

Fragebogen zum Förderprogramm

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

Zum Projekt	
Name des Projektes: :	Bilderflut
Träger/ Einrichtung:	DRK KV Aalen e.V. mobile Ellwangen Goldrain
Projektverantwortliche_r:	Dieter Milz

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

Die Notwendigkeit mit unseren Jugendlichen, die sonst keinen Zugang zu entsprechenden Angeboten haben, medienpädagogisch zu arbeiten, trotz mangelnder zeitlicher Ressourcen.

2. Angaben zur Zielgruppe

a) Wie viele Jugendliche wollten sie erreichen (Anzahl)?	Ca. 100
b) Was sind Ihrer Meinung nach die Merkmale der Lebenslage der genannten Zielgruppe?	Randständigkeit hinsichtlich Bildungsförderung durch Eltern/Erziehungsverantwortliche und Benachteiligung in den Bildungschancen.
c) Wie schätzen Sie den Umgang mit Medien der genannten Zielgruppe ein?	Deutlich konsumorientiert, wenig Eigeninitiative Medien umfänglich und kreativ zu nutzen.

1

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

Bisher fanden ein eintägiger Youtube Workshop und zwei mehrtägige Video Workshops jeweils in den Ferien statt. Der Youtube Workshop war deutlich stärker nachgefragt als die mehr Zeit beanspruchenden Video Workshops, obwohl die Inhalte sehr ähnlich waren. In den Workshops ging es darum, den Jugendlichen das technische Handwerkszeug zu erfolgreichen Darstellung ihrer Interessen und persönlichen Befindlichkeiten und Haltungen zu vermitteln, andere Medienprodukte kritisch betrachten zu können und sie mit inhaltlichen und

rechtlichen Fragestellungen vertraut zu machen. Sie sollten in die Lage versetzt werden die Möglichkeiten des Mediums Video zur Selbstinszenierung verantwortungsvoll zu nutzen. Im Verlauf der Projekte hatten alle Jugendlichen die Möglichkeit ihre Ideen, Anregungen und Wünsche einzubringen und den Entstehungsprozess maßgeblich zu beeinflussen. Zum Teil schnitten die Jugendlichen das Material mit dem einfach zu bedienenden „movie maker“, einzelne Jugendliche entwickelten den Ehrgeiz mit „lightworks“ den Umgang mit einem semiprofessionellen Schnittprogramm zu erlernen. So entstanden ganz unterschiedliche Produkte von unterschiedlicher inhaltlicher und visueller Qualität. Entweder wurden die Clips von den Jugendlichen selbst veröffentlicht oder auf einer Plattform der Einrichtung eingestellt. Im weiteren Projektverlauf wird ein weiterer Video Workshop und ein Präventionstheaterstück zur Nutzung digitaler Medien mit theaterpädagogischer Nachbereitung angeboten werden.

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

Im Gegensatz zur Ausschreibung des Youtube Workshops im Programm der Jugendkulturwoche erbrachte die Ausschreibungen des Sommerferien Video Workshops im stadtweiten Ferienprogramm des Jugendhauses nicht die erhofften Teilnehmer, um wie ursprünglich geplant, Jugendliche aus der mobilen Jugendarbeit und aus anderen sozialen Bezügen gemeinsam an den Video Projekten arbeiten zu lassen. Die Jugendlichen aus der mobilen Jugendarbeit mussten teilweise zur Teilnahme motiviert werden, teilweise waren sie spontan von der Idee der Videoproduktion begeistert. Generell bevorzugten die Jugendlichen aus der mobilen Jugendarbeit ihnen vertraute Themen und Inhalte für die von ihnen produzierten Videos, was zu einer Beschränkung in inhaltlicher Hinsicht führte.

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

Im kleinstädtischen Umfeld ist nahezu unmöglich Jugendliche über konventionelle Ausschreibungen für ein zeitintensives Angebot zu erreichen. Die Motivation im persönlichen Gespräch ist nötig, um das Interesse von Jugendlichen zu wecken. Um eine höhere Zahl von Jugendlichen zu erreichen erscheint es sinnvoll, die Projekte im Hinblick auf die angewandte Technik weniger anspruchsvoll zu gestalten und damit den benötigten Zeitaufwand zu für die Jugendlichen zu reduzieren.

2

6. Welche Kooperationspartner waren für Ihr Projekt wichtig?

Jugendhaus, erfahrene Videoproduzenten.

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

Cano, Panasonic und Sony Kameras mit Videofunktion. Verschiedene Objektive, Stative. PC und Laptop mit Internetzugang, Schnittsoftware Movie Maker und Lightworks in Testversion. Webseiten Youtube, soundcloud, facebook, google.

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

Flyer Jugendkulturwoche, Programmheft Ferienprogramm. Persönliche Ansprache!