

Autor: Lüpke, Marcus.

Titel: Gewaltprävention und Neue Medien. Vom Pausenkonflikt zur aktiven Medienerziehung.

Quelle: Lüpke, Marcus/ Neumann, Ulf (Hg.): Gewaltprävention 2.0. Digitale Herausforderungen. Marburg 2010, S. 192-203.

Verlag: Schüren Verlag.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags.

Marcus Lüpke

Gewaltprävention und Neue Medien.

Vom Pausenkonflikt zur aktiven Medienerziehung.

Im November 2005 ereignete sich an der niedersächsischen Grund- und Hauptschule Alfred-Teves-Schule während der Hofpause eine Schülerprügelei, die ein weitreichendes, vielfach gelobtes und bundesweit multipliziertes medienerzieherisches Arbeiten mit Schülern zur Folge hatte.

Dabei entwickelte sich eine Schülerarbeitsgemeinschaft, die viele Aspekte einer zeitgemäßen, schülernahen und sehr praxisorientierten Medienerziehung thematisierte. Die Durchführung und die Zielsetzungen dieser Arbeit haben im gesamten Bundesgebiet, aber auch im nahen europäischen Ausland vor dem Hintergrund erfolgreicher Intervention im Rahmen schulischer Gewaltprävention für Interesse gesorgt und die Schule u. a. mit dem Projekt „Saubere Handys“¹ für den sinnvollen Einsatz von Mobiltelefonen in der Schule über die Landesgrenzen hinaus bekannt gemacht. Über die erfolgreiche Arbeit wurde vielfach in regionalen und überregionalen Medien (TV, Radio und Printmedien) positiv berichtet. Weiterführend wurde insbesondere das Projekt „Saubere Handys“ auch überregional in Handreichungen empfohlen² und in vielerlei Schülerwettbewerben

1 Detaillierte Dokumentation unter Lüpke, Marcus (2009): Gewaltprävention und aktive Medienpädagogik: Saubere Handys - Erfolgreiche Präventionsarbeit im Rahmen eines Schulmedienprojektes gegen Gewalt- und Pornovideos auf Schülerhandys. München.

prämiiert³. Ziel dieses Beitrags ist es, die erfolgreiche Arbeit im Sinne der Nachhaltigkeit zu dokumentieren und nachvollziehbar darzustellen, um einen Orientierungsrahmen für Interessierte und eine Basis für mögliche Weiterentwicklungen zu bieten.

Wegschauen bringt nichts - Von der Intervention zur Bearbeitung

In einer großen Hofpause des Jahres 2005 kam es an der Schule zu einer verabredeten Prügelei unter Schülern der Jahrgänge 6 und 7. „Das passiert doch täglich“, „Das war bei uns früher auch so“, so oder so ähnlich könnten die Aussagen externer Beobachter oder Zuhörer formuliert sein. Dass wir uns jedoch in einer anderen Zeit befanden, zeigte sich in den aktiven „Zuschauern“, die sich in der heutigen Zeit solchen Schulhofszenen zuordnen. In diesem Fall waren es mehrere Schüler, welche, die Kontrahenten lautstark „anfeuernd“ mit modernen Multimediageräten filmten. Heute (vgl. KIM Studie 2009 des MPFS) besitzen rund 95 %⁴ aller Jugendlichen ein solches Gerät - Das Handy.

Ich selbst war in dieser Pause aufsichtführende Lehrkraft und bemerkte die Schülergruppe in einem weniger gut einsehbaren Bereich des Pausenhofes. Mein Eingreifen und das Unterbinden des Konfliktes waren offensichtlich nötig, entsprechend begab ich mich dort hin. Etwas irritiert bemerkte ich bei meiner Ankunft, dass die Kontrahenten von mehreren „Zuschauern“ umringt waren, die Mobiltelefone in der Hand hielten. Beide Streithähne wurden augenscheinlich gefilmt. Niemand aus der Gruppe der „Handyfilmer“ machte auch nur ansatzweise den Versuch, die beiden zu trennen. Niemand begab sich zu den aufsichtführenden Lehrkräften, um Hilfe zu holen. Ich beendete den Konflikt, indem ich beide Kontrahenten trennte. Nachdem beide von ihren jeweiligen Klassenlehrern in Obhut genommen wurden, wendete ich mich den „Handyfilmern“ zu. Ich machte den Schülern deutlich, dass ich ein solches Verhalten in hohem Maße verurteile und dass wir uns nun mit den gerade angefertigten Filmaufnahmen beschäftigen müssen. Der Hintergrund war

2 u. a. Broschüre „Im Netz der neuen Medien“, Programm der polizeilichen Kriminalprävention 2009, Broschüre „Was tun bei Cybermobbing ?“, Klicksafe 2008, Infoset „Medienkompetenz und Medienpädagogik in einer sich wandelnden Welt“: Handy und Co, MPFS 2008.

3 u. a. Landessieger Niedersachsen „Fair bringt mehr“ (2006), Preisträgerschule Schulhomepage Award (2006), Preisträgerschule „Innovative Teachers“ (2006), Landessieger Niedersachsen Juniorenpreise (2008).

4 Zum Vergleich: Im Jahr 2005 besaßen rund 92 % der Jugendlichen ein Mobiltelefon (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest JIM-Studie 2005).

natürlich, dass die Aufnahmen nicht weiter verbreitet oder anderweitig genutzt werden. Die Schüler willigten ein. So begaben wir uns in einen Klassenraum, um die Aufnahmen gemeinsam zu löschen. Dabei waren die Schüler außergewöhnlich kompromissbereit und halfen bereitwillig bei der Bearbeitung. Im Rahmen dieser gemeinsamen Arbeit, fielen mir sofort die auf mehreren Telefonen gespeicherten Aufnahmen mit den Titeln „Headshot“ und „Russian-Soldier“ auf. In beiden Dateien sind reale und äußerst grausame Tötungshandlungen zu sehen. Die unbedarfte Aussage eines Schülers, der mir gegenüber äußerte, „dass das doch jeder hat und kennt“ (Schüler, 15 Jahre), motivierte mich sehr stark, vor dem Hintergrund der Gewaltprävention und der Medienerziehung aktiv zu werden.

Die schnelle grundlegende Information über das Internet, sowie eine entsprechende pädagogische und rechtliche Einschätzung war möglich, weil die Schüler⁵ mir bereitwillig ein wenig Nachhilfe in Sachen Speicherkartenbearbeitung, Kartenadaptermöglichkeiten und Handy-Videoformate gaben. Die technische Ausstattung einiger der Schulrechner mit Kartenlesern gehörte im Jahr 2005 erst kurz zur Standardausrüstung unserer Schule und war somit ein zusätzlich glücklicher Umstand, der zur effektiven Bearbeitung beitrug. Nur so konnten die Videos, welche eindeutig Straftaten zeigten, angeschaut, bearbeitet und sehr zeitnah weiterführend beurteilt werden.

Warum gerade die hier beschriebene offensive und offene Bearbeitung der Thematik „Gewaltvideos auf Schülerhandys“ auf ein solch großes Interesse stieß bzw. stößt, soll in diesem Beitrag aus Platzgründen nicht weiterführend thematisiert und analysiert werden. Die Kontaktaufnahmen vieler ebenfalls betroffener Schulen aus dem gesamten Bundesgebiet zeigten jedoch sehr deutlich, dass:

- a) es sich nicht um ein Einzelphänomen in Gifhorn handelte.
- b) es bundesweit großen Handlungs- und Informationsbedarf gab und noch immer gibt.

⁵ Die von Beginn an vertrauensvolle Einbindung der Schüler scheint mir neben den technischen Aspekten ein ganz wichtiger, vielleicht entscheidender Grund für den Erfolg der Arbeit gewesen zu sein.

Anzumerken ist hier, dass in der damaligen Zeit viele Schulen das Problem der strafbaren Inhalte auf Schülerhandys und die Schule als Ort des Tauschens oder sogar Erstellens als das Problem der „Anderen“ sahen. Kritiker merkten auch bezüglich der hier beschriebenen offensiven Bearbeitung dieses Themas an, dass man nun möglicherweise den Ruf einer „Gewaltschule“ hätte. Schule kann hier, entgegen der gesellschaftlichen Trends zum „Wegsehen“, deutliche Zeichen setzen und Verantwortung übernehmen. Im Übrigen von der ersten Minute an, denn so funktioniert Gewaltprävention. Der um das Phänomen „Happy Slapping“ entstandene Medienhype ab Januar 2006 machte deutlich, dass die Problematik in hunderten bundesdeutscher Schulen aller Couleur Thema war.

Gewaltvideos auf Schülerhandys - Schritte der präventiven Bearbeitung

Das grundlegende Arbeitskonzept, welches u. a. bundesweit veröffentlicht wurde, findet sich nachfolgend wieder:

In acht Schritten zu „sauberen Handys“ an Ihrer Schule⁶:

1. Eine Projektgruppe zur Gewaltprävention gründen
2. Die Lehrer informieren
3. Auf die Verantwortung der Eltern bauen
4. Eine Handy-Ordnung beschließen
5. Gewaltprävention in den Stundenplan integrieren
6. Schüler als Experten einbeziehen
7. Medienkompetenz stärken
8. Weiträumig vernetzen und Nachhaltigkeit sichern

⁶ Siehe auch: Schlamp, K. (2006): „In 8 Schritten zu ‚sauberen Handys‘ an ihrer Schule“ In: Schulleitung Intern - Der Managementbrief für Grund- und Hauptschulleiter Verlag Pro-Schule, Ausgabe 07/2006, Seite 6-7. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (2006): „Gewalt- und Pornovideos auf Schülerhandys: Was können Fachkräfte tun?“, letzter Abruf: 01.01.2010.

Information und Recherche

Der Grundstein der erfolgreichen Bearbeitung lag, neben der aktiveren Einbindung der beteiligten Schüler die umfassende Information über die Thematik „Gewaltvideos“ über das Internet. Schnell waren die als „Happy Slapping“ und „Snuff Videos“ titulierten Phänomene gefunden. Die Erkenntnis, dass hier möglicherweise Straftaten nach Paragraph 131 StGB vorliegen, machte die Einbindung der örtlichen Polizei nötig. Dies erwies sich in der Bearbeitung als außerordentlich hilfreich. Im Rahmen der Recherchearbeiten erfolgte das Sammeln von Informationen und das Herausarbeiten der entscheidenden sachrelevanten Inhalte.

Auffällig war, dass beide Phänomene auf verschiedenen Internetseiten zwar definiert wurden, aber konkrete Hilfestellungen für Schulen in der präventiven Bearbeitung Mangelware waren. Auch aktuelle Studien zum Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen enthielten zum damaligen Zeitpunkt keine Informationen zum Thema „Gewaltvideos“. Allenfalls das Internet als Bezugsquelle bzw. Multiplikationsplattform jugendgefährdender Inhalte wurde angeführt (vgl. JIM-Studie 2005 MPFS).

Einzelphänomen oder gesellschaftliches Problem?

Um sicher zu sein, dass das Festgestellte nicht nur eine kleine Gruppe von Schülern betrifft und somit notwendige Maßnahmen auch weiter führend geplant und durchgeführt werden, wurden zwei Hauptschulklassen des Jahrgangs 8 anonym zum Thema „Gewaltvideos“ befragt. Die Ergebnisse der Schülerbefragung und verschiedene bundesweit bestätigte Pressemeldungen über ähnliche Fälle an anderen Schulen begründeten die notwendige präventive Intervention⁷. Die Tatsache, dass sich die Phänomene „Happy Slapping“ und „Snuff Videos“ im nahen europäischen Ausland zu diesem Zeitpunkt viel deutlicher zeigten, unterstrich zusätzlich den präventiven Charakter der Arbeit. Eine umfassende Information des Kollegiums, der Schulleitung und des

⁷ Wir konnten damals feststellen, dass 38 der befragten 41 Schüler ein Handy besaßen, 36 Schüler Kenntnis von Gewaltvideos hatten, teilweise selbst derartige Videos gefilmt hatten und ein Teil der Eltern das Handy als persönliches Gut der Jugendlichen nicht kontrolliert oder darüber Kenntnis hat, was ihre Kinder damit tun. Der Großteil der Befragten Schüler erhielt derartige Videos über Freunde und Bekannte oder lud die Dateien über Internetseiten herunter.

Schulelternrates⁸ wurde entsprechend im Rahmen einer Dienstbesprechung durchgeführt. Hier wurde beschlossen, die gesamte Elternschaft der Schule verpflichtend im Rahmen eines Informationsabends über die Hintergründe zu informieren. Ein zweiter Beschluss war die Installation einer Anti-Gewalt AG, an der Eltern, Lehrkräfte und Schüler teilnahmen.

In Absprache mit den zuständigen Behörden (Landesschulbehörde, Schulträger, Staatsanwaltschaft, Polizei) wurde ein Elterninformationsabend⁹ in der Sporthalle der Schule geplant und durchgeführt. Dabei wurden die rund 300 Anwesenden per Powerpointpräsentation über die wichtigsten Inhalte informiert. Nach der Veranstaltung wurde insbesondere den Eltern ermöglicht in einer offenen Diskussion Fragen zu stellen und Antworten zu erhalten.

Eltern, die keine Zeit hatten und sich entschuldigen ließen, erhielten an einem zweiten Termin die Möglichkeit sich zu informieren.

Handlungsfähig durch Information

Anschließend erfolgte die Multiplikation der Inhalte über das Medium Schulwebseiten. Hier wurden alle relevanten Informationen inklusive des Informationsvortrages zum Download für andere betroffene Schulen und Interessierte bereitgestellt und weiträumig vernetzt. Das Nutzen Schulwebseite erwies sich hier als sehr effektiv, da Informationen schnell und unkompliziert ausgetauscht werden konnten. Parallel dazu wurde eine Schülerarbeitsgemeinschaft (Medien AG mit dem Startprojekt „Saubere Handys“¹⁰) ins Leben gerufen, die sich bis in das Jahr 2009 hinein konstruktiv mit der Thematik einer sinnvollen Handynutzung und anderen weiterführenden Arbeiten rund um den Bereich „Neue Medien“ in der Schule auseinandersetzte.

8 Später auch die Schüler im Unterricht.

9 Vgl. Braunschweiger Zeitung, 09.12.2005 und 13.12.2005 sowie Allerzeitung, 9.12.2005.

10 Marco Fileccia (2008) In: „Knowhow für junge User - Mehr Sicherheit im Umgang mit dem World Wide Web - Materialien für den Unterricht“, Initiative Klicksafe.

Gemeinsam voneinander Lernen - Erwachsene und Jugendliche im Team

Der Schulterschluss von Lehrkräften, Eltern und Schülern fußte in der Gründung einer Anti-Gewalt-AG. Diese Arbeitsgemeinschaft kam regelmäßig zusammen und beschäftigte sich mit strukturellen und inhaltlichen Aspekten der schulischen Gewaltprävention. Ein wichtiges erstes Arbeitsergebnis war die gemeinsam mit den Mitgliedern der Medien-AG entwickelte Handynutzungsordnung, die auf dem Schulgelände bis heute gültig ist und als Vorlage bundesweit weiter empfohlen wurde.

Schulorganisatorisch wurden verschiedene gewaltpräventive Maßnahmen beschlossen und durchgeführt:

1. Regelmäßiges Durchführen des Programmes „Schritte gegen Tritte“ für die Klassen der Hauptschule und eine entsprechende Anpassung der schuleigenen Stundentafel.
2. Regelmäßiges Durchführen des Programmes „Faustlos“ für die Klassen der Grundschule.
3. Einladung von außerschulischen Experten für den Bereich der schulischen Gewaltprävention.

Die Schülerarbeitsgemeinschaft „Medien-AG“, deren Mitglieder u. a. die ehemaligen Handyfilmer waren, wurde in dieser Zeit gegründet.

Nachhaltige Prävention durch das Arbeiten mit Neuen Medien

Die sogenannten „Neuen Medien“ waren der wesentliche Inhalt der medienerzieherischen Arbeit, die in der Medien AG vollzogen wurde. Einmal wöchentlich traf sich die Gruppe, die aus Schülern der Jahrgänge 6 bis 10 bestand in der Zeit von 13:30-15:00 Uhr in der Schule. Ein Wunsch vieler Schüler war es sich selbst im Internet zu präsentieren und dieses Medium aktiv mit zu gestalten. Diesem Wunsch konnte durch die Möglichkeit die Schulwebseiten oder die Schulzeitung zu bearbeiten, entsprochen. Auch die Teilnahme an vielen außerschulischen Veranstaltungen, die meist mit einer Präsentationstätigkeit der Arbeitsergebnisse durch die Schüler verbunden waren, gehörte zur AG-Arbeit dazu. Die

regelmäßigen und gemeinsam mit Schülern der AG durchgeführten Teilnahmen an Presseterminen, Fachsymposien oder Großveranstaltungen (u. a. Games Convention, Jugendforum NRW, Schülermedienwettbewerben, TV-Premiere des WDR Spielfilms „WUT“) und die damit verbundenen elementaren Erfahrungen mit Menschen, die Medien „machen“, waren ein ständiger Motor, der die konstruktive Medienarbeit der Jugendlichen vorantrieb. Bei der Arbeit mit Schülern standen vor allem die vorhandenen Fähigkeiten, die Interessen und das Technikwissen der Schüler im Vordergrund. Der inhaltliche Arbeitsrahmen der Medien AG beinhaltete dementsprechend folgende Bereiche:

- Spiel- und Lernsoftwaretests in der Schule
- Sinnvoller Einsatz von Mobiltelefonen in der Schule
- Schulzeitung „BlinG-BlinG“
- Sportunterricht und Neue Medien

Bis zum 27.03.2009¹¹ wurden weiterführend Materialien und Projekte auf den von Lehrkräften und Schülern der Medien AG gestalteten Schulwebseiten präsentiert



Abb. 1: Schematische Darstellung der Überschneidung der Arbeitsbereiche der Medien AG. Die einzelnen Arbeitsbereiche der Schüler lassen sich durch die vielen möglichen Synergien im „Arbeitsalltag“ nicht gänzlich voneinander trennen.

11 Löschung der Domain www.alfred-teves-schule.de.

(Die für eine Schulwebseite ungewöhnlich hohen monatlichen Besucherzahlen bewegen sich zwischen 3.000 und 12.000 pro Monat. 2005 selbst konnten z. B. von Mai bis Dezember insgesamt 4466 Besucher verzeichnet werden).

Die thematisch unterschiedlichen Arbeitsbereiche, welche von den Schülern im Rahmen netzwerkorientierten Arbeitens miteinander verknüpft waren, sind nachfolgend aufgeführt.

Erstellung und Pflege der schuleigenen Webseiten

Die Schulwebseiten der Schule wurden mit Hilfe eines für Bildungseinrichtungen kostenlosen Content-Management-Systems (CMS)¹² gestaltet. Ein großer Vorteil dieser Technik für den Nutzer liegt darin, dass beispielsweise Schüler als Redakteure ihnen zugeordnete Bereiche des Schulwebs zu jeder Zeit und von jedem Ort der Welt ohne Programmier- oder HTML-Kenntnisse bearbeiten können.¹³ Die grundlegende Voraussetzung dafür sind ein internetfähiger Rechner und ein Webhostingpaket, welches die Nutzung einer sogenannten MYSQL-Datenbank für die serverseitige Installation des CMS ermöglicht.

Für Besucher bietet ein CMS u. a. den Nutzen, dass über eine integrierte Suchfunktion der gesamte, möglicherweise inhaltlich sehr umfangreiche Content (Inhalt) eines Schulwebs schnell und unkompliziert durchsucht werden kann. Im Rahmen der medienpädagogischen Arbeit hat die Medien AG Schule sehr kreativ und vielseitig gearbeitet. Exemplarisch stehen die folgenden ungesetzten Inhalte, die den Besuchern zur Verfügung gestellt wurden:

- PDF-Dateien mit Elterntipps wurden gestaltet und zum Download bereit gestellt („Wie kann man Handys sinnvoll in der Schule einsetzen“, „Datenverstecke im Handy - So verstecken Jugendliche ihre Daten vor Eltern“, „Schmuddelinternet - Was kann man dagegen tun?“).

12 CMS Webedition www.webedition.de 4.x. Die aktuelle Version 6.0 wird aktuell unter GPL-Lizenz als Open Source vertrieben.

13 Umfassende Informationen rund um das Thema Schulwebseiten bietet www.schulhomepage.de (vgl. Beitrag von M. Dange in dieser Publikation).

- Die Schüler griffen beispielsweise einen Beitrag aus dem Gästebuch¹⁴ der Schulwebseiten auf, um eine Downloadseite für Gewaltvideos zu gestalten. Inhaltlich wurden auf dieser Seite jedoch „nur“ alle nötigen Infos aus dem Bereich des Jugendmedienschutzes in Form weiterführender Weblinks, sowie verschiedene eigene Materialien (selbst erstellte Handyvideos, Infotexte) präsentiert. Diese Seite war eine der am häufigsten aufgerufenen des gesamten Schulwebs. Wurde beispielsweise in der Suchmaschine Google nach dem Begriff „Gewaltvideos“ gesucht, erschien der Verweis auf diese Seite an erster Stelle.
- Die Schüler nutzen ihre Mobiltelefone während einer Projektwoche als Diktiergeräte und Fotoapparate. Die entstandene Dokumentation wurde als zusammenfassende „Projektzeitung“ im PDF-Format auf den Schulwebseiten präsentiert.

Das Projekt „Saubere Handys“

Schwerpunktmäßig wurde hier der Fokus auf den sinnvollen Einsatz von Mobiltelefonen in der Schule vor dem Hintergrund der Gewaltprävention gerichtet. Im Rahmen der medienpädagogischen Arbeit wurden die Mobiltelefone der Schüler in verschiedenen Unterrichtssituationen eingesetzt. Die Schüler konnten die Möglichkeiten einer sinnvollen Nutzung der Mobiltelefone direkt erproben und Erfahrungen ableiten. Einige ausgewählte Beispiele für erprobte Schülervorschläge für den sinnvollen Umgang mit Mobiltelefonen im Unterricht finden sich nachfolgend:

- Zur Dokumentation von Schulveranstaltungen und außerschulischen Aktivitäten (Schulfeste, Projektwochen, Fachtagungen, Informationsveranstaltungen u. a.)
- Zum Durchführen von Schülerinterviews (Schulzeitung, Pausenhofgespräch)
- Zur Dokumentationen von Experimenten im naturwissenschaftlichen Unterricht (Chemie, Biologie, Physik)
- Als Korrekturhilfe im Sportunterricht
- Als Musikanlage bei Schulsportveranstaltungen

¹⁴ Ein Besucher der Schulwebseiten trug am 02.02.2006 verärgert ein, dass er gerne Gewaltvideos downloaden möchte, diese jedoch nicht finden kann.

- Als Dokumentationsgerät bei simulierten Bewerbungsgesprächen
- Zur Erstellung von Fotostories (z. B. über die Schule)
- Zur Videoerstellung (z. B. Schülerprotestvideo gegen die drohende Schließung der Schule im Jahr 2010)

Weiterführend verfassten die Schüler auch frei verfügbare Informationstexte für Eltern. Zum einen wurde beschrieben, wie Schüler die Technik des Mobiltelefons nutzen, um Datenmaterial vor neugierigen Blicken zu schützen, zum anderen wurde beschrieben, wie und wo Jugendliche im Internet jugendgefährdende Inhalte (Videos) finden und aufrufen. Jugendliche nutzen beispielsweise große Suchmaschinen mit bestimmten, nicht unbedingt geläufigen Suchbegriffen, um jugendgefährdende Inhalte abzurufen. Eltern wurden dabei immer auch technische Möglichkeiten aufgezeigt, wie sie beispielsweise den Zugriff auf entsprechende Internetseiten auf einen internetfähigen PC oder Mobiltelefon beschränken können.

Schulzeitung „BlinG-BlinG“

Im Januar 2006 wurde das erste eigene Printmedium der Schule, die „BlinG-BlinG“ produziert.¹⁵ Als Schulzeitung war die mit 16 Seiten im Din A4 Format gedruckte Erstausgabe ein gemeinsames Produkt von Schülern und Lehrkräften der Schule. Neben der Präsentation von Inhalten auf den Schulwebseiten, hatten die Schüler nun auch ein eigenes Printmedium. Dort wurden neben aktuellen Informationen aus dem Schulleben auch die Arbeitsinhalte der Medien AG präsentiert. Alle in diesem Beitrag beschriebenen medienpädagogischen Inhaltsbereiche konnten dort nachvollzogen werden. Eine Vorgabe, welche die Schüler gern erfüllten, war jeweils die Erstellung mindestens eines Beitrages zur sinnvollen Handynutzung pro Ausgabe. Bis zum Jahr 2009 wurden insgesamt 5 Ausgaben in jeweils einer Auflage von 100 Stück mit bis zu 26 doppelseitig bedruckten Seiten über einen Internetdruckanbieter günstig in Farbe/Hochglanz gefertigt.

¹⁵ Alle 5 Ausgaben lassen sich unter www.marcus-luepke.de herunterladen, letzter Abruf: 01.01.2010.

Ziel war es jeweils, eine Ausgabe pro Schulhalbjahr zu erstellen, die einmal als Printversion und einmal als downloadbare PDF-Datei zur Verfügung stand¹⁶.

Die entstehenden Druckkosten in Höhe von ca. 300-400 € wurden dabei zum Großteil über Sponsoren aufgebracht.

Bei der Erstellung konnten die Schüler auf vielfältige Kenntnisse und Erfahrungen zurückgreifen, die sie während der Arbeit im Rahmen der Arbeitsgemeinschaft machten (u. a. das Erstellen von Texten, digitale Bildbearbeitung, Internetrecherche, Gestaltung von Zeitungsseiten). Dieses von Schülern und Lehrkräften gestaltete Medium erfreute sich schnell großer Beliebtheit in der gesamten Schule und ermöglichte den Schülern erneut wertvolle Erfahrungen, die für die Schüler auch im Hinblick auf eine positive Persönlichkeitsentwicklung und die Identifikation mit der Schule wertvoll waren. Insbesondere die redaktionelle Arbeit an der Schulzeitung, die u. a. auch an gemeinsame Textkorrekturarbeiten, Textüberarbeitungen, das Einhalten von Terminen (z. B. Redaktionsschluss), das Beantworten digitaler Post, gebunden war, bildete die Grundlage für transferreife Kompetenzen.

Einen würdigen Abschluss erhielt die Arbeit durch den Gewinn des Juniorenpreiseises 2008, der jährlich vom Verband der Niedersächsischen Jungredakteure für Bremen und Niedersachsen vergeben wird.

Computer- und Konsolenspiele

Arbeitet man mit Jugendlichen im Bereich der praxisorientierten Medienerziehung, kommt man um das Thema Computer- und Konsolenspiele schwerlich herum. Besonders vor dem Hintergrund der Gewaltprävention und dem Jugendmedienschutz ist es wichtig, dass Erwachsene mit Jugendlichen auf Augenhöhe im Gespräch bleiben und möglichen Risiken und Chancen gemeinschaftlich begegnet wird. Der Austausch mit den Jugendlichen schafft hier Handlungssicherheit auf beiden Seiten.

Im Rahmen der AG-Arbeit konnten die Schüler verschiedene Computer- und Konsolenspiele anhand selbst erarbeiteter Kriterien beurteilen. Dabei wurden die

¹⁶ Die Ausgaben 1-5 wurden im Zeitraum 2006 bis 2009 monatlich bis zu 800x im Internet abgerufen.

aktuellsten Spielekonsolen sowie Spiel- und Lernsoftware im Computerraum der Schule genutzt. Offensive Anfragen nach materieller Unterstützung¹⁷ der Arbeitsidee wurden von vielen Spiele- und Konsolenherstellern positiv beantwortet, was die Arbeit erleichterte, vor allen Dingen aber auch erst ermöglichte. Diese Nähe zur Spiele herstellenden Industrie kann natürlich auch kritisch gesehen werden. Allerdings ist es aus meiner Erfahrung heraus schwerlich möglich, aktuelle Aspekte des Jugendmedienschutzes besonders im Hinblick auf das Thema „Computer- und Konsolenspiele“ so praxisnah mit einer (wie hier beschriebenen) Schüler AG zu thematisieren, wenn diese Unterstützung fehlt. Die Weiterentwicklung dieser Medien und der entsprechend nutzbaren Technik vollzieht sich so schnell, dass „Schule“ hier (vor allem vor dem Hintergrund fehlender finanzieller Ressourcen) nicht mithalten kann.

Arbeitsergebnisse wurden beispielhaft auf den Schulwebseiten bzw. in der Schulzeitung in Form von Beurteilungen oder Praxistests präsentiert. Hier zeigt sich eine der eingangs beschriebenen Synergiemöglichkeiten, die dadurch zustande kommt, dass innerhalb einer medienbearbeitenden Schülergruppe stark vernetzt gearbeitet werden kann. Eine besondere Würdigung erfuhr die Arbeit durch das Angebot, gemeinsam an einem professionellen Spieleratgeber¹⁸ mitzuarbeiten.

Besonders vor den in den Medien omnipräsenten Diskussionen über den Zusammenhang des Spielens sogenannter „Killerspiele“ und Gewalttaten von Jugendlichen, ist die pädagogische Begegnung von Schülern und Lehrkräften mit dem Thema „Computer- und Konsolenspiele“ im unterrichtlichen Rahmen überaus fruchtbar¹⁹.

Sport und Neue Medien

Die Arbeit mit neuen Technologien ermöglichte viele Arbeitsfelder. Ein sehr interessantes Arbeitsfeld war der Einsatz dieser Technologien im Sportunterricht. Wie schon zu Beginn des Beitrages angeführt, haben die Schüler beispielsweise ihre Handys bei der Suche nach Antworten auf die Frage nach Möglichkeiten der sinnvollen Nutzung in der Schule

17 z. B. Leihgaben von Spielkonsolen, Bereitstellung von Spiel- und Lernsoftware oder weiterführende Presseinformationen zu aktuellen Veröffentlichungen.

18 Bundesfamilienministerium (2008): Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt, Band 18.

19 vgl. Beitrag Lüpke/ Eberlei in dieser Publikation.

auch im Sportunterricht genutzt. Durch die Entwicklung innovativer Techniken²⁰, konnte jedoch auch der Einsatz von Spielekonsolen und entsprechender Spielsoftware vor dem Hintergrund eines bewegungsorientierten Spielens aufgegriffen werden. Die vielfältigen positiven Möglichkeiten des Sports (gerade auch vor dem Hintergrund der Gewaltprävention) sollten hier in Kombination mit der Einbindung neuer Technologien positiv genutzt werden. Drei herausragende und mehrfach multiplizierte Arbeitsprojekte waren die im Folgenden kurz skizzierten:

Trendsport „Parkour“ im Sportunterricht

Im Rahmen mehrerer Projektstage hatten Schüler der Medien AG 2007 gemeinsam mit anderen die Möglichkeit den unter Jugendlichen beliebten Sport „Parkour“ bzw. „Free Running“ auf dem Schulgelände zu erproben. Ein ganz wichtiger Aspekt war bei diesem Projekt die Begleitung der Schüler mit Mobiltelefonen und Digitalkameras, um spektakuläre Aufnahmen der eigenen Bewegungssequenzen zu erstellen. Diese Videos wurden dann bearbeitet und im Internet auf den Schulwebseiten oder Videocommunities präsentiert. Da auf gängigen Videocommunities sehr viele Videos zu diesem Sport zu finden sind und so auch die Thematik innerhalb der Projektwochen von den Schülern gewünscht wurde, lag ein wichtiger Aspekt in der Bearbeitung auch darin, dass die Schüler diese Videos und die dargestellten Bewegungen auf der Basis eigener Erfahrungen im Sinne der Medienerziehung kritisch beurteilen.²¹

Fitnessstraining mit virtuellen Trainern

Bei diesem Inhalt wurde 2007 eine Wii Spielekonsole²² zusammen mit der Wii Fit Software und einem speziellen, mit Bewegungssensoren versehenen „Balanceboard“ in der Sporthalle mit einer Gruppe von 16 Schülern im Alter von 15 bis 17 Jahren gleichzeitig

²⁰ Nintendo Wii Konsole inkl. innovativer Bewegungssteuerung und entsprechender Software Wii Sports/Wii Fit.

²¹ Die Bewegungen der sog. „Free-Runner“ lassen sich aus gängigen Geräteturnübungen ableiten. Wie beim Geräteturnen ist beispielsweise die Verletzungsprophylaxe ein sehr wichtiger Aspekt, der in der Begeisterung für die spektakulären akrobatischen Bewegungen bei Jugendlichen häufig nicht berücksichtigt wird.

²² Hersteller Nintendo www.nintendo.de

genutzt. An mehreren Projekttagen hatten die Schüler hier die Möglichkeit mit virtuellen Fitnesstrainern in der Sporthalle ein Muskeltraining bzw. einfache motorische Übungen und Geschicklichkeitsspiele zu erproben.²³ Auch hier wurden, genau wie im nachfolgend beschriebenen Arbeitsteil „Baseball“, persönliche Erfahrungen der Schüler in der Schulzeitung und auf den Schulwebseiten selbst erstellt und präsentiert.

Baseball virtuell und real

In diesem Unterrichtsteil hatten die Schüler die Möglichkeit sowohl in der Sporthalle als auch auf dem Außensportbereich das Sportspiel Baseball zu spielen. Zum Einsatz kam auch hier die Wii Konsole mit der Software Wii Sports.

Hinweis: Großteil der in diesem Beitrag angeführten Materialien und Arbeitsergebnisse (Schulzeitungen, Projektzeitungen, Schülerartikel, Spielkonsolenbeurteilungen, Spiel- und Lernsoftwarebeurteilungen u. a.) kann inkl. einer umfassenden Sammlung der Presseveröffentlichungen auf den Webseiten des Autors unter www.marcus-luepke.de abgerufen werden.

²³ Eine detailliertere Darstellung des Unterrichtsprojektes findet sich in Marcus Lüpke (2009): Computerspiele im Sportunterricht, www.spieleratgeber-nrw.de (letzter Abruf 01.01.2010).