



m.part

Mobile Medien und gesellschaftliche Beteiligung.

Ein Erprobungs- und Modellprojekt für die Jugendarbeit in Rheinland-Pfalz

Die technologische Entwicklung als permanente Herausforderung.

Grundlegendes zur Bedeutung nonformaler Bildung in einer sich beschleunigenden Veränderung der Lebenswelt

Die Bedeutung der Medientechnologien für alle Aspekte des Lebens steigt mit atemberaubender Geschwindigkeit. Der permanent und ortsunabhängig verfügbare Zugang zu Netzen für die Kommunikation über mobile Endgeräte ist für viele Menschen in vielen Teilen der Erde innerhalb eines Jahrzehnts zur unverzichtbaren Grundlage der Organisation des beruflichen und des privaten Alltags geworden. Eine solch tiefgreifende Veränderung der Lebens- und Kommunikationsweisen hat sich in der Menschheitsgeschichte noch nie in so kurzer Zeit und noch nie in einer solchen globalen Gleichzeitigkeit vollzogen.

Vor wenigen Jahren noch gab es die Furcht vor einer Spaltung der Gesellschaft entlang des Digital Gap, festgemacht an Gerätebesitz und Netzzugang. Wenn wir davon ausgehen, dass Smartphones mit Internetzugang mittlerweile bei 90 Prozent der Jugendlichen schon gegeben sind, hat sich diese Furcht schnell erledigt. Jetzt ist die Unterscheidungslinie zwischen Fortschrittsgewinnern und Fortschrittsverlierern an der Verwendung der zur Verfügung stehenden Ressourcen festzumachen – die Ausstattungs- und Zugangsfrage ist zur Bildungs- und Nutzungsfrage geworden. Das aber bedeutet, dass Jugendarbeit sich vermehrt nicht dem technologisch definierten Zugang zu den Möglichkeiten der digitalen Kommunikation widmen muss, sondern dass sie den Nutzungs- und den Nutzenaspekt der Medien in ihre Erziehungsziele einbauen muss.



Medienkonvergenz als Herausforderung an Bildungs- und Jugendarbeit. Gestaltung der digitalen Gesellschaft

Wenn mobile Medien zunehmend in unserem Alltag die Werkzeuge der Information, der Organisation und der Kommunikation werden, werden sie auch zunehmend in den Bildungs- und Erziehungsauftrag der Jugendarbeit einbezogen werden müssen. Denn die Erziehung zu gesellschaftsfähigen Persönlichkeiten wird zu einem Teil auch darin bestehen, sich im unüberschaubaren Universum der Kommunikation zurechtzufinden und vermittels der Instrumente der digitalen Alltagsbewältigung an der Gesellschaft teilhabend und mitgestaltend zu partizipieren.

Die Medienentwicklung durchsetzt unser Alltagsleben mit Globalität ebenso wie mit Einschränkungen der Sichtweise, einerseits das Universum der Information, andererseits die Reduktion der Perspektive auf die digitale Peergroup. Zwischen diesen Polen wird sich künftig die gestaltende Teilhabe an der Gesellschaft abspielen, und sie wird zumindest zu einem Teil auf der zielgerichteten Nutzung von Medien beruhen.

Wie gestaltende Teilnahme an der Gesellschaft im Kontext dessen aussehen kann, was als Leitmotiv der Partizipation in der kinder- und Jugendpolitik fest verankert ist, soll in diesem Modellprojekt erprobt und zugleich praktisch umgesetzt werden.

Das Projekt

Das Internet hat aufgrund seiner Genese eine idealistische Komponente eingebaut, die in Non-Profit-Projekten weiterhin ihren Ausdruck findet: Open Streetmap, Wikipedia. Mit der Veralltäglichen der Produktions- und der Kommunikationsmittel bieten sich vollkommen neue und erweiterte Möglichkeiten, Projekte gemeinsam zu gestalten, von der globalen Mitwirkung an dauerhaften Projekten wie Open Streetmap bis zur lokalen Aktion, die über Medien inszeniert und begleitet wird.

Für den Zertifikatskurs Medienbildung in der Jugendarbeit haben wir eine umfangreiche Zusammenstellung methodischer und praktischer Annäherungen an das Thema Partizipation mit Medien in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen aufgebaut. D.h., es liegt ein mit MultiplikatorInnen erprobtes Konzept von möglichen Projekten und Verfahren vor, die mit Gruppen von Kindern und Jugendlichen umgesetzt werden können.

Das Spektrum reicht von Nahraumerkundungen mit Educaching-Elementen über die Mitgestaltung von besonderen Karten auf der Basis von Open Streetmap bis hin zur Anwendung von Softwaretools für die Diskussion und Abstimmung über politische Fragestellungen. Diese technisch orientierten Projektkonzepte müssen in der Vorbereitung von lokalen Projekten jeweils um Komponenten ergänzt werden, die ein lokal relevantes Vorhaben konstituieren können. Zugleich haben wir mit Institutionen Kontakte aufgebaut, die sich der



sozial inspirierten und verantwortlichen Nutzung der Kommunikationsmittel widmen (Sozialhelden Berlin, Deutsche Kinder- und Jugendstiftung).

Im Projekt werden die Möglichkeiten der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen zunächst weiter ausgearbeitet, dann erhalten KollegInnen aus der Jugendarbeit und aus anderen Kontexten der Jugendhilfe von uns das Angebot, ein lokales Beteiligungsprojekt gemeinsam mit ihren Kindern und Jugendlichen und mit uns durchzuführen. Aus den lokalen Projektangeboten, die auf unsere Ausschreibung eingehen, werden 10 bis 15 ausgesucht, die gemeinsam mit den MitarbeiterInnen in der Jugendhilfe vor Ort vorbesprochen, mit den Kindern und Jugendlichen vorbereitet, durchgeführt und ausgewertet werden.

Die Zielgruppen

Grundsätzlich kommen natürlich alle Einrichtungen der Jugendhilfe und der Jugend-/Schulsozialarbeit als Partner für lokale Projekte in Frage. Die Angebote sollen offen ausgeschrieben werden und bedingen die aktive Mitarbeit der KollegInnen aus der Jugendarbeit. Um unterschiedliche Zielgruppen zu erreichen, werden wir einige KollegInnen und Jugendgruppen intensiver ansprechen:

- Jugendräte in Städten und Gemeinden als bevorzugte Zielgruppe, um die Kontexte organisierter Jugendbeteiligung in den Projektkontext einzubeziehen, so Vernetzung herzustellen und ihnen Werkzeuge zu mehr Wirksamkeit in die Hand zu geben.
- AbsolventInnen des Zertifikatskurses Medienbildung
- Einrichtungen der stationären Jugendhilfe
- Gruppen mit besonderen lebenslagegebundenen Interessen, z.B. Menschen mit Behinderungen
- Gruppen mit gesellschaftlichen Interessenslagen, z.B. Migrantengruppen

Auswertung und Dokumentation

Die lokalen Projekte werden dokumentiert – im besten Fall auch medial durch die teilnehmenden Jugendlichen – und ausgewertet. Am Ende des Projektzeitraums ist eine Publikation in Form einer Handreichung für KollegInnen geplant.

Projektkatalog

Für m.part stellen unterschiedliche Anbieter im Internet und in den Appstores Werkzeuge bereit, die gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen auf ihre Tauglichkeit getestet werden müssen. Die besten Voraussetzungen für einen aussagekräftigen Test sind gegeben, wenn ein reales Projekt durchgeführt wird, also die Tools und Apps in einer Anwendungsumgebung eingesetzt werden, die auch eine Rückwirkung auf das reale Leben einschätzbar macht.