

Sachbericht

Projekt „Medikom“

zur Förderung der Medienkompetenz
von Kindern und Jugendlichen

01.01.-31.12.2020

Jugendclub Beuna



Kinderträume Merseburg gUG

Die Strukturierung und Durchführung des diesjährigen Medikom-Projekts war darauf ausgerichtet die jugendlichen Adressaten mit verschiedenen Medien zu konfrontieren und das nötige Knowhow im Umgang mit medialen Möglichkeiten zu vermitteln. Den Jugendlichen wurde aufgezeigt, dass in der Medienwelt der eigenen Kreativität kaum eine Grenze gesetzt ist. In der Jugendeinrichtung wird großen Wert darauf gelegt, dass die genutzte Soft- und Hardware möglichst kostenlos und insbesondere auch für Jugendliche aus sozial schwächeren Milieus außerhalb des Jugendclubs nutzbar ist. Die Projekteinhalte wurden so gestaltet, dass sie von der Mitarbeiterin der Jugendeinrichtung realisiert werden konnten.

Minecraft-Projekt

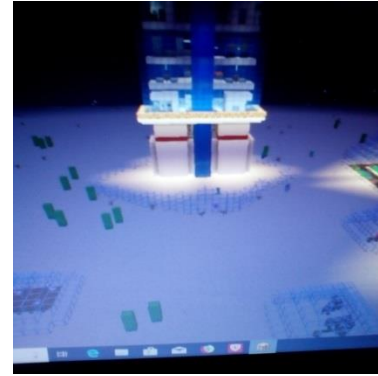
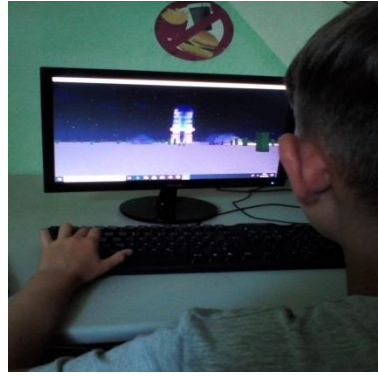
PC-Spiele werden in der heutigen Zeit immer vielschichtiger und mit ständig verbesserter Grafik auf dem Markt angeboten. Kultstatus hat hier ein Spiel namens Minecraft mit grober Pixelgrafik erreicht. Bereits in der Betaphase vor dem offiziellen Start gab es schon mehr als 10 Millionen aktive Spieler*innen. Das Spiel hat sich mittlerweile auf den verschiedenen Plattformen (PC, Spielkonsolen und Smartphones) über 100 Millionen Mal verkauft. Damit gehört es zu den meistverkauften und beliebtesten Computerspielen überhaupt. In Minecraft erschaffen und konstruieren die Spieler*innen aus meist würfelförmigen Blöcken eine eigene 3D-Welt. Die Mitspieler*innen können ihre Welt erkunden, die Blöcke zu anderen Gegenständen weiterentwickeln, Ressourcen sammeln oder gegen Monster kämpfen. Das Spiel bietet eine große Bandbreite an der Umsetzung kreativer Denkprozesse. Bei vielen Kindern und Jugendlichen, die den Jugendclub Beuna besuchen und das Spiel kennen, bestand der große Wunsch, das Minecraft-Game für die PCs in der Einrichtung anzuschaffen. In medienpädagogischen Projekten an Schulen und anderen pädagogischen Einrichtungen wird Minecraft intensiv genutzt. Die USK-Altersbeschränkung (ab 6 Jahren) passt in unser Konzept (ab 10 Jahren). Daher wurde das Spiel im Rahmen eines Medikom-Projektes vor einigen Jahren angeschafft. Seit dieser Zeit gehört das Computerspiel für die Besucher*innen der Einrichtung zum festen Bestandteil dieses Projektes.

Im Jahr 2020 waren innerhalb des Minecraft-Projektes die Thematiken „Bauernhof und Burg/Festung“ umzusetzen. Bei diesem Gemeinschaftsprojekt lag der Fokus aller Teilnehmer (ohne weibliche Beteiligung) auf Kooperation untereinander. Nur so war das Ziel zu erreichen. Jeder „Architekt“ sollte genügend Zeit zur Verfügung haben. Die Projekteinheit läuft aus diesem Grund immer über mehrere Monate. Die Methode hat sich bewährt und räumt allen Teilnehmern die gleichen Chancen ein. In der Startphase brachten die Projektteilnehmer viele kreative Gedanken und Ideen zu Papier. Diese sollten dann in der virtuellen Welt jedes Gestalters in Bezug auf das Thema Anwendung finden.

Untereinander tauschte man sich aus, gab Ratschläge und konstruktive Kritik weiter. Doch dann kam die Corona-Pandemie und an dem Projekt konnten die Kinder und Jugendlichen durch den langen Lockdown viele Wochen nicht arbeiten. Nachdem die Jugendeinrichtung im Juni wieder öffnen konnte, lag der Fokus der Besucher*innen auf sportlicher Betätigung im Außenbereich. Durch die kontaktarmen Wochen zu Hause, war der Bewegungsdrang enorm, selbst in der kalten Jahreszeit. Nur wenige Kinder arbeiteten sporadisch an ihrem begonnenen Projekteinhalt weiter. Gemeinsam wurde beschlossen, das Minecraft-Projekt mit kleinen Preisen für die Teilnehmer kurz vor Weihnachten zu beenden. Daraus wurde leider nichts, da der Jugendclub wegen des 2.Lockdowns wieder schließen musste. Die Auswertung, Preisvergabe und Umsetzung von Vorschlägen für die neue Minecraft-Thematik können erst im neuen Jahr erfolgen, wenn der tägliche Betrieb wieder aufgenommen werden kann.



Projektbeginn Januar 2020 vor Beginn der Pandemie



Beispiel einer Minecraft-Welt im Jugendclub erstellt



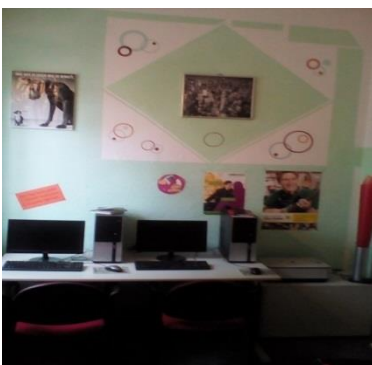
Quelle: Google virtuelle Bausteine



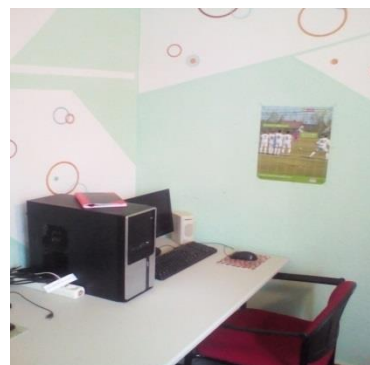
Quelle: Google aus diesen Bausteinen entstehen Welten



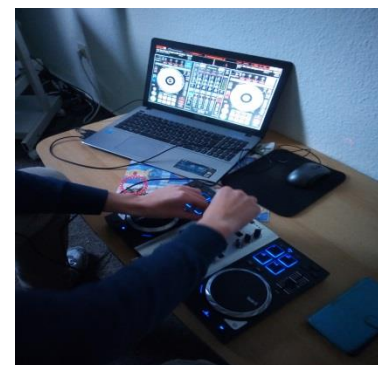
Drei PCs der Jugendeinrichtung sind mit einer Minecraft-Lizenz ausgestattet. Durch einen Einbruch im November 2018 wurde ein PC mit sämtlichem Zubehör entwendet. Von einem Sponsor erhielt der Jugendclub 2020 einen Computer geschenkt. Für diesen soll im kommenden Jahr ebenso eine Minecraft-Lizenz angeschafft werden, damit wieder vier Spielplätze zur Verfügung stehen.



Computerraum



der gesponserte Computer



Musikmischpult

Medienpädagogisches Projekt mit dem Jugendmedienschutzteam des Offenen Kanals Merseburg zum Thema „Cybermobbing“

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von Jugendclub und Jugendfeuerwehr Beuna fand in den Herbstferien zum Thema „Cybermobbing“ statt. Dazu hatte der Jugendclub Beuna das Jugendmedienschutz-Team vom „Offenen Kanal“ Merseburg eingeladen. Aus Gründen des geforderten Abstandes wegen der Corona-Pandemie fand die Veranstaltung im Saal des Bürgerbüros Beuna statt. Im theoretischen Teil erarbeiteten die Referenten gemeinsam mit den Teilnehmern*innen inhaltliche Schwerpunkte des Cybermobbings. Vorgestellt wurden strafrechtliche Aspekte, aber auch Hilfsangebote, wohin sich Betroffene wenden können. Im Anschluss daran stellten die Kinder und Jugendlichen in zwei Gruppen die theoretisch erarbeiteten Inhalte fotografisch dar. Die entstandenen Fotos wurden in Bild-Collagen vom Jugendmedienschutz-Team am Laptop zusammen mit den Kindern und Jugendlichen bearbeitet. Dabei konnten die Teilnehmer*innen die Motive selbst auswählen und eigene Ideen schriftlich umsetzen. Die Cybermobbing-Collagen jeder Gruppe hängen im Jugendclub und der Jugendfeuerwehr aus. Das Interesse und die Mitwirkung aller Beteiligten an der Veranstaltung waren groß. Die Referenten verstanden es sehr gut, die Zuhörer*innen für das Thema zu sensibilisieren. So wurde mehrfach der Wunsch geäußert, im nächsten Jahr eine weitere Veranstaltung mit dem Jugendmedienschutz-Team durchzuführen. In die Planung wurde ein Trickfilm-Projekt aufgenommen.



Saal im Bürgerbüro Beuna



Beginn der Veranstaltung



gemeinsame Erarbeitung der Collagen



die fertigen Ergebnisse der Gruppe 1

Bei uns hat Mobbing keine Chance!



Gruppe 2



Cyber-Mobbing ist kein Spaß!

Computer- Workshop

Die geplanten Computer-Workshops konnten Pandemie bedingt in diesem Jahr nicht angeboten werden. Da eine enge Zusammenarbeit innerhalb des Projektes stattfindet, hätten die Abstandsregeln nicht immer eingehalten werden können. Das Ziel der Workshops ist es, allen Interessierten den Aufbau eines Computers und die Funktionsweise der wichtigsten Komponenten anschaulich zu vermitteln. Unter fachmännischer Anleitung eines Systemtechnikers der Hochschule Merseburg sollten die kostenlosen Workshops auch in diesem Jahr in mehreren Etappen erfolgen. Geeignete Geräte erhielt die Jugendeinrichtung von einem Sponsor. Da jedes Jahr neue Kinder und Jugendliche in die Einrichtung kommen, ist der Themeninhalt immer aktuell. Eine Fortsetzung der Angebote wird es wieder geben, wenn das pandemische Geschehen vorüber ist.

Nutzung verschiedener Medien, Internet Recherche zum Thema: „Energy Drinks“

Einen sehr interessanten und informativen Vortrag hatte ein 15-jähriger Jugendlicher selbstständig zum Thema „Energy Drinks“ vorbereitet. Dazu recherchierte er im Internet und erarbeitete im Jugendclub am PC eine Präsentation. In Absprache mit der Mitarbeiterin des Jugendclubs, welche sich den Inhalt vorher gemeinsam mit dem Jugendlichen angesehen und besprochen hatte, sollte die Recherche allen Kindern und Jugendlichen vorgestellt werden. Mit Laptop, Leinwand und Beamer übernahm der Jugendliche selbst die Moderation. Dabei ging er auf Inhaltsstoffe, Nebenwirkungen und weitere wichtige Informationen ein. Kurze Film-Spots veranschaulichten die Thematik. Hier konnte den Kindern und Jugendlichen anschaulich der Umgang mit Internet-Medien aufgezeigt werden.



**Vortrag eines Jugendlichen zum
Thema: Energy-Drink**



Bild Google: Energy-Drinks

Das Internet-Portal „youtube“ nutzten die Besucher*innen besonders aktiv im handwerklichen und kreativen Bereich. Kinder und Jugendliche, die zu Hause über keinen Computer oder Laptop verfügen, erledigten Recherchen für Hausaufgaben, Vorträge und Bewerbungsschreiben mit Hilfestellung der Mitarbeiterin an den PCs der Einrichtung.

Der Sachbericht wurde erstellt von: S. Rausch