

PROJEKTSKIZZE KÜHLER KOPF

Ein Peer-to-Peer Projekt zur Stärkung der Medienkompetenz im Alltag Jugendlicher

Das Projektvorhaben

Das Projekt *Kühler Kopf* ermöglicht Jugendlichen digitale Teilhabe und verbindet dabei eine aktive und sinnvolle Nutzung des digitalen Medienrepertoires der Zielgruppe mit einem zukunftsrelevanten Thema aus der Lebenswelt der Jugendlichen. Das Projekt fördert die gesellschaftliche Teilhabe von Jugendlichen, indem diese angeregt werden, sich unter Erschließung digitaler Medienproduktionstechniken aktiv mit den Themen Umwelt und Klima zu befassen. Angesiedelt im Bereich der Klimabildung fördert das vorgestellte medienpädagogische Projekt im Rahmen von Ganztagsangeboten an Gesamtschulen die Gestaltungs- und Vermittlungskompetenz junger Menschen und stärkt ihre Eigenverantwortlichkeit im alltäglichen Handeln. Die Beschäftigung mit (digitalen) Medien stärkt die intrinsische Motivation der Jugendlichen, sich mit Aspekten des Klimaschutzes zu befassen, gleichzeitig fördert das Projekt neben Medienkompetenzen auch soziale Kompetenzen, indem die Jugendlichen empowert werden, ihr neu erworbenes Wissen zu Inhalten und technischer Umsetzung an andere Jugendliche weiterzugeben.

Dabei wird der Partizipationsgedanke großgeschrieben: Digitale Themen-Werkstätten (GestaltBars) an drei ausgewählten Schulen mit Ganztagsangeboten in den Bundesländern Hessen, Rheinland-Pfalz und Bremen bieten neben der dauerhaften Implementierung der durch das Projekt angeregten Strukturen im Ganztagsangebot auch eine Fortführung und Ausweitung des Projektvorhabens an anderen Schulen an. Die Projektgestaltung wird so ausgelegt sein, dass engagierte Teilnehmende aller drei GestaltBar-Projekte an der Optimierung der Projektdurchläufe zur Stärkung der Nachhaltigkeit und Implementierung des Angebots im Ganztage mitwirken können. Hierfür werden die Erfahrungen der GestaltBars genutzt und die Bedarfe und Ideen der Schüler*innen für eine optimale Ansprache der Zielgruppe berücksichtigt. Die Jugendlichen werden in die Anpassung von Methoden, Materialien und Abläufen einbezogen. So soll bereits während der drei GestaltBar-Durchführungen zwischen den beteiligten Schulen ein Austausch und eine gegenseitige Vorstellung der Projektergebnisse angeregt werden.

Als verantwortliche Akteur*innen von morgen und als künftig am stärksten vom Klimawandel betroffene Personen, haben Kinder und Jugendliche sowohl ein Anrecht auf eine zeitgemäße Bildung, um Ursachen, Folgen und Risiken des Klimawandels zu erkennen, als auch ein Anrecht auf Partizipation und Mitgestaltung, indem ihre Ideen wahr- und ernstgenommen werden und geeignete Maßnahmen des nachhaltigen Klimaschutzes – vor allem bezogen auf die eigene Lebenswirklichkeit – diskutiert werden. Insbesondere dieser Partizipationsgedanke steht im Fokus des Projekts *Kühler Kopf*.

Das Projekt *Kühler Kopf* zeichnet sich durch vier Besonderheiten aus:

1. Mittels eines **Peer-to-Peer Ansatzes** werden Jugendliche in ihrer Rolle als Teilnehmende von offenen Angeboten im Ganztage (z. B. AG Digitalisierung) angesprochen und in das Projekt eingebunden, so dass eine nachhaltige Verankerung der Thematik im Ganztagsangebot der Schule begünstigt wird. Engagierte ältere Schüler*innen (Jahrgang 9/10) werden zu Klimabotschafter*innen ausgebildet, die ihr Wissen an jüngere Schüler*innen (Jahrgang 7/8) in der GestaltBar-Werkstatt weitergeben und so als authentische Vorbilder agieren. So gelingt eine emotionale Ansprache auf Augenhöhe und es werden gezielt Impulse zur Beschäftigung mit der wichtigen Thematik des Klimaschutzes gesetzt, die in den Alltag der Jugendlichen hineinwirkt.

2. Durch die jugendaffine Projektgestaltung der **aktiven Medienarbeit** werden die Jugendlichen motiviert, sich mit dem Thema auseinander zu setzen und Wissen, Ideen und ihre eigene Haltung in kleine kreative Medienproduktionen zu überführen: Die Schüler*innen erstellen in der Werkstatt in Kleingruppen mit kreativer App-Software thematische GIFs, die Social-Media-kompatibel genutzt werden können. Die GIFs behandeln entweder einen Tipp für eine nachhaltige, klimabewusste Verhaltensänderung im Alltag oder eine thematische Message, die zum Nachdenken anregt. Der Fokus der Auseinandersetzung mit digitalen Technologien wird dabei auf digitale Dienste und Kommunikations-Geräte (Smartphones, Tablets) gelegt und technische Prozesse mit Blick auf nachhaltige Handlungsoptionen kritisch beleuchtet. Hierbei wird auf die bestehenden digitalen Werkzeuge der Ganztags-Schulen und auf das Medienrepertoire der jugendlichen Teilnehmenden zurückgegriffen: Ziel ist es, die Jugendlichen in ihrer

digitalen Lebenswelt abzuholen und zu einem verantwortungsvollen und kreativen Umgang mit der Technik zu motivieren.

3. Während die Jugendlichen zu Mentor*innen ausgebildet und in der Weitergabe von technischen und inhaltlichen projektrelevanten Aspekten geschult werden, sollen auch die beteiligten **Lehr- und Fachkräfte** durch medienpädagogische Materialien und Coaching in ihrer Rolle als **Lernbegleitende** bestärkt werden. Unter professioneller medienpädagogischer Begleitung wird den pädagogischen Fachkräften aufgezeigt, wie sie durch die Projektteilnahme Strukturen innerhalb des Ganztagsangebots festigen können und das Projekt auch eigenständig als Lernbegleiter*innen mit wechselnden Gruppen von Jugendlichen (z. B. in Form von AGs) fortführen können. Damit zielt das Projektvorhaben auf eine nachhaltige Verankerung im Ganztagsangebot der teilnehmenden Schulen ab.

4. Das Projekt hat Potenzial zur Ausweitung des Konzepts. **Perspektivisch** ist ein **Anschluss-Projekt** denkbar, bei dem die Erfahrungen aus den drei GestaltBar-Durchführungen genutzt werden, um ein bundesweites Projekt auszuarbeiten. Das Projekt *Kühler Kopf* kann damit als Vorhaben mit Leuchtturmcharakter angesehen werden und birgt die Perspektive, auch über die drei Durchführungen hinaus eine Vielzahl von Schüler*innen zu erreichen, die mit den Medienbeiträgen in Berührung kommen, auch wenn sie selbst nicht unmittelbar an dem Projekt teilnehmen sollten (z. B. durch Social-Media-Verbreitung der kleinen Medienproduktionen).

Ziele

Vorrangige Ziele des Projekts *Kühler Kopf* sind:

- Die Medienkompetenz von Jugendlichen und Fachkräften im Ganztage wurde durch die aktive Medienarbeit gefördert.
- Die Jugendlichen wurden befähigt, digitale Werkzeuge kompetent und kreativ zu nutzen, um ihre Lebenswelt aktiv gestalten zu können.
- Die etablierte GestaltBar an Gesamtschulen soll für weitere Projektvorhaben genutzt werden, indem den beteiligten Fachkräften entsprechende Methoden und Ansätze zur Fortführung vermittelt werden.
- Die Partizipationsmöglichkeiten von Jugendlichen wurden durch den Peer-to-Peer Ansatz in der Wissensvermittlung und die Anregung zur Erstellung kleiner, kreativer Medienproduktionen mit Appell-Charakter gestärkt.
- Die teilnehmenden Jugendlichen (Jahrgang 7-10) sind für die Bedeutung des Klimaschutzes sensibilisiert.
- Durch ansprechend aufbereitete Arbeitsmaterialien und Methoden haben sich die Jugendlichen Wissen im Bereich Klimaschutz und Klimawandel angeeignet. Die Schüler*innen verstehen Grundlagen des Klimawandels und können Zusammenhänge erkennen.
- Die kritische Reflexion des eigenen Handelns im Alltag bezogen auf Aspekte des Klimaschutzes und Diskussion von Gestaltungsoptionen für ein nachhaltiges Agieren im eigenen Lebensumfeld wurde angeregt.
- Das Projekt weckt in der Schulgemeinde Aufmerksamkeit für den Klimawandel und die Bedeutung von Digitalisierung, indem alle Schüler*innen des 7./8. Jahrgangs im Rahmen eines Aktionstages in das Projekt involviert sind. Die Schüler*innen werden dadurch zum Austausch untereinander angeregt und in ihren Handlungsmöglichkeiten bestärkt.
- Engagierte Jugendliche erhalten die Möglichkeit, sich über die Werkstatt hinaus an der Weiterentwicklung des Projekts einzubringen und werden so in ihrem Selbstwertgefühl und Engagement für Klimaschutz-Aktivitäten gefördert.

Der Zugang zum Thema über aktive Medienarbeit ermöglicht den teilnehmenden Jugendlichen das Lernen mit allen Sinnen und das Lernen durch und über Medien. Dies fördert nicht nur einen kompetenten Umgang mit Medien, sondern regt die Jugendlichen auch zu einer kritischen Auseinandersetzung mit gesellschaftlich relevanten Themen an. Zudem fördert und stärkt aktive Medienarbeit soziale Kompetenzen bei den Schüler*innen, wie Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Konflikt- und Kritikfähigkeit sowie Selbstständigkeit.

Zielgruppen der GestaltBar-Projekte

Das Projekt *Kühler Kopf* richtet sich an weiterführende Schulen mit dem Fokus, Jugendliche auf dem Weg zu einer Berufsausbildung zu begleiten (z. B. Haupt- bzw. Mittelschulen, Realschulen, Gesamtschulen). Drei GestaltBar-Projekte sollen in unterschiedlichen Bundesländern (Hessen, Rheinland-Pfalz, Bremen) von der Bildungsagentur *medienblau* in Kooperation mit *Medien und Bildung RLP* sowie dem *ServiceBureau Jugendsinformation* realisiert werden.

Konkrete Zielgruppen des Projekts sind:

- Engagierte Jugendliche in Ganztagsangeboten (Klasse 9/10): Bis zu 25 Jugendliche werden im Rahmen eines Projekttagess gecoach und zu Klimabotschafter*innen ausgebildet. Sie übernehmen damit eine Vorbildfunktion und unterstützen die Schüler*innen des Jahrgangs 7/8 bei den kleinen Medienproduktionen am kreativen Aktionstag. Die Auswahl der Schüler*innen sollte durch die Fachkräfte erfolgen: Hierbei werden eine hohe intrinsische Motivation der älteren Schüler*innen (Engagement in der Thematik) sowie Zuverlässigkeit vorausgesetzt.
- Jahrgang 7/8: Alle Schüler*innen des 7. oder 8. Jahrgangs der projektbegünstigten Schule sollen durch das Projekt erreicht werden, indem sie an einem kreativen Aktionstag in der GestaltBar teilnehmen.
- Pädagogische Fachkräfte: Primär involviert sind die Lehr- und Fachkräfte, die in der projektbegünstigten Schule in den 7./8. Klassen unterrichten und das Projekt in der thematischen Vorarbeit mit den Schüler*innen, aber auch während des kreativen Aktionstages in der GestaltBar begleiten. Technische Vorkenntnisse sind nicht erforderlich, eine fächerübergreifende Teilnahme wird ausdrücklich gewünscht.

Ablauf des Projekts

Das Projektvorhaben gliedert sich in 5 Phasen.

Phase 1 – Auftakt-Veranstaltung für Lehr- und Fachkräfte (2 Stunden/Online)

Im ersten Schritt des Projekts werden die Lehrkräfte der Zielklassen (Jahrgang 7/8) einer Schule in einem Onlinekurs auf den weiteren Projektverlauf eingestimmt. Die online stattfindende Auftaktveranstaltung dient einerseits der Klärung offener organisatorischer Fragen und stellt andererseits konkrete Unterrichtsmaterialien und -verläufe vor, die die Lehrkräfte mit ihren 7./8. Klassen als Vorbereitung auf den kreativen Aktionstag in der GestaltBar durchführen können. Die Materialien beinhalten vier ausgearbeitete Unterrichtsstunden als Vorschläge zur eigenständigen Umsetzung mit den Schüler*innen.

Phase 2 – Coaching der jugendlichen Klimabotschafter*innen (6 Stunden/Präsenz)

Engagierte ältere Schüler*innen (Jahrgang 9/10) werden als Teilnehmende von Ganztagsangeboten zu Klimabotschafter*innen ausgebildet. Im Rahmen eines Projekttagess (6 Schulstunden) werden mit den Jugendlichen zunächst Handlungsoptionen erarbeitet, wie Klimaschutz im Alltag Jugendlicher aktiv gelebt werden kann. Es werden Ideen und Praxisbeispiele gesammelt und Erfahrungen geteilt. In einem zweiten Schritt werden die Jugendlichen in die App-Software (mit dem Smartphone/Tablet) eingeführt. Erfahrene Medienpädagog*innen coachen die Jugendlichen auch in der pädagogischen Vermittlung mit der jüngeren Zielgruppe der 7./8. Klässler*innen und es werden das weitere Vorgehen und der Ablauf des kreativen Aktionstages in der GestaltBar besprochen.

Phase 3 – Vorarbeit in den Zielklassen (4 Stunden, einzeln durchführbar/Präsenz)

Im Rahmen der dritten Projektphase können die Lehrkräfte mit ihren Schüler*innen die vorbereiteten Unterrichtseinheiten durchführen, um die Schüler*innen auf das Thema einzustimmen. Die Durchführung der ausgearbeiteten Unterrichtseinheiten ist ein Angebot und keine Voraussetzung für das Gelingen des kreativen Aktionstages. Eine Stunde ist der Vorstellung der Klimabotschafter*innen in den Zielklassen vorbehalten. Die 9.-Klässler*innen stellen sich in ihrer jeweiligen Zielklasse den Schüler*innen vor und erarbeiten mit den Schüler*innen ein Plakat, auf dem Alltags-Tipps für ein klimabewusstes Handeln gesammelt werden. Gemeinsam mit der Lehrkraft geben die Klimabotschafter*innen einen Ausblick auf den kreativen Aktionstag in der digitalen Werkstatt.

Phase 4 – Der kreative Aktionstag (6 Stunden/Präsenz)

Der kreative Aktionstag findet mit allen 7./8. Klassen der Schule statt und erstreckt sich über 6 Schulstunden. Zwei Medienpädagog*innen unterstützen die Klimabotschafter*innen bei der Betreuung der Kleingruppen in der digitalen Werkstatt. Die Lehr- und Fachkräfte unterstützen ebenfalls, halten sich als Lernbegleitende jedoch im Hintergrund. Jeweils 3-4 Schüler*innen erstellen in ihrer Kleingruppe GIFs mit einer kreativen App-Software. Die Produktion kann mit dem Smartphone oder einem Tablet erfolgen. Hier sollte auf schuleigene Technik oder auch auf BYOD-Geräte zurückgegriffen werden. Als Inspiration werden die zuvor erstellten Plakate mit den Tipps zum klimabewussten Handeln im Alltag herangezogen. Der Ablauf des kreativen Aktionstages gliedert sich in die Abschnitte a) Thematische Einführung b) Technischer Input zur Umsetzung c) Ideenfindung d) Produktion in den Kleingruppen e) gemeinsame Sichtung der Ergebnisse f) Feedback und Projektabschluss.

Phase 5 – Reflexion über Medienproduktionen und Weiterarbeit

Die im Rahmen der drei GestaltBar-Projekte entstandenen Medienprodukte der Schüler*innen werden innerhalb der jeweiligen Schule und des Ganztagsangebots präsentiert (z. B. auf der Schul-Website). Zwischen den Teilnehmenden der unterschiedlichen Schulen und Bundesländer soll zudem ein Austausch angeregt werden, so erfahren die Jugendlichen Teil einer großen Initiative zu sein. Mit den Lehr- und Fachkräften wird noch einmal besprochen, wie das Projekt auch selbstständig von der Schule anhand des ersten Durchlaufs und der bereitgestellten Materialien fortgeführt werden kann. Die Fachkräfte haben ihre Rolle als Lernbegleitende verstanden und können zukünftig Jugendliche bei ähnlichen Peer-to-Peer-Projekten zum Umgang mit digitaler Technik unterstützen.

Organisation und Durchführung

Die Konzeption und Durchführung des Projektvorhabens erfolgt durch die drei Medienbildungs-Organisationen medienblau, Medien und Bildung RLP und ServiceBureau Jugendinformation. Die drei Organisationen verbindet eine partnerschaftliche Zusammenarbeit im Rahmen verschiedener Großprojekte im Bildungsbereich. Schwerpunktmäßig sind die drei Organisationen in den Bundesländern Hessen, Rheinland-Pfalz und Bremen tätig.

Dank unterschiedlicher medienpädagogischer und regionaler Ausrichtung können so Synergieeffekte genutzt werden, die eine starke Expertise für das Projekt gewährleisten.

Anvisiert wird ein eintägiges Arbeitstreffen, um sich über den Planungsentwurf auszutauschen und die Weiterentwicklung von Abläufen und Materialien abzustimmen. Die anschließende Entwicklung der Materialien umfasst sowohl das Material für die später anleitenden und durchführenden Trainer*innen während der Schulung der Klimabotschafter*innen und des kreativen Aktionstages in den GestaltBars als auch die Ausarbeitung von vier Unterrichtseinheiten, die durch die Verwendung bzw. Erstellung von OER-Materialien als nachhaltige und niederschwellig nutzbare Ergänzung für die Gestaltung des eigenen Unterrichts im Ganztage dienen können. Im Rahmen der drei GestaltBar-Durchführungen werden die Materialien noch nicht unter einer OER-Lizenz zur Verfügung stehen können, sondern werden zunächst getestet, um anschließend gemeinsam mit Jugendlichen noch modifiziert zu werden (z. B. hinsichtlich thematischer Schwerpunkte).

Sowohl die Online-Veranstaltung für die Lehrkräfte (Phase 1) als auch die Präsenzveranstaltung mit den involvierten älteren Jugendlichen (Phase 2) wird durch eine/n medienpädagogische Trainer*in umgesetzt. Beim kreativen Aktionstag in der digitalen Werkstatt unterstützen 2 Trainer*innen die Medienproduktion in den Zielklassen vor Ort in der Schule.

Hinsichtlich des technischen Bedarfs können sowohl eigene Smartphones der Schüler*innen (Bring-your-own-device-Ansatz) als auch Tablets der jeweiligen Schulen für die Medienproduktion genutzt werden. Das Projekt setzt keine Internetverbindung während der Arbeit mit den Schüler*innen in der Schule voraus.

Die Kooperationspartner hinter dem Projekt



Die **medienblau** gGmbH ist eine gemeinnützige Bildungsagentur, die sich seit mehr als 20 Jahren erfolgreich in der Medienbildung engagiert. Bundesweit realisieren die Trainer*innen von medienblau Projekte und Fortbildungen an Schulen zu medienpädagogischen Themen (z. B. zu Fake News, Datenschutz, Urheberrecht, Sicherheit im Netz). Durch den Einsatz aktiver Medienarbeit (mit Legetrick, Video, Audio, Online) werden Schüler*innen und Lehrkräfte mit kreativen Methoden in ihrer Medienkompetenz gestärkt. Neben der Konzeption und Durchführung von Projekten, Workshopreihen und Bildungskampagnen, gehören pädagogische Medienproduktionen zu den Leistungen von medienblau.



Medien und Bildung RLP wurde als gemeinnützige GmbH im Dezember 2006 von der Landesmedienanstalt Rheinland-Pfalz gegründet. Unsere Arbeit leitet sich her aus dem Auftrag unserer Gesellschafterin, Jugendmedienschutz in der Praxis umzusetzen. Deshalb entwickeln und verwirklichen wir Bildungsangebote zur praktischen Medienbildung in unterschiedlichen Bildungssektoren in Rheinland-Pfalz. Unsere Partner sind Kindertagesstätten, Schulen und Ganztagschulen, Einrichtungen der Berufsbildung, pädagogische Ausbildungsstätten und Hochschulen, Einrichtungen der außerschulischen Jugend- und der Erwachsenenbildung. Wir sind gemeinnützig, überparteilich und nicht konfessionell gebunden.

Wir entwickeln zukunftsweisende medienpädagogische Modelle mit Transferwirkung. Unsere Teilnehmenden lernen Medien zu verstehen, selbst zu gestalten und kritisch zu hinterfragen. Die Reflexion des eigenen Medienkonsums und das Erkennen von Medienmechanismen sind dabei wichtige Elemente.



Das **ServiceBureau Jugendinformation** ist Teil der Jugendbildungsstätte LidiceHaus. 1991 wurden wir mit dem Namen ServiceBureau Internationale Jugendarbeit gegründet, zunächst mit dem Ziel, die Jugendarbeit in Bremen bei der Organisation und Durchführung internationaler Begegnungen zu unterstützen.

Im Laufe der Jahre hat sich unser Aufgabengebiet erweitert: 1997 sind wir mit dem Bremischen Jugendserver jugendinfo.de online gegangen und kurz darauf entwickelten wir erste medienpädagogische Angebote, um die Jugendarbeit in Bremen bei ihren ersten Schritten im World Wide Web zu unterstützen. Dank der schnellen Verbreitung und der dynamischen Entwicklung des Internets hat sich der Bereich Medienpädagogik im ServiceBureau etabliert. Da wir unserem ursprünglichen Namen entwachsen waren, folgte ein paar Jahre später die Umbenennung in ServiceBureau Jugendinformation.

Das ServiceBureau entwickelt, konzipiert und führt medienpädagogische Konzepte, Methoden, Workshops und Fachtage durch.