Hörbeispiele und das Geräusche-Raten von der Geräusche-CD.

Die Veranstaltung fand im Lesekosmos statt. Das war etwas problematisch, da es für die Aufnahme manchmal etwas zu laut war (vor allem unsere Sitzpöster, die „Fatboys“ waren sehr störend, da sie sehr knirschen!). Wäre es in der Bücherei etwas unruhiger gewesen, hätte das sehr gestört. Ich habe aber schon eingeplant gehabt, in das Baubüro zu gehen, für den Fall, dass in der Bücherei viel los gewesen wäre (der Veranstaltungssaal war an diesem Tag belegt).

Die Veranstaltung hat nicht ganz 2 Stunden gedauert. Für die jungen Kinder war das schon etwas zu lang. Sehr angenehm war die Mithilfe einer Mutter.

Resümee aus den 3 Veranstaltungen

Ich habe alle 3 Veranstaltungen im Lesekosmos durchgeführt. Unangenehm empfand ich dabei, dass ich nie das Gefühl hatte, völlig ungestört mit den Kindern arbeiten zu können. Es gab immer wieder Ablenkungen von außerhalb. Bei der Fotostory haben wir bei den PC-Plätzen fotografiert und auch dort war es sehr unruhig, weil es ein Durchgangsbereich ist. Dieser Situation entkommt man aber leider nicht, da der Club Kirango zu einer Zeit angeboten wird, in der die meisten Besucher in der Bücherei sind. Vielleicht würde auch hier ein Paravent Abhilfe schaffen, mit dem man jenen Bereich, in dem man gerade aktiv ist, abschirmen kann.

Mir ist bewusst geworden, wie wichtig es ist, sich immer die Namen der Kinder, die teilgenommen haben, zu notieren, um sie auf den fertigen Produkten vermerken zu können. Das weist die Kinder als Produzenten aus und hebt deren Selbstwertgefühl.

Bei allen 3 Veranstaltungen ist die Reflexionsrunde etwas untergegangen. Bei der Fotostory leider zur Gänze, bei den anderen beiden konnte ich zum Ausklang ein paar Fragen zur

Reflexion unterbringen. Aber auch das war nicht so einfach, weil die Kinder schon sehr müde waren.

Wichtig ist, vor den Veranstaltungen die Technik gut zu testen. Ich habe bei allen 3 Veranstaltungen die Erfahrung gemacht, dass es immer wieder zu technischen Schwierigkeiten kommt. Daher ist es sehr sinnvoll, an alle Eventualitäten zu denken und alles genau durchzutesten.

Sehr schwierig ist meiner Ansicht nach das Motivieren der Kinder. Wenn sich niemand für die Veranstaltung anmeldet, muss man bei den Kinder, die gerade in der Bücherei sind, aktiv Werbung machen. Beim Hörspiel habe ich, um Aufmerksamkeit zu erregen, eine Geräusche-CD mit Vogelgezwitscher eingelegt. Das hat einige Kinder angelockt. Wir haben aber auch die Möglichkeit über Lautsprecher eine Durchsage in der gesamten Bücherei zu machen, womit wir die Veranstaltung ankündigen können. Nutzt man diese Gelegenheit, ist es wichtig, sich genau zu überlegen, was man konkret sagen möchte. Manchmal habe ich den Eindruck, dass Kinder die Durchsagen gar nicht richtig wahrnehmen, also bräuchte man etwas, das Aufmerksamkeit erregt. Vielleicht würde ja etwas Vogelgezwitscher oder dergleichen via Lautsprecher eher gehört werden...?

Ein Problem ist, dass wir leider immer wieder mit dem Computer konkurrieren. An der Hörspiel-Veranstaltung nahmen einige Kinder nur so lange teil, bis ihr PC-Platz frei wurde. Offenbar war ihnen das PC-Spiel wichtiger als meine Veranstaltung. Bei der Fotostory ist allerdings das Gegenteil passiert und Kinder haben ihre PC-Anmeldung zurückgezogen. Eine interessante Veranstaltung kann also doch anlocken.

Unangenehm ist, dass wir personell zu eng besetzt sind, um die Veranstaltungen zu zweit betreuen zu können. Bei der Fotostory hat mir eine Praktikantin geholfen, was sehr angenehm war. Ansonsten war ich alleine, was ein wesentlicher Faktor in der Planung von Veranstaltungen für *Kirango digital* ist.

Das bedeutet, die Ideen, die ich im nun folgenden Kapitel aufliste, sind so gestaltet, dass sie innerhalb von 2 Stunden und mit einer offenen Gruppe, also Kindern die sich nicht kennen realisierbar sind. Zudem sind sie relativ flexibel, um sie auch mit jüngeren Kindern machen zu können, und sie sind mit einer Betreuungsperson durchführbar.

3.2.2 medienpädagogischen Veranstaltungsideen für *Kirango digital*

Diese Ideen sind nicht alle von mir selbst ausprobiert. Sie sind gegliedert nach den verwendeten Medien, also Projekte mit der Videokamera, Audio-Projekte, Projekte mit der Fotokamera und Projekte am PC.

Angeführt sind neben einer kurzen Beschreibung die ungefähre Altersgruppe, das Material und die Ziele im Sinne der Vermittlung von Medienkompetenz. Das sind jene Fähigkeiten, die ich in Kapitel 2.1.1 (Handlungsdimensionen von Medienkompetenz) beschrieben habe. Natürlich gibt es auch andere Ziele, wie etwa einfach Spaß-Haben. Diese allgemeinen Ziele sind natürlich auch wichtig sind, doch ich möchte in diesem Rahmen bewusst nur die Aspekte des Medienkompetenz-Begriffes hervorheben, um zu verdeutlichen.

Die Ideen stammen aus verschiedenen Quellen. Teilweise sind sie Büchern entnommen, dann habe ich die genaue Quellenangabe in einer Fußnote vermerkt. Zum anderen Teil aber stammen die Ideen aus von mir besuchten Seminaren und/ oder sind abgewandelte Ideen aus Büchern. In diesen Fällen ist kein Quellenvermerk angegeben, weil ich ihn schlichtweg nicht angeben kann. Im Literaturverzeichnis sind jedoch alle von mir verwendeten Bücher aufgelistet.

Projekte mit der Fotokamera

Fotoreportage

Alter: ab 8 Jahren

Material: digitaler Fotoapparat, PC mit Powerpoint, Papier, Stifte, diverse Requisiten

Ablauf: Kinder erhalten Thema vorgegeben und sollen zu diesem Thema eine Art kurze Reportage oder Dokumentation gestalten; Kamera erklären, Fotos machen, diese am PC abspeichern und kommentieren, ausdrucken

Beispiel: Thema „Was man mit Büchern alles nicht machen darf“ → Kinder überlegen gemeinsam, was man nicht mit Büchern machen darf, stellen die Szenen (andeutungsweise) nach, fotografieren und gestalten am PC eine kurze Dokumentation dessen. Anschließend ausdrucken, ein Plakat gestalten und aufhängen ¹⁷

Ziel: Kinder lernen Eigenschaften des Mediums Foto und die Bedienung von Fotoapparat und Powerpoint kennen; Kinder üben die Umsetzung und Darstellung eines Themas mit dem Medium Foto (Thema würde ganz anders präsentiert werden, wenn man es nur beschreibt oder zeichnet)

Fotos manipulieren

Alter: ab 6 Jahren

Material: digitaler Fotoapparat, PCs mit Photoshop, (Farb-) Drucker

Ablauf: Kamera erklären, mit den Kindern Fotos (von ihnen selbst) machen, am PC abspeichern und in Photoshop verändern (verzerren, Gegenstände ausschneiden oder von anderen Fotos hinzufügen, etwas dazumalen, Farben verändern, ...), ausdrucken

Diese Veranstaltung müsste im Rahmen des Club Kirango in der Computer-Werkstatt von College 6 angeboten werden, da nur dort Photoshop zur Verfügung steht.

Ziel: Kinder lernen Eigenschaften des Mediums Foto und die Bedienung von Fotoapparat und Photoshop kennen; Kinder sehen, wie leicht Bilder verändert werden können (und erlangen dadurch Hintergrundwissen, um Medien beurteilen zu können)

Fotostory

Alter: ab 8 Jahren

Material: digitale Fotokamera, einige Requisiten zum Verkleiden, PC mit Powerpoint, (Farb-) Drucker, ev. Fotoroman (aus Bravo –Heft oder dergl.) als Anschauungsmaterial, Chipkarten-Lesegerät für den PC, Stifte, Papier

Ablauf: Geschichte erfinden, in einzelne Szenen teilen, Rollen verteilen, Handlungsorte überlegen, Kamera erklären, Szenen fotografieren, Fotos am PC abspeichern und in Powerpoint bearbeiten; am Ende ausdrucken und jedem Kind mitgeben

Ziel: Kinder lernen Eigenschaften des Mediums Foto kennen; bekommen einen Einblick in die Darstellungs- und Produktionsweisen eines Fotoromans; lernen die Bedienung von Fotoapparat und Powerpoint kennen

Fotoarbeit mit Polaroidkamera

Alter: ab 6 Jahren

Material: Polaroidkamera, Bleistift,

Ablauf: Kinder die Kamera erklären, jeder macht von einem anderen ein Foto und bevor das Foto vollständig entwickelt ist, wird es bearbeitet; das heißt, das Foto wird mit einem spitzen Bleistift oder mit einem Kugelschreiber oder dergl. gezielt „zerkratzt“. Auf diese Weise kann man in das Foto hineinzeichnen (z.B. man kann der abgebildeten Person einen Bart zeichnen, einen Hut aufsetzen, ...)

Ziel: Eigenschaften des Mediums Foto (speziell Polaroidfotos) kennenlernen, Kamera bedienen können

Bewegte Standfotos

(Fotoeffekte mit langen Belichtungszeiten) ¹⁸

Alter: ab 8 Jahren

Material: Fotoapparat (bei dem man die Belichtungszeit manuell einstellen kann), Stativ, (Farb-) Drucker, Sessel, möglichst einfarbiger Hintergrund

Ablauf: zunächst erklären, wie ein Fotoapparat funktioniert (nicht im Detail!); Kamera auf Stativ aufbauen, vor einfarbigem Hintergrund einrichten; während das Foto belichtet wird, bewegt sich ein Kind langsam vor der Kamera und nimmt verschiedene Positionen ein (es sitzt am Sessel, steht auf, steht neben dem Sessel; es könnte auch jemand durch das Bild laufen oder einen Ball werfen); die Bilder sollten gemeinsam am PC angeschaut und ausgedruckt werden

Ziel: Eigenschaften des Mediums Foto und Funktionsweise eines Fotoapparates kennen- und bedienen lernen (Kinder erfahren dabei das Verhältnis von Belichtungszeit und Bewegung von Objekten); Kinder lernen, Medien und ihre Inhalte bewerten zu können (die Fotos wirken wie parapsychologische Phänomene – Kinder können erkennen, dass Fotos nicht immer die Realität genau abbilden)

Projekte am PC

Rätselrallye im Internet

Alter: ab 9 Jahren

Material: PCs mit Internet-Zugang, Fragebogen, Papier und Stifte

Ablauf: auf Fragenbogen gibt es Fragen, deren Antworten auf verschiedenen Internetseiten zu finden sind (z.B. „Welche Farbe hat der Planet Kirango?“ → schau nach auf www.kirango.at und notiere den 3 Buchstaben der gesuchten Farbe). Wer das Lösungswort gefunden hat, bekommt eine Belohnung (z.B. Kinder dürfen sich ein Video gratis ausborgen).

Kinder lernen dabei verschiedene Homepages kennen. Dieser Fragebogen kann durchaus öfter verwendet werden, muss aber u.U. des öfteren aktualisiert werden, da sich ja die Inhalte der Internetseiten ändern. Dabei kann man Kinder auch anregen, selbst aktiv zu werden und zum Beispiel in einem Forum ein Statement zu posten. Zusätzlich kann man Kinder mit einer Frage anregen, über die Richtigkeit eines Inhaltes auf einer Homepage nachzudenken.

Ziel: Medium Internet und die Darstellung der Inhalte darin kennenlernen und bedienen können, Inhalte bewerten können, selbst über das Internet kommunizieren

Malen mit Mäusen

Alter: ab 5 Jahren

Material: eine Geschichte, PCs mit einfachem Mal-Programm (etwa Paint), Farbdrucker

Ablauf: Geschichte erzählen oder vorlesen, anschließend Mal-Programm am PC erklären, Bilder zeichnen und ausdrucken

Ziel: mit einer Computer-Maus umgehen lernen und Mal-Programm kennenlernen

Visitenkarten herstellen

(oder auch Glückwunschkarten, Einladungskarten, ...)

Alter: ab 8 Jahren

Material: PCs, Word oder einfaches Grafikprogramm, Farbdrucker

Ablauf: zur Vorbereitung am besten eine Seite in einzelne „Kästchen“ unterteilen, damit die Kinder bereits einen vorgefertigten Raster für ihre Visitenkarten haben; anschließend Kindern das Programm erklären und ihnen zeigen, wie sie eine Visitenkarte gestalten können (auch wie sie Cliparts einfügen, Farben verändern, ...)

Varianten:

Ziel: Computer und Programm kennen- und bedienen lernen; PC für eigene Bedürfnisse nutzen

Labyrinth zeichnen

Alter: ab 8 Jahren

Material: PC, einfaches Malprogramm (etwa Paint), Drucker

Ablauf: Kindern das Programm erklären und ihnen zeigen, wie sie auf einfache Labyrinth selbst zeichnen können; Ergebnisse ausdrucken und am besten gleich damit spielen

Man kann das auch abwandeln, indem man andere Rätsel produziert, wie etwa Buchstaben und Sätze verdrehen, sodass man sie mit einem Spiegel lesen muss oder Teile der Buchstaben „wegradieren“, etc...

Ziel: Computer und Programm kennen- und bedienen lernen, vor allem mit Maus umgehen lernen

Projekte mit der Video-Kamera

Sitcom

Alter: ab 8 Jahren

Material: Videokamera, Stativ, Requisiten zum Verkleiden, Bildschirm

Ablauf: Kinder spielen eine familiäre Szene nach (z.B. Familie vor dem Fernseher, die sich für ein Programm entscheiden muss), Szene wird aufgenommen (aus einer Einstellung heraus, also die Videokamera ist fix aufgestellt!); anschließend sieht man sich gemeinsam die Szene an und

bespricht das Gesehene: wie realistisch ist die Szene, wie wurden die Rollen empfunden, wie wurden Konflikte ausgetragen, ...;

Ziel: eigene Gewohnheiten reflektieren, Gefühle und Bedürfnisse anderer erkennen und respektieren lernen

Buch wird Film

Ein Bilderbuch wird verfilmt ¹⁹

Alter: ab 7 Jahren

Material: 3-4 (nicht zu lange) Bilderbücher, Videokamera, CD-Player mit CDs, Bildschirm, ev. externes Mikrofon

Ablauf: Kindern die Bücher vorstellen und gemeinsam eines auswählen; dieses Buch wird in einen Film umgesetzt, indem die Bilder abgefilmt werden; Kindern die Kamera erklären und sie zum Testen kurze Sequenzen aus dem Buch filmen lassen; anschließend kann jedes Kind eine Seite (oder einen Teil des Buches) verfilmen; um den Film lebendiger werden zu lassen, können einzelne Bilder herangezoomt oder Musik unterlegt werden; die Kinder können den Text vorlesen oder erzählen (dafür ist es hilfreich, das Bilderbuch doppelt zu haben); abschließend Film anschauen

Ziel: Unterschied zwischen Film und Buch kennenlernen, die verschiedene Wirkung von Buch und Film kennenlernen, Videokamera bedienen können

Videopossen

Alter: ab 9 Jahren

Material: Videokamera, Stativ, Bildschirm, verschiedene relativ großformatige Fotos oder Bilder (für Hintergrundbilder), verschiedene Figuren, die auf Holzstäbchen geklebt sind (hergestellt mit Fotos aus Zeitschriften – am besten bekannte Personen oder Figuren), ev. CD-Player und CDs

Ablauf: Kinder suchen sich je 1 Figur aus und spielen vor dem Hintergrundfoto eine kurze Szene mit den Figuren; Szene wird mit Kamera gefilmt, ev. mit Musik unterlegt und anschließend gemeinsam angeschaut; Vorteil dieser Aktivität ist, dass die Kinder nicht selbst vor der Kamera stehen müssen. Natürlich können die Kinder ihre Figuren auch selbst basteln oder die Hintergründe selbst malen, dafür benötigt man aber mehr Zeit!

Ziel: Form von Dramaturgie und Darstellung von Inhalten kennenlernen

Stoptrick I

(Trickfilm mit der Videokamera) ²⁰

Alter: ab 6 Jahren

Material: Videokamera, verschiedenste Materialien für Tricksequenzen, CD-Player, CDs

Ablauf: Videokamera steht auf Stativ und ist auf eine kleine Fläche (ev. A4-Zettel)

am Tisch ausgerichtet; wenn man z.B. eine kleine Spielfigur an eine Stelle setzt, ein bis zwei Sekunden aufnimmt, dann wieder versetzt und wieder aufnimmt, dann wandert die Figur letztlich über den Tisch. Kinder können dazu einen Hintergrund zeichnen und verschiedenste Gegenstände „wandern“ lassen. Zusätzlich kann man Musik dazu aufnehmen

Ziel: Funktions- und Produktionsweisen des Mediums Film kennenlernen, Darstellung von Inhalten verstehen und durchschauen können, Videokamera bedienen können

Stoptrick II

(Erscheinen und Verschwinden lassen durch Kamera ein- und ausschalten)

Alter: ab 8 Jahren

Material: Videokamera, Stativ, Bildschirm, Sessel

Ablauf: Kamera steht auf Stativ und ist auf einen Sessel im Raum ausgerichtet. Ein Kind setzt sich auf den Sessel, Kamera fokussiert auf das Kindes - wird eingeschalten – ausgeschalten – eingeschalten – leerer Sessel – ausgeschalten - nächstes Kind, usw. die Einstellungen sollen aber nur sehr kurz sein, sodass es aussieht, als würde das Kind verschwinden; kann man vor den verschiedensten Hintergründen ausprobieren

Variante: Kinder werden schnell nacheinander aufgenommen (ohne leeren Sessel dazwischen), schneiden Grimassen oder sagen einen kurzen Satz

Ziel: Funktions- und Produktionsweisen des Mediums Film kennenlernen, Darstellung von Inhalten verstehen und durchschauen können, Videokamera bedienen können

Audio-Projekte

Hörspiel

Alter: ab 7 Jahren

Material: Audio-Aufnahmegerät, leere Kassetten, CD-Player für Musik, CDs, Kopfhörer, versch. Materialien für Geräusche

Ablauf: kurze Geschichte erfinden, Rollen verteilen, Szenen nachspielen und auf Kassette aufnehmen; mit Geräuschen und Musik kann man die einzelnen Szenen untermalen; wenn man die einzelnen Szenen gut durchplant und probt, kann man auf diese Weise ein Hörspiel ohne nachträglicher Schnittbearbeitung produzieren

Ziel: Eigenschaften eines Hörbuches kennenlernen (Produktionsweise sowie Dramaturgie), Kassettenrekorder und CD-Player bedienen können, eigene Medienproduktionen gestalten können

Geräusche-Raten

Alter: ab 4 Jahren

Material: Audio-Aufnahmegerät, CD-Player, Geräusch-CDs, versch. Materialien um Geräusche zu erzeugen

Ablauf: Kindern verschiedene Geräusche von einer Geräusch-CD vorspielen und sie raten lassen, was das ist; anschließend selbst mit den Kindern Geräusche aufnehmen (selbst erzeugte Geräusche und/ oder Geräusche aus der Umwelt, wie etwa eine Klo-Spülung, das Klopfen einer Tastatur, das Klappern von Schuhen, ...); abschließend alles anhören und darüber sprechen; man kann Kindern auch Hörspiel (etwa „die drei ???“ vorspielen und ihnen bewußt machen, dass auch bei diesen Hörspielen, Geräusche unterlegt sind und sie daher spannender wirken – ev. zum Vergleich auch eine CD vorspielen, auf der nur ein Erzähler ohne Hintergrundgeräusche spricht)

Ziel: Eigenschaften eines Hörbuches kennenlernen (Produktionsweise sowie Dramaturgie), Kassettenrekorder und CD-Player bedienen können, Medien und deren Inhalte bewerten können (unterschiedliche Wirkungen von Hörbüchern)

Resümee

Betrachtet man die Veranstaltungsideen, sieht man, dass sich vor allem bestimmte Aspekte von Medienkompetenz in diesen kleinen Aktivitäten vermitteln lassen. Das sind besonders Fähigkeiten, wie das Kennenlernen von verschiedenen Medien, deren Inhalte, Funktionsweisen und speziellen Eigenschaften, aber auch das Bedienen-Können von Geräten. Bei den meisten dieser Aktivitäten gestalten die Kinder eigene kleine Medienprodukte. Dieses Aktiv-Sein führt sie weg von der Rolle der reinen Medienkonsumenten. Was im Rahmen von Kirango digital weniger berücksichtigt werden kann, sind die analytischen und evaluativen Fähigkeiten. Das Bewerten von Medien und deren Inhalten ist schwer vermittelbar, besonders in Veranstaltungen, die Kindern Spaß machen sollen. Vielleicht ist es einfacher, diese Aspekte von Medienkompetenz in Kooperationen mit Schulklassen oder Hortgruppen zu vermitteln. Dabei könnte man längerfristige Projekte in Angriff nehmen und bei regelmäßigen Treffen den Kindern helfen, Medienkompetenz zu erwerben.

Interessant wäre außerdem eine Auseinandersetzung damit, was im Büchereialltag für die Vermittlung von Medienkompetenz tatsächlich geleistet werden kann. In Kapitel 2.2.1 habe ich dieses Thema ja nur kurz angeschnitten.

Kirango digital ist jedenfalls als Beitrag für die Vermittlung von Medienkompetenz zu verstehen, auch wenn nicht alle Aspekte von Medienkompetenz erfasst werden können.

Was die Rahmenbedingungen betrifft, wären einige kleine Veränderungen sicherlich hilfreich. Besonders vorteilhaft und ja schon seit längerem geplant ist der Vorhang, mit dem man den Lesekosmos abschirmen könnte. Auch der von mir in dieser Arbeit erwähnte Paravent könnte in einigen Bereichen durchaus Abhilfe schaffen, er müsste nur leicht transportierbar sein (eventuell auf feststellbaren Rollen) und dennoch massiv genug, dass er nicht umfallen kann. Des Weiteren wäre für medienpädagogische Projekte diverses Equipment hilfreich, wie zum Beispiel eine Videokamera oder ein Farbdrucker. Bisher haben wir die private Kamera einer Kollegin verwendet. Außerdem brauchen wir ein simple zu bedienendes Malprogramm auf den Computern im Kinderbereich.

Mir ist im Zuge des Projektes außerdem bewusst geworden, wie wichtig eine Sammlung von Requisiten zum Verkleiden ist. Die Erfahrung hat gezeigt, dass Kleidungsstücke, wie Hüte, Tücher, Brillen und dergleichen bei Kindern gut ankommen und die Umsetzung von Geschichten sehr erleichtern können.

Doch auch wenn nicht immer alles vorhanden und optimal ist, die hier vorgestellten Projekte lassen sich (zum Großteil) mit den uns zur Verfügung stehenden Mitteln durchführen. Zu

bedenken ist, dass jede Veranstaltung gut vorbereitet sein muss, insbesondere was die Technik betrifft. Man sollte sich auf jeden Fall mit dem Equipment gut auskennen und möglichst alle Eventualitäten einplanen. Und dann sollte man, denke ich, den Kindern weitgehend freie Hand lassen und nur noch unterstützend und begleitend zur Seite stehen.

Fußnoten

¹ Leitbild der Büchereien Wien, S. 1

² ebd., S. 1

³ ebd., S. 1

⁴ Kübler, Hans-Dieter: Medienkompetenz – Dimensionen eines Schlagwortes / Hans-Dieter Kübler. - In: Medienkompetenz : Grundlagen und pädagogisches Handeln / Fred Schell ... (Hrsg.). –München : KoPäd-Verl., 1999, S. 25f

⁵ Baacke, Dieter: Medienpädagogik / Dieter Baacke. – Tübingen : Niemeyer, 1999, S. 97ff

⁶ Moser, Heinz: Einführung in die Medienpädagogik : Aufwachsen im Medienzeitalter /Heinz Moser. – Opladen : Leske + Budrich, 1999, S. 216ff

⁷ Kübler, H.-D.: Medienkompetenz – Dimensionen eines Schlagwortes, a.a.O., S. 26

⁸ ebd., S. 26

⁹ ebd., S. 27

¹⁰ http://www.bvoe.at/Oeffentliche_Bibliotheken/Leitbild/Bildungszentrum/

¹¹ ebd.

¹² Neue Medien kreativ : Anregungen für die Arbeit in Kinderbibliotheken / DBI, Deutsches Bibliotheksinstitut. [Hrsg. von der DBI-Expertengruppe „Kreativer Umgang mit digitalen Medien in Kinderbibliotheken“ im Auftr. der Kommission des DBI für Kinder- und Jugendbibliotheken]. – Berlin : DBI, 1999, S. 7ff

¹³ ebd., S. 7

¹⁴ Baacke 1999, S. 99

¹⁵ Skriptum des Seminars „Medienpädagogik praktisch“ des Medienzentrum der Stadt Wien/ Nov. 2004

¹⁶ Mit Kamera, Maus und Mikro : Medienarbeit mit Kindern / Günther Anfang ... (Hrsg.). – 2., überarb. u. erg. Aufl.. – München : kopäd, 2005, S. 71ff

¹⁷ Neue Medien kreativ, a.a.O., S. 80f

¹⁸ Hoffmann, Bernward: Klick dich ein : Spiele und Ideen zur Medienpädagogik für 6-14-Jährige / Bernward Hoffmann. – Mainz: Matthias-Grünwald-Verl., 2000, S. 50f

¹⁹ ebd., S. 78

²⁰ ebd., S. 80

Literatur

Aufenanger, Stefan:

Alles Werbung, oder was? Medienpädagogische Ansätze zur Vermittlung von
Werbekompetenz im Kindergarten / Stefan Aufenanger ; Norbert Neuß. – Kiel : ULR, 1999. –
276 S.

(Themen, Thesen, Theorien ; Bd. 13)

ISBN 3000045457

Baacke, Dieter:

Medienpädagogik / Dieter Baacke. – Tübingen : Niemeyer, 1999. – 105 S.

(Grundlagen der Medienkommunikation ; Bd. 1)

ISBN 3484371013

Deubelbeiss, Martin:

10x10 Theaterkicks / Martin Deubelbeiss ; Heinz Schmid. - 2. Aufl. - Zofingen : Erle-Verlag,
2004. - 100 S.

ISBN 3-9521925-4-6

Höfele, Hartmut E.:

Abenteuer Medienwelt : Vom Zeichenbrett zum Internet - neue und bekannte mediale
Spielräume entdecken, verstehen lernen und / Hartmut E Höfele ; Susanne Steffe. - Münster :
Ökotopia-Verl., 2002. - 108 S.

ISBN 3-931902-93-5

Hoffmann, Bernward:

Klick dich ein : Spiele und Ideen zur Medienpädagogik für 6-14-Jährige / Bernward Hoffmann. –
Mainz: Matthias-Grünwald-Verl., 2000. – 104 S.

ISBN 3786722846

<http://www.bvoe.at> (Bücherverband Österreich, 8.1.2006, 16.00Uhr)

http://www.bvoe.at/Oeffentliche_Bibliotheken/Leitbild/Bildungszentrum/ (Büchereiverband
Österreich, 8.1.2006, 16.00Uhr)

<http://www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/medienerziehung/grundsatzlerlass/index.php>
(Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur, 12.1.2006, 17.00Uhr)

Jaraus, Susanna:

Internet in der Volksschule : [der aktuelle didaktische Leitfaden ; für Lehrerinnen und Lehrer ;
mit praktischen Unterrichtstipps] / Susanne Jaraus ; Ilse Stangl. - Wien : öbv und hpt, 2001

ISBN 3-209-03650-0

Kübler, Hans-Dieter:

Medienkompetenz – Dimensionen eines Schlagwortes / Hans-Dieter Kübler. In:

Medienkompetenz : Grundlagen und pädagogisches Handeln / Fred Schell ... (Hrsg.). –München
: KoPäd-Verl., 1999. – 415 S.

(Reihe Medienpädagogik ; Bd. 11)

ISBN 3929061384

Leitbild der Büchereien Wien : Interne Fassung. –Wien : 2001

Merkert, Rainald:

Medien und Erziehung : Einführung in pädagogische Fragen des Medienzeitalters / Rainald Merkert . - Darmstadt : Wiss. Buchges. , 1992 . - VI, 179 S. .

(Die Erziehungswissenschaft)

ISBN: 3-534-11155-9

Mit Kamera, Maus und Mikro : Medienarbeit mit Kindern / Günther Anfang ... (Hrsg.). – 2., überarb. u. erg. Aufl.. – München : kopäd, 2005. – 190 S.

(Materialien zur Medienpädagogik ; Bd. 4)

ISBN 3938028572

Moser, Heinz:

Einführung in die Medienpädagogik : Aufwachsen im Medienzeitalter / Heinz Moser. 2. überarb. und aktualisierte Aufl. – Opladen : Leske + Budrich, 1999. – 290 S.

ISBN 3-8100-2163-6

Neue Medien kreativ : Anregungen für die Arbeit in Kinderbibliotheken / DBI, Deutsches Bibliotheksinstitut. [Hrsg. von der DBI-Expertengruppe „Kreativer Umgang mit digitalen Medien in Kinderbibliotheken“ im Auftr. der Kommission des DBI für Kinder- und Jugendbibliotheken]. – Berlin : DBI, 1999. - 196 S. : Ill.

(Mehr mit Medien machen ; Bd. 6 : Aktive Literatur- und Medienvermittlung in Kinder- und Jugendbibliotheken)

ISBN 3870686170