

# **"Vermittlung multimedialer Kompetenzen bei sozial benachteiligten Jugendlichen" (Jumek)**

## **Zur Vorgeschichte des Projektes**

Die neuen elektronischen Medien spielen sowohl in der Welt der Jugendlichen als auch in der Berufswelt eine immer entscheidendere Rolle. Mangelnde Kompetenz in diesem Bereich verschlechtert die Berufs- und Lebenschancen. Projekte im schulischen Bereich sollen hier Abhilfe schaffen, die außerschulische Jugend- und Bildungsarbeit bleibt dagegen außen vor. Gerade schulmüde Jugendliche oder Schulabbrecher werden so von der Förderung ausgeschlossen. Der Kompetenzerwerb im privaten Rahmen ist bei sozial benachteiligten Jugendlichen auf Grund ihrer schwierigen Lebenssituation oftmals nicht möglich. Daher bleibt lediglich der Freizeitbereich als Lernfeld bestehen.

Besucherinnen und Besucher von Jugendeinrichtungen erhalten wenig Unterstützung im Multimedia-Bereich, da oftmals der Mangel an Zeit und Geld sowie eine unzureichende Ausstattung der Einrichtungen ein Problem darstellen. Zudem werden nicht genügend Fortbildungsmöglichkeiten für Pädagoginnen und Pädagogen angeboten. Ein Ansatzpunkt zur Überbrückung dieser Schwierigkeiten ist die Gründung von Netzwerken, in denen z. B. auf gemeinsame Technik und Software, kostengünstige Fortbildungsmöglichkeiten, einen gemeinsamen Pool an Honorarkräften und auf Erfahrungen der praktischen Arbeit zurückgegriffen werden kann. Ein solches Netzwerk existiert seit nunmehr 15 Jahren im "Computerprojekt Köln". In ihm sind das Amt für Kinder, Jugend und Familie der Stadt Köln vertreten durch die Fachstelle Medienpädagogik / Jugendmedienschutz, die Fachhochschule Köln vertreten durch den Fachbereich Sozialpädagogik mit seinem Forschungsschwerpunkt „Wirkung virtueller Welten“, und Kölner Jugendeinrichtungen. Gewürdigt wurde die langjährige Kooperation in diesem Jahr durch das Deutsche Kinderhilfswerk mit dem "Community Award" des "Deutschen Kinderkulturpreises". Im Computerprojekt standen in den Anfangsjahren Angebote im Bereich der Computerspiele im Mittelpunkt der pädagogischen Arbeit. Als Einstieg in das Medium Computer stellen Computerspiele eine motivierende Form der ersten Beschäftigung mit der neuen Technik dar. Publikationen wie "Computer- und Videospiele pädagogisch beurteilt" oder die gemeinsam mit der Bundeszentrale für politische Bildung veröffentlichte Reihe "Computerspiele auf dem Prüfstand" sind Ergebnisse dieser Arbeit.

Nun bleiben beim Spielen von Computerspielen viele Dinge unberührt, wie die Textverarbeitung, Bildbearbeitung oder das Internet, aber gerade diese Nutzungsformen sind für Bewerbungen und den späteren Berufsalltag wichtig. Also wurde das Angebot in den Jugendeinrichtungen um den interessenorientierten spielerisch-kreativen Umgang in diesen Bereichen erweitert. Als ergänzendes Projekt wurde die Internetplattform "Jukobox" ([www.jukobox.de](http://www.jukobox.de)) ins Leben gerufen, auf der neben jugendrelevanten Themen vor allem die Möglichkeit zur Mitgestaltung und Mitarbeit für Jugendliche besteht. Innerhalb der Projekte wurde deutlich, dass für einige Besucherinnen und Besucher der Jugendeinrichtungen eine intensive computerbezogene Einzelförderung sinnvoll ist. An diesem Punkt entstand die Idee zu "Jumek" (JugendMedienKompetenz).

## **Ziele des Projektes**

Benachteiligte Jugendliche sollen im Bereich Multimedia gefördert und so in die Lage versetzt werden, an medialen Bildungsangeboten teilnehmen zu können. Gleichzeitig werden durch das erworbene Wissen und die Form des Angebotes die soziale Kompetenz und das Selbstwertgefühl der Betreuten gestärkt, was zu einer verbesserten Partizipation am gesellschaftlichen Leben führt. Das Projekt findet in der Übergangszeit zwischen Schule und Beruf statt, die Altersspanne der Jugendlichen reicht von 12 bis 21 Jahren. Es handelt sich nicht um eine Maßnahme zur Berufsförderung, sondern vielmehr um eine gezielte Förderung von multimedialen Kenntnissen, die nicht auf spezifische Berufsfelder ausgelegt ist. Die Betreuung kann ein Jahr dauern oder maximal vier Jahre, was dem Gesamtförderzeitraum des aus Mitteln der Stiftung der GEW Köln AG finanzierten Projektes entspricht. Das Projekt wird durch die Fachhochschule Köln, Fachbereich Sozialpädagogik, wissenschaftlich begleitet und evaluiert.

Die Betreuung der Jugendlichen erfolgt einmal pro Woche in Kleingruppen (zwei bis drei Jugendliche) durch Studentinnen und Studenten der pädagogischen Fachrichtungen und wird in

den Jugendeinrichtungen durchgeführt, in denen sich die Jugendlichen gerne in ihrer Freizeit aufhalten, um zu vermeiden, dass Assoziationen zu Schule und Bildung aufkommen.

Auch ist die Wahl der Computerangebote und der benutzten Software freizeit-, projekt- und interessenorientiert. Die Jugendlichen lernen mit Hilfe von Standard-Programmen spielerisch deren Benutzung kennen, indem sie sich zunächst in den Bereichen versuchen, für die sie Eigeninteresse mitbringen. So kann z. B. über die Bearbeitung von eingescannten oder mittels Digitalkamera aufgenommenen Bildern der Umgang mit der entsprechenden Hardware und Bildbearbeitungs-Programmen unter Anleitung erlernt werden. Indem die Ergebnisse ihrer Arbeit zur Erstellung von Plakaten oder Flyern für Veranstaltungen in den Jugendzentren oder durch eine Veröffentlichung im Internet genutzt werden, wird vermieden, dass lediglich „für die Mülltonne“ gearbeitet wird. So können die Jugendlichen auf ihre erlernten Kenntnisse stolz sein, sich mit ihren Fortschritten identifizieren und ein gestärktes Selbstwertgefühl entwickeln. Die gewonnenen Kenntnisse und Fertigkeiten helfen ihnen über ihre Interessensgebiete hinaus dabei, sie für z.B. Bewerbungsschreiben oder eigene Internetseiten zu nutzen.

Inhalte der multimedialbezogenen Arbeit sind Hardware-Kenntnisse, der Umgang mit Standard-Software aus den Bereichen Text-, Bild- und Musikbearbeitung sowie das Kennenlernen und Nutzen von Internetangeboten (Suchmaschinen, Stellensuche) und das Erstellen eigener Internetseiten.

In Hinblick auf die Berufsfindung werden die Jugendlichen auf die Möglichkeit von Besichtigungen und Praktika in Multimedia-Betrieben hingewiesen, um Einblicke in diese Berufsfelder zu erlangen.

## **Ablauf des Projektes**

### **Die Pilotphase**

Das Projekt startete mit einer Pilotphase, an der sich zwei Jugendeinrichtungen beteiligten, die schon seit Jahren mit dem Amt für Kinder, Jugend und Familie und der Fachhochschule zusammenarbeiten. In dieser Pilotphase überprüften die Projektleiter ihre konzeptionellen Überlegungen zum Projekt, um gegebenenfalls besser auf mögliche Schwierigkeiten reagieren zu können.

Schon während der Pilotphase wurden neue Projektbetreuerinnen und Projektbetreuer gesucht und ausgebildet, bei denen es sich größtenteils um Studentinnen und Studenten der Fachhochschule (Sozialpädagogik) und der Universität zu Köln (Heil- und Sonderpädagogik) handelt. Durch Informationsveranstaltungen wurden zeitgleich die Kölner Institutionen der Jugendarbeit über das Projekt und die Teilnahmebedingungen unterrichtet. Die Rückmeldungen der Einrichtungen zeigten, dass großes Interesse an einer Teilnahme besteht. Die Jugendlichen, die dort betreut werden, zeigen ein starkes Engagement im Bereich Computer und Multimedia.

### **Die Ausbildung**

Die Aus- und Fortbildung der Projektbetreuerinnen und Projektbetreuer sicherzustellen, ist eine der wichtigsten Aufgaben zur Praxisvorbereitung. Ihnen kommen die verschiedensten Fortbildungen zugute, die entweder von Mitarbeitern des Amtes, Lehrbeauftragten der Fachhochschule oder in Zusammenarbeit mit Bildungseinrichtungen angeboten werden. Diese Fortbildungen qualifizieren die Studentinnen und Studenten für ihre berufliche Zukunft und räumen auch ihnen durch den Erwerb multimedialer und didaktischer Kompetenzen verbesserte Berufschancen ein. Sie erhalten keine Honorare, können aber je nach Vorwissen und Interesse Schulungen besuchen. Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, sich im Rahmen ihres Studiums die Projektteilnahme als Praktikum anerkennen zu lassen und können Prüfungen und Diplomarbeiten zu diesem Themenkomplex ablegen.

Die Schulungen setzen sich aus zwei Themenbereichen zusammen: dem pädagogischen und dem technischen Bereich. Inhaltlich lernen die Betreuerinnen und Betreuer im technischen Bereich den Umgang mit gängiger Software kennen, sie erhalten Schulungen in Bezug auf Internetanwendungen, Website-Erstellung und im Umgang mit technischem Gerät. Den Projektleitern war es weiterhin ein Anliegen, dass die Projektbetreuerinnen und Projektbetreuer Wissen über unkonventionelle, meist preisgünstige Software erwerben. Diese ist zumeist sehr

bedienerfreundlich, bietet schnelle Ergebnisse, was sehr vorteilhaft für die Arbeit mit meist recht ungeduldigen Jugendlichen ist. Zudem ist sie kostengünstig bzw. oft gänzlich kostenlos und frei über Internet zugänglich. Dies kommt der Arbeit der finanziell nicht gut ausgestatteten Jugendeinrichtungen entgegen. Es ermöglicht zudem interessierten Institutionen, auch ohne größeren finanziellen Aufwand ein Computerprojekt zu starten, da darüber hinaus diese Software keine großen Rechnerleistungen beansprucht und somit auch Computer älteren Datums genutzt werden können. Aus pädagogischer Sicht wird den Jugendlichen bei der Anwendung dieser Software gleichzeitig vermittelt, dass man nicht immer nur die teuersten Computerprogramme kaufen bzw. illegal kopieren muss, um mit einem guten Produkt zu arbeiten und schöne Ergebnisse zu produzieren. Sofern sie die Möglichkeit haben, zu Hause einen Computer zu nutzen, können sie die Programme ohne weiteres mitnehmen und dort ihr Wissen vertiefen. Im pädagogischen Bereich der Fortbildungen stehen sowohl die methodische und kritische Auseinandersetzung mit den Medien Computer und Internet, als auch die Vermittlung sozialer Kompetenzen inhaltlich im Vordergrund. Den Betreuerinnen und Betreuern wird vermittelt, dass der Computer als Medium seinen Einsatz in der pädagogischen Arbeit findet, dass aber die Vermittlung sozialer Fähigkeiten nicht zurückstehen darf. Die Jugendlichen sollen beispielsweise kooperative Fähigkeiten erwerben, sie sollen lernen, Konflikte zu bewältigen und Frustration (die sich zwangsläufig im Umgang mit dem Computer ergibt) auszuhalten. Zum Erwerb von Medienkompetenz gehört nicht nur die Handhabung von Medien, sondern auch die kritische Auseinandersetzung mit ihnen. Gerade Jugendliche aus einem sozial schwächeren Milieu haben es oft nicht gelernt, den Medien und den mit ihnen transportierten Inhalten kritisch zu begegnen. Die Betreuerinnen und Betreuer testen in den Schulungen Software auf ihre Eignung und Anwendbarkeit in der Arbeit mit sozial benachteiligten Jugendlichen. Themen wie Sicherheit, Jugendschutz und Urheberrechte im Internet werden herausgearbeitet und diskutiert. In den regelmäßigen Treffen, die während der Projektphasen stattfinden, werden einzelne Angebote besprochen, Ideen ausgetauscht und pädagogische Hinweise zur Arbeit mit Jugendlichen vom Fachpersonal gegeben. Weiterhin nehmen die Betreuer regelmäßig an bescheinigten Supervisionen teil.

## **Das Projekt**

Das eigentliche Projekt in den Einrichtungen startet erst, nachdem die Projektbetreuer ausgebildet und auf ihre Aufgabe vorbereitet worden sind. In den Einrichtungen gibt es jeweils eine Pädagogin oder einen Pädagogen, die als konkrete Ansprechpartner für das Projekt fungieren, um den Betreuerinnen und Betreuern bei Schwierigkeiten helfend zur Seite zu stehen. Das JumeK-Projekt findet zu einem festgesetzten Zeitpunkt einmal wöchentlich statt. Sein besonderer Stellenwert äußert sich darin, dass es sich um ein örtlich und zeitlich von den regulären Angeboten getrenntes Projekt handelt und dass es seinen festen Platz in der Konzeption der Jugendeinrichtung einnimmt.

Die Betreuerinnen und Betreuer leisten Beziehungsarbeit mit den Jugendlichen. Da sie sich für mindestens ein Jahr verpflichtet haben, werden sie zu einer Vertrauensperson. Die gezielte Begleitung und die konstante Ansprechperson macht das Erreichen gesteckter Ziele einfacher als bei ständig wechselndem Betreuungspersonal. Den Jugendlichen wird so Zuverlässigkeit und Kontinuität vermittelt, die sie selbst oft in ihrem Lebensumfeld nicht erfahren, die sie aber sowohl für das Projekt als auch für ihre Zukunft dringend benötigen.

Für die Betreuer bedeutet dieses, dass auch einmal keine Arbeit am Computer gemacht wird, wenn die Jugendlichen lieber anderen Freizeitinteressen nachgehen möchten. Damit unterscheidet sich das Projekt maßgeblich von der Schule, bei der eher der Lernstoff an sich, als das Interesse der Jugendlichen im Vordergrund steht.

## **Begleitforschung zum Projekt**

Um die Wirksamkeit, Effektivität und Nachhaltigkeit des Gesamtprojektes zu steigern, ist eine kontinuierliche wissenschaftliche Begleitung und Evaluation notwendig. Mit Hilfe dieser qualitativen Evaluationsforschung ist es möglich, Entwicklungen des Gesamtprojektes frühzeitig zu erkennen und von diesen Erkenntnissen ausgehend die Angebotsstruktur der verschiedenen Maßnahmen

wirkungsvoll auf die Bedürfnisse, Interessen, Vorstellungen und Fähigkeiten auf die Zielgruppe abzustimmen und die Effektivität des Gesamtprojektes zu steigern.

Weitere Aufgaben der Begleitforschung bestehen darin, Erkenntnisse über multimediale Lernprozesse zu gewinnen. Wie die Aneignung der multimedialen Fähigkeiten bei den Jugendlichen konkret abläuft, in welchen Stufen und in welchen Bereichen Lernfortschritte erzielt werden und wie sich dieser Fortschritt mit motivationalen Prozessen verschränkt, ist bislang noch nicht erforscht. Dies gilt in besonderem Maße für die sozial benachteiligten Jugendlichen in der außerschulischen Jugendarbeit.

Zu diesem Zweck werden in einer Langzeitstudie die Entwicklungsprozesse und die biografischen Veränderungen von 30 ausgewählten, durch das Projekt geförderten Jugendlichen erfasst, beschrieben und dokumentiert. Interessant bei dieser Untersuchung ist weiterhin herauszufinden, ob und wie sich ihre sozialen Kompetenzen und ihre Ausbildungs wünsche im Laufe des Projektes verändern. Um möglichst ein breites Spektrum der biografischen Entwicklung erfassen zu können, werden alle Projektbeteiligten, auch die Projektbetreuerinnen und Betreuer und die pädagogischen Ansprechpersonen der Einrichtungen, in der Untersuchung erfasst und regelmäßig zum Projekt abgefragt. Fragebögen und teilnehmende Beobachtungen ergänzen die Forschung, so dass sich ein umfassendes Gesamtbild der einzelnen Projekte und der Entwicklungsstände der Jugendlichen ergibt.

### **Möglichkeiten und Grenzen des JumeK-Projektes**

Die Grenzen des Projektes zeigen sich im hohen Personal- und Zeitaufwand. Damit sind auch hohe Kosten in den Einzelmaßnahmen verbunden. Dies ist jedoch notwendig, da eine individuelle und gezielte Förderung sozial benachteiligter Jugendlicher in Kleingruppen mit geringerem Aufwand schwer möglich ist. Rechnet man die Vorbereitung zur Schaffung eines funktionierenden Netzwerkes aus Jugendeinrichtungen und Bildungsanbietern hinzu, wird schnell deutlich, dass ein solches Projekt an viele Voraussetzungen gebunden ist.

Durch die Ausbildung der Betreuungspersonen kann den Jugendeinrichtungen ein Paket offeriert werden, das ihr Programm ergänzt und zugleich um eine kostengünstige zusätzliche Maßnahme erweitert. Die Praxis, aber auch Prüfungsmöglichkeiten und Supervisionen bringen den Betreuerinnen und Betreuern zusätzliche Vorteile in Studium und Beruf.

Die Offenheit des Konzeptes, bezogen auf Vorwissen und Alter der Zielgruppe sowie den Lerninhalten ermöglicht es, das Projekt den Bedürfnissen der Einrichtungen anzupassen und individuell auf die Jugendlichen einzugehen. Stellt auf der einen Seite ein offenes Konzept für Zielgruppe und Didaktik einen Vorteil dar, können fehlende Orientierung, wenige Richtlinien und geringe inhaltliche Vorgaben ein Nachteil sein.

Wie eingangs erläutert, stellt der freizeit- und interessenorientierte Rahmen des JumeK-Projektes mit seinem projektorientierten und lebensweltbezogenen Ansatz einen der größten Vorteile dar.

Die Verlagerung von Wissensvermittlung in den außerschulischen Bildungsbereich und das Ernstnehmen der Bedürfnisse der Jugendlichen sorgt für eine hohe Motivation auf Seiten der Zielgruppe.

Durch die vermittelte Medien- und Sozialkompetenz werden die Jugendlichen befähigt, eigenständig, verantwortungsvoll und bewusst mit Medien umzugehen, ihr erworbenes Wissen an andere weiterzugeben und auch in Schule und Beruf vom Kompetenzerwerb zu profitieren.

Aufgrund des praxisorientierten Projektansatzes ist eine Überprüfung des Erlernten jederzeit leicht möglich. Auch die Jugendlichen sehen zeitnah ihre Ergebnisse, was sie wiederum weiter motiviert, produktiv und kreativ mit den neuen Medien zu experimentieren. Die Betreuer stehen ihnen als Vertrauenspersonen kontinuierlich zur Seite, unterstützen sie in ihrem Schaffen und fördern somit ihr Selbstvertrauen.

### **Zwischenergebnis**

Schon in der Pilotphase hat sich herauskristallisiert, dass eine themen- bzw. projektorientierte Arbeit mit den Jugendlichen sehr sinnvoll ist. Diese kleinen Projekte haben meist einen engen Bezug zu den Aktivitäten der Institutionen, in denen sich die Jugendlichen tagtäglich aufhalten. Die

fotografische Dokumentation eines Fußballturniers in der Einrichtung kann beispielsweise zu einer großen Herausforderung werden, wenn diese später mittels Bildbearbeitung optimiert und in eine PowerPoint-Präsentation umgewandelt wird. So haben die Projekte einen direkten Bezug zur Lebenswelt der Jugendlichen und helfen dabei, die Motivation aufrechtzuerhalten.

Ein Ergebnis der Pilotphase war, dass die Projektbetreuerinnen und Projektbetreuer neben der unerlässlichen sozialen Kompetenz ein gewisses Maß an medialem Verständnis mitbringen müssen, damit sie ihrerseits wiederum den Jugendlichen Medienkompetenzen vermitteln können. Es erwies sich als wenig sinnvoll, Projektbetreuerinnen und -betreuer zu beschäftigen, die keine Vorkenntnisse im Umgang mit dem Computer hatten.

Weitere Erkenntnisse des Projektes zeigen deutlich, dass Jugendliche, die vor der Betreuung wenig Ahnung von Computern und Programmen haben, schon innerhalb kurzer Zeit in der Lage sind, selbständig mit ihnen zu arbeiten und sie sind sogar in der Lage ihr Wissen an andere weiterzugeben („Peer-to-Peer“). Hier wird der zweite Aspekt, nämlich die Förderung der sozialen Kompetenzen, deutlich, die von Kooperationsfähigkeit und Aufgabenteilung über Konfliktfähigkeit bis hin zu Steigerung der Frustrationstoleranz und des Selbstwertgefühls reicht.

Im Vorfeld aufgekommene Bedenken, die Jugendlichen könnten schnell das Interesse am Projekt verlieren, erwies sich als unbegründet, da bislang in ausreichendem Maße Motivation vorhanden ist.

Zur Zeit wird eine weitere Gruppe Studentinnen und Studenten geschult und auf die Praxisphase ab Anfang März vorbereitet. Das Interesse an der Fachhochschule ist inzwischen sehr groß und durch die gezielte Werbung im Rahmen der Vorbereitung auf das „Projekt Jugend“, bei dem die Studierenden ein Jahr lang einmal pro Woche ein Praxisprojekt mit Jugendlichen durchführen sollen, können ab März fünfzehn weitere Jugendeinrichtungen mit JumeK starten und die momentan laufenden Gruppen fortgeführt werden.

Zu diesem Zeitpunkt können wir festhalten, dass einige Ziele der Fördermaßnahme schon in kurzer Zeit erreicht werden konnten. Für den weiteren Verlauf des Projektes bleibt abzuwarten, inwieweit die angestrebten Kompetenzen Einfluss auf die künftigen Berufs- und Lebensperspektiven der Jugendlichen haben und inwieweit die Ergebnisse der Forschung die weitere Projektarbeit beeinflussen werden.

## **Literatur**

Stadt Köln, Amt für Kinder, Jugend und Familie (Hrsg.) (1990-2000): Computer- und Videospiele pädagogisch beurteilt. Köln: M7-Verlag

Stadt Köln, Amt für Kinder, Jugend und Familie (Hrsg.) (2001): Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt. Köln: M7-Verlag

Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.) (1995-2001): Computerspiele auf dem Prüfstand. Bonn.

## **Internet**

<http://www.jukobox.de>

<http://www.jukobox.de/~jugendamt>

<http://www.sw.fh-koeln.de/wvw>

## **Autoren**

Dipl.-Soz.Päd. Cordula Gerhard, geb. 1972, ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Fachhochschule Köln, Fachbereich Sozialpädagogik im Forschungsschwerpunkt „Wirkung virtueller Welten“.

Dipl.-Soz.Päd. Horst Pohlmann, geb. 1971, ist Angestellter des Amtes für Kinder, Jugend und Familie der Stadt Köln und arbeitet in der Fachstelle Medienpädagogik / Jugendmedienschutz.

## **Bildbeschreibung**

„*jumek.tif*“ – Jugendliche aus dem Projekt hatten den Auftrag eine Präsentation zum Projekt zu erstellen.

„*Rückseite Kochbuch.bmp*“ und „*Vorderseite Kochbuch.bmp*“ – Ein Beispiel für projektbezogenes Arbeiten: Die Jugendeinrichtung stellte ein Kochbuch zusammen, das in kleiner Stückzahl gedruckt und als Weihnachtspräsent verteilt wurde. Hierzu erstellten Jugendliche aus dem Projekt die Vorder- und Rückseite. Das Projekt wurde mit dem 1. Preis in der Kategorie Sonderpreis Mediapark Köln bei dem Interkulturellen Medienwettbewerb Mixed-Linx (<http://www.mixed-linx.de/>) ausgezeichnet und ist inzwischen auch im Internet über <http://www.buergertreff-bilderstoeckchen.de/computerschnitzelsite/frameset.html> zu erreichen.