

Handy ein — das Spiel beginnt.

Leitfaden für Theaterinszenierungen zur Förderung
von Medienkompetenzen bei Jugendlichen



swisscom

aebi-hus

Schweizerische Stiftung für Suchthilfe

Impressum

Text

Martina Späni, Bern

Fachlektorat

Luise Bornand, ZHAW Zürich

Fotos

Adriana Bella, Thörishaus

Gesamtleitung und Redaktion

Iwan Reinhard, aebi-hus

Herausgeber

aebi-hus – Schweizerische Stiftung für Suchthilfe

© aebi-hus, Bern 2016

Diese Publikation erscheint in deutscher und in französischer Sprache. Sie ist elektronisch oder als gedruckte Broschüre verfügbar.

www.aebi-hus.ch

Inhaltsverzeichnis

1.	Worum es geht	6
2.	Digitale Medien: Nutzung, Chancen und Risiken	7
	Digitale Medien	7
	Nutzungsverhalten	8
	Chancen und Risiken digitaler Medien	9
3.	Theater von Jugendlichen für Jugendliche	12
	Idee und Absicht des Theaterprojekts	12
	Zielgruppe	13
	Wieso dieses Theater?	13
	Ziele des Projekts	14
	Die Rolle der Erwachsenen	15
4.	Die Rollen werden verteilt	17
5.	Das Theaterprojekt auf die Beine stellen	19
	Grundsätzliches	19
	Institutioneller Rahmen	19
	Wochen- & Semestermodell im Vergleich	20
	Die Theatergruppe	22
	Planung der Organisation & Meilensteine	22
6.	Die Theatersitzungen: Tipps & Tricks	23
	Vor dem ersten Treffen	23
	Das erste Treffen	24
	Die weiteren Sitzungen: Inputs, Warm-up, Improvisationen	25
	Das Theaterstück entwickeln	27
7.	Rund um die Aufführung	30
	Flyer & Co.: Für die Aufführung werben	30
	Bühne, Kleider und Requisiten: gestalten, organisieren und aufbauen	30
	Rahmenangebot vor Ort	31
8.	Talk: Theatercrew, Talkmaster/in und Publikum im Gespräch	31
	Vorbereitung des Talks	32
	Gestaltungsmöglichkeiten	32
9.	Projekterfahrungen: Reflexionen über Gelingen und Stolpern	33
10.	Zitierte Literatur	37

Medien auf den Brettern, die die Welt bedeuten

Wie man mit Medien umgeht, lernen die Kinder und Jugendlichen im alltäglichen Gebrauch. Und dieser setzt immer früher ein, meist schon vor der Einschulung. Entsprechend sind Väter und Mütter gefordert, ihre Rolle der Medienerziehung wahrzunehmen. Die Schule hat einen ähnlich gelagerten Auftrag und muss sich im Rahmen der gültigen Lehrpläne mit mediendidaktischen Horizonten auseinandersetzen. Verschiedene Studien belegen, dass es wichtig ist, dass das gesamte soziale Umfeld der Kinder Aspekte der Mediennutzung aufnimmt und Führung für die Jugendlichen bietet.

Medientheater an Ihrer Schule

Aebi-hus und Swisscom geben Ihnen mit dem vorliegenden Theaterleitfaden ein nützliches und wirksames Instrument zur Hand, wie sie in Ihrer Klasse oder an ihrer ganzen Schule Mediendidaktik umsetzen können.

Unser Angebot

1. Entscheiden Sie sich für eine Projektwoche «Medientheater» und melden Sie sich an unter www.swisscom.ch/medientheater.
2. Wir vermitteln Ihnen bei Bedarf einen Theaterpädagogen, der Sie während des Projektes kompetent begleitet.
3. Zeigen Sie uns, was Sie gemacht haben! Ein Video, eine Reportage oder eine Foto-Collage zeigt Ihren Weg von der Idee bis zur Vorstellung im Theatersaal. Und das belohnen wir mit einem Zustupf von CHF 500.– in die Theaterkasse.

Das Medientheater bietet Ihnen als Lehrperson und Schule die einmalige Gelegenheit, dass sich Ihre Schüler in spielerischer, intensiver und unterhaltsamer Weise mit dem Thema auseinandersetzen. Mehr noch: Eltern und Grosseltern können bei der Aufführung einen Blick in den Medienalltag unserer Jugend wagen.

Toi, Toi, Toi wünschen

Dieter Feller, Präsident aebi-hus
Michael In Albon, Swisscom AG

Für das Ermöglichen der bisherigen Umsetzung bedanken wir uns bei folgenden Partnern:

Programm
«Jugend und Medien»
Bundesamt für Gesundheit
DOMS-Stiftung
Stiftung KLT
Swisslos Basel
ZHAW Medienpsychologie

Und für das Gelingen der Theaterprojekte und das Verfassen des Leitfadens geht unser besonderer Dank an:

Tania Steiner
(Projektleiterin)
Noëlle Schläfli
(Projektleiterin Swisscom)
Ivo Hubbuch
(Theaterpädagoge)
Martina Späni
(Autorin)
Luise Bornand
(Fachlektorin)

InTeam Basel
Schulheim Schloss Erlach
Schule arco Säriswil
TOJ Jugendarbeit Bern
UPD Waldau Bern



Vorhang auf für den zweiten Akt!

Familien und Jugendliche stehen für die Arbeit der Stiftung aebi-hus im Zentrum. Diese Zielgruppen werden mit vielfältigen Herausforderungen konfrontiert und sind im Alltag gerade im Hinblick auf eine gesunde und unabhängige Lebensführung immer wieder aufs Neue gefordert. Eine dieser wachsenden Herausforderungen ist der Umgang mit digitalen Medien. Die Stiftung aebi-hus stärkt Familien und Jugendliche in den Kompetenzen für die Alltagsbewältigung.

In den vergangenen drei Jahren hat die Stiftung aebi-hus im Rahmen des nationalen Programms «Jugend und Medien» insgesamt sechs Theaterprojekte mit Jugendlichen umgesetzt. Ziel war jeweils die Erarbeitung eines Theaterstücks zum Thema Medien durch die Jugendlichen selbst, unter Begleitung von Fachpersonen aus den Bereichen Theater und Medien. Die intensive Auseinandersetzung mit dem Thema Medien in der Gruppe gehörte zu einem der Kernelemente während der Gestaltung des Stückes. Gleichwohl stand aber auch die Diskussion mit dem Publikum im Rahmen eines «Talks» im Anschluss an die Aufführung und natürlich die Darbietung des Stückes selbst im Fokus.



Die Erfahrungen aus sämtlichen Theaterprojekten sind im nun vorliegenden Leitfaden aufgearbeitet worden. Dies soll andere Akteure befähigen, ähnliche Theaterprojekte mit den gleichen Zielen, nämlich der Reflexion über und Erhöhung der Medienkompetenzen, umzusetzen. Für die Stiftung aebi-hus beginnt damit ein neuer Akt. Sie bittet weitere Akteure auf die Bühne und freut sich nun auf neue Interpretationen, kreative Darbietungen und offene Diskussionen. Alles nach dem Motto: Nachahmung erwünscht!

Dieter Feller, Präsident aebi-hus

«Weil er sich so auf sein Handy konzentrierte, hat ein 19-jähriger Autofahrer am Donnerstag in Zug zuerst eine Polizeikontrolle übersehen und anschließend auch Blaulicht und Horn nicht bemerkt, mit dem ihn Polizisten zu stoppen versuchten. Schliesslich krachte er einem vor ihm fahrenden Polizeiauto ins Heck.»

(Tagesanzeiger vom 9.10.2014)

1. Worum es geht

Digitale Medien sind allgegenwärtig – am Familientisch, im Schulzimmer, am Arbeitsplatz, im Jugendtreff, im Tram, auf dem Sportplatz, dem Fahrrad und sogar am Steuerrad. Wir alle sind irgendwie vernetzt und tauschen uns multimedial im Netz aus. Gesellschaftliche Chancen und Risiken werden wissenschaftlich aufgearbeitet und journalistisch dargestellt. Und in der pädagogischen Arbeit wird gefragt, was an Wissen und Begleitung in Sachen digitale Medien Jugendlichen Not tut – im Hinblick auf ein gutes Dasein als Individuum, als Freund/in, Konsument/in oder Staatsbürger/in.



Dieser «Leitfaden» ist für Fachleute und Personen geschrieben, die praktisch mit Jugendlichen zusammenarbeiten und das Thema «Umgang mit digitalen Medien» aufgreifen wollen. Der Leitfaden möchte Lehrpersonen, Fachleute aus dem Gesundheits-, Präventions- und Sozialbereich, Jugendgruppenleitende, Medienpädagoginnen, Pfadiführer und Theaterfachleute dazu anregen, ein Theaterprojekt zu realisieren, das die neuen Medien kritisch in den Blick nimmt. Der Leitfaden will das Vorhaben begleiten – von der ersten Idee bis zu dem Punkt, an dem das Publikum den Zuschauerraum wieder verlassen hat und das Projekt bilanziert.

Das Theaterprojekt reagiert auf die Schwierigkeit, dass digitale Medien allgegenwärtig und fast permanent verfügbar sind. Zu den Chancen der sozialen Integration und des Wissenszuwachses sind Gefahren des Missbrauchs und des unkontrollierten Gebrauchs gekommen, derer sich vorwiegend die jungen Nutzer/innen aber auch deren Eltern, gar nicht oder kaum bewusst sind.

Das Theaterprojekt «Handy ein – das Spiel beginnt» will Jugendliche in die Auseinandersetzung darüber miteinbeziehen, welchen gesellschaft-

lichen Stellenwert digitale Medien haben oder haben sollten, wie sie das Zusammenleben verändern und welche Chancen und Risiken damit einhergehen. Jugendliche sollen mit (Vor-)Urteilen von Erwachsenen konfrontiert werden – sie werden eingeladen, über eigene Erfahrungen zu reflektieren und andere Jugendliche in diese Auseinandersetzung ein zu beziehen. Ort und Anstoss für diese Auseinandersetzung ist die «Theaterbühne» als Laboratorium der Reflexion, des Ausdrucks und der aussergewöhnlichen Begegnung zwischen Sender und Empfänger.

Der theaterpädagogische Ansatz überlässt das Stückeschreiben vor allem den Jugendlichen: Ob der Chatroom oder Facebook als Thema aufgegriffen wird, ob Computerspiele oder Handy, ob Fragen der Selbstpräsentation, der persönlichen Erreichbarkeit, Fragen des Missbrauchs oder Fragen der emotionalen Bedeutung – die Story soll vor Ort und in Auseinandersetzung mit der Gruppe entstehen. All dies lässt sich mit viel Geld, viel Personal und viel Aufwand betreiben. Viel wichtiger sind aber Menschen, die das Thema spannend und die thematische Auseinandersetzung wichtig finden. So können fehlende Mittel durch viel Engagement und Herzblut wettgemacht werden. Alles andere ergibt sich fast von selbst.

Entsprechend gibt der Leitfaden nicht einfach einen einzigen gangbaren Weg vor, sondern möchte mit Vorschlägen dazu anregen, wie ein solches Theaterprojekt auf die Beine gestellt werden kann.

2. Digitale Medien: Nutzung, Chancen und Risiken

Digitale Medien

Die digitale Medienwelt geht einher mit neuen Möglichkeiten des Austauschs von gesprochener und geschriebener Sprache, von Musik, Fotos und Videos. Daten werden gespeichert, Adressen verwaltet und es wird online informiert, diskutiert, gespielt, geworben, gefragt, gelogen, beschönigt und beschimpft. Benutzt werden dabei lauter neue, englische Begriffe: Die Rede ist vom World Wide Web, von Web 2.0, von Social Network Sites, Sharing-Websites, Blogs und Micro-Blogging, von Twitter, Facebook, Youtube, Flickr, Picasa, Instagram, Ask, Tumblr, Apps, WhatsApp, Threema und Snapchat – und natürlich von iPhones, Androide, Tablets, Blu-ray, Clouds, Maps und Play Stores.

Augenfällig ist die rasante technologische Geräteentwicklung: Was früher auf verschiedene Geräte verteilt war, ist heute mit einem Gerät möglich, dem Smartphone. Dabei wird das mobile Gerät immer weniger «im Sinne seiner Ursprungsfunktion, des Telefonierens, eingesetzt» (James-Studie 2014, S. 4). Es wird als ein mobiler Internetzugang genutzt, dient als Foto- bzw. Videokamera, MP3-Player und portable Gamekonsole in einem.

JAMES-Studie

Die Schweizer Studie «Jugend Aktivitäten Medien Erhebung Schweiz» (JAMES) untersucht das Mediennutzungs- und Freizeitverhalten der 12- bis 19-Jährigen. Im Auftrag von Swisscom führt die ZHAW (Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften) seit 2010 alle zwei Jahre eine repräsentative Umfrage durch. Vertiefte Einblicke gibt die jeweils im Folgejahr durchgeführte JAMESfocus-Studie. Alle Ergebnisse finden Sie unter: www.swisscom.ch/james

Nutzungsverhalten

Jugendliche nutzen Medien oft zeitgleich («Medien-Multitasking»). Sie hören Musik, surfen und chatten gleichzeitig. Knapp die Hälfte der Befragten gibt an, dass sie regelmässig im Internet surft, während sie fernsieht; 59% sagen sogar von sich, dass sie während des Fernsehkonsums telefonieren oder SMS schreiben (James-Studie 2012). Das meistgenutzte Gerät ist das Handy, es wird von 98% der in der James-Studie befragten Jugendlichen mindestens mehrmals pro Woche verwendet. An zweiter Stelle folgt das Internet und an dritter Stelle steht das Musik hören (James-Studie 2014, S. 17). Grundsätzlich sind Häufigkeit der Nutzung und Präferenz deckungsgleich – was gerne gemacht wird, wird auch häufig gemacht. Ausnahmefälle bilden dabei der Kinobesuch, der zwar beliebt ist, sich aber bezüglich Häufigkeit in den hinteren Rängen einordnet sowie das Lesen von Gratiszeitungen und das Radiohören, welches Jugendliche unterdurchschnittlich gerne aber überdurchschnittlich häufig machen (James-Studie 2014, S. 20). Auch beim vielseitigen Angebot des Internets lassen sich gewisse Präferenzen ausfindig machen. Die drei beliebtesten Websites sind youtube.com, facebook.com und google.ch. Wobei das Videoportal YouTube nebst der Unterhaltung auch der Informationsbeschaffung dient (James-Studie 2014, S. 28). Die beliebtesten Handy-Apps sind WhatsApp, Instagram und Facebook (James-Studie 2014, S. 64).

Seit der ersten Erhebung im Jahre 2010 lassen sich einige Trends ausfindig machen. So geben 97% der 2014 befragten Jugendlichen an, ein Smartphone zu besitzen (James-Studie 2014, S.4) – im Jahr 2012 waren es noch 79%. Dadurch ist den Jugendlichen ein ständiger Internetzugang garantiert. Surfte 2010 erst 16% der befragten Jugendlichen täglich oder mehrmals wöchentlich mit dem Handy im Netz, sind es 2014 bereits 87% (2012: 68%). Steigende Trends lassen sich auch beim Produzieren von digitalen Fotos und Videos sowie beim Lesen von Online-Tageszeitungen erkennen (James-Studie 2014, S. 19). Ersteres geht einher mit einer steigenden Beliebtheit von Videoportalen – während 66% der Jugendlichen im Jahr 2010 Videoportale zur Unterhaltung nutzten, sind es bei der Erhebung 2014 bereits 79%. Weiter sind gewisse Verlagerungen erkennbar, so zeigt sich bei den sozialen Netzwerken bezüglich Kommunikationsaktivitäten im Zeitvergleich eine Abnahme der textbasierten kommunikativen Tätigkeiten.

Dies lässt sich wahrscheinlich durch die wachsende Beliebtheit von Messengern wie WhatsApp erklären.

Über alle Erhebungszeitpunkte hinweg lässt sich eine Intensivierung der medialen Freizeitaktivitäten und ein Trend hin zu visuell orientierten Tätigkeiten feststellen. Die textbasierte Kommunikation bleibt insgesamt auf hohem Niveau konstant (James-Studie 2014, S. 65).

Digitale Medien sind allgegenwärtig, sie gestalten die Arbeitswelt um und führen zu neuen sozialen Austauschformen. Chancen und Risiken sind dabei individuell sowie gesellschaftlich zu bewerten und auszuloten.

Chancen und Risiken digitaler Medien

Über Chancen...

Digitale Medien finden vielfältige Verwendung und sind aus der Schul- und Berufswelt sowie aus dem Privatleben und der Politik nicht mehr wegzudenken. Sie erlauben uns, schnell zu erstaunlichen Informationen zu kommen, gewaltige Datenmengen zu verwalten und neu zu organisieren oder Interessengruppen aufzuspüren und uns mobilisieren zu lassen.

In der Berufswelt werden der Computer und das Internet immer mehr zum zentralen Arbeitsinstrument und eine hohe Medienkompetenz damit zur Schlüsselqualifikation. Besonders wichtig im Arbeits- und Schulkontext sind dabei die enormen Datenmengen die das Internet zur Verfügung stellt. Dadurch, dass immer alles in Sekundenschnelle nachgeschlagen werden kann, verliert Wissenskompentenz an Bedeutung und Informationsbeschaffungskompentenz wird immer wichtiger. Knapp 80% der befragten Jugendlichen in der James-Studie geben an, Videoportale, Suchmaschinen und soziale Netzwerke regelmässig zur Informationsbeschaffung zu nutzen (James-Studie 2014, S. 32). Doch nicht nur die Unmengen an Informationen, die das Internet zugänglich macht, stellen eine Ressource dar. Im Umgang mit dem Computer können Jugendliche auch Grundarbeitsfähigkeiten wie logisches Denken, Problemlösen oder Kreativität und Geschicklichkeit anwenden und weiterentwickeln.

Weiter ist das Internet eine wichtige Plattform für den Aufbau und die Pflege des sozialen Beziehungsnetzes von Jugendlichen und bietet durch den hohen Grad an Vernetzungsmöglichkeiten die Chance, soziale Fertigkeiten zu trainieren. 89% der Jugendlichen verfügen über mindestens ein Profil in einem sozialen Netzwerk (James-Studie 2014, S. 64). Dort stellen sich die Jugendlichen dar und erhalten Rückmeldungen von Gleichaltrigen, was zur Herausbildung und Formung ihrer jugendlichen Identität beiträgt und den Ablösungsprozess vom Elternhaus begünstigt. Medien werden somit von Jugendlichen genutzt, um wichtige Entwicklungsaufgaben zu bewältigen und unterstützen den Erwerb von sozialen Kompetenzen und Fertigkeiten.



Im Beratungskontext bietet das Internet eine geeignete Plattform für den Austausch zwischen Jugendlichen und Fachpersonen. So leistet beispielsweise die Website [U25 / www.u25-schweiz.ch] einen wichtigen Beitrag zur Jugendsuizidprävention. Online werden Jugendlichen Informationen bereitgestellt, sie werden beraten, begleitet oder können sich zu Peerberatern ausbilden lassen. Oder Youtube wird vermehrt als Lernplattform und fürs Selbststudium genutzt. Gefördert wird diese Entwicklung zum Beispiel auch durch die Anleitung zur Entwicklung eigener Lernfilme [LernFilm Festival / www.lernfilm.ch].

► Weiterlesen www.jugendundmedien.ch

... und Risiken

Die Resultate der James-Studie zeigen, dass sich Jugendliche in den technischen Aspekten des Umgangs mit digitalen Medien sehr gut auskennen und erwachsene Bezugspersonen sich im Vergleich oft im Rückstand fühlen. Es ist jedoch wichtig zu beachten, dass Medienkompetenz nicht nur das technische Know-How beinhaltet, sondern auch die Fähigkeit, Gefahren und Konsequenzen abzuschätzen. Ein Austausch zwischen Erwachsenen und Jugendlichen bezüglich Medienwelt bringt daher für beide Parteien Chancen mit sich (James-Studie 2014, S. 65).

Zu den Gefahren gehören nebst dem Thema Sucht auch Phänomene wie das Erleben von Cybermobbing und sexueller Belästigung, die Rezeption von pornografischen und gewalthaltigen Inhalten oder der unzureichende Schutz der eigenen Privatsphäre. 22% der in der James-Studie befragten Jugendlichen haben es schon erlebt, dass sie jemand über das Internet mobben wollte und knapp ein Fünftel der Befragten wurde schon von einer fremden Person mit unerwünschten sexuellen Absichten angesprochen – sog. Cybergrooming (James-Studie 2014, S.37). Mobbing in der medialen Welt ist besonders gravierend, weil Opfer in kurzer Zeit vor einer grossen Community bloss gestellt werden und einmal publizierte Inhalte immer wieder auftauchen können. Auch der Kontakt mit pornografischen oder gewalthaltigen Inhalten ist heutzutage keine Seltenheit: 43% der Schweizer Jugendlichen haben schon Pornofilme konsumiert und 56% geben an, sich schon brutale Filme angesehen zu haben (James-Studie 2014, S. 38-40). Ein häufiger Konsum von Internetpornografie kann bei Jugendlichen falsche Vorstellungen von realer Sexualität erzeugen und zu Leistungsdruck führen. Weiter geben viele Jugendliche im Internet viel über sich selber preis, manchmal ohne zu wissen, dass die geteilten Inhalte oft über viele Jahre hinweg gespeichert und zur Personalisierung von Suchmaschinenergebnissen, sozialen Netzwerken und anderen Online-Diensten genutzt und möglicherweise auch missbraucht werden – Stichwort: Cybermobbing, Sexting.

Bei der Bewertung von Gefahren geht es nicht nur um die Beteiligung an strafrechtlich zu verfolgenden Delikten oder um die persönliche Betroffenheit durch solche Delikte, sondern auch um Fragen der Kommunikationskultur, um die Entwicklung von Beziehungen und der persönlichen Autonomie.

...zu einem kompetenten Umgang

Empirische Befunde zeigen, dass Medien die Identitätsentwicklung und das Kommunikationsmuster von Jugendlichen durchaus beeinflussen können. Ob dieser Einfluss tendenziell negativ oder positiv ist, hängt dabei von situativen Umständen und der Medienkompetenz des Empfängers ab (Süss 2004, S. 17). Wird die Entwicklung von Medienkompetenz also unterstützt und das Medienangebot sowohl von Produzenten als auch von Rezipienten immer wieder kritisch hinterfragt, so können Medien als Ressource für eine gesunde Entwicklung von Heranwachsenden eingesetzt werden. Um es in den Worten der US-Soziologin Sherry Turkle zu sagen: «Roboter, Smartphones, Computer und das Internet sind nicht schlecht. Es geht um den Platz, den wir ihnen in unserem Leben geben» (*Süddeutsche Zeitung* 2012).



Somit sollte es nicht primäres Ziel sein, Jugendliche von der Mediennutzung abzuhalten, sondern sie gezielt in der Entwicklung von Medienkompetenz zu unterstützen. Das Bundesamt für Sozialversicherungen formuliert hierzu vier Kompetenzebenen der Mediennutzung:

Technische Kompetenz

Nebst fehlendem basalem technischem Wissen, was zu einem ungenügenden Schutz vor Viren und Spyware führen kann, ist es auch wichtig, dass sich Jugendliche Wissen über Konto- und Privatsphäre-Einstellungen aneignen. Besonders bei Social Media kann Unkenntnis über diverse Einstellungen weitreichende Konsequenzen haben. Manche Jugendliche sind sich nicht bewusst, was die Veröffentlichung gewisser Inhalte für Auswirkungen haben kann, sei es Auswirkungen im sozialen Bereich oder Auswirkungen auf die eigenen Berufschancen.

Nutzungskompetenz

In Berufs- und Arbeitswelt werden der Computer und das Internet immer

Definition «Medienkompetenzen»

Als Medienkompetenzen gelten allgemein Kenntnisse und Fähigkeiten, die in der heutigen Informations- und Mediengesellschaft vorausgesetzt werden, um sowohl das (technische und sozialinteraktive) Potential zu nutzen als auch einen sicheren und stabilen Umgang mit den unterschiedlichen Angeboten zu gewährleisten. Unterschieden werden die technische Kompetenz, die Nutzungskompetenz, die Rezeptions- und Reflexionskompetenz sowie die soziale Kompetenz.

► mehr unter:
www.jugendundmedien.ch

Peergroup bezeichnet eine «hierarchielose Gruppe von ungefähr gleichaltrigen jungen Menschen, die in informellen Kontexten freiwillig und ohne vordergründigen Zweck Zeit zusammen verbringen»

(Neumann-Braun, Kleinschnittger 2014, S. 233).

mehr zum zentralen Arbeitsinstrument. Fehlendes Anwenderwissen kann zu Nachteilen führen, beispielsweise wenn ein Jugendlicher sich Online auf eine Stelle bewerben sollte oder ein Student für eine schriftliche Arbeit eine Online-Recherche durchführen sollte.

Rezeptions- und Reflexionskompetenz

Im Internet sind gewaltdarstellende, politisch extremistische und pornografische Medieninhalte einfach, kostengünstig und anonym zugänglich. Da der Kontakt mit solchen Inhalten nicht immer vermieden werden kann, ist es wichtig, dass Jugendliche lernen, solche Inhalte kritisch zu reflektieren.

Soziale Kompetenz

Nebst Mediensucht oder intensiver Mediennutzung mit sozialer Isolation als Folge, laufen Jugendliche mit unzureichender Medienkompetenz auch Gefahr, sich mit kostenpflichtigen Internetangeboten zu verschulden oder Opfer von diversen medialen Ausgrenzungs- und Belästigungsformen zu werden.

Das Theaterprojekt «Handy ein» will Jugendliche in die aktuelle gesellschaftliche Diskussion einbinden und deren Medienkompetenzen altersspezifisch fördern.

3. Theater von Jugendlichen für Jugendliche

Idee und Absicht des Theaterprojekts

Beobachtungen und Studien zeigen, dass soziales (und technologisches) Lernen nicht einfach und ausschliesslich über die drei grossen gesellschaftlichen Institutionen Familie, Schule oder Arbeitsplatz erfolgt, sondern dass die Peergroup eine zentrale Rolle des kulturellen Lernens und Experimentierens spielt.

Der sogenannte Peergroup-Education-Ansatz setzt auf diese Dynamik. Er versucht – in pädagogischer Absicht – gezielt Jugendliche für ein Anliegen zu gewinnen, damit diese ein Thema oder eine Auseinandersetzung in die Peergroup tragen. Jugendliche, die sich vorgängig vertieft mit einem Thema auseinander gesetzt haben, werden zu Peer Educatoren und vermitteln ihrerseits Wissen und setzen Impulse zur kritischen Reflexion.

Dieser Ansatz birgt Risiken einer pädagogischen Instrumentalisierung und des Missbrauchs von Jugendlichen für eigene Zwecke. Zentral sind daher weitreichende Mitspracherechte für Jugendliche und Transparenz im Ablauf der jeweiligen Projekte.

Der Peergroup-Education-Ansatz ist leitend für das Jugendtheaterprojekt, wo Jugendliche ein Theaterstück für Jugendliche entwickeln, das Chancen und Risiken digitaler Medien thematisiert:

Gerade weil Jugendliche, technisch betrachtet, oft besser mit neuen Medien umgehen können und erwachsene Personen als unwissend, ungeschickt oder langsam wahrgenommen werden, können junge Menschen die Chancen und Risiken des Umgangs mit neuen Medien glaubwürdiger darstellen und vermitteln.

Zudem kann mit diesem pädagogischen Ansatz das Kommunikationsgefüge, Themen und Sprache von Jugendlichen berücksichtigt werden, da Jugendliche selbst die Kommunikation gestalten.

Darüber hinaus sollen Jugendliche auch mit Erwachsenen ins Gespräch kommen, es soll eine Brücke gebaut werden zwischen Mediennutzern verschiedener Generationen.

Halten wir für das Theaterprojekt fest: Jugendliche betrachten in diesem Projekt ihr eigenes Medienverhalten und reflektieren darüber, wie digitale Medien unseren Alltag prägen, wie sie mit ihrem Verhalten daran partizipieren, welchen Risiken sie dabei ausgesetzt sind und welche Möglichkeiten es gibt, diese zu minimieren oder sogar zu umgehen. Im Projekt werden die Jugendlichen von Erwachsenen begleitet und erhalten von diesen themenspezifische Inputs. Aus diesem Erinnerungs-, Reflexions- und Lernprozess heraus soll ein Theaterstück erarbeitet werden. Die anschliessende Aufführung erfolgt primär vor einem jugendlichen Publikum, das nach der Vorstellung zu einem Gespräch aufgefordert wird.

Zielgruppe

Das Theaterprojekt *Handy ein – Das Spiel beginnt!* richtet sich:

vor allem und zuerst an Jugendliche zwischen 12 bis 18 Jahren. Sie sind es, die wesentlich in die Theaterarbeit einbezogen werden sollen – und sie sind es, welche die Aufführung auf die Beine stellen.

Zum Theater gehört nicht nur das Stück und die Schauspielenden, sondern wesentlich auch das Publikum (ebenso wie zur Peer Education die Peer Educatoren und die Peers gehören). Zum Publikum zählen: Freunde und Kollegen der theaterspielenden Jugendlichen, Eltern und Geschwister, Bekanntenkreis und Fachleute. Das Publikum soll im Anschluss der Vorstellung in eine Diskussion einbezogen werden.

Wieso dieses Theater?

Wieso reichen Schulstunden nicht aus, in denen das Thema *Mediennutzung* auf der Ebene der Wissensvermittlung und der Kognition angegangen wird? Wieso braucht es den Umweg über das Theater?

Das Theater wird auch als «Laboratorium sozialer Phantasien und Wirklichkeit» bezeichnet. «Das Theater ist das außergewöhnliche Ereignis, das es ermöglicht, alles was sonst gilt, auf den Kopf zu stellen, die gewohnten Gesetze außer Kraft zu setzen» (Hentschel 2008, S. 9). Theaterarbeit vermag durch Improvisationen neue Aspekte zu entdecken und probeweise umzugestalten; und sie ermöglicht es, etwas auf den Punkt zu bringen, auszureizen, zu übertreiben oder in die Länge zu ziehen. «Hier ist ein immenser Platz für den Einzelnen, seine Erfahrungen, Wahrnehmungen, Wünsche, Ängste ins Spiel zu bringen. Hier können ungewohnte, verrückte Zusammenhänge gestiftet, Zeichensysteme entziffert, Weltentwürfe imaginativ erprobt und hier kann, wie es im traditionellen Theater ja immer war, gemeinsames Leid erfahren, Lust geteilt und natürlich auch Unbekanntes erfahren werden, auch – warum nicht – Tradition weitergegeben werden» (Hentschel 2008, S. 9).

In diesem Laboratorium des Theaters können Jugendliche Identitäten ausprobieren und Prototypen nachstellen. Es sind Einfühlungsvermögen und Phantasie gefragt. Verschiedene Realitäten können in Wort und Bild zusammengebracht, ausprobiert und variiert werden. Weshalb sich als Junge nicht einmal in die Rolle der Mutter versetzen, die sich von der ständigen Internetaktivität ihres Sohnes genervt fühlt?

Im Unterschied etwa zum Film muss das Theater als reale Inszenierung vor Ort mit Lücken arbeiten, die durch die Phantasie des Zuschauers gefüllt werden. Im Betrachten und Nachvollziehen der einzelnen Szenen ist ebenso Platz für überraschende Assoziationen, Geistesblitze, Erinnerungen an Auseinandersetzungen und Erlebnisse usw. «Als Zuschauer haben sie die Chance, sich selbst, ihre Gefühle, Gedanken, das, was in ihnen während einer Aufführung ausgelöst wird, in der direkten Beziehung zu anderen in einer sozialen Dimension zu erfahren» (Hentschel 2008, S. 11).

Hervorzuheben ist zudem, dass das Theater als Kontrapunkt zur digitalen Welt zwar ebenso Fiktives inszenieren und Reales thematisieren kann. Im Unterschied dazu aber ist es ein singuläres, einmaliges Ereignis, das Jugendliche und Erwachsene, Schauspielende und Zuschauende in einem Raum zusammenführt.

Ziele des Projekts

Im Fokus des Theaterprojekts stehen somit vor allem die Jugendlichen selber, sei es als Produzierende des Theaterstücks, sei es als Teil des Publikums. Doch auch das lebensweltliche Umfeld von Jugendlichen soll einbezogen werden, insbesondere die unmittelbaren Angehörigen. Generell geht es darum, Medienkompetenzen zu fördern und die gesellschaftliche Diskussion zu befördern.

Zum Projekt gehören entsprechend folgende Gruppen:

Jugendliche Akteure

- Setzen sich, durch thematische Inputs, Rollenspiele, gegenseitigen Austausch usw. intensiv mit dem Thema *digitale Medien und Gebrauch* auseinander;
- Reflektieren kritisch ihren persönlichen Umgang mit digitalen Medien; erarbeiten gemeinsam ein Theaterstück (oder eine szenische Werkschau), in dem die soziale sowie persönliche Bedeutung – Gewinn wie auch Risiken – thematisiert werden;
- Übernehmen eine Rolle als Schauspielende;
- Führen das Stück auf und beziehen das Publikum im Rahmen eines *Talks* in die Auseinandersetzung ein.

Jugendliche Zuschauer/innen

- Erhalten einen, durch einen Teil der Peer Group geprägten, Einblick in die facettenreiche Thematik digitaler Medien;
- Erkennen die Bedeutung der Thematik in Bezug auf Chancen wie auch auf Gefahren (soziale Kompetenz);
- Erfahren, wo sie zusätzliche Informationen und weitere Beratung zur Thematik finden (soziale Kompetenz).

Erwachsene Zuschauende

- Werden animiert, das Thema digitale Medien mit Jugendlichen zu diskutieren;
- Entdecken die facettenreiche Welt der digitalen Medien und sind sensibilisiert für Informations- und Beratungsangebote.

Erstrebenswert ist zudem, dass das Theaterprojekt einen festen Platz in der Institution erhält, möglichst durch zusätzliche medienpädagogisch orientierte Angebote ergänzt und damit in einen Gesamtrahmen eingebettet wird.

Die Rolle der Erwachsenen

Der Leitfaden «Handy ein!» ist hauptsächlich für Fachleute und Personen geschrieben, die praktisch und unmittelbar mit Jugendlichen arbeiten und diese im Rahmen eines Theaterprojekts an das Thema *digitale Medien* heranführen möchten. Ihnen kommt nicht nur die Rolle zu, das Projekt zu lancieren, sondern auch viele organisatorische und koordinative Aufgaben.

Das hat inhaltliche, aber auch organisatorische Gründe. Überall braucht es mindestens eine Person, die das Projekt einfädelt und genügend Elan aufbringt, um den Prozess voranzubringen – organisatorisch, inhaltlich wie auch szenisch.

Es braucht jemand, der/die,

- Die Initiative ergreift;
- Organisiert und den Überblick behält;
- Bei der Theaterarbeit medienpädagogische Inputs liefert (bzw. für diese sorgt) und inhaltlich die Jugendlichen herausfordert;
- Sich zumutet, mit Jugendlichen Theaterszenen auszuarbeiten und diese unter dem Gesichtspunkt der Botschaft nochmals reflektiert.

Vieles kann – muss aber nicht – arbeitsteilig erfolgen. Denkbar ist, dass

- Eine Lehrperson mit anderen Fachlehrkräften des Schulhauses zusammenwirkt, so z.B. mit der Fachlehrperson für Deutsche Sprache oder Geschichte, für technisches Gestalten oder für Gesellschaftskunde;
- Ein Jugendgruppenführer (Pfadi, Blauring, Jungwacht usw.) beim lokalen Jugendtreff anklopft und nach einer medienpädagogisch versierten Person fragt;
- Ein Sozialarbeiter eines Jugendtreffpunkts einen Theaterpädagogen für ein Freizeitprojekt beizieht.

Lokal kann mit verschiedenen interessierten Fachorganisationen zusammengearbeitet werden, die ihre Kenntnisse einbringen und das Projekt unter Umständen kostenlos unterstützen (Siehe auch: Anhang 2).

Auf wie viele Personen diese Arbeiten verteilt werden, ist eine persönliche und institutionelle Ressourcenfrage und hängt von den Zielvorstellungen ab (vgl. Kp. 5: Institutioneller Rahmen).

Falls sich eine Lehrperson ein solches Projekt alleine zumutet, sollte sie einen Zeitraum reservieren, in dem Jugendliche mit einer medienpädagogischen Fachperson persönliche Fragen erörtern können und sich selber allenfalls ein Coaching in Bezug auf die theaterpädagogische Arbeit beiziehen.

Wie viele Erwachsene auch immer mitwirken: Sie sollten ihre Rolle kritisch wahrnehmen! An Peer Education-Projekten «mitwirkende Erwachsene sollen stützen und begleiten, jedoch nicht bevormunden» (Neumann-Braun, Kleinschnittger 2012, S. 232).

4. Die Rollen werden verteilt

Das Theaterstück auf die Beine zu stellen, ist eine arbeitsteilige Angelegenheit. Wir nennen den Akt der Arbeitsverteilung *Rollenverteilung*.



Die Rollenverteilung hängt von den Gegebenheiten vor Ort ab. Dazu zählen der institutionelle Rahmen, die Gruppengrösse oder auch die Vorlieben und Kompetenzen, der am Projekt beteiligten Personen. Eine Person (ob Jugendlicher oder Erwachsener) kann verschiedene Rolle übernehmen oder sich auf eine einzige spezialisieren. Sie kann an der Entwicklung des Stücks als Autorin partizipieren, für die Aufführung werben und z.B. die Aufgabe der Talkmasterin übernehmen. Die Person kann aber auch nur eine Rolle einnehmen, z.B. diejenige der dramaturgischen Begleitung und Beratung. Folgende Rollen sollen für dieses Projekt verteilt werden:

Autor/in des Theaterstücks

Autor/in des Stücks sind die Jugendlichen, d.h. die Peer Group bzw. Peer Educatoren. Sie sind es, die bestimmen, was im Theater erzählt wird bzw. welche Botschaften szenisch einem Publikum vermittelt werden sollen.

Organisatorische Leitung des Theaterprojekts

Ob ein grosses oder kleines Projekt: Jemand muss die Fäden im Theaterprojekt zusammenhalten, den jeweiligen Stand der Dinge überblicken und mit den am Projekt Beteiligten kommunizieren. Diese Rolle wird in der Regel eine erwachsene Person übernehmen, was aber nicht zwingend ist. Denkbar ist auch eine beratende Begleitung der Jugendlichen durch Erwachsene.

Theatergruppe (Schauspielende bzw. Peer Educatoren)

Die Theatergruppe setzt sich aus den Jugendlichen zusammen (sie sind zugleich die Autor/innen des Stücks).

Medienpädagogische Begleitung

Ohne medienpädagogische oder -wissenschaftliche Inputs droht die Auseinandersetzung im Projekt auf bereits vertrauten und vertretenen Standpunkten der Beteiligten einzufrieren. Wissensvermittlung und Provokationen, Darlegung verschiedener Standpunkte sowie Verhaltensmöglichkeiten sollen durch eine Person eingebracht werden, die sich diesbezüglich auskennt (eine Fachperson der Medienpädagogik) oder die sich vorbereitet hat (eine Lehrperson, Jugendgruppenleiter oder auch Jugendliche). Diese Person(en) soll(en) die Diskussionen und Reflexionen im Rahmen der Theaterarbeit begleiten.

Dramaturgische Begleitung

Um die Theaterszenen mit Jugendlichen zu erarbeiten ist es von Vorteil, wenn jemand auch hierauf ein Augenmerk hat. Diese Begleitung wird insbesondere durch die Arbeit an Improvisationen ermöglicht. Hilfreich sind dazu die Unterstützung bei der Wahl von Ton und Technik. Dies alles kann eine Fachperson übernehmen oder ein interessierter Laie, der sich darauf vorbereitet.

Requisiteure, Maskenbildner

Verkleiden und Schminken hilft verwandeln und erleichtert den Rollentausch vom Jugendlichen in eine fiktive Person. Diese Rolle kann eine Gruppe von Jugendlichen übernehmen, die sich spezifisch Gedanken über das Outfit der Schauspielerinnen und Schauspieler macht.

Öffentlichkeitsarbeit/ Marketing: für die Aufführung werben

Flyer gestalten, evtl. Werbung auf Webseite der Schule, im Facebook, im Laden usw.

Publikum

Eine (Bildungs-)Institution oder eine (Jugend-)Organisation hat immer auch ein soziales Umfeld. In der Regel zählt dieses Umfeld zum geladenen Publikum. Dazu gehören – je nachdem – Schulkameraden, Freunde und Freundinnen, die Familie oder Bekannte. Es können aber auch weitere Personen eingeladen werden, wie z.B. Mitarbeitende aus dem Gesundheits-, Präventions- oder Sozialbereich.

Talkmaster/in

Diese Rolle hat die Aufmerksamkeit des Publikums auf das Stück und dessen Themen zu lenken und die Beteiligten zu einem Gespräch zu animieren. Sinnvoll erscheint es, dass Jugendliche selbst die Rolle des Talkmasters übernehmen und einüben. Sollte dies nicht möglich sein, kann auch eine erwachsene Person einspringen.

5. Das Theaterprojekt auf die Beine stellen

Grundsätzliches

Was ist vor allem gefragt? Respekt vor dem Projekt und viel Platz für Inputs, Diskussionen, Beobachtungen und Improvisationen. Auch braucht es Zeit, denn Know-how und Erwartungen müssen aufeinander abgeglichen werden: An einem Nachmittag lässt sich kein abendfüllendes Stück auf die Beine stellen, von dem auch noch nach Tagen im Quartier oder sogar der Stadt die Rede sein wird.

Institutioneller Rahmen

Das Projekt kann fast überall realisiert werden, ob in formalen Bildungseinrichtungen wie der Schule, in der offenen Jugendarbeit oder im Freizeitangebot von Jugendorganisationen. Häufig hängt vom institutionellen Rahmen auch ab, wie viel Zeit für das Projekt zur Verfügung steht, welche Infrastruktur kostenlos genutzt werden darf und welche finanziellen Ressourcen für Nötiges und Wünschbares verfügbar sind. Und damit verknüpft sind organisatorische Fragen.

Projektdauer

Kann, soll, muss das Theaterprojekt im Laufe einer Woche oder innerhalb von Wochen, womöglich sogar Monaten realisiert werden?

Entsprechend unterscheiden wir zwischen einem *Wochen-* und einem *Semestermodell*:

- Das *Wochenmodell* beinhaltet eine Woche konzentrierter Projektarbeit (im Rahmen eines Ferienangebots oder einer schulischen Studienwoche);
- Das *Semestermodell* verteilt die Entstehung des Theaterstücks auf mehrere Wochen (im Rahmen einer Schule oder der Jugendarbeit).

Je nach Wahl des Modells sind unterschiedliche Aspekte zu berücksichtigen. Das Semestermodell bietet beispielsweise auf Grund des längeren Zeithorizonts mehr Musse, Verschiedenes auszuprobieren und das Ganze zu einem Plot zusammen zu spinnen, Räumlichkeiten zu suchen und das Publikum einzuladen (vgl. folgende Tabelle).

Wochen- & Semestermodell im Vergleich		
	Wochenmodell	Semestermodell
Projektvorbereitung	Vieles muss im Vorfeld schon stehen, so z.B müssen der Aufführungsort reserviert, die Einladungen griffbereit, die medien- und theaterpädagogischen Inputs ausgewählt und die Fachleute eingeladen sein	Auch für dieses Modell ist eine Grobplanung (Meilensteine und Aufgabenteilung) notwendig. Bei Projektbeginn muss aber noch nicht alles verfügbar sein.
Sitzungsvorbereitung	Diese erfolgt meist abends in Form einer Nachbearbeitung dessen, was tagsüber lief. Die Abende sollten mit Vorteil also für Nach- und Vorbereitungen reserviert bleiben.	Es bleibt mehr Zeit zwischen den einzelnen Sitzungen; Diskutiertes und Ausprobierendes kann sich so besser setzen. Es bleibt auch mehr Musse, die folgenden Sitzungen vorzubereiten.
Räumlichkeiten	Der Übungsraum ist idealerweise auch Aufführungsraum	Der Übungsraum braucht nicht der Aufführungsraum zu sein. Dieser kann in einer späteren Phase des Projekts erkundet und ausprobiert werden.
Theateraufführung	Realistisch ist die Erarbeitung einzelner Szenen, die zusammengefügt werden (Werkschau).	Eine zusammenhängende Story kann über Wochen hinweg entwickelt werden.

Übungsraum & Bühne

Je mehr von der Infrastruktur eines Theaters zur Verfügung steht, desto mehr kann man in die Welt des Theaters eintauchen. Zuviel Infrastruktur bedeutet aber immer auch neue Abhängigkeiten von Fachpersonen, die bereit stehen müssen, wie auch Ablenkung vom Theaterspiel und dessen Inhalten.

Wenn eine einzige intensive Projektwoche zur Verfügung steht, sollte der Übungsraum zugleich der Aufführungsraum sein, weil ansonsten zu viel Zeit für die Auskundschaftung und Angewöhnung an die neue Örtlichkeit und die Neueinrichtung auf der Bühne verwendet wird.

Generell wünschenswert für den Übungsraum sind:

Lage: Von der Lage her einfache Erreichbarkeit – dazu zählen Zugangsmöglichkeiten durch den öffentlichen Verkehr oder zu Fuss.

Raumgrösse: Die Grösse des Raumes hängt von der Gruppengrösse ab. Er muss genügend Platz bieten, um Nähe und Distanz sicht- und erfahrbar zu machen. Der Raum sollte akustisch nicht hallen.

Licht: Von Vorteil ist Tageslicht, also Fenster oder ein natürliches Oberlicht. Zusätzliche nutzbare künstliche Lichtquellen (Scheinwerfer) können den Improvisationen und Ausarbeitungen zu Schwung verhelfen und einen Akzent setzen.

Musik: Eine Musikanlage gehört sicherlich dazu. Sie dient den «Warm-ups» und schliesslich auch zum Theater selbst.

Leinwand und Beamer: Sie erlauben nicht nur, Kurzfilme einzuspielen, sondern auch optische Effekte für Inszenierungen zu erzeugen. Oftmals stehen in Schulhäusern und Mehrzweckhallen Multifunktionsgeräte bereit.

Klamotten- und Überraschungskiste: Wünschenswert ist zudem ein Haufen (oder Kleiderständer) verschiedener Kleider, eine Kiste voller Kopfbedeckungen, Masken und Tücher, ferner Schminkutensilien, evtl. Spiegel.

Bühnenvorhang: Nicht unbedingt nötig.

Umkleideraum: Nicht unbedingt nötig. Hilfreich können zudem Paravents sein, die es männlichen und weiblichen Jugendlichen erlauben, sich getrennt und ungeniert umzukleiden.

Wichtig sind zudem: eine Notfallapotheke in der Nähe, die Handynummer der für die Räumlichkeiten zuständigen Person sowie eine Liste mit wichtigen Notfallnummern.

Medienraum: Im Rahmen des Projekts kann ein Medienraum nützlich sein, der mit Computern ausgestattet ist. Alleine oder in der Gruppe können Jugendliche beispielsweise ausgewählte, teils interaktive Informationsspiele nutzen oder Informationsseiten kennen lernen, die spezifisch

auf Bedürfnisse von Jugendlichen ausgerichtet sind (Siehe dazu auch: Anhang 2).

Die Theatergruppe

Das Projekt steht und fällt mit der Theatergruppe, die idealerweise zwischen 8 und 16 Personen umfasst. Wie die Jugendlichen zur Gruppe zusammenfinden, ist vom institutionellen Setting abhängig:

- In der Schule kann es eine ganze Klasse im Rahmen des Fachunterrichts oder des fächerübergreifenden Unterrichts sein.
- Es kann eine bereits existierende Theatergruppe sein oder es handelt sich dabei um eine Gruppe, die sich erst im Rahmen eines Ferienprojekts bildet.
- Ähnliches gilt für Berufsschulen, die offene Jugendarbeit oder Jugendorganisationen.

In einigen dieser Fälle muss für das Projekt geworben werden, in anderen Fällen sind die Mitglieder der Theatergruppe bereits bekannt und die Werbung entfällt. Die unterschiedliche Zusammensetzung der Gruppe erfordert in der Anfangsphase des Projekts eine darauf abgestimmte Herangehensweise. Bestehende Vertrautheit unter Jugendlichen kann die Art und Weise der Zusammenarbeit vereinfachen, aber auch die Überraschungseffekte in der Entwicklung des Theaterstücks schmälern.

Planung der Organisation & Meilensteine

Um die organisatorische Planung des Projekts kann sich – je nach institutionellem Rahmen, in dem es stattfindet – entweder eine Person kümmern oder sie kann auch kooperativ und partizipativ entwickelt werden. Eine Planung, in denen die Meilensteine festgehalten werden, ist hilfreich, um den Gestaltungshorizont des Projektes entwickeln zu können. Das heisst aber nicht, dass in keinem Fall von der Planung abgerückt werden soll, kann, ja muss.



To-do's sollen innerhalb der Gruppe verbindlich abgesprochen werden – eine To-Do-Liste kann dabei helfen (Siehe dazu auch: Anhang 1). Veränderungen im Sinne von Anpassungen sollten aber auch hier möglich sein. Wichtiger als eine rigide organisatorische Planung ist es, die Beteiligung und die Einflussmöglichkeiten der Jugendlichen zu berücksichtigen und die Übersicht zu bewahren. Wer die Rolle der organisatorischen Leitung des Projekts übernimmt, muss die Fäden zusammenhalten.

Siehe als Beispiel für eine To-Do-Liste: Anhang 1
«Checkliste Projektplanung»

6. Die Theatersitzungen: Tipps & Tricks

Vor dem ersten Treffen

Klärung der Ziele, Absichten und Meilensteine des Projekts

Die Mitglieder der Theatergruppe müssen das Ziel des Theaterprojekts verstehen: Es soll das eigene Verhalten im Umgang mit digitalen Medien reflektiert werden, um die persönliche Perspektive mit externen Sichtweisen zu konfrontieren. Die Jugendlichen sollen ihre Rolle als kritische und verantwortungsvolle Botschafter im Umgang mit digitalen Medien wahrnehmen.

Die Jugendlichen sollen auch verstehen, dass das Projekt aus mehreren Teilen besteht:

- 1 In einem *ersten* Schritt findet eine kognitive Auseinandersetzung mit dem Thema *digitale Medien – Phänomene, Chancen und Risiken* statt, wobei Texte, Bilder und Kurzfilme beigezogen werden können. Ein Teilziel dieser Auseinandersetzung ist die Entdeckung interessanter Phänomene und Probleme, die sich auch für die Theaterstory und eine anschließende Diskussion eignen.
- 2 Der *zweite* Schritt, der immer auch parallel mit dem ersten erfolgen kann, besteht in der Be- und Verarbeitung der mediensoziologischen Beobachtungen zu einem Theaterstück. Zur Entwicklung der Szenen gehören auch Ideen für Masken, Kleider, Musik, Bühnengestaltung und Lichteffekte für die Vorstellung.
- 3 Der *dritte* Schritt besteht aus der Gestaltung des Rahmenprogramms und der Aufführung vor Ort. Was soll angeboten werden? Wann und wie soll das Ganze ablaufen? Wer soll eingeladen werden? Wie soll der Talk gestaltet sein?
- 4 In einem *vierten* Schritt wird das ganze Projekt nochmals unter dem Aspekt betrachtet, was gelungen bzw. misslungen ist.
- 5 Der *fünfte* Schritt besteht aus Elementen, welche die Aufführung überdauern oder die thematische Bearbeitung vertiefen und ergänzen sollen. So z.B. der Google- und Facebook-Check, der von Jugendlichen

Ja, mach nur einen Plan sei nur ein großes Licht und mach dann noch 'nen zweiten Plan gehn tun sie beide nicht.

(Bertolt Brecht,
Dreigroschenoper)

in der (Berufs-)Schule und in Jugendtreffs zur Überprüfung von Privatsphäre- und Sicherheitseinstellungen angeboten werden kann.

Das erste Treffen

- Es gibt kein Richtig und kein Falsch! Alles darf gesagt und ausprobiert werden. Es gilt das Recht auf Scheitern.
- Lachen ist erlaubt, ja erwünscht, aber kein Auslachen!

Sollten Fotografien gemacht oder Filmaufnahmen geplant sein, so ist eine «Einwilligungserklärung» durch die Jugendlichen nötig.

Hilfestellungen fürs erste Treffen:

Vorstellungsrunde der Projektbeteiligten: Anstatt dass die einzelnen Personen fünf Sätze zu ihrer Person sagen, kann bereits eine Improvisationsübung erfolgen: Die Jugendlichen stellen z.B. ihre Lieblingsbeschäftigung ohne Worte in der Runde vor. Für diesen Zweck können sie aus einer Kiste Masken und Kleider auswählen – oder es stehen weisse Masken zur Verfügung, die sie bemalen können. Die Vorstellungsrunde kann mit neuen Attributen, die erfragt werden, erweitert werden (Anzahl Geschwister, Lieblingsgame usw.).

Sich den eigenen Erfahrungen mit digitalen Medien annähern: Einstieg mit dem Kurzfilm «Wo ist Klaus?»: «Der Klicksafe-Spot stellt vier Problembereich der Internetnutzung vor, die vor allem für Kinder und Jugendliche problematisch sind: (Rechts-)Extremismus, Pornografie, Gewaltdarstellungen und Pädosexualität. Eine unbedarft wirkende Mutter lässt diverse merkwürdig anmutende Personen in ihr Haus und weist allen freundlich den Weg zu «Klaus». Zum Schluss lässt sie ihre kleine Tochter mit einem Fremden weggehen. Der Spot ist bewusst provozierend gemacht, er rüttelt auf und macht Eltern auf eindringliche Weise auf das Thema «Sicherheit im Internet» und problematische Inhalte aufmerksam (www.klicksafe.de, 2005; youtube.com/user/jugendundmedien).

Erste Improvisationsübung: Der Film «Wo ist Klaus» (siehe oben) kann für Improvisationsübungen genutzt werden: Wer könnte noch alles vor der Türe stehen – und evtl. nach Steffi oder Onkel Hans fragt.

Anschliessend an die Improvisation kann ein Gespräch über den Kurzfilm und die Improvisation angesagt sein: Welchen Usern begegnet Ihr im Internet? Kennt Ihr sie persönlich oder nur deren Profile? Habt Ihr auch schon Personen im Internet kennengelernt, bevor Ihr sie im realen Leben gesehen habt? Hattet Ihr auch schon Probleme mit Unbekannten?

Da der Film «Wo ist Klaus» prägnant und witzig ist, eignet er sich als Einstiegshilfe, um zu verdeutlichen, was Theaterarbeit ist: Übertreibungen und Zuspitzungen sind wertvolle Hilfen im Theater, um eine Aussage auf den Punkt zu bringen.

Text «Einwilligungserklärung»:

«Einwilligungserklärung zur Verwendung von Bild- (und/oder) Filmaufnahmen von [Vorname, Name] durch [jeweilige Organisation]. Hiermit erkläre ich meine unwiderrufliche Einwilligung dazu, dass Bildaufnahmen meiner Person im Projekt [Name des Projekts] für die Zwecke der Öffentlichkeitsarbeit und für Vorführungen vor Publikum verwendet werden dürfen. Ort, Datum, Unterschrift der abgebildeten Person oder des Erziehungsberechtigten.»

Die weiteren Sitzungen: Inputs, Warm-up, Improvisationen

Inhaltliche Inputs, «Warm-up» und Improvisationsübungen sind die Bausteine der weiteren Sitzungen. Sie haben je unterschiedliche Funktionen, können aber trotzdem ineinander übergehen – so kann z.B. ein inhaltlicher Input (z.B. ein Video) anschliessend für eine Improvisationsübung genutzt werden.

Inhaltliche Inputs

Inhaltliche Inputs sind wichtig, damit das eigene Verhalten reflektiert und eine andere Sichtweise auf das Verhalten möglich wird. Solche inhaltlichen Inputs können von *externen Fachpersonen* aus dem Bereich Medienpädagogik eingekauft oder durch geeignete Medien und Materialien (siehe Anhang 2) selbst erarbeitet und dargeboten werden.

Die inhaltlichen Inputs können spezifisch auf spontan eingebrachte Interessen und Fragen der Jugendlichen ausgerichtet sein. Die Inputs können gezielt z.B. einzelne Gefahren aufgreifen und thematisieren (siehe Kapitel 2: *Risiken digitaler Medien*) oder sie können auch von einem Kompetenzraster abgeleitet werden (siehe Kapitel 2: Definition Medienkompetenz).

Neben Informationen, Diskussionen und Fragerunden soll auch Platz sein für eigene oder begleitete Erkundungen im Internet.

Hilfestellungen:

Für ältere User bietet sich z.B. der **Google-Check** an: Ich nutze die Suchmaschine und habe ein Konto beim Internetkonzern. Google sammelt ganz viele Daten über mich: Wo ich mit meinem mobilen Gerät war, nach was ich mit welchen Begriffen gesucht, welche Seiten ich aufgerufen oder welche Videos ich auf Youtube geschaut habe. Was Google über mich weiss, kann ich herausfinden und meine Google-Akte ausdrucken oder exportieren: myaccount.google.com/.

«In welcher Welt lebst Du?»: Der Spot verweist nach dem Motto «Wer nur noch in der digitalen Welt lebt, lebt nicht mehr in der wirklichen» auf die Gefahren von übermäßiger Internet- & Computernutzung, wie z.B. ständige Müdigkeit oder soziale Isolation (www.saferInternet.de, 2008; www.youtube.com/watch?v=ODzRPfLUxqQ).

Warum sich der Auseinandersetzung in der Gruppe nicht über einen Film und einer Diskussion nähern? Etwa über **«Netzangriff – der Tatort für Kinder»:** Kindernetz – Südwestrundfunk – SWR: Cybermobbing – damit wird die sechzehnjährige Schülerin Clara konfrontiert, als sie ihr Handy verliert. Plötzlich tauchen private Fotos, die auf ihrem Handy waren, im Internet auf und die ganze Schule lacht über sie (www.youtube.com/watch?v=aHMgcmYuz2M).

Auch kreativ-positive Nutzungsformen der digitalen Medien sollen thematisiert werden. Die Onlineplattform [U25] Ostschweiz bietet Jugendlichen In-

formationen und die Möglichkeiten sich online zu schwierigen Themen wie Suizid oder Essstörung beraten zu lassen (www.u25-ostschweiz.ch).

Siehe für weitere Materialien und Zugänge: Anhang 2

Warm-up

Das Warm-up soll den Geist anregen, die Körperglieder aufwärmen und als sozialer Ice-Breaker dienen. Zunächst sind es gymnastische Übungen, die jemand vorgibt und die andere nachmachen: Mehr und mehr treten Vorgaben und Elemente hinzu, die von der reinen Körperbewegung ins Erzählerische gehen. Das Warming-up führt an Improvisationen heran. Die Möglichkeiten sind unerschöpflich.

Übungsbeispiele:

Aufwärmen: Jeder Teilnehmende zeigt eine Bewegung, die dem Aufwärmen dient, die anderen machen nach.

Begrüssen: Alle Teilnehmenden (TN) gehen im Raum umher. Wenn jemand begrüsst wird, grüsst er/sie zurück und übernimmt die Begrüssung des anderen und begrüsst andere in der gleichen Art und Weise usw.

Eine Maschine bauen: Die TN bauen gemeinsam eine Maschine, die ein Produkt herstellt. Jede Person stellt einen Prozess im ganzen Ablauf dar. Der Betrieb der Maschine kann auch mit Musik (Rhythmen) unterlegt werden.

Lügengeschichten: Jede/r TN denkt sich drei kurze Situationen aus (Glücksfall, Pechtag, Missgeschick etc.) die er/sie vorspielt und erzählt. Eine davon ist erstunken und erlogen. Die Umstehenden müssen raten.



Kommunikation *Hund und Knochen*: Zwei TN führen ein gemeinsames Gespräch z.B. als: Handy und Akku // Facebook und Youtube // iPhone und altes Nokia // iPad und Laptop

Siehe Linkliste Anhang 2:

improvwiki.com/de/wikis und k13.swidea.ch/?n=Impro.Alle

Improvisationsübungen

Improvisationen unterscheiden sich vom Warm-up durch ihre definitiv inhaltliche Ausrichtung. Sie sollen Jugendlichen das Gefühl und Erfahrungen für die Entwicklung und Weiterentwicklung von Theaterszenen vermitteln.

In einem ersten Durchgang wird die Idee der Improvisationsübung erfasst und ausprobiert. Die kurzen Vorführungen zeigen Varianten der gleichen Situation, was ein kurzes Gespräch über Prägnanz und gelungene Darstellungsideen veranlassen kann. Die verschiedenen Ideen können (nach Wahl) aufgegriffen und z.B. in der Kleingruppe nochmals ausprobiert werden.

Übungsbeispiele:

Mobbingspiel – Die TN sind in 3er Gruppen aufgeteilt. Einige einzelne TN versuchen, sich einer 3er Gruppe anzuschliessen. Nur über Blicke (evtl. Gesten) schliesst die 3er Gruppe ein Gruppenmitglied aus oder nimmt das neue Mitglied auf. Begegnungen werden nonverbal gespielt. Es dürfen immer nur 3 TN pro Gruppe sein (Variante: Begegnungen mit Worten spielen).

Die Gasse – Ein TN durchschreitet eine Gasse, welche die anderen TN bilden. Unterschiedliche Beziehungen spielen: die Masse ist freundlich gesinnt, verhält sich ablehnend, bewundernd, aggressiv, lacht aus, verachtet, stellt sich in den Weg, usw.

Autospiel – Spontan eine kurze Fahrtszene improvisieren, 3 TN auf je einem Stuhl. Am Strassenrand steht ein weiterer TN (Tourist, schwangere Frau, neugieriges Kind, Pfarrer, etc.). Das Auto hält an und nimmt den neuen Fahrgast mit. Im Gespräch müssen die drei Erstsinsassen erraten, wer da zugestiegen ist. Wenn es ihnen klar ist, müssen sie einen Grund finden, warum der Wagen hält und der Fahrer aussteigen muss. Die restlichen Insassen rücken nun einen Platz weiter und nehmen nun alle die Figur des hinzugekommenen Fahrgastes an und nehmen wieder einen neuen Fahrgast mit.

Siehe Linkliste Anhang 2:

improvwiki.com/de/wikis und k13.swidea.ch/?n=Impro.Alle

Das Theaterstück entwickeln

Der Leitfaden setzt keine szenischen Vorgaben, allenfalls Beispiele. Die künstlerische, inhaltliche wie ästhetische Umsetzung obliegt den beteiligten Jugendlichen und der Projekt(beg)leitung.

Die darstellerischen bzw. erzählerischen Möglichkeiten sind so vielfältig, wie das Thema breit – bei guter Atmosphäre in der Gruppe ist das Spektrum fast grenzenlos. Vielleicht gelingt für die Aufführung eine ganze Story, vielleicht können aber auch «nur» eine Handvoll bedeutsamer Se-

«Schalten Sie ihr Handy ein –
Das Spiel beginnt»
(Jugendarbeit Bern West)

Die Theatervorstellung besteht aus einzelnen Szenen, die unterschiedliche soziale Konflikte im Umgang mit digitalen Medien thematisieren. So wird z.B. das Thema Cybermobbing thematisiert oder die Frage nach der Anschaffung von neuen Geräten, die den wahren Bedürfnissen am besten entsprechen. Es könnte aber auch um die Fragen nach Respekt und Toleranz gehen: Eine Touristin telefoniert an einer Bar so laut, dass sich andere gestört fühlen – die Szene endet handgreiflich.

quenzen arrangiert werden, die einzelne Aspekte des Themas *Umgang mit neuen Medien* aufgreifen.

Die Herausforderung besteht darin, dass das Thema *digitale Medien* nicht im reinen Spektakel untergeht. Reflexion und Arbeit im Hinblick auf einprägsame Szenen mit prägnanten Aussagen sind immer wieder gefragt! Also bei der Erarbeitung innehalten, überprüfen und eventuell neue Elemente in die Szene einbauen und andere vielleicht streichen. Vorschläge und Ideen modellieren, nicht einfach verwerfen! Aber Achtung: keine Moral und Trivialitäten mit dem Vorschlaghammer. Es sollen Szenen gestaltet werden, die Assoziationen wecken, typische Formen der Kommunikation (etwa das Protokoll eines Chats) aufgreifen und das Publikum zur kritischen Reflexion bewegen.

Im Folgenden finden sich einige Hilfestellungen zur Entwicklung des Theaterstücks.

Zum Thema des Stücks finden

Wie die Gruppe zu einem Thema findet, kann auf verschiedenen Wegen erfolgen:

- Das Thema bzw. der Themenkreis der Theaterarbeit kann nach den ersten medienpädagogischen Inputs, Diskussionen und ersten Improvisationsübungen herausgearbeitet werden.
- Jugendliche können frühzeitig ein Thema «anmelden», mit dem sie sich gerne auseinandersetzen würden.
- Die Initiatoren des Projekts legen ein Thema fest, weil sie es für ein dringliches Problem in der Peergroup halten (Schule, Jugendtreff u.a.).

In jedem Fall ist es wichtig, dass über Inputs, Diskussionen oder Improvisationen Notizen gemacht und das Wichtigste im Sinne eines kollektiven Gedächtnisses der Projektgruppe bewahrt wird. Worüber wird gesprochen, wo hakt sich die Diskussion fest, was will jemand genauer wissen usw.? Diese Notizen sollen genutzt werden, um zu einem späteren Zeitpunkt wieder eingebracht zu werden, eben als Vorschlag für die weitere Auseinandersetzung in der Gruppe.

Vom Thema zur Theaterstory

Ein Thema ist noch keine Geschichte, sondern nur ein wichtiger Anhaltspunkt. Die Story selbst entsteht durch Auseinandersetzung. Szenen wollen erfunden werden: Welche Gestalten tauchen auf, worüber sprechen sie, wie geben sie sich, welche Dynamik entwickelt sich durch das Handeln Einzelner oder der Gruppe? Auch bei der Entwicklung des Plots ist es wichtig, dass jemand den Prozess protokolliert und so interessante Themen, gelungene Improvisationen und vielversprechende Handlungsmöglichkeiten herausfiltert und so dem Vergessen entreisst.

Die Theaterrollen ergeben sich durch die Story, der man sich in der Gruppe annähert, natürlich vor dem Hintergrund der verfügbaren Schau-

spielenden. Wer welche Rolle schliesslich spielt, ist ein Aushandlungsprozess in der Gruppe, der oft auch durch die Improvisationsübungen angebahnt wird.

Charakteren entwickeln und deren Profile schärfen

Theaterstücke leben von Menschen, die ein anderes Ich darstellen. Um der Story Farbe zu geben, ist entsprechend auch Arbeit an der eigenen Rolle gefragt.

Hilfestellung:

Die Figuren können als Prototypen über Adjektive (z.B. alt, grosszügig, langsam) oder über Verben (sitzen, reden, trinken), über Beschäftigungs- und Freizeitprofile entwickelt werden. Es können ihnen typische Aussagen zugeschrieben werden (Mutter: Du sollst nicht immer spielen. Gamer: Lass uns in Ruhe, wir wollen spielen).

«Game Over» (Schulheim Erlach 2013)

In diesem Theaterstück wird der Fokus auf die durch Menschen manipulierte Welt der Games und der Helden gelegt: Drei Freunde spielen auf dem Wohnzimmersofa das Spiel «Super Mario». Der Zuschauer taucht mit den Freunden ins gespielte Spiel ein: Die Bühne zeigt den Helden «Super Mario» (Nintendo-Figur), der vom neu kreierten Helden Rocco überboten wird. Mario verliert darum sein Leben in der Game-World. Rocco, der neue Held, ist eigentlich, wie er behauptet, ein Pazifist, muss nun aber seine tödliche Laserwaffe gebrauchen, um die Feinde zu vernichten. Der aus dem Spiel ausgeschiedene Mario trifft auf die drei Jungs, die im Wohnzimmer sitzen und das Game spielen. Natürlich sind die Jungs verblüfft, Mario anzutreffen, laden den verwirrten aber ein, mit ihnen die reale Welt zu entdecken (z.B. Fussball zu spielen oder am «Seemätteli» zu sein).

Beispiele für die Entwicklung eines Personenprofils:

Gamer

Adjektive: begabt, launisch, nicht hilfsbereit, verschlafen, aggressiv.
Verben: gamen, sich langweilen, kochen, essen, trinken, schlafen, nicht lernen.

Mutter

Adjektive: übergewichtig, streng, anspruchsvoll und konsequent, fürsorglich, ängstlich, liebevoll.
Verben: vertrauen, kochen, putzen, singen, organisieren, sich sorgen, chauffiert die Kinder in die Schule...

Beispiel eines individualisierten Prototyps (mit Name, Beruf und Hobby):

Oli

19-jährig: Cooler, sympathischer und höflicher Typ, arbeitet bei einer Landschaftsgärtnerei, spielt Eishockey in Biel, hat fast keine Freizeit, fährt Motorrad.

Aus: «Game Over» (Erlach)

Dieser Prozess kann auf einer grossen Tafel mit allen und für alle sichtbar entwickelt werden. Alternativ hält jede/r Beteiligte die Eigenschaften seiner fiktiven Person auf Papier fest und trägt das Ergebnis dem Plenum vor. Die Ergebnisse werden so gesammelt, dass sie als Gedächtnisstütze verfügbar bleiben.

7. Rund um die Aufführung

Flyer & Co.: Für die Aufführung werben

Je nachdem sind die Familie, Nachbarschaft, Vertreter der lokalen Behörden und sozialen Einrichtungen einzuladen. Zu überlegen ist, ob und wie die verschiedenen Gruppen eingeladen werden sollen.

Vielfältig einsetzbar und praktisch ist ein *Flyer* zum Event: Er kann per Briefpost oder per E-Mail verschickt, als Handzettel verteilt und aufgehängt werden. Er lässt sich zu diesem Zweck auch daheim ausdrucken.

Bei dem Flyer dürfen folgende Angaben nicht fehlen:

- Wer einlädt (Klasse Y der Schule X);
- Wie die Veranstaltung heisst (in der Regel der Titel des Theaterstücks);
- Wer das Stück aufführt (Klasse Y);
- Programmteile (z.B. Theaterstück, Talk, Bar-/Cafébetrieb);
- Wo (Örtlichkeit) & wann (Datum, Zeit) der Anlass stattfindet.

Der Flyer kann im gestalterischen Unterricht erstellt werden, wobei sich Fotografien aus der Theaterwerkstatt als Elemente verwenden lassen.

Wichtig: Wenn das Theaterstück im Rahmen einer Theaterwoche erfolgt, muss frühzeitig für die Aufführung geworben werden.

Bühne, Kleider und Requisiten: gestalten, organisieren und aufbauen

Theater heisst auch: Verwandlung – und zwar Verwandlung des Ortes durch Gegenstände, Bilder und Licht. Individuen verwandeln sich und legen sich neue Identitäten zu – dazu gehört auch ein verändertes Outfit, neue Kleider.

Ort der Aufführung verwandeln

Eine *Leinwand* und ein *Beamer* vermögen den Ort der Aufführung bereits erheblich zu verändern. *Scheinwerfer* mit *verschiedenen Farbfiltern* können weitere Akzente setzen und den Charakter einer Szene betonen. Doch je mehr Technik zum Einsatz kommt, umso mehr Zeit muss dafür aufgewendet werden und umso eher muss jemand assistieren, der die hauseigene Technik kennt und willens ist, diese auch zu bedienen. Um den Ort der Aufführung weiter zu verwandeln, können Gegenstände genutzt werden, die sich im Geräteraum einer Turnhalle finden, die von zu Hause mitgebracht oder im örtlichen Brockenhaus ausgeliehen oder billig eingekauft werden können. Die hohe Kunst der Bühnengestaltung ist natürlich im *Kulissenbau* zu suchen.



Personen verwandeln

Das A und O des Theaters besteht in der kunstvollen Verwandlung «realer» Personen in fiktive Figuren. Dazu gehört die Verkleidung – passende Kleidungsstücke und Requisiten (wie z.B. alte Telefonapparate, Hüte oder Schwerter) lassen sich im Brockenhaus finden, auf dem Flohmarkt, auf Sammelstellen von Gemeinden oder im eigenen Estrich. Natürlich kann man diese Materialien auch selber herstellen, indem man z.B. Kleider näht oder Masken anfertigt. Wichtig ist, dass man vorgängig prüft, welche Infrastruktur bzw. welche Materialien bereits vorhanden und welche für das betreffende Theaterstück unbedingt erforderlich sind.

Rahmenangebot vor Ort

Wer will, dass das Publikum nach der Aufführung nicht auseinander stiebt, kann für ein Rahmenangebot sorgen. Denkbar und passend: ein Informationsstand mit Broschüren und Links für Menschen, die mehr über den Umgang mit digitalen Medien wissen möchte. Informationsmaterialien werden durch unterschiedliche Fachstellen angeboten (siehe Anhang 2). Mit einigen Getränken und etwas zum Knabbern lässt sich auch leicht weiterdiskutieren und neue Kontakte schmieden.

8. Talk: Theatercrew, Talkmaster/in und Publikum im Gespräch

Gemeinhin wird unter *Talk* entweder eine Plauderei, eine Unterhaltung oder aber auch ein Gespräch verstanden, an dem sowohl Experten wie auch interessierte Laien partizipieren. Das Gespräch wird von einem Gesprächsleiter moderiert, der in den Talk eingreift und Akzente setzen darf, ja sogar muss. Bekannt ist die Gesprächssituation vom TV her.

Der Talk im Rahmen des medienpädagogischen Theaterprojekts soll – ausgehend vom Theaterstück – zu einer öffentlichen Diskussions- und Reflexionsrunde führen. Dabei ist zu klären, mit wem der Talk überhaupt geführt wird. Denkbar ist nämlich, dass Jugendliche sozusagen hinter verschlossenen Türen *nur vor Jugendlichen spielen und mit Jugendlichen diskutieren*, also unter Ausschluss von Erwachsenen. Vertreter eines «reinen» Peer-Education-Ansatzes fordern dieses Setting, da sie von der Annahme ausgehen, dass die Anwesenheit von Erwachsenen die Gesprächskultur und die Inhalte verändert und eine Hierarchie – wenn auch nur informell – nicht zu vermeiden ist.

Das Gelingen hängt aber stark vom institutionellen Rahmen ab: Wo nämlich der direkte und «erwachsenenfreie» autonome Austausch zwischen Jugendlichen nicht zur Umgangskultur der jeweiligen Organisation gehört und zudem Theateraufführungen etwas «Aussergewöhnliches» sind, dürfte dies schwierig sein. Sind die Erwachsenen Teil der Diskussionsrunde, so ist es hingegen wichtig, dass der/die Talkmaster/in den

Autonomieraum der Jugendlichen schützt und dafür sorgt, dass sowohl Chancen als auch Risiken digitaler Medien diskutiert werden können. Die eigenen Erfahrungen haben gezeigt, dass gerade zum Thema digitaler Medien der Austausch sehr fruchtbar sein kann und das gegenseitige Interesse am *Generationendialog* sehr gross ist.

Vorbereitung des Talks

Genauso, wie sich die Jugendlichen für die Theateraufführung vorbereiten, soll auch die Talkrunde vorgängig durchgespielt und die Rolle der Jugendlichen eingeübt werden. Es geht dabei weniger darum, bestimmte Inhalte vorzubereiten, sondern darum, dass die Jugendlichen ihr Theaterstück im Hinblick auf die medienpädagogischen bzw. -soziologischen Inhalte reflektieren und somit auch in der Lage sind, die Perspektive des Publikums vorweg zu nehmen.



Gestaltungsmöglichkeiten

Der *Talk* kann unterschiedlich gestaltet werden. Es drängt sich auf, dass Jugendliche selbst die Rolle des Talkmasters übernehmen zum Beispiel in einer Moderation zu zweit. Wo für diese anspruchsvolle Rolle niemand gefunden wird bzw. kein/e Jugendliche/r bereit ist, sie zu übernehmen, kann auch eine erwachsene Person einspringen.

Wichtige Punkte, die zu beachten sind:

- Die Talkrunde muss vorbereitet werden – dazu gehört, dass die Theaterszenen hinsichtlich ihrer Aussagen bzw. Botschaften reflektiert und sprachlich auf den Punkt gebracht werden.
- Das Gespräch sollte thematisch grob strukturiert erfolgen, um so zu vermeiden, dass es beliebig wird.

- An der Vorführung und am anschliessenden Talk können Fachpersonen anwesend sein. Beim Talk nehmen sie keine besondere Rolle ein, sie können aber freilich wie die anderen Teilnehmenden ihre persönliche Meinung in die Diskussion einbringen. Im Anschluss an die Theatervorstellung stehen diese Fachleute an Informationsständen für persönliche Fragen zur Verfügung, ausserdem können individuelle Sicherheitseinstellungen überprüft und an der Bar diskutiert werden

9. Projekterfahrungen: Reflexionen über Gelingen und Stolpern

Der Leitfaden versucht durchgehend Hilfe für die Realisierung des Projekts anzubieten. Wir tragen in diesem Kapitel nochmals einige Überlegungen und Erfahrungen zusammen und formulieren anschliessend einige generelle Stolperfallen, die Peer-Education-Projekte durch die Projektleitung drohen und wie man diese Fallen vermeidet.

Aspekte des Gelingens und der langfristigen Wirkung

Was zu einem guten Gelingen beitragen kann:

- Eine ausreichend lange «Vorlaufzeit» von mindestens 6 Wochen bis zu 6 Monaten für die Planung;
- Festlegung der minimalen Eckwerte (z.B. mind. 1 Aufführung inkl. Talk) sowie Auswahl einzelner zusätzlicher Angebote aus dem *Katalog* verschiedener, ergänzender Angebote;
- Wenn möglich langfristige medienpädagogisch orientierte Theaterarbeit einrichten, z.B. einzelne Lektionen über ein ganzes Semester verteilen (statt Projektwoche) – dies eröffnet bessere und mehr Möglichkeiten für die thematische und institutionelle Einbettung;
- Je formeller das institutionelle Setting, desto grösser ist die Gewähr, dass die Gruppe zusammen bleibt und das Theaterstück realisiert werden kann. Offene Gruppen reduzieren die Verbindlichkeit und Planungssicherheit – Gruppenzwang erhöht aber die Qualität nicht;
- Lehrpersonen bzw. Erwachsene sollten ihre Rolle im Theaterprojekt reflektieren. Die Gefahr, dass Autoritäten aufgrund des Altersunterschieds oder der institutionellen Rolle in die Entwicklungsdynamik eingreifen und diese auch unterdrücken können, muss berücksichtigt werden;
- Gestaltungsvorschläge der Jugendlichen haben Vorrang! Das bedeutet nicht, dass nicht auch Vorschläge und Varianten der

Erwachsenen ausprobiert werden können. Es geht nicht um besser-wisserische Interventionen, sondern darum, auf die Ideen und Vorschläge der Jugendlichen einzusteigen. Motto: Eine Stimme unter vielen – allenfalls konstruktives Mitwirken.

Stolperfallen & Gelingensbedingungen

Generelle «Stolperfallen» bei der Arbeit mit dem Peer-Education-Ansatz sind gemäss Walter Kern-Scheffeldt die Folgenden:

- Falle 1: Unklarheiten bei Rolle und Funktion
- Falle 2: Für Kinder und Jugendliche unrealistische Erwartungen
- Falle 3: Autonomie heisst: «Jetzt macht's alleine!»
- Falle 4: Manipulation jugendlicher Peers und Peer Leader
- Falle 5: Peers werden zu Vollziehenden von Werten und Vorstellungen der Projektleitenden

Unklarheiten bezüglich Rollen und Funktionen können die Umsetzung des Projekts stören. Wichtig ist daher eine klare Definition der Rollen im Vorfeld, dies kann Missverständnissen und Enttäuschungen vorbeugen.

Die Auswahl der Peers und Peer Leader ist für jedes Projekt grundlegend. Insbesondere Peer Leader haben hohe Anforderungen in Bezug auf ihre Selbstkompetenzen und Persönlichkeitsentwicklung zu erfüllen.

Zahlreiche Peergroup-Education-Projekte legen den Schwerpunkt ihrer Tätigkeit auf die Vorbereitung und Durchführung der Peer-Trainings. Wesentliches Qualitätsmerkmal von Peergroup-Education ist jedoch die Unterstützung der präventiv tätigen Jugendlichen durch Fachleute oder Bezugspersonen während der gesamten Zeit ihrer Tätigkeit.

In Peer Education Programmen werden Jugendliche von erwachsenen Experten ausgebildet und geleitet. Die Gefahr der mangelnden Partizipation oder der Instrumentalisierung der Jugendlichen besteht. Werden jugendliche Peers als Beratende oder Informanten bei allgemeinem Problemverhalten einzelner Gruppenmitgliedern eingesetzt, kann es dazu kommen, dass die einmal erworbene Rolle den Peers immer wieder zugeschrieben wird.

Peers sollten nicht als Trendsetterinnen, sondern als alltagsgetreue Rollenmodelle verstanden werden. Peers haben nicht die Aufgabe, Mitglieder ihrer Gruppe von den Normen und Werten der Projektleitenden zu überzeugen.

Zusammenfassend lassen sich folgende Gelingensbedingungen für Peer-Education ableiten:

- Die Beteiligten erhalten Transparenz über Projektabsicht und -verlauf.
- Peer Leader sollten folgende Eigenschaften aufweisen: Selbstwahrnehmung, Sozialkompetenz, Entwicklungs- und Lernwille, Kritikfähigkeit und angemessene Distanz zu missionarischem Eifer.
- In Settings, wie non-formalen Jugendgruppen, nicht einzelne Peer Leader, sondern mehrere Mitglieder der Zielgruppe an den Trainings teilnehmen lassen.
- Alle Beteiligten sollten freiwillig teilnehmen können.
- Ein hoher Grad an Partizipation überlässt den Peer Leadern die Erarbeitung von Inhalten und Botschaften. Die Projektleitenden setzen die Rahmenbedingungen – lassen innerhalb derer jedoch gestalterische Freiheit und stehen lediglich beratend zur Seite.
- Die Unterstützung und Begleitung der Peers und Peer Leaders während des gesamten Prozesses ist essentiell.

Es ist kaum übersehbar, dass die Ansprüche und Herausforderungen für Peer-Education-Projekte sehr hoch sind. Es bestehen immer wieder Zielkonflikte, die im Laufe der Planung und Umsetzung zu lösen sind. So erschweren die Ansprüche an eine hohe Partizipation gleichzeitig eine klare Planung und Steuerung der Inhalte. Dies kann wiederum zu *Diskussionen* mit Auftraggebern führen. Die hohen Erwartungen in Bezug auf eine langfristige Wirkung und damit das Einbinden in verschiedene thematisch ausgerichtete Begleitaktionen kann schon bei der Wahl von Partnern *abschreckend* wirken und das Zustandekommen von Kooperationen vereiteln. Auch die Idealisierung der *Freiwilligkeit* hat sich in den durchgeführten Projekten insofern wieder nachteilig gezeigt, dass damit auch eine gewisse *Unverbindlichkeit* einher geht und wiederum die Planung und Umsetzung erschwert. *Obligatorische Settings* wie Schulprojekte haben hingegen vor allem institutionell grosse Vorteile zu Tage gebracht. Die Motivation in diesen Settings musste jedoch in diesen Fällen durch die Projektleitenden härter erarbeitet werden. Dadurch, dass innerhalb des gegebenen unfreiwilligen Rahmens trotzdem Wahlmöglichkeiten geschaffen werden, bspw. in Bezug auf die zu spielende Rolle oder andere Aufgaben und dass auch nicht ein Zwang auf die Bühne herrscht, kann dem entgegengewirkt werden.

Auf jeden Fall sollte sich niemand, der Interesse, Neugier und Offenheit gegenüber der Lebenswelt der Jugendlichen zeigt, durch all diese Anforderungen und Stolperfallen von der Umsetzung eigener Ideen und Projekte abschrecken lassen! Bringt man Ehrlichkeit und eine selbstkritische Reflexion mit, sollte einem spannenden und erfolgreichen Projekt nichts mehr im Wege stehen...



10. Zitierte Literatur

JAMES. Jugend, Aktivitäten, Medien-Erhebung Schweiz (2010): Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2010. Herausgeberin: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften; PDF unter <http://bit.ly/2byokqM>.

JAMES. Jugend, Aktivitäten, Medien-Erhebung Schweiz (2012): Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2012. Herausgeberin: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften; PDF unter <http://bit.ly/12650rv>.

JAMES. Jugend, Aktivitäten, Medien-Erhebung Schweiz (2014): Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2014. Herausgeberin: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften; PDF unter <http://bit.ly/1Whxppx>.

Kern-Scheffeldt, W. (2005): Peer Education und Suchtprävention. In Suchtmagazin, 5, S. 3-10.

Kern-Scheffeldt, W. (2014): Peers und Peer Group Education in Prävention & Gesundheitsförderung. Einführungsreferat PeerAkademie 2014, Bern. (www.PeerAkademie.ch)

Neumann-Braun, Klaus & Kleinschnittger, Vanessa (2012): Peer Education und Medienkompetenzförderung. In: CHSS 4/2012, S. 231-235.

Hentschel, I (2008): Medium und Ereignis – warum Theaterkunst bildet. Vortrag zur Eröffnung der Fachtagung «Bildung braucht Kunst», Bundesakademie für kulturelle Bildung Wolfenbüttel, 19.2.2008 <http://bit.ly/1y1mUKb>.

Hipeli, Eveline (2012): Netzguidance für Jugendliche: Chancen und Grenzen der Internetkompetenzförderung und ihrer Vermittlung. Springer VS Research.

Süss, D. (2004): Mediensozialisation von Heranwachsenden: Dimensionen – Konstanten – Wandel. Weinheim: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Turkle, Shelly (2012): «Wir sind zusammen alleine». In: Süddeutsche Zeitung, Magazin, Heft 30/2012. <http://bit.ly/1FKTKjF>.

Die erwähnten Anhänge sind elektronisch verfügbar und auf www.aebi-hus.ch/medientheater abrufbar.

Anhang 1: Vorlagen & Checklisten

Checkliste Projektplanung, Meilensteine & Durchführung

Die hier aufgeführten Punkte spielen nicht in jedem institutionellen Setting eine Rolle – und dennoch gibt es viele Gemeinsamkeiten.

Einzelschritte	wer	bis wann
Projektbeginn – Grobplanung		
Grobplanung (=Meilensteine) auf der Basis der unten gelisteten (Auswahl-)Punkte Grösse, Zeitrahmen, Umfang, Räumlichkeiten und Zielgruppe des Projekts bestimmen Kosten grob schätzen		
Helfende und Interessenten ins Boot holen		
Finanzierung sichern Budget erstellen (vgl. Checkliste «Budget & Finanzierung») Finanzielle Unterstützung beantragen Beitrag an Kurskosten durch Jugendliche bestimmen		
Für das Projekt bei Peers werben Schnupperworkshop für Interessierte Elternbrief		
Vor der ersten Zusammenkunft mit Jugendlichen organisieren		
Proberaum Erwünschte Ausstattung bestimmen Räumlichkeit suchen & reservieren Verpflegungsmöglichkeiten vor Ort abklären		
Aufführungsraum organisieren		
Erwünschte Fachpersonen organisieren Grobprogramm (mit evtl. beigezogenen Fachpersonen) festlegen Wer kümmert sich um die Story, die Szenen?		
Formular «Einwilligungserklärung»* erstellen		
Während den Theatersitzungen		
In der ersten Sitzung: Einwilligungserklärung zur Verwendung von Bildaufnahmen einholen		
Publikum bestimmen Schulkameraden, Freunde, Eltern, Zeitung...		
Verpflegung organisieren		
TALK vorbereiten		
Flyer gestalten Werbetext & Bild für Facebook, Twitter & Co.		
Flyer verschicken, aushängen, posten		
Rahmenprogramm festlegen; Aufgaben verteilen		
Nach der Aufführung		
Projekt «revisited»: Evaluation des Projekts mit Jugendlichen und weiteren Beteiligten		

Budgets / Finanzierungspläne: Kostenposten

Je nach Ambitionen und Ressourcen, auf die zurückgegriffen werden kann, kostet das Projekt weniger oder mehr. Wir führen hier die potentiellen Kostenposten auf. Wie viel Projekt und Aufführung tatsächlich kosten, hängt von den Ressourcen (v.a. Räume, Personal bzw. Know how, Requisiten) ab, auf die zurückgegriffen werden kann, aber auch davon, welche Vorstellungen den Theatermachern vorschweben und wer eingeladen wird.

	Ausgaben HIGH-COST-Project in CHF	CHF	Ausgaben LOW-COST-Project in CHF	CHF
Medienpädagogischer Input	Externe medienpädagogische Fachperson Mitarbeit Vorbereitung/ Konzeption	750.–		
	Diskussionsleitung	250.–		
Theaterpädagogischer Input	Theaterpädagogische Fachperson Sitzungs-Inputs	960.–		
	Proben und Aufführung (pauschal eine Woche)	2700.–		
Proberaum	Miete 5 Halbtage	1200.–	Aula, Schul-, Musikzimmer, im Freien	—
Kostüme, Requisiten	Kleider, Material gemietet	1500.–	von zu Hause, Brockenhaus	100.–
Aufführungsraum	Miete Theaterlokal (2 Halbtage)	1800.–	Schulhauseigene Aula/ Turnhalle	—
Technik, Beleuchtung, Leinwand	Miete	1200.–	Aufwand Abwart	—
Umtrunk, Imbiss	Catering	1000.–	Spenden Detaillist, Selbstgebackenes	—
Flyer, Inserate	Druck	300.–	Institutseigener Kopierer	—

Ein Modell – viele Varianten:

Modell 1: Wochenmodell – Verteilung der Projektmodule

Für Ferienangebote, schulische Projektwochen

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
09:00 – 10:00	Einstieg Input «digitale Medien» (Abk.: dM)	Warm-up	Input dM	Warm-up	Warm-up
10:00 – 11:00		Input / Reflexion dM	Warm-up	Erster Durchlauf & technische Proben	Zweiter Durchlauf mit Fotograf-in
11:00 – 12:00		Impro-Sequenzen / Reflexion	Impro-Sequenzen / Reflexion		Einzelproben / Parallelprogramm
12:00 – 13:00					
13:00 – 14:00	MITTAGESSEN	MITTAGESSEN	MITTAGESSEN	MITTAGESSEN	MITTAGESSEN
14:00 – 15:00	Warm-up	Impro-Sequenzen / Reflexion	Impro-Sequenzen / Reflexion	Einzelproben / Parallelprogramm	Schminken, Umkleiden / Warm-up
15:00 – 16:00	Impro-Sequenzen		Impro-Sequenzen zusammensetzen		VORFÜHRUNG TALK
16:00 –					

Modell 2: Semestermodell

Für Schulen Sekundarstufe I und II. Die Programmgestaltung hängt von verschiedenen Faktoren ab. Dazu zählen: 1. die Flexibilität der Zeitgefäße, 2. Die Partizipation von weiteren Fachlehrenden, 3. die Nutzbarkeit bzw. Ausgestaltung und Verfügbarkeit der Räumlichkeiten. Das untenstehende Beispiel vermag allenfalls einen Eindruck zu vermitteln, wie eine auf mehrere Wochen verteilte Programmgestaltung aussehen könnte.

	Woche	Woche +1	Woche +2	Woche +3	Woche +4	Woche +5	Woche +6	Woche +7
1. Block	med.päd. Input	med.päd. Input	med.päd. Input	Masken Kostüme	Story präzisieren	optimieren	med.päd. Input	Aufführung
	Input Medienzimmer	Input Medienzimmer	Input Medienzimmer	Masken Werkraum	Szenen vortragen / Story klären	Einzelproben & Parallelprogramm	Input Medienzimmer	Schminken, Umkleiden / Warm-up
	Input Medienzimmer	Warm-up Turnhalle	Warm-up Turnhalle	Impro mit Masken			Einzelproben	VORFÜHRUNG TALK

2. Block	Theaterpäd.	Impro	Impro	Story klären	Bühne / Licht	Theaterprobe	Theaterprobe	
	Warm-up Turnhalle	Impro & Reflexion Turnhalle	Impro & Reflexion Turnhalle	Story zusammentragen	Einzelproben mit Licht & Parallelprogramm (z.B. Gestaltung der Bühne)	Erster Durchlauf & technische Proben	Zweiter Durchlauf & technische Proben im Aufführungsraum	
	Impro Turnhalle	Thema für Theaterstück eingrenzen	Impro & Reflexion/Thema Turnhalle	Szenen einstudieren				

Anhang 2:

Fachinformationen & Ratgeber

Medienpädagogische Fachstellen

Schweiz

Jugend und Medien: Die nationale Plattform zur Förderung von Medienkompetenzen verfolgt das Ziel, dass Kinder und Jugendliche sicher und verantwortungsvoll mit digitalen Medien umgehen – Infos unter: www.jugendundmedien.ch.

Zischtig.ch: Fachstelle für Eltern und Fachkräfte mit Informationen, Unterrichtsangeboten und Kurzberichten zu diversen Themen rund um die Nutzung digitaler Medien durch Kinder und Jugendliche – mehr Infos unter: www.zischtig.ch.

Netizen: Infoplattform mit vielen Anregungen und Ideen für Schüler/innen, Lehrpersonen und Eltern bezüglich verantwortungsvollem Umgang mit digitalen Medien – Infos unter: netizen.winterthur.ch.

Spezifisch für Lehrpersonen

IMEDIAS (der PH FHNW): Beratungsstelle Fachhochschule Nordwestschweiz Pädagogische Hochschule (PH FHNW) für Digitale Medien in Schule und Unterricht – mehr Infos unter: www.imedias.ch.

educa.ch: Nationale Anlaufstelle für Fragen rund um Informations- und Kommunikationstechnologien ICT in der Bildung mit zahlreichen pädagogischen Materialien zum Einsatz von digitalen Medien im Unterricht – mehr Infos unter: guides.educa.ch/de/medienkompetenz-schulalltag.

Spezifisch für Kinder und Jugendliche (Spiele und Informationen)

«Geschichten aus dem Internet ... die man selber nicht erleben möchte» (Hg. Bundesamt für Kommunikation BAKOM): Kinder und Jugendliche können sich durch die Geschichten der Seite klicken und erfahren, wie sie sich vor den verschiedenen Gefahren des Internets schützen können – mehr Infos unter: www.geschichtenausdeminternet.ch.

Netcity: Spielportal für Kinder von 9 bis 12 Jahren, mit dem sie spielerisch lernen, sich gegen die Gefahren im Internet zu schützen – mehr Infos unter: www.netcity.org.

Click it!: Broschüre der Schweizerischen Kriminalprävention mit Tipps gegen sexuellen Missbrauch im Chat, erhältlich unter: <http://bit.ly/1Fw4LTR>.

Spezifisch für Eltern

elternet.ch: Plattform für alle, die Kinder und Jugendliche in der heutigen Informationsgesellschaft begleiten, schützen und unterstützen wollen – mehr Infos unter: www.elternet.ch.

FemmesTische: Netzwerk v.a. für Frauen mit Zuwanderungsgeschichte mit Kursen zum Thema Jugend und Medien – mehr Infos unter: www.femmestische.ch.

Fachstellen Deutschland / EU

Klicksafe: Sensibilisierungskampagne zur Förderung der Medienkompetenz im Umgang mit dem Internet und neuen Medien im Auftrag der Europäischen Kommission – mehr Infos unter: www.klicksafe.de.

Insafe: Gross angelegtes, europäisches Netzwerk mit Kampagnen zur Sensibilisierung von Jugendlichen für die Gefahren der digitalen Medien – mehr Infos unter: www.saferinternet.org.

Medienpädagogische Modulanbieter

Um das PeerTheater-Projekt «Handy an» zu gestalten, können auch Fachleute beigezogen und Leistungen eingekauft werden. Dies kann zu unterschiedlichen Phasen des Projekts geschehen. Je nach Thema, das im Rahmen des Projekts bevorzugt wird, stehen verschiedene Anbieter zur Verfügung. Diese externen Angebote lassen sich als Bausteine in die Projektplanung einbauen.

In der Liste werden (zum jetzigen Zeitpunkt) die nationalen Anbietenden von Lektionen/Modulen aufgeführt. Es gibt eine Reihe von kantonalen und lokalen Angeboten, die etwa bei einem kantonalen Amt, einer Vereinigung von Lehrpersonen oder Sozialarbeitenden erfragt werden können.

Siehe zur Gesamtbegleitung der Theaterprojekte: www.aebi-hus.ch

Swisscom. Medienkurse für Eltern, Lehrpersonen und Schülerinnen und Schüler. www.swisscom.ch/medienkurse.

Zischtig.ch: Fachstelle für Eltern und Fachkräfte mit Informationen, Unterrichtsangeboten und Kurzberichten zu diversen Themen rund um die Nutzung digitaler Medien durch Kinder und Jugendliche – mehr Infos unter: www.zischtig.ch.

Pro Juventute führt verschiedene Medienprofis-Kurse und -Workshops durch und offeriert Kindern, Eltern und Lehrpersonen nützliches Informationsmaterial sowie Online-Tools. www.projuventute.ch/Kurse-und-Workshops.2085.0.html

Informationen & Ratschläge «Medienkompetenz»

Eine Materialsammlung zum Thema von **Jugend und Medien** (www.jugendundmedien.ch) findet sich unter: <http://bit.ly/1tmJV3vI>, eine Broschüre mit den wichtigsten Tipps für den sicheren Umgang mit digitalen Medien unter: <http://bit.ly/2bLaW3R>.

«Medienkompetenz im Schulalltag. Für Lehrpersonen und Schulleitungen» (2014) – kostenlos zu bestellen unter bundespublikationen.admin.ch, als PDF verfügbar unter: <http://bit.ly/2bvNFgL>.

«Handy Star – Sicher im Umgang mit dem Handy»: Handygeschichten mit pädagogischen Anliegen, auch als Arbeitsheft erhältlich – mehr Infos unter: www.handystar.ch.

«Medienstark - Digitale Medien kompetent nutzen»: Initiative von Swisscom zur Förderung des verantwortungsbewussten Umgangs mit digitalen Medien und kompetenten Nutzung von Internet- und Smartphone-Anwendungen – Flyer erhältlich unter: swisscom.ch/de/medienstark.html.

Analysen & Statistiken «Jugend und Medien»

JAMES. Jugend, Aktivitäten, Medien-Erhebung Schweiz (2010). Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2010. Herausgeberin: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

JAMES. Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz (2012). Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2012. Herausgeberin: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

JAMES. Jugend, Aktivitäten, Medien-Erhebung Schweiz (2014). Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2014. Herausgeberin: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Alle JAMES-Studien und JAMESfocus-Studien sind als PDF verfügbar unter: <http://www.swisscom.ch/james>.

Bewertungsplattformen Games & Filme

Informationen zur Alterseinstufung für Kinofilme und Videos bietet die Plattform «Jugend und Medien» unter: <http://bit.ly/1HlCx0W>.

Movie-Guide: In Zusammenarbeit mit der Interessengemeinschaft Detailhandel Schweiz (IG DHS) hat der Schweizerische Video-Verband (SVV) den Verhaltenskodex «Movie-Guide» entwickelt, um den Kinder- und Jugendschutz zu gewährleisten – mehr dazu hier: www.svv-video.ch/downloads/coc/CoC_1.1_D.pdf.

PEGI: Das europaweite PEGI-System (Pan-European Game Information) zur Vergabe von Altersempfehlungen wurde eingeführt, um Eltern in Europa beim Kauf von Computerspielen wichtige Informationen (z.B. Altersfreigabe) zur Hand zu geben – Infos unter: www.pegi.info/de/index/id/44.

Publikationen / Fachartikel

Das Programm Jugend und Medien 2011-2015 hat die Erprobung des Potenzials der Peer-Group als eigenständige Sozialisationsinstanz im Hinblick auf die Aneignung von Medienkompetenzen von Kindern und Jugendlichen zu einem Schwerpunkt gemacht. Mit der Evaluation liegt fundiertes Wissen zu Anwendbarkeit, Anwendungs- und Einsatzmöglichkeiten von Peer-Education und Peer-Tutoring vor.

Evaluationen und Fachinformationen:

www.jugendundmedien.ch – (Medienkompetenz / Peer-Education)
<http://bit.ly/2bvLv5S>

Weitere Angebote zum Thema Peer-Education:

www.aebi-hus.ch/peerakademie

Daniel Süss: Mediensozialisation und Medienkompetenz (2008). Medienpsychologie. Heidelberg: Springer.

Fachstellen Theaterpädagogik

Ingrid Hentschel: «Medium und Ereignis – warum Theaterkunst bildet»; Vortrag zur Eröffnung der Fachtagung «Bildung braucht Kunst», Bundesakademie für kulturelle Bildung Wolfenbüttel, 19.2.2008 – Artikel als PDF verfügbar unter: <http://bit.ly/1y1mUKb>.

Forumtheater: Interaktives Theater mit dem Ziel, auf spielerische Art und Weise, Konflikte (z.B. Mobbing, Gewalt etc.) aufzugreifen, die den (privaten, schulischen oder beruflichen) Alltag von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen betreffen – mehr Infos unter: www.forumtheaterschweiz.ch.

Theaterpädagogik & Weiterbildung: Früher Fachverband Theaterpädagogik Schweiz (TPS), jetzt in den Berufsverband der freien Theaterschaffenden integriert, mit vielen Arbeitsfeldern im Bereich Theater, Bildung und Weiterbildung – mehr Infos unter: www.a-c-t.ch.

Theaterpädagogische Spielesammlung: Plattform mit zahlreichen konkreten Spielen und Improvisationsübungen für Theatergruppen oder Schulklassen – Infos unter: improwiki.com/de/wikis und k13.swidea.ch/?n=Impro.Alle.

Notizen

www.aebi-hus.ch/medientheater

