

## Fragebogen zum Förderprogramm

„Neue Zielgruppen – Förderung von Medienkompetenz für junge Menschen in sozioökonomisch benachteiligenden Lebenslagen“

Zum Projekt	
Name des Projektes: :	Haus der Jugend goes Youtube
Träger/ Einrichtung:	SJR Betriebs GmbH Stadtjugendring
Projektverantwortliche_r:	Alison Bussey

### 1. Was war der Anlass und Auslöser, der Sie zur Antragsstellung bewogen hat?

Interesse der Jugendlichen an der Plattform „Youtube“. Hype um die Aussage: „Jeder kann ein Star werden“. Unreflektiertes Verhalten in Bezug auf den Konsum von Medieninhalten.

### 2. Angaben zur Zielgruppe

a) Wie viele Jugendliche wollten sie erreichen (Anzahl)?	6-10 Aktive
b) Was sind Ihrer Meinung nach die Merkmale der Lebenslage der genannten Zielgruppe?	Fremdsein in der Deutschen Gesellschaft (Intergrationsprozess) Zum Teil traumatisiert und aus sozial schwachen Milieu
c) Wie schätzen Sie den Umgang mit Medien der genannten Zielgruppe ein?	Unreflektiertes Nutzerverhalten, Sensationslust umso schockierender die Beiträge desto interessanter.

1

### 3. Welche Methoden und Formate wurden erprobt, wie verlief das Projekt und was war Ihr Ziel? Bitte skizzieren Sie kurz den Projektablauf.

Ziel

Ziel war es den Jugendlichen den Umgang mit dem Medium Video zu vermitteln. Wie filmt und schneidet man, und wie setzt man sein eigenes Video auf die Internetplattform Youtube. Das erste Video war eine Moderation mit zwei kurzen Einspielern. Es sollte das Projekt vorstellen und bewerben. Es folgte ein Musikvideo mit selbst eingespielter Musik.

Projektablauf

Als erstes wurde mit den Interessierten Jugendlichen ein Treffen organisiert. Hier wurde mit den Jugendlichen zunächst überlegt wie Ihr Youtube Kanal heißen sollte. Dann wurden Ideen für Formate gesammelt, und der

weitere Projektablauf geplant. Als Abschluss folgte noch ein Spiel, bei dem es darum ging aus verschiedenen ausgewählten Fotos ein Fotostory zu legen und diese dann den anderen zu erzählen.

Als nächstes folgte die Renovierung des Raums, beim Streichen des Raumes waren die Jugendlichen mit Großer Motivation dabei. die ersten Versuche mit der Gopro Kamera wurden gemacht.

Ein Logo wurde mit den Jugendlichen entworfen ein Banner erstellt. Dann wurde das erste Video geplant. Dazu wurde die Technik aufgestellt und erklärt. Nach dem Abdrehen des Video wurde folgte eine Einweisung in das Schnittprogramm.

Zu guter Letzt wurde ein Youtube Kanal erstellt und die fertig gedrehten und geschnittenen Videos hochgeladen.

#### **4. Welche Herausforderungen und Stolpersteine gab es während des Projektverlaufes?**

Regelmäßigkeit und Fluktuation der Teilnehmer. Diskrepanz zwischen den Rollen der Jugendlichen Konsument <-> Produzent.

Durch den zwischenzeitlichen Umzug vom Haus der Jugend (in ein Provisorium, weil das „alte“ Haus renoviert und ausgebaut wird) und der Urlaubszeit gab es einen Bruch im Projekt.

#### **5. Was sind Ihre „Lessons learned“ und was würden Sie beim nächsten Mal anders machen?**

Einplanen von zukünftigen Projektpausen. Funktionsweisen der Hardware schneller verstehen um diese dann noch schneller essentiell an die Jugendlichen vermitteln zu können. Ausleihen der Geräte ermöglichen (auch ohne Betreuung) „Learning by doing“. Um damit besser auf die besucherspezifische Herangehensweise eingehen zu können.

2

#### **6. Welche Kooperationspartner waren für Ihr Projekt wichtig?**

Trifft nicht zu.

#### **7. Welche Hardware, Software, Apps, Moderationsmaterial o.ä. haben Sie verwendet?**

Spiegelreflex Camera, Kamera Mikro, GoPro und Zubehör, Lenovo Laptop. Video Pro (Schnittsoftware)

#### **8. Wie haben Sie Öffentlichkeitsarbeit bzw. Werbung für Ihr Projekt gemacht? Welche Mittel (z.B. Flyer, Facebook- Anzeigen...) haben Sie dafür verwendet?**

Presseartikel, Facebook der SJR Betriebs GmbH und des Haus der Jugend, Youtube.