

## Digitale Chancen für die Jugendarbeit Training zum internetgestützten Projektlernen in der offenen Ju- gendarbeit, Würzburg, 19.09.2005

(Konzept übertragen auf unterschiedliche Zielgruppen)

### I. Die PMI-Methode nach Edward de Bono Ideensammlung zur Frage:

„Welche Möglichkeiten birgt das Internet (Chance & Fluch zugleich?)“

Die Auseinandersetzung mit dem Thema – Internet als Chance fand statt mit Hilfe der PMI-Methode (Positiv, Minus, Interessant)

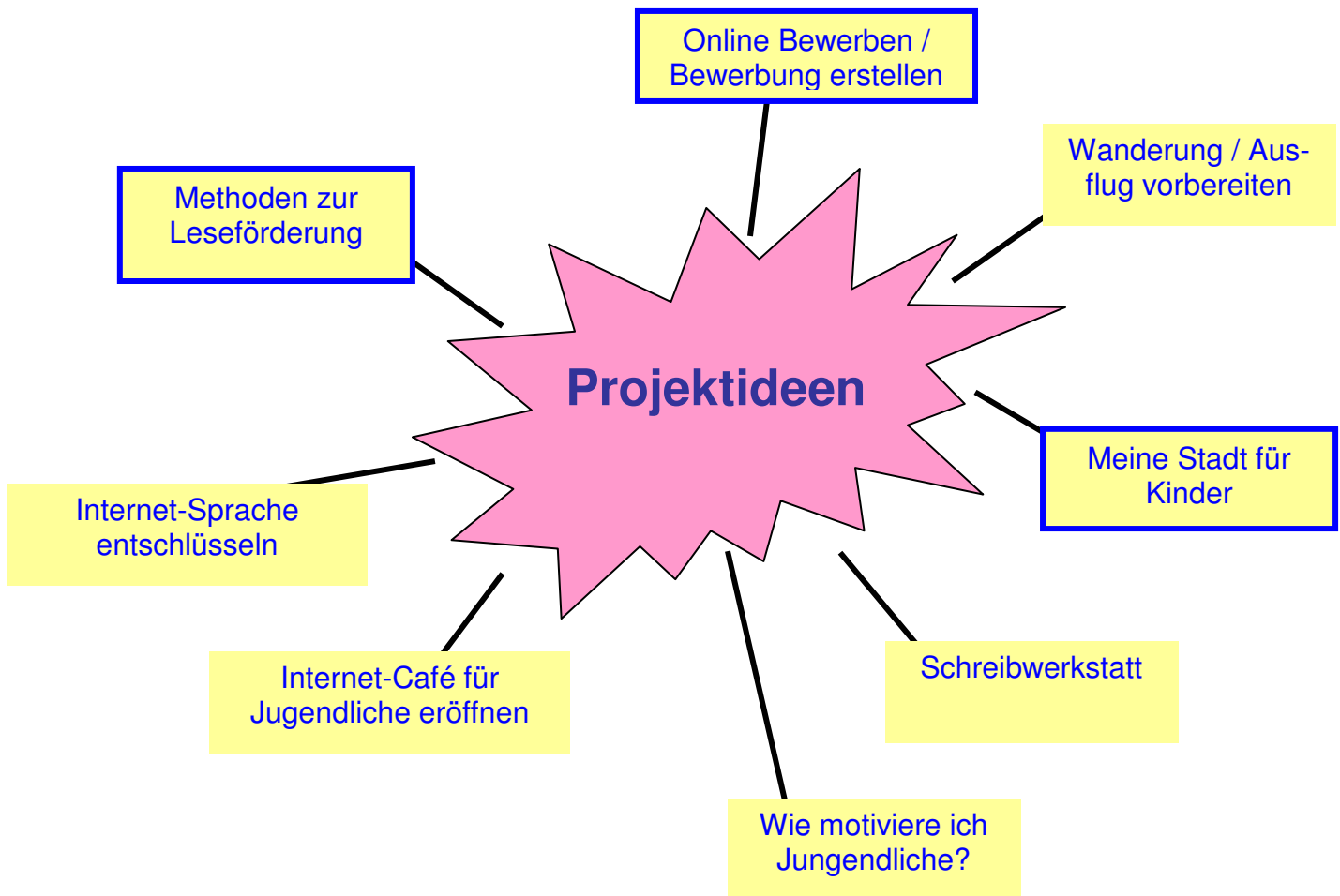
Was ist am Internet besonders positiv, was negativ und was interessant?		
Positiv +	Minus -	Interessant !
Kontakte knüpfen	Werte?	Macht mehr Spaß
Netzwerkbildung	Verführung	Bildungsmöglichkeiten
Weltweit abrufbar	Kostenfalle	1000 Möglichkeiten
Nachrichten austauschen	Abzockerei / versteckte Kosten	Förderung der Zusammenarbeit z.B. WIKI's
Informationen austauschen	Zu langes Sitzen	Recherchemöglichkeit
Schnell Erreichbarkeit	Unterscheidung in brauchbar und unbrauchbar ist schwierig	Angebotsvielfalt
Neue Lösungen / Ideen	Verzetteln	Verknüpfung mehrerer Gebiete
Multimedial	Kriminelle Energie	Verfügbar für jedermann
Kommunikation	Gefährdung für Jugendliche und Kinder	Weltweiter Austausch
Rund um die Uhr	Viren	Weiterbildung
Bietet Infos zu ALLEM	Sicherheit im Netz	Neue Kontakte
Schnelligkeit	Ungefilterte Angebote	Spaß ist allgemein groß
Lernmöglichkeiten	Suchtgefahr	Schneller Zugriff auf Informationen
Bietet eine riesige Vielfalt		

**II. Ergebnisse des Brainstormings nach der „6-3-5-Methode“ zur Frage:  
Wie motiviere ich meine Zielgruppe für das Internet**

<p><b>Praxis im Netz:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mails versenden</li> <li>• Zeitung lesen über das Internet</li> <li>• Bestellservice im Netz nutzen, die Vorteile aufzeigen</li> <li>• Interaktive Versuche (z.b. Physik, Chemie)</li> <li>• Den Kids bekannte Orte zeigen (Webcams...)</li> <li>• Selbständiges Arbeiten im Netz zulassen</li> <li>• Webseiten von vergleichbaren Produkten vergleichen (z.b. PKW: BMW, Mercedes)</li> <li>• Internetnutzung vorführen und die Teilnehmer dann einfache Aufgaben selbst ausführen lassen</li> <li>• Ich stelle ein Bild im Internet vor</li> <li>• Infos zum eigenen Hobby suchen lassen</li> <li>• Bekannte Namen suchen (Schulen, Vereine)</li> <li>• Eine Reise planen, danach sehen/zeigen, wo man war</li> <li>• Nach Hilfe bei Hausaufgaben suchen</li> <li>• Ich mache Lust auf die Jobsuche: „Du sparst Geld, wenn du dich online bewirbst“</li> <li>• Ich versende eine Mail, danach richtet sich jeder eine email Adresse ein (falls noch nicht geschehen) und probiert es selbst</li> <li>• Ich bestelle meine Bücher online, das erspart mir das Hochtragen in den 5. Stock</li> <li>• Ich zeige z.b. <a href="http://www.freeware.de">www.freeware.de</a> und zeige, wie man Software downloaden kann</li> <li>• Das Internet als Lexikon verwenden: <a href="http://www.wikipedia.org">www.wikipedia.org</a></li> <li>• Ich surfe gemeinsam mit der Gruppe im Internet</li> <li>• Ich zeige, wie eine Suchmaschine funktioniert</li> <li>• Ich zeige, was man alles mit dem Internet machen kann: Telefonieren, Chat, Foren, Gästebücher, Blogs (online-tagebücher)</li> </ul> <p><b>Als Werbung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich gehe in Schulen und veranstalte LAN-Parties (dabei spielen viele Mitspieler interaktiv ein Spiel über das Internet)</li> <li>• Ich veranstalte als Betreiber eines Internet-Cafés einen Tag der offenen Tür</li> </ul>	<p><b>Für die Vorteile des Internet begeistern:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ich zeige die Spiele-Vielfalt im Netz</li> <li>• Erkläre die umfangreiche Technik</li> <li>• Weise auf die immense Informationsvielfalt im Internet hin</li> <li>• Kontakt zu anderen Netzbenutzern herstellen / sich austauschen</li> <li>• Gemeinsam die Vorteile des Internet erläutern</li> <li>• Auf Aktualität der Informationen hinweisen</li> <li>• Das Netz gibt Anleitungen zur Gestaltung</li> <li>• Man kann Kontakte knüpfen über das Internet</li> <li>• Es ist ALLES mit einem Click zu erreichen</li> <li>• Zugang zu einem weiteren Medium</li> <li>• Es erleichtert das Lernen</li> <li>• Man findet Veranstaltungsübersichten</li> <li>• Das Internet hat keine Programmzeiten wie das Fernsehen. Du entscheidest, wann du „rein“ gehst</li> <li>• Mit dem Internet bin ich auf der ganzen Welt „zu Hause“</li> <li>• Ich zähle die vielen tolle Seiten des Internet auf</li> <li>• Ich nehme die Angst vor dem Medium „einfach ausprobieren...der Computer ist eigentlich dumm!“</li> <li>• Ich zeige den Lernzuwachs auf</li> <li>• Aus Fehlern kann man nur lernen</li> <li>• Internet als Zeitvertreib bei schlechtem Wetter</li> <li>• „Du kannst dir viele Wünsche erfüllen“</li> <li>• Das Internet kann auch ein Spielzeug sein</li> </ul> <p><b>Spaß im Umgang mit den Internet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lustige Tests</li> <li>• Passende Seiten zeigen (Bravo, Musik)</li> <li>• Das Thema / Die Aufgabe selbst bestimmen lassen (Initiativphase)</li> <li>• „Ihr könnt im Netz ein Spiel suchen“</li> <li>• spannendes Thema</li> <li>• spektakuläre Bilder dazu</li> <li>• tolle Musik</li> <li>• Im Internet gibt's tolle Klingeltöne</li> <li>• Man kann kleine, schnelle motivierende Nachrichten verschicken</li> <li>• Ich suche nach einer Webcam in der Gegend, jemand stellt sich dort hin und winkt während die anderen am Computer gucken</li> <li>• Wir recherchieren das nächste Popkonzert in der Umgebung</li> <li>• Erst Jobsuche, dann als Belohnung chatten</li> <li>• Google Earth „Weltbild“</li> </ul>
--	---

### III. Sammeln von Projektideen:

Mit Hilfe der Methode „Mindmapping“ wurden folgende Projektideen für die Arbeit in Kleingruppen gesammelt.



#### **Diese Themen wurden ausgewählt:**

- Methoden zur Leseförderung
- Meine Stadt - für Kinder
- Online-Jobsuche und Bewerbungen

#### **Ergebnisse (ein Auszug) zur Online-Jobsuche:**

Herangehensweise:

1. Recherche auf Seiten zur Berufsorientierung (Tests, weiterführende Info-Links)
2. Jobsuche über Jobbörsen mit und ohne Profilerstellung
3. Das Bewerbungspakte schnüren und digitalisieren

**Zu den weiteren Ergebnissen wurden Einzeldokumente erstellt.**

## Anhang

### Interessante Arbeitsergebnisse anderer Trainingsgruppen:

#### Arbeitsgruppenthema: „Rechtsextremismus“

Die Grundfrage:

Warum sind rechtsextremistische Internetseiten für Jugendliche so interessant?

→ Die Gruppe erarbeitet das Thema nach der PMI-Methode: Jugendliche mögen rechtsextremistische Homepages

Plus	Minus	Interessant
Eindeutigkeit	Menschenfeindlich	Vielfältige Inhalte (Material, Infos, Termine,...)
Provokation	Gewaltlatenz	Optische Aufmachung
Kontaktmöglichkeit (Chat, Gästebuch, Foren)	Lange Suche nach der Adresse der Homepage, wenn man keine bestimmte sucht / kennt	Beispiel NAF – Nationale Aktionsfront
Verbotenes Material (Musik, Bücher, Aufkleber, Computerspiele, Filme)	Zu viel Text	Geschichtlicher Exkurs
Zugehörigkeit	Wenig „Action“-Orientierung, wenig eigene Tätigkeit	Widerspruch zwischen eigenem Anspruch der rechtsradikalen Gruppen u. Umsetzung im Internet
Grafisch interessant gemachte Seiten	Texte sind trotz simpler Schlussfolgerungen oft schner zu lesen	
Grafik / Animation		
Sündenböcke für Probleme benannt + Lösungen gezeigt (Ausländer sind schuld)		
Der Staat / die Herrschenden werden Kritisiert (von rechts) „Ist Deutschland noch Demokratie“		

#### Sammlung von Gegenstrategien:

- Kletter-Aktionen (Zusammengehörigkeit, Vertrauen)
- Filmmaterial nutzen, Fotos zeigen, (Schindlers Liste = Schockeffekt)
- Neue Kommunikationsmöglichkeiten (über das Internet) eröffnen
- Andere, optisch reizvolle Seiten finden (chat und andere Jungendgerechte Seiten)
- ...siehe nächste Seite...

**Um weitere Ideen zu bekommen, fragte das Team die gesamte Gruppe mittels der 6-3-5 Methode nach weiteren Ideen:**

- Selbstdarstellungsprojekt multi-medial o. internetgestützt (um die Selbstwahrnehmung zu stärken)
- Gemeinsam auf diese rechtsextremen Seiten gehen und sie „durchleuchten“
- Anti-Nazi-Homepage erstellen
- Sport
- Grillfest
- Eigene Homepage
- Spiel machen mit Antifa-Bezug
- Im Internet mit Jugendlichen nach guten Anti-Gewalt-Seiten suchen
- Erstellung von eigenen Seiten mit anderen Interessen
- Abendaktionen starten
- Gesprächsrunden, warum (positiv/negativ)
- Individuelle Kompetenzfeststellung und Ausdruck auf der eigenen Seite („das bin ich“)
- Aktion, die neue Inhalte transportiert
- Lesenächte mit kritischen Texten
- Linksradikale Seiten
- Selbstverteidigungsangebote machen
- Kontakte zu vielen verschiedenen Kulturen ermöglichen
- Besuchen von KZ, Museen etc.
- Rollenspiele z.B. aus Sicht eines Opfers
- Antifa-Party machen
- Jugendreise unternehmen
- Multi-Kulti-Fest
- Jugendreise ins Ausland
- Gemeinsame Aktion im multikulti Bereich
- Zur Rede stellen – Diskussion
- Warum? Problem bearbeiten und versuchen zu klären
- Auslandsaufenthalte organisieren (länger)
- Fremdsprachenkurse
- Neue Freundeskreise anbieten
- Voraussetzungen diskutieren
- Schärfere Jugendschutzgesetze
- Die Politik fordern, etwas dagegen zu machen
- Viele politische Richtungen vorstellen und diskutieren
- Garten anpflanzen
- Sportangebote
- Gemeinsame Aktivitäten mit ausländischen Jugendlichen
- Schwimmen
- Die Lehrpläne der Schulen diskutieren
- Jugendlichen mehr Beschäftigungs- (Freizeit)-Angebote machen
- Im Kindergarten zum Thema machen
- Rechts = Auschwitz
- Hitler + Nazis als uncool darstellen
- Verbindung herstellen / Gegenteil beweisen
- Kommunikation

**Arbeitsgruppenthema: „Gefahren im Netz“**

Gesundheitliche Gefahren	Finanzielle Gefahren	Technische Gefahren	Inhaltliche Gefahren
Sitzposition	Illegales Herunterladen von geschützten Programmen / Inhalten	Span Mails	Realitätsverlust durch Aufbau einer virtuellen Scheinwirklichkeit
Abstand zum Monitor	Nicht nachvollziehbare Einwahlkosten	Pop-up Blocker	Uneingeschränkter Zugang zu allen Inhalten P 2 P
Strahlung	Dialer: (autonome Einwahl über 0190-er Nummern)	Hacker vs. Firewall	Brutale Computerspiele fördern Aggressionen und haben oft Vorbildfunktion
Sucht: Spielsucht Realitätsverlust	Versteckte Kosten	Viren (Würmer) Virenschutzprogramme Aktualisierungen	
		Cookies Löschen unter „Internetoptionen“	

**Arbeitsgruppenthema: „Erste Internet - Erfahrungen sammeln“**

**Initiativphase:**

- erste Erfahrungen, Recherche

**Informationsphase**

- Hardware, Software
- Internet: Was ist das?
- Wie komme ich rein?
- Wie finde ich Informationen?

**Planungsphase**

- Aufgabenverteilung
- zeitliche Strukturierung nach Inhalten

**Ausführungsphase:**

- Hardware und Software tatsächlich „anfassen“
- Einstieg mit Karte (= Handlungsanleitung, die mit Symbolen veranschaulicht)
- Ausprobieren von verschiedenen Vorschlägen
- Recherche von Suchmaschinen
- Recherche von Begriffen

**Präsentationsphase**

- Teams wechseln, sie schauen sich die Seiten der anderen Gruppen an
- Überprüfung: die letzte Seite innerhalb der Recherche (baut aufeinander auf) muss wiedergefunden werden

## **Arbeitsgruppenthema: "Leitfaden für den Einstieg in das Internet"**

### **Initiativphase:**

- Aushang, Plakate, Infoblätter, Mundpropaganda (Werbung von jugendlichen Teilnehmern)

### **Informationsphase:**

- Teilnehmer gewinnen Informationen aus dem Internet
- Lektüre von Fachliteratur (sollte sich auf Fachzeitschriften begrenzen, dicke Wälzer schrecken ab)

### **Planungsphase:**

- die Jugendlichen entscheiden selbst, ob in kleinen Gruppen oder in Einzelarbeit vorgegangen wird bzw. wie lange das Projekt dauern kann und soll
- Grundsätzliches, z. B. Begriffe im Netz, keine Leerzeichen im Netz etc.
- Software-Erklärung: z. B. Browser, Internet Explorer, Netscape Communicator

### **Ausführungsphase:**

- Bedienung des Internets
- Begriffserklärung, z. B. Browser und Provider
- notwendige Hilfsmittel, z. B. Rechner, Telefonleitung und Modem
- Hilfsmittel im Netz, z. B. Suchmaschinen, Foren, Chat

### **Überprüfungsphase:**

- Gruppenarbeit: das Team setzt sich zur Nachbesprechung des fertig gestellten Entwurfs zusammen und nimmt evtl. Korrekturen vor

### **Präsentationsphase:**

- Projektarbeit auf CD brennen
- Verteilen an Freunde und Bekannte
- Verteilen in den Schulen
- A 5 Flyer auslegen
- A 5 – Format Broschüren erstellen