



m.part

Mobile Medien und gesellschaftliche Beteiligung.

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

Mögliche Projektideen || Projektkatalog

Dein Sozialraum

Auf Grundlage von online-Karten können interessante Informationen zum Sozialraum, wie z.B. zu barrierefreien Orten, öffentlich zugänglich gemacht und schnell gesucht und gefunden werden. Sozialraumerkundungen im Rollstuhl-Fußgänger-Tandem, QR-Code-Rallyes, handygestützte Quizrallyes durch die Stadt oder versteckte USB-Sticks. So kann die Umgebung erfahren und erkundet werden, und je nach Ausrichtung des Projekts können Änderungswünsche oder Verbesserungsvorschläge zum jeweiligen Ort gemacht werden.

Vorher-Nachher-Fotoshow

"Früher war dort ein Spielplatz. Mittlerweile ist er zu einer Müllhalde geworden."

Mithilfe mobiler Medien soll ein Blick in die Vergangenheit geworfen und gezeigt werden, wie sich Sozialräume mit den Jahren verändert haben und welche Vor- und Nachteile diese Veränderungen mit sich bringen. Eine Form der Darstellung könnte beispielsweise sein, dass mobile Geräte an verschiedenen Orten in der Stadt mit entsprechenden Fotos der Orte von früher montiert werden. So soll sichtbar gemacht werden, was sich in den Jahren zum Vor- und Nachteil verändert hat. Ergänzungsmöglichkeiten können unter anderem Fotoinstallationen von kinder- und jugendgerechten Ortsumgestaltungen sein, die auf dem mobilen Gerät mit einer Slideshow zugänglich gemacht werden können.

(Bsp. <http://journotools.tumblr.com/post/107203036193/juxtapose-js>)

STADT.TEIL.FILME

Gerade in großen Städten ist der Lebensalltag fest auf bestimmte Stadtteile ausgerichtet. Dort der Supermarkt, da das Café, hier die Schule und gleich nebenan der Sportverein. Oft kommt



man kaum aus dem eigenen Stadtteil heraus. Hier setzt dieses Projekt an. Es sollen mit Jugendlichen der jeweiligen Stadtteile Filme/Audio/Fotos produziert werden, welche den Stadtteil und dessen Bewohner näher beleuchten und präsentieren. Mit den so gewonnenen Materialien wird in andere Teile der Stadt gezogen (mobile Ausstellung etc.) um diese dort vorzuführen. Dann andersherum. Die Idee kann man auch auf Verbandsgemeinden etc. ausweiten (DORF.FILME).

Die Filme und Erzeugnisse können online gesammelt werden („storymap“, Bsp: <http://www.jsonline.com/entertainment/dining/New-craft-breweries-241672361.html>, http://www.boston.com/yourtown/salem/salem_halloween_guide/).

Urban Gaming

Entscheidungen spielerisch ausgestalten – in Form eines GPS-basierten Spiels, verpackt in eine Geschichte. Software wie „MyGeoQuest“ oder „Locandy“ bieten die Möglichkeit, GPS-basierte Abenteuer zu erzählen. Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Mein Held in 140 Zeichen

Soziale Kompetenz ist ein wichtiges Gut für das Funktionieren einer Gesellschaft. Dazu gehört auch, sich in andere Situationen hineinzudenken. Es braucht: ein Gefühl für den jeweils anderen. Der Müllmann, der Stadtgärtner, die Putzfrau in der Schule oder die Köchin, sie alle haben eine Geschichte, und ein Gesicht. Beides geht meist unter und wird kaum wahrgenommen.

Mit diesem m.part-Projekt möchten wir Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit geben sich mit solchen Geschichten zu befassen. Sie suchen sich eine Person aus und portraituren sie anhand eines Fotos und einer kleinen Geschichte. Die Geschichte bzw. Teile davon dürfen nicht mehr als 140 Zeichen haben, damit sie bei Instagram veröffentlicht werden kann. Mit einem festen Schlagwort (Hashtag) für dieses Projekt kann man sich dann alle Ergebnisse gesammelt anzeigen lassen.

Antiphobia

Schmierereien an Häuserwänden kann man ignorieren oder entfernen lassen. Doch was ist, wenn man sie nutzt, um ein politisches Statement dazu abzugeben?

An einer Wand wird ein fremdenfeindliches oder sexistisches Statement gefunden. Das wird auf einer Karte eingetragen (Vorbereitungsphase). Anschließend wird ein passender Kurzfilm dazu gesucht (alternativ kann auch ein Kurzfilm gedreht werden). Ist der gefunden wird Werbung gemacht für eine Aktion am Ort. Die Aktion: mit einem mobilen Projektionswagen wird der Film in direkter Nähe, also an die gleiche Wand, projiziert. Damit der Zusammenhang



zu dem aufgegriffenen Statement deutlich wird, wird dieses Statement mit einer Mappingsoftware durch das Beamerbild gehighlightet. Der Beamer liefert also nicht nur das Bild zum Kurzfilm, sondern hebt gleichzeitig auch das Statement (und somit auch das Thema des Films) hervor.

Überallinternet

Teilen ist ein Prinzip, das gerade eine neue Konjunktur erlebt. Projekte wie „Carsharing“ nutzen vorhandene Ressourcen effektiv und benutzerfreundlich. Doch wenn es um das Teilen des Internetzugangs geht, wird nicht so gern geteilt (v.a. wegen rechtlicher Unsicherheiten (Störerhaftung)). Fast jeder Haushalt in Deutschland hat den eigenen Router in der Wohnung stehen und versendet sein eigenes, geschlossenes WLAN. Hier will die „freifunk“- Bewegung gegensteuern und möchte ein offeneres Internet für alle etablieren – das auch finanziell schwächere Gruppen am Internet teilhaben und partizipieren läßt. Die Idee dieses Projektes: das Internet teilen, freies Internet für alle z.B. in Form eines Internetbrunnens auf dem Marktplatz oder am Jugendhaus. Durch die Nutzung der freien Firmware „freifunk“ ist dann auch das Problem der Störerhaftung gelöst. In diesem Projekt kann gebastelt, experimentiert und über Internet diskutiert werden.