

Reflect! Medien gemeinsam nutzen, analysieren und bewerten

Ein (Peer-to-)Peer-Medienprojekt¹

Anna-Sophia Jochums, Lisa-Marie Kohrs und Sandra Hofhues

139

Aufwachsen in einer mediatisierten Welt Jugendliche wachsen in einer mediatisierten Welt auf, die zunehmend komplexer wird: Es gibt nicht nur die Zeitung oder das Fernsehen, mit denen sie sich auseinandersetzen, sondern eine Vielzahl an Medien und Geräten, die sie umgeben und nutzen können. So ist die persönliche Geräteausstattung von Jugendlichen erheblich, die laut JIM-Studie inzwischen neben Fernse-

det und sich gemeinsame Mediennutzung verändert. Es ist kein ungewöhnliches Bild, wenn Fernsehen, Zeitung und mobile Endgeräte synchron eingesetzt werden; auch wachsen Möglichkeiten der medienvermittelten Kommunikation und Kollaboration, sei es über Social Networks oder Instant Messenger oder sei es über digitale Werkzeuge, die zur Terminplanung, zum Foto- und Video-Sharing etc. wie selbstverständlich in



Foto: JFF

Peer3-Abschlusscamp in Thüringen

hen und Radio auch Smartphones, Internet, Computer, MP3-Player, Spielekonsolen etc. umfasst (JIM 2012). Gleichzeitig wird die Mediennutzung zur individuellen Angelegenheit, da nicht jede(r) alle Medien verwen-

der Freizeit eingesetzt werden. Speziell Social Networks werden zum Identitäts-, Beziehungs- und Informationsmanagement der Jugendlichen genutzt und gehören zum Medienalltag „dazu“ (Schmidt/Paus-Hase-

¹ Im gesamten Projektverlauf waren folgende Personen aktiv beteiligt: Lisa Dehnbostel (HAW), Tabea Durda (HAW), Christian Führer (JRK), Alexander Gette (JRK), Sonja Klimes (HAW), Kristina Schulz (HAW).

brink/Hasebrink/Lampert 2009). Die Mediennutzung in der Freizeit bringt gegenüber einem Medieneinsatz in der Schule eine Reihe von Vorteilen mit sich: Sie ist meist intrinsisch motiviert und darauf ausgelegt, „echte“ Probleme zu lösen. Nachteil der Mediennutzung ist allerdings, dass sie in der Regel nicht begleitet wird. Ergebnisse der JIM-Studie (2012, S. 49f.) zeigen etwa, dass zwar mehr als drei Viertel der weiblichen und männlichen Spieler die Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle wahrnehmen, das Wissen über die Altersbegrenzung aber nicht zwangsläufig zur Nichtnutzung des Mediums führt. Auch haben viele Jugendliche ein unsicheres Gefühl bei der Veröffentlichung von persönlichen Daten in sozialen Netzwerken, jedoch geht damit nicht automatisch ein sensiblerer Umgang einher (JIM 2012, S. 45f.).

Auch oder gerade weil man Medienwandel und Nutzungsgewohnheiten letztlich pragmatisch anerkennen muss, wird man kaum auf die Idee kommen, Jugendliche oder aktuelle bzw. künftige Studierende per se als „medienkompetent“ einzustufen. Vielmehr bringen sie technische Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit Medien mit, die aber nur als eine Dimension von Medienkompetenzen gelten. So sind Medienkompetenzen immer an Medien als Inhalt sowie an das soziale Handeln mit Medien gebunden (Schorb 2007, S. 15f.). Zu fragen ist daher, welche Medienkompetenzen Jugendliche oder junge Erwachsene für den Umgang einer komplexen Medienwelt mitbringen und welche Bedeutung weitere Personen bei der Entwicklung Medienkompetenzen einnehmen. Denn Medien umfassend zu nutzen, bedeutet nicht, dass Jugendliche auch in der Lage sind, diese kritisch-reflexiv sowie kontextsensitiv einzusetzen.

Grundidee und Ziele des Peer-Medienprojekts „Reflect!“ An der Förderung von Medienkompetenzen setzt „Reflect! Medien gemeinsam nutzen, analysieren und bewerten“ mit seiner vernetzten Grundidee an: Jugendliche und Studierende entwickeln eigene Medienprojekte und beschäftigen sich aktiv mit verschiedenen Medien in der Peer-Group auseinander. Neben dem gemeinsamen Gebrauch von Medien ist vor allem die strukturierte Analyse sowie die gemeinsame Nutzung und Bewertung von

Medien im Sinne des Jugendmedienschutzes wichtig, um alltägliche Routinen im Umgang mit Medien zu hinterfragen und Medien im Sinne des Projektziels zu reflektieren. Die Teilprojekte können laut Ausschreibung² im Bereich digitale Spaltung, Medienrecht (Urheberrecht, Lizenzierung), bürgerschaftliches Engagement mit Medien, intergenerationelle Medienarbeit etc. liegen, wobei den Beteiligten keine weiteren Vorgaben in der Wahl des Themas über die Rahmung „Jugendmedienschutz“ hinaus gemacht werden. Die Umsetzung von „Reflect!“ im Zeitraum vom 1. Oktober 2012 bis 30. April 2013 wurde durch die Förderung des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend ermöglicht, die im Rahmen der Initiative „Dialog Internet“ und dem Projekt „peer³ - fördern_ vernetzen_ qualifizieren“ stattfand. Träger des Projektes ist das Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (JFF) in München.

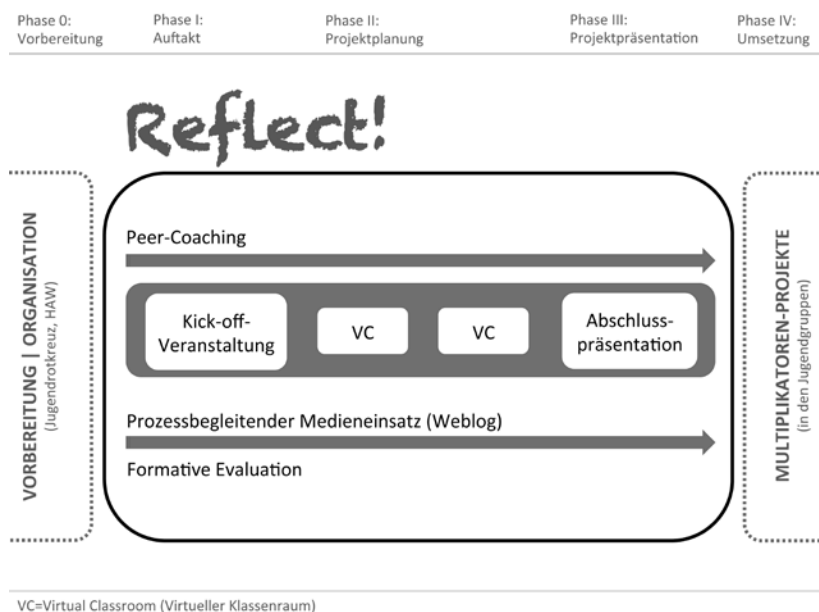
„Reflect!“ fußt auf einer Kooperation zwischen dem Jugendrotkreuz im DRK Landesverband Hamburg e.V. und der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW). Es richtet sich an Jugendliche, die ehrenamtlich beim Jugendrotkreuz tätig sind und regelmäßige Treffen für Jugendgruppen anleiten und begleiten. Die durch das Projekt initiierte Verknüpfung von formellen und non-formalen Lernorten stellt für Ehrenamtliche und Studierende ein relevantes Erfahrungsfeld dar, mit dem sie in späteren sozialen wie auch beruflichen Handlungsfeldern konfrontiert sein werden. Darüber hinaus können sie Praxiserfahrungen ausbauen, denen sie in ihrer persönlichen und beruflichen Entwicklung hohe Relevanz beimessen. Zum didaktischen Konzept von „Reflect!“ gehört die handlungsorientierte Herangehensweise, die in der Tradition aktiver Medienarbeit sowie eines Service Learnings mit Medien steht (Hofhues/Kubinski/Yasli 2013): Die Ehrenamtlichen und Studierenden arbeiten selbstorganisiert, müssen sich in der Projektlaufzeit eigene Ziele setzen und im Team Antworten auf offene Fragen im Bereich Medien und Jugendmedienschutz suchen. Die eigenen Medien(Teil-)Projekte werden durch die Tandems selbstverantwortlich in den verschiedenen Projektphasen konzipiert (siehe Abb. 1 auf der nächsten Seite).

„Reflect!“ umfasst fünf Phasen von der Vorbereitung, über die Auftaktveranstaltung,

² siehe http://dialog.internet.de/web/de/blog/-/asset_publisher/cHzt/blog/peer%C2%B3-ausschreibung-zur-forderung-medienpada-gogischer-peer-to-peer-projekte-gestartet/59314 (19. 7. 2013)

die Planung der Teilprojekte bis hin zu deren Präsentation und Umsetzung. Die Präsenztreffen in Phase 1 bis 3 werden um Veran-

Medien(Teil-)Projektes ein. Auch Studierende nutzen ihr Hochschulstudium, indem sie Fachwissen, Erfahrungen in der Gruppenar-



Grafik: Eigene Darstellung

Abb.1 Projektaufbau Reflect!

staltungen in virtuellen Klassenräumen (VC) ergänzt. Die verschiedenen Treffen ermöglichen einen Austausch über die Teilprojekte und eine Rückmeldung durch die Peers. Lernprozessbegleitend werden digitale Werkzeuge eingesetzt, als deren Dreh- und Angelpunkt der Projektblog gilt. Die Präsentation der Projekte sowie die anschließende Diskussion mit Experten aus den Bereichen Medienpädagogik und Offene Kinder- und Jugendarbeit erfolgt während einer Abschlussveranstaltung im Audiovisuellen Medienzentrum des Departments Soziale Arbeit an der HAW. Die Realisierung der Projekte mit den Jugendlichen vor Ort stellt die letzte Phase des Gesamtprojekts dar.

Das Projekt weist eine offene Projektstruktur auf, sodass Anregungen und Wünsche der Teilnehmerinnen und Teilnehmer im Sinne eines Peer-to-Peer-Ansatzes integriert werden und die inhaltliche Ausgestaltung der Treffen sowie der Teilprojekte partizipativ erfolgt. Vielmehr noch: Die inhaltliche und methodische Ausgestaltung von „Reflect!“ erfolgt durch die (erweiterte) Peer-Gruppe. Die involvierten Ehrenamtlichen des Jugendrotkreuzes bringen ihr Wissen und ihre Erfahrung für die Entwicklung eines eigenen

beit sowie aus kollegialen Beratungsprozessen einbringen. Bei ihnen knüpft „Reflect!“ an den Studieninhalten des Studiengangs „Bildung und Erziehung in der Kindheit“ an, zu denen die Gestaltung formeller und non-formaler Bildungsprozesse, die Evaluation von bildungspraktischen Projekten oder Maßnahmen, die Entwicklung von Medienkompetenzen etc. zählen. „Reflect!“ wird zudem durch drei (weitere) drei Studentinnen der HAW betreut sowie im Sinne des Peer-Ansatzes von innen heraus evaluiert.

Peer-Evaluation des Medienprojekts

„Reflect!“ Konzeptionell lässt sich „Reflect!“ als aktive Medienarbeit oder als Service Learning mit jungen Studierenden einordnen. Diese Verortung ist vor allem für die Planung und Organisation des Projekts sowie als Grundlage der Peer-Evaluation von Bedeutung, in der es im Kern um den mediengestützten Austausch, die gemeinsame Reflexion des Medienhandelns sowie die Projektstruktur ging. Die Fragestellungen sowie der Prozess der Rückkoppelung wurden mit den Ehrenamtlichen und Studierenden in der ersten Projektphase diskutiert und gemeinsam beschlossen. Die Evaluation diente

so primär der Qualitätsentwicklung des Projekts. Methodisch wurde anvisiert, sowohl die Weblog-Einträge inhaltsanalytisch zu untersuchen als auch Vorher-Nachher-Befragungen mit den beteiligten Peer-Gruppen durchzuführen. In der Peer-Evaluation kamen Hinweise zu Tage, die das Projekterleben (Abläufe, Kommunikationsgewohnheiten) einerseits spiegeln, andererseits der Förderung und gegenseitigen Entwicklung von Medienkompetenzen innerhalb der Untersuchung mehr Bedeutung zuteil werden ließ.

Ehrenamtlichen. Die Reflexion des weiteren Medieneinsatzes erfolgte durch die eigenständige wie gemeinsame Nutzung verschiedener Medien (z. B. des virtuellen Klassenraumes) im Projektverlauf, die von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern selbst angeregt wurde.

- Partizipative Projektstruktur. Die offene und partizipative Struktur des Projekts wurde positiv bewertet, da alle Beteiligten ihre eigenen Ideen einbringen konnten. Die aktive Auseinandersetzung mit verschiedenen Medien und Fragen zum



Foto: Anna-Sophia Jochums

Reflect!-Kick-Off-Veranstaltung an der HAW

- Mediennutzung im Allgemeinen. Die Jugendlichen und Studierenden bringen laut Anfangsbefragung (n=7) unterschiedliche Voraussetzungen und Erfahrungen in den Bereichen Medien und Jugendarbeit mit. Diese Heterogenität wurde im Projektprozess als positiv herausgestellt und als Bereicherung erfahren: Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sahen im Peer-to-Peer-Ansatz die Möglichkeit einen Austausch auf Augenhöhe zu erzielen (siehe Box). Die Ehrenamtlichen profitierten vom Wissen der Studierenden sowie die Studierenden von der Praxiserfahrung der

Thema Medienkompetenzen und Jugendmedienschutz wurde ebenfalls als gewinnbringend eingeschätzt und eine Steigerung der eigenen, medienbezogenen Fähigkeiten konstatiert. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer äußerten allerdings auch, dass mehr Präsenztreffen hilfreich für die regelmäßige Kommunikation und die Planung der (Teil-)Projekte wären. Sie formulierten ebenfalls den Wunsch nach mehr Struktur und einer intensiveren Begleitung. Eine transparentere Darstellung des Medieneinsatzes mit der Erläuterung, welches Medium für welchen Zweck im

Das Teilprojekt „Welche Welt ist wirklich?!“

Nach einer Einführung in das Thema Medien und Jugendmedienschutz auf der Kick-Off-Veranstaltung im November 2012 haben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Projekts grundlegende und individuelle Schwerpunkte zum Thema Jugendmedienschutz für die einzelnen Teilprojekte zusammengetragen. Anhand dieser Methode konnten sich je nach Interesse Projektgruppen bilden und an einem bestimmten Thema arbeiten.

Unsere Gruppe verfolgte die abstrakte, aber interessante Frage „Welche Welt ist wirklich?!“ Diese Gruppe setzte sich aus zwei Ehrenamtlichen des Jugendrotkreuzes und zwei Studierenden der HAW zusammen. Noch auf der Kick-Off-Veranstaltung wurde die Frage heiß diskutiert, wie sich digitale und reale Welt unterscheiden und ob überhaupt eine Trennung vorgenommen werden könne. Durch den Austausch eigener Erfahrungen und Meinungen wurde nach einer Antwort gesucht. Schnell wurde uns bewusst, dass diese Frage nicht ohne Weiteres beantwortet werden kann. Aus diesem Grund verabredeten wir, theoretisch fundierte Informationen zu diesem Thema zu recherchieren und unsere Ergebnisse im „Reflect!“-Blog einzustellen.

Folgende theoretische Argumentation von Jürgen Fritz (2010)³ wurde zur Basis unserer weiteren Zusammenarbeit: Fritz argumentiert, dass Kinder und Jugendliche verstärkt Fähigkeiten (Rahmungskompetenz) entwickeln sollten, um reale, mediale und virtuelle Spielwelten voneinander abgrenzen zu können. Zu dieser Schlussfolgerung gelangt er, indem er auf empirische Studien zurückgreift. Diese zeigen auf, dass es zu Vermischungen (Transfers) von realen mit virtuellen Welten kommen kann, bezogen auf Handlungsabläufe. Dieses wird aufgrund der naturalistischen Gestaltung von virtuellen Medien begünstigt. Hierfür benötigt der Rezipient Gespräche und Angebote aus der realen Welt, um die Fähigkeiten zu entwickeln, die unterschiedlichen Welten voneinander abzugrenzen (Rahmungskompetenz). Auf Grundlage dieser Erkenntnisse, die auch während eines Treffens im virtuellen Klassenraum diskutiert wurden, konnte unsere Projektgruppe ein geeignetes Projekt zum Thema „Welche Welt ist wirklich?!“ entwickeln.

Unser Anliegen war es, dass sich die Jugendlichen durch ein Angebot aus der realen Welt mit dem Thema virtuelle Welten auseinandersetzen und mit den eigenen medialen Erfahrungen und Handlungen vergleichen und reflektieren. Diese Reflexion wollten wir initiieren, indem wir ein Theaterstück⁴ besuchen und zeitnah während eines realen Treffens darüber philosophieren. Um dieses Ziel zu erreichen, haben die Ehrenamtlichen für das Theaterstück und das Projekt „Reflect!“ in den Jugendgruppen des Jugendrotkreuzes geworben und drei motivierte und interessierte Jugendliche für das Projekt gewonnen. Dabei hielten wir ständig Kontakt über das Medium Whatsapp, das sich zu unserem favorisierten Kommunikationsinstrument entwickelte.

Wir besuchten im Februar 2013 gemeinsam das Theaterstück und haben drei Tage nach dem Besuch über das Theaterstück und über die Frage „Welche Welt ist wirklich?!“ philosophiert. Für dieses Treffen haben wir eigens einen Leitfaden entwickelt, um adäquat mit den Jugendlichen ins Gespräch zu kommen. Jeder Jugendliche, aber auch die Projektgruppenmitglieder, konnten die Frage eigenständig und individuell beantworten. Unser Projektziel, die Selbstreflexion der eigenen Mediennutzung anzuregen, konnte erreicht werden. Darüber hinaus konnte der Peer-Gedanke ebenso verfolgt werden, da die Jugendlichen weitere Aktionen zum Thema „Welche Welt ist wirklich?!“ in ihren Jugendgruppen planen. Die „Reflect!“-Plattform hat sich in unserer Projektgruppe „Welche Welt ist wirklich?“ nicht als geeignetes Kommunikations- und Informationsportal erwiesen. Da wir als Smartphone-User über das App System schneller, flexibler und unkomplizierter kommunizieren konnten.

Kristina Schulz, Studierende im Bachelor-Studiengang Bildung und Erziehung in der Kindheit an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW)

³ Fritz, Jürgen 2010: Virtuelle Spielwelt mit Kompetenz rahmen. In: Sonja Ganguin/ Bernward Hoffmann (Hrsg.): Digitale Spielkultur, München

⁴ In der Aufführung „Wir ohne uns“ (aufgeführt vom Jungen Schauspielhaus) ging es primär um zwei Menschen, die zwischen zwei Welten wanderten und den Rezipienten darauf aufmerksam machten, dass die virtuelle Welt viele Möglichkeiten bietet, um dem Tatsächlichen zu entfliehen.

Projekt eingesetzt werden, wurde ebenfalls gewünscht wie eine „Reflect!“-App zur Verbesserung der Kommunikation und zur Projektorganisation.

- Kommunikation im Projekt. Die Idee, den Weblog als Projektkommunikationsplattform (u. a. Austausch über den aktuellen Projektstand, Bereitstellung von Informationen zum Thema Medienkompetenzen, Diskussionen zu bestimmten medienpädagogischen Fragestellungen) zu nutzen und diese zu evaluieren, um die Teilprojektgruppen adäquat zu unterstützen, konnte kaum umgesetzt werden. Es wurden lediglich 25 Beiträge gepostet, wobei hier die meisten von der Projektleitung verfasst wurden. Die Kommunikation der Beteiligten verlief stattdessen weniger öffentlich, sondern über persönliche Medienanwendungen (siehe unten). Hier konnte die Brücke vom Präsenztreffen zur tatsächlichen Kontaktaufnahme sowie zum kontinuierlichen Austausch innerhalb der Teilprojektgruppen geschlagen werden.

An den Evaluationsergebnissen knüpft auch eine generelle Frage an, die vor allem die Projektleitung während des Gesamtprojekts begleitete: Wie kann die Projektleitung dem Spannungsverhältnis zwischen einem offenen Projektkonzept, das durch die Peers ausgestaltet wird und dem Wunsch nach sowie den Bedarf an Unterstützung begegnen? Diese Diskrepanz zeigte sich ebenfalls in den Befragungsergebnissen: Zum einen wurde die Offenheit des Projekts gewürdigt, zum anderen wurde mehr Unterstützung und Struktur gewünscht (vgl. Hofhues/Jochums/Kohrs, eingereicht).

Vernetzte Peer-Medienprojekte: Fazit und Ausblick „Reflect!“ ist unter der Prämisse gestartet, Medienkompetenzen von Jugendlichen bzw. jungen Erwachsenen zu fördern, die über bloßes Mediennutzungs- und technisches Gebrauchswissen hinausgehen und auch den medialen Wandel sowie dessen kritische Reflexion handlungsorientiert in den Blick nehmen. Das Projekt wurde daher vernetzt konzipiert, d. h. die Kooperation zwischen und das Lernen von Peers ist inhärenter Bestandteil. Konzeptionell wurde auf Erfahrungen in der aktiven Medienarbeit sowie mit dem Service Learning zurückgegriffen, die beide das Arbeiten an gesellschaftlichen Fragestellungen fokussieren

sowie die Auseinandersetzung mit und über Medien ermöglichen. So soll Service Learning beispielsweise Bachelorstudierende mit gesellschaftlichen Herausforderungen (hier: Die Bewältigung von Anforderungen einer mediatisierten Gesellschaft) konfrontieren und sie dazu motivieren, mit (fachwissenschaftlichen) Ansätzen, Konzepten und Theorien diese Probleme in der Praxis zu lösen. Die Studierenden wendeten in „Reflect!“ u. a. ihr Wissen bezüglich medienpädagogischer Ansätze, Medienkompetenzentwicklung, Evaluationen sowie verschiedener Vermittlungsmethoden an, um gemeinsam mit den Ehrenamtlichen des Jugendrotkreuzes Medien(Teil-)Projekte zu entwickeln, die auf die (Weiter-) Entwicklung von Medienkompetenzen von Jugendlichen in den Jugendgruppen zielten.

Der reale und gesellschaftliche Bezugsrahmen ist sicherlich die Besonderheit an „Reflect!“, der Vernetzung von außerschulischer Jugendbildung und Hochschule nicht zum Selbstzweck initiiert, sondern dieser eine thematische Kontur verleiht. Zugleich werden auf der konkreten Ebene der Zusammenarbeit nicht nur medienbezogene Fragen, sondern auch sozio-kommunikative Projektziele bearbeitbar. Es überrascht daher rückblickend wenig, dass die Kommunikation im Projekt zum Dreh- und Angelpunkt seines Gelingens oder auch des Scheiterns wird (vgl. Hölterhoff/Schiefner-Rohs, in Druck). Bleiben Kooperationspartner unerreichbar, verliert die Zusammenarbeit bei allem Interesse an der Auseinandersetzung mit und über Medien bald ihren Reiz. Gerade die Kommunikationswege entpuppen sich im Projektverlauf als Herausforderung und sollten zu Beginn des Projekts gemeinsam thematisiert sowie diskutiert werden. Eine Gruppe nutzte z.B. für ihre Projektarbeit ihre Smartphones und, damit verbunden, den persönlichen Nachrichtendienst „WhatsApp“. Ob diese Software-Applikation auch in künftigen Umsetzungen zum Einsatz kommt, ist hingegen fraglich: Die Medienwelt wandelt sich schnell, sodass schon morgen andere Kommunikationswege für Jugendliche und junge Erwachsene in Frage kommen könnten. Umso wichtiger ist die Thematisierung der Kommunikation und der Verantwortlichkeiten an sich, wie man auch aus Publikationen zur Projektmethode weiß (z.B. Frey, 2010). Eine intensivere Einführung digitaler Medienangebote zu Beginn des Projekts könnte ggfs. auch

Hemmschwellen in ihrer Benutzung abbauen und die Nutzung kollaborativer Medienangebote wie den Weblog erhöhen.

Greift man die direkten Rückmeldungen der Peers auf, müsste das Verhältnis zwischen Präsenz- und virtuellen Treffen ebenfalls überdacht sowie die Funktion der eingesetzten Medien (vor allem des Weblogs und des Virtuellen Klassenraums) konkretisiert bzw. reduziert werden. Oder grundlegender gesprochen: Man müsste die Offenheit bei „Reflect!“ seitens der Projektleitung oder in-

partive Medienprojekte zentral durch selbstbestimmte Lernprozesse und Engagement. Allerdings könnten Hoffnungen und Erwartungen an den zugrunde liegenden Peer-to-Peer-Ansatz stärker kommuniziert werden, um das Bewusstsein für die Eigenverantwortung mit Projektbeginn zu erhöhen. Auch das Verständnis von Evaluation verändert sich, wenn sie von Peers durchgeführt wird und einem Entwicklungsparadigma dient. Zu fragen ist etwa, inwieweit man in Peer-Prozesse eingreifen kann und darf, um metho-

Der Peer-to-Peer-Ansatz aus Studierendensicht

145

Lisa Dehnbostel „Möglichkeiten bestehen bei einem Projekt wie «Reflect!», dem ein Peer-to-Peer Ansatz zugrunde liegt, darin, dass es zu einem Austausch zwischen zwei Gruppen kommt, die im alltäglichen Leben eher nicht zusammen arbeiten würden. Durch die verschiedenen Lebenswelten kann es in der Zusammenarbeit zu spannenden Synergieeffekten kommen, weil jeder seine Kenntnisse, Erfahrungen und Ideen einbringt. Grenzen bestehen in der Realisierung, wenn die einzelnen Teilprojekte keine Grundlage für eine gemeinsame Zusammenarbeit finden oder durch das Fehlen einer von beiden Parteien genutzten Kommunikationsform. Anforderungen für eine gelingende Umsetzung bestehen darin, dass zu Beginn des Projektes gruppenbildende Prozesse verstärkt eingesetzt werden, damit die zwei Gruppen sich als ein Projektteam wahrnehmen und im weiteren Prozess enger zusammenarbeiten. Die aus meiner Sicht wichtigste Voraussetzung ist die Flexibilität im Prozess des Projektes. «Reflect!» besaß diese Flexibilität im Prozess. Während der Projektzeit wurde stets nach Möglichkeiten gesucht das Projekt voranzubringen, zum Beispiel bei der freien Wahl der Kommunikationsform (WhatsApp anstatt Weblog) oder der Schaffung von Verbindlichkeiten (Präsenztreffen).“

Sonja Klimes „Aus meiner Beobachtung heraus sind die mit dem Peer-to-Peer-Ansatz einhergehende Selbstbestimmungs- und Mitbestimmungsmöglichkeiten förderlich für die aktive Teilnahme der Jugendlichen an einem Projekt dieser Art. Des Weiteren sehe ich die freie Themenwahl als einen wichtigen Aspekt, um ein Gelingen zu begünstigen. Ferner vermute ich, dass ein klarer Rahmen mit seinen Regeln und Bedingungen nicht nur eine Basis liefert, sondern darüber hinaus Etappenziele möglich macht, die sich positiv auf den Projektverlauf auswirken. Abschließend möchte ich noch auf die aus meiner Perspektive große Bedeutung eines guten Netzwerkes hinweisen, das den Jugendlichen bei Bedarf zur Seite steht.

Um Grenzen für Projekte dieser Art zu formulieren, möchte ich an dieser Stelle auf den Zeitfaktor hinweisen. Ein solches Projekt ist auf die Investition von Zeit seitens der Jugendlichen angewiesen. Des Weiteren stellt sich mir die Frage, wie wichtig die Stellung der einzelnen Jugendlichen in der Gruppe für die erfolgreiche Gestaltung eines Peer-Projekts ist.“

Lisa Dehnbostel und Sonja Klimes, Studierende im Bachelor-Studiengang Bildung und Erziehung in der Kindheit an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW)

volvierter Tutorinnen und Tutoren stärker als bislang strukturieren. Dieser Strukturierungsvorschlag seitens der Teilnehmenden ist allerdings als ambivalent einzuschätzen: Viele Projekterlebnisse würden durch weniger Offenheit beschränkt. Auch „leben“ partizi-

disch angemessene Evaluationsergebnisse zu erzielen. Auch könnte der Fokus der Untersuchung künftig (noch) stärker formativ ausgerichtet sein und gar eine flexible Anpassung an den Projektverlauf ermöglichen, was u. a. mit der oben skizzierten Nicht-Nutzung des

Weblogs zusammenhängt und andere Formen der Untersuchung auch kurzfristig nötig macht (mit allen Herausforderungen, die dieses Vorgehen forschungsparadigmatisch mit sich bringt).

„Reflect!“ ist demnach „mehr“ als ein Medienprojekt im bekannten Sinne: Es ermöglicht die Auseinandersetzung mit und über Medien, diese ist aber nur ein Zugang zum Feld, um daneben weitere Projektziele wie die Kooperation zwischen Institutionen bzw. Organisationen zu verfolgen und auch zu erreichen. In dieser Kombination unterschiedlicher Ziele und Projektperspektiven liegt letztlich auch die Chance: Welche partizipativen Räume (Mayrberger, in Druck) hält die Hochschule sonst zur umfassenden Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen, medialen Fragestellungen und deren direkter Bearbeitung bereit?

Literatur

Frey, Karl 2010: Die Projektmethode. Der Weg zum bildenden Tun, 11., neu ausgestattete Auflage, Weinheim

Hofhues, Sandra/Jochums, Anna-Sophia/Kohrs, Lisa Marie: Vielfalt der Medien, Komplexität medialer Bildungsräume? Gestaltung und Erforschung crossmedial-vernetzter Medienprojekte an Hochschulen. In: medien + erziehung (merz) Wissenschaft 2013 (weitere Daten noch nicht bekannt)

Hofhues, Sandra/Kubinski, Holger/Yasli, Manuel 2013: Service Learning mit Medien. Analyse und Entwicklung eines Rahmenkonzepts für Hochschulen. In: Claudia Bremer/Detlef Krömker (Hrsg.): eLearning. Zwischen Vision und Alltag. Zum Stand der Dinge, Reihe Medien in der Wissenschaft (S. 421-423), Münster

Hölterhof, Tobias/Schiefner-Rohs, Mandy (in Druck): Partizipation durch Peer-Education.Selbstbestimmung und Unstetigkeit in schulischen (Medien-)Bildungsprozessen. In: Johannes Fromme/Ralf Biermann/Dan Verständig (Hrsg.): Partizipative Medienkulturen. Reihe Medienbildung und Gesellschaft, Wiesbaden (weitere Daten noch nicht bekannt)

Mayrberger, Kerstin (in Druck): Partizipative Mediendidaktik. Inwiefern bedarf es im Kontext einer partizipativen Medienkultur einer spezifischen Mediendidaktik? In: Johannes Fromme/Ralf Biermann/Dan Verständig (Hrsg.): Partizipative Medienkulturen, Reihe Medienbildung und Gesellschaft, Wiesbaden (weitere Daten noch nicht bekannt)

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest – MPFS 2012: JIM-Studie 2012. Jugend, Information und (Multi-) Media. Online: http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf12/JIM2012_Endversion.pdf (19. 7. 2013)

Schmidt, Jan-Hinrik/Paus-Hasebrink, Ingrid/Hasebrink, Uwe/Lampert, Claudia 2009: Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Online: http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/367 (19. 7. 2013)

Schorb, Bernd 2007: Zur Bedeutung und Realisierung von Medienkompetenz. In: Bernd Schorb/Niels Brüggem/Anke Dommaschk (Hrsg.): Mit eLearning zu Medienkompetenz. Modelle für die Curriculumgestaltung, Didaktik und Kooperation, München



Anna-Sophia Jochums, Jg. 1983, Dipl. Päd.; Studium der Erziehungswissenschaften in Bielefeld und Hamburg; seit 2010 wissenschaftliche Mitarbeiterin im Department Soziale Arbeit der HAW Hamburg. anna-sophia.jochums@haw-hamburg.de



Kohrs, Lisa Marie, Jg. 1985, Dipl. Päd.; Studium der Erziehungswissenschaften in Hannover und Hamburg; seit 2011 Bildungsreferentin für das Jugendrotkreuz im DRK Landesverband Hamburg e.V. kohrs@lv-hamburg.drk.de



Sandra Hofhues, Jg. 1981, Dr. phil.; B.A./-M.A.-Studium „Medien und Kommunikation“ an der Universität Augsburg; Promotion zum „Lernen durch Kooperation“ an der Universität der Bundeswehr München; aktuell Vertretungsprofessorin für Didaktik der Neuen Medien (Mediendidaktik) an der Pädagogischen Hochschule Heidelberg. Forschungsschwerpunkte: Persönliche Kompetenzentwicklung mit (digitalen) Medien, Kooperationen zwischen Bildungsinstitutionen und Unternehmen, Prozesse der Öffnung und Entgrenzung mit/durch Medien. Weitere Informationen: www.sandrahofhues.de