

>> Media Literacy

Kinder, Multimedia und die Medienkompetenz – Der Blick über den Tellerrand

Wir haben gefragt und Experten aus Amerika, England, Dänemark, Schweden und Holland haben geantwortet. Beinhaltet der Umgang mit Multimedia einen medienpädagogischen Mehrwert?

Hayes Raffle

Research Assistant, Tangible Media Group, MIT Media Lab,
20 Ames Street E15-331, Cambridge, MA 02139, U.S.A.
<http://web.media.mit.edu/~hayes/>

I originally joined the MIT Media Lab because I was concerned that the flashing lights and buzzing sirens of toy store electronic objects were offering children stimulation without creativity. For me, play was about creating, learning, socializing and exploring the beauty of order in an imperfect world. Digital technologies enable us to create new kinds of compositions across space and time, so one of the things I've been pursuing at the Media Lab is the creation of new kinds of electronic toys that encourage children to be active creators of their own interactive creations. My emphasis has been to focus on the kinds of learning that happens when children play with their peers, and see how new kinds of computational materials

can let kids explore a range of new ideas, ideas that are often considered to be "too advanced" for children.

For instance, Topobo is a building toy with "kinetic memory," the ability to record and playback physical motion. A child can construct a dog with Topobo and twist its body and legs to teach the dog to dance and walk. Then, the dog will walk on its own. So the same way children learn how buildings stand up by stacking blocks, they can learn how animals move by playing with Topobo. I grew up with a host of passive, dead materials. Much of today's interactive technology is dynamic, but lacks the hands-on, multi sensory experimentation that have always been typical of children's play. I'd like to see a future where dynamic materials and technologies can spark children's imaginations to become more creative thinkers, learners and authors than we were able to be.



Simon Egenfeldt-Nielsen

PhD, Assistant Professor, Psychologist,
Dept. of Digital Aesthetics & Communication
IT University of Copenhagen, www.itu.dk/people/sen

It seems obvious that games in general influence players although surely not as subconsciously as some American psychological research suggests. Also, games as a medium contain very different experiences just like books, television or music. There are good, evil and even ugly games spanning the depraved over the innocent to the intellectual stimulating. Surely, ignoring this fact may deprive you of some great experiences but more importantly it may also result in our children and youngsters getting less out of games than they might. Serious games may bring all generations a shared meeting point in a new media world to the benefit of all involved.

Professor Rupert Wegerif

BA (Hons), MSc., PhD., University of Exeter, UK
www.rupertwegerif.name

Thinking Skills and Creativity: An International Journal, www.elsevier.com/locate/tsc
Where there is no dialogue there is war. To see others as human we need to see the world through their eyes. The internet is a space for global dialogue across every boundary. The most important reason to equip young people with multi-media literacy is to enable them to engage in global dialogue and so build a world democracy for the future. A second reason is to enable them to thrive in the emerging highly networked and global 'knowledge economy' where higher order thinking skills acquired through multi-media dialogue such as creativity, critical judgement and adaptability, are highly valued.

Liebe Leserinnen und Leser,

die globalisierten Kommunikations- und Informationswege machten es möglich: Im Internet gesucht und per Mail kommuniziert. Über 20 Anfragen zum medienpädagogischen Mehrwert digitaler Medien – insbesondere von Computerspielen – „educational value for children“ haben wir in Europa und über den großen Teich hinweg verschickt. Die Resonanz war erfreulich – acht Statements haben uns erreicht – sicher nicht repräsentativ aber doch interessant. Uns jedenfalls hat es erstaunt, dass nicht das übliche Gut-Böse-Bild entstand. Aber lesen sie selbst – im Original und garantiert unzensuriert!

Hans-Jürgen Palme und Dr. Kerstin Pschibl
(AG Inter@ktiv)

James Paul Gee

PhD, Professor, Learning Sciences/Teacher Education, University of Wisconsin-Madison
www.education.wisc.edu

Good video games are long and difficult. They are complex problem-solving spaces. In fact, one key source of the pleasure they offer is learning and mastery. Good games incorporate good learning principles – one that are well supported by research in the Learning Sciences – and we can learn a good deal from them about to how make learning work better for children and adults in schools and other sites of learning. Among the learning principles good games use are these: clear goals; constant feedback; well-ordered problems; low penalty for failure; operating at the outer edge, but within, a player's "regime of competence"; and verbal information given "just in time" or "on demand", not out of context.

Henry Jenkins

Professor of Literature and Comparative Media Studies, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, MA, www.mit.edu

Recent studies suggest that more than half of American young people are producing media and about a third are distributing media beyond their family and friends. We are becoming a nation of young media makers. The web has become a key site for participatory culture and this offers enormous opportunities for young people to learn. They are acquiring new skills through play, appropriation, social networking, and collective intelligence which will change the way we live and work in the future. Yet, there are three core challenges which we need to confront – the participation gap between those who have access to these rich media experiences and those who do not; the transparency problem where kids use media but do not reflect upon their use at a very deep level; and the ethics challenge caused by young people entering new social situations without adequate guidance from knowledgeable adults. These are the challenges we are confronting through our work with the MacArthur Foundation on new media literacies.

Dmitri Williams

Assistant Professor, Speech Communication,
University of Illinois at Urbana-Champaign
www.uiuc.edu/

Online games are the basis of many communities and relationships. Some of these are short-term and irrelevant, while others become long-term and substantial. In many cases, online games are used like other media such as email and instant messaging to maintain and extend already-existing relationships. So, despite stereotypes, networked gaming can in fact be highly social. For some this means exposure to a new range of people, broadening the individual's social horizons to include those of different races, ages, genders, religions, etc. For others, the connections don't develop because the relative anonymity of the online experience can offer players a shield from true human contact.

Dr Jeroen Jansz

associate professor in Communication Science,
ASCoR, University of Amsterdam, the
Netherlands. www.uva.nl/

The benefits of playing video and
computer games

Playing video and computer games is one of the most immersive media experiences. It is demanding too: Players must invest a lot of effort in order to enjoy the game. The demands are partly of a cognitive nature. Players must devote their (visual) attention, develop problem-solving strategies, and memorize the trajectory they followed. As such, gaming provides an attractive training ground for cognitive competencies. The second benefit is of a social nature. Notwithstanding the stereotype of the lone gamer, most games are enjoyed as a practice with friends. Gaming provides opportunities for testing all kinds of real and virtual social interactions. These benefits should not blind us for the fact that the content of some games is possibly harmful for children. It is necessary to inform the public about game content, for example using the PEGI rating system.

Dr. Ann-Sophie Axelsson

Dep. of Technology and Society, Chalmers University,
Gothenburg, Schweden, www.chalmers.se/en/

Today's computer games are intrinsically social. First, players engage with other players in the online games. They solve most quests together, explore the game environment together, and engage in role-playing their game characters. It is well documented that players develop skills such as leadership, teamwork, and communication skills when playing these games. Secondly, players interact much more with other people outside the games than is usually believed. Children discuss their games at school and in their leisure time and do not seldom play their games with other people co-located in the same room. The old lone-wolf image of the computer gamer now definitely needs to be replaced by a more modern and realistic one. A social one.

ginnen und Medienpädagogen, Medienwissenschaftler/innen und Institutionen aus 30 Ländern beigetreten. Interessierte können sich unter www.euromedialiteracy.eu der European Charter for Media Literacy anschließen und ihre Verpflichtungserklärung online unterzeichnen. Sie können damit ihre Kompetenzen zur Medienkompetenzförderung anbieten bzw. das Netzwerk zur Diskussion eigener Fragen nutzen oder neue Kontakte oder Kooperationen herstellen.

>> **Aufwachsen ohne Gewalt**

Auszug aus dem Koalitionsvertrag
von CDU, CSU und SPD, 11.11.05

(...) Die Koalitionspartner verabreden, den Schutz von Kindern und Jugendlichen nachhaltig zu verbessern. Die aktuellen Regelungen sind angesichts der rasanten Entwicklungen im Bereich der Neuen Medien noch nicht ausreichend, um den wachsenden Gefährdungen junger Menschen auf dem Mediensektor wirksam entgegenzutreten. (...) Wir wollen hierzu unverzüglich in einen zielorientierten Dialog mit den Ländern eintreten. Folgende Eckpunkte sollen vorrangig erörtert werden:

- Wirksamkeit des Konstrukts "Regulierte Selbstkontrolle"
 - Altersgrenzen für die Freigabe von Filmen und Spielen/ Alterskennzeichnung von Computerspielen
 - Verlässliche Kontroll- und Sicherheitsstandards für Videoverleihautomaten
 - Verbot von "Killerspielen"
- Wir werden uns auf europäischer bzw. internationaler Ebene für die Entwicklung/ Einhaltung von Internet-Mindeststandards einsetzen. (...)

>> **Neues Netzwerk
Europäische Medienkompetenzförderung**

Die European Charter for Media Literacy ist ein Zusammenschluss von Medienpädagogen, Medienwissenschaftlern und fördernden Einrichtungen, die ein Netzwerk praktischer Medienkompetenzförderung und Medienpädagogik in Europa bilden.



Im Mittelpunkt steht eine Selbstverpflichtung, die **European Charter for Media Literacy**, die über eine Website die Verbindung zwischen Personen und Institutionen im weiten Feld der Medienpädagogik Europas herstellen will. Bisher sind bereits zahlreiche Medienpädago-

**10 Regeln
für die Computernutzung****www.schau-hin-info**

Das Internetangebot des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gibt Eltern praktische Orientierungshilfen zur Mediennutzung und -erziehung.

Die 10 goldenen Regeln für die PC-Nutzung:
(Auszüge)**1. Klare Regeln**

Vereinbaren Sie mit Ihrem Kind klare Regeln und Zeiten zur Computer Nutzung. Achten Sie auf die Einhaltung dieser Abmachung.

2. Kenntnis der Spiel- und Lernsoftware

Machen Sie sich selbst mit Spiel- und Lernsoftware vertraut, um Ihrem Kind geeignete

Spiele nahe bringen zu können.

3. Alterskennzeichnung

Achten Sie bei Computer- und Bildschirmspielen auf die Alterskennzeichnung nach dem Jugendschutzgesetz.

4. Gemeinsam spielen

Ab und zu sollten Sie gemeinsam mit Ihrem Kind spielen. Sprechen Sie mit ihm über gute und schlechte Spiele. Lassen Sie sich von ihrem Kind die PC-Spiele erklären, die es gerne nutzt.

5. Beobachten

Beobachten Sie, mit wem, wo und wie oft Ihr Kind Computerspiele nutzt.

6. Ego-Shooter

Insbesondere bei den so genannten Ego-Shootern sollten Sie auf die Alterskennzeichnung achten. Kinder und jüngere Jugendliche können im Umgang damit überfordert sein. Insbesondere Kinder im Vor- und Grundschul-

alter können noch nicht klar zwischen Realität und Fiktion unterscheiden.

7. LAN-Parties

Wenn Ihr Kind zu einer LAN-Party gehen möchte, erkundigen Sie sich beim Veranstalter, welche Spiele dort gespielt werden, wie viele Kinder teilnehmen, wer die Aufsicht führt.

8. Kein Missbrauch des Computers

Benutzen Sie den Computer nicht als Belohnungs- oder Bestrafungsmittel und missbrauchen Sie ihn nicht als Babysitter.

9. Erfahrungsaustausch

Tauschen Sie sich mit anderen Eltern über Ihre Beobachtungen und Erfahrungen zu Computer- und Videospiele aus.

10. Ausgleich

Sorgen Sie für geistigen und körperlichen Ausgleich zum Computer und bieten Sie Ihrem Kind attraktive Alternativen an.

>> Aktuelles

Netzwerk Publikationen

Schwarz auf weiß

Multimedia-Landschaften für Kinder im Hort
Lernwelt Computer als Herausforderung für
Kindertageseinrichtungen.

Von dem seit 1997 laufenden Projekt "Multimedia-Landschaften für Kinder" liegt nun der zweite Praxisbericht vor, der die gemeinsamen Erfahrungen der Kinder, Eltern und Erziehungskräfte aufzeigt und wertvolle Hinweise und Anregungen für alle am Thema interessierten Eltern und pädagogisch Verantwortlichen enthält. Mit dieser Dokumentation wird auf 96 Seiten ein umfassender Überblick über das Gesamtprojekt angeboten.



Miteinander, Interaktiv, Kreativ und Kostbar – Die Broschüre gibt zahlreiche Tipps und Tricks zum Umgang mit den virtuellen Spiel- und Lernwelten des Computers und Internets im Hort. Erzieherinnen und Erzieher des Projektes haben ihre weitreichenden Erfahrungen niedergeschrieben, die nun Impulse für medienpädagogisch aktive Kolleginnen und Kollegen liefern.

Hrsg.: Schul- und Kultusreferat der Landeshauptstadt München in Zusammenarbeit mit dem SIN – Studio im Netz e.V. München, Juli 2006

>> Personelles

Neu im USK-Beirat**Hans-Jürgen Palme**

geschäftsführender Vorstand vom SIN und Mitorganisator von Inter@ktiv ist seit 2006 als Vertreter der Bundesvereinigung Kultureller Jugendbildung (BKJ) Mitglied im Beirat der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Die USK ist zuständig für die gesetzliche Alterskennzeichnung von Computerspielen. palme@sin-net.de

Vorstand Kinderhilfswerk**Haimo Liebich**

Der Münchner Stadtrat Haimo Liebich, Museums- und Kulturpädagoge im Kinder- und Jugendmuseum und Sprecher der Arbeitsgemeinschaft Inter@ktiv, ist neues Vorstandsmitglied des Deutschen Kinderhilfswerkes. Das Netzwerk Inter@ktiv gratuliert!

Die Broschüre ist kostenlos und als Download erhältlich unter www.sin-net.de/, „Materialien“ oder bei Landeshauptstadt München, Schul- und Kultusreferat, F 5
Neuhauser Straße 39, 80331 München
E-Mail: sch-f5@muenchen.de

Neuaufgabe: Vom Plot zur Premiere -
Gestaltung und Technik für Videogruppen

Lange war es vergriffen, nun wurde es endlich neu aufgelegt: das Videohandbuch "Vom Plot zur Premiere". Das Spektrum des Buches reicht nun von der Spielfilmproduktion mit Jugendlichen, über dokumentarisches Arbeiten mit Video bis hin zum Handyclip. Die Publikation wurde im Technikeil vollständig überarbeitet und gibt einen umfassenden Einblick in die Grundlagen der digitalen Produktion auf DV und am Computerschnittplatz.

Weitere Informationen siehe www.kopaed.de

>> Partner
Spiellandschaft Stadt

Spiellandschaft Stadt e.V. ist ein anerkannter, gemeinnütziger freier Träger der Kinder- und Jugendhilfe. Der Schwerpunkt der Arbeit liegt in der Kinder- und Jugendkulturarbeit im Bereich Spiel, von Bewegung bis hin zu den Neuen Medien. Spiellandschaft Stadt will die Lebenswelt der Kinder und Familien durch die Öffnung neuer Spielräume, Spielprojekte und neue Spielideen bereichern. Seit 1997 hat Spiellandschaft Stadt Multimedia und Internet in ihre spielpädagogische Projektarbeit integriert. Dabei werden Medien als kreativer Bestandteil genutzt. Der Verein Spiellandschaft Stadt organisiert und koordiniert die Arbeitsgemeinschaft Spiellandschaft Stadt. Sie ist ein freiwilliger Zusammenschluss verschiedener Organisationen, Vereine und städtischer Verwaltungsbereiche von Sozialreferat/Stadtjugendamt, Kulturreferat, Schul- und Kultusreferat, Umwelt- und Gesundheitsreferat, Planungsreferat und Baureferat/ Gartenbau.

Durch Kooperation und Vernetzung von Initiativen und Ämtern und durch Modellprojekte wird zu einer Verbesserung der Spielbedingungen beigetragen. Mit der Beteiligung der Kinder wird Spielraum erschlossen, gestaltet und erhalten. Vielfältige Aktionen bereichern die Erfahrungsmöglichkeiten und schaffen Ereignisse, Begegnung und Lernmöglichkeiten.

Spiellandschaft Stadt e.V., Evelyn Knecht, Daniela Winkler, www.spiellandschaft.de



Neu auf

www.pomki.de

ist die „Ortdatenbank“, in der sich Einrichtungen für Kinder kurz vorstellen. Man findet dieses regionale Infoportal unter Tipps & Infos in der Rubrik „Veranstaltungen“. Weitere Hinweise sind willkommen...

Linktipps

www.handbuch-jugendschutz.de/

Die Universität Duisburg-Essen bietet zusammen mit der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz ein Online-Handbuch zum Thema Kinder- und Jugendschutz an, das über zentrale Begriffe des Handlungsfeldes aufklärt. Von Alcopops bis Zeitgrenzen bietet die Seite Tipps und Informationen zu vielen Schlagwörtern der Alltagspraxis. Eine Sammlung einschlägiger Gesetzestexte macht das Online-Handbuch außerdem zur praktischen Referenz für Fachkräfte und Eltern.

www.etwinning.de/

eTwinning fördert europäische Schulpartnerschaften, die über das Internet geknüpft werden. „e“ steht dabei für „elektronisch“ und „Twinning“ für „Partnerschaft“. Mittels einer einfach zu bedienenden Internetplattform tauschen sich zwei oder mehrere Partnerklassen über ein gemeinsames Unterrichtsthema aus. Jede Partnerschaft nutzt einen eigenen geschützten „virtuellen Klassenraum“. Dort können Lehrer und Schüler z. B. per E-Mail, Chat und Dateiaustausch zusammenarbeiten. Die Arbeitsergebnisse werden auf einer gemeinsamen Webseite präsentiert. So lassen sich Fremdsprachenerwerb, Medieneinsatz und interkultureller Dialog lebendig miteinander verbinden.

eTwinning ist ein Projekt von Schulen ans Netz e.V. und wird gefördert im Rahmen des eLearning-Programms der Europäischen Kommission.

>> Neuerscheinungen Medien, Chat, Handies

„Schöne neue Medienwelten?“

Die elektronischen Medien entwickeln sich fortlaufend weiter und führen zu neuen Chancen und Herausforderungen. Die intensive Durchdringung unserer Lebenswelten durch Medien und elektronische Kommunikation wird sich zukünftig noch verstärken. Dies stellt auch Medienpädagogik und Medienforschung vor neue Aufgaben.

Band 38 der Schriften zur Medienpädagogik der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikation (GMK) greift die Ambivalenz der Medienentwicklung auf. Technisierung und Globalisierung bedeuten einerseits Normierung und Nivellierung. Andererseits eröffnen sich neue demokratische Möglichkeiten und Bildungschancen, die noch vor wenigen Jahren als utopisch galten.

Nähere Infos siehe www.gmk-net.de

Chatten ohne Risiko? - Zwischen fettem Grinsen und Cybersex

jugendschutz.net hat zahlreiche Chats untersucht, um herauszufinden, wie gefährlich sie für Kinder sind und was Betreiber tun können, um sie sicher zu gestalten.

„Chatten ohne Risiko“ enthält neben einer Liste mit sicheren Chats auch Sicherheits-

hinweise für Kinder, Jugendliche und Eltern. Die Broschüre kann bestellt oder als PDF-Datei herunter geladen werden – siehe www.jugendschutz.net

Gewalt auf Handys. Informationen für Schule, Jugendhilfe und Eltern.

Die Broschüre der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW nennt typische Gefahren, wichtige Rechtsvorschriften und gibt Anregungen zu einer gefahrlosen und sinnvollen Nutzung des Handys.

Infos und Bestellung unter www.ajs.nrw.de

>> Kurzinfo Online-Videoportale



Online-Videos boomen. Kurzfilme, Fernsehmitschnitte, Urlaubsvideos, Playback-Musikvideo-Parodien, sowohl von privaten Anbietern wie professionellen Film-Produzenten, werden täglich millionenfach up- und downgeloadet und das Clip-Archiv wird so nach dem Prinzip des Social-Network von den Nutzern selbst geschaffen. Die größten Online-Videoportale www.youtube.com und www.myspace.com bekommen Konkurrenz zum Beispiel aus Europa mit www.dailymotion.com oder www.googleidol.com, die sich auf das Bewerten und Auszeichnen von Playback-Musikvideos spezialisiert haben. Zeitlich und inhaltlich ist "fernsehen" damit steuerbar und setzt die TV-Branche unter Druck, die mit Kooperationen reagiert (z.B. NBC mit [youtube](http://youtube.com)) oder selbst ein Online-Clip-Portal eröffnen (RTL mit www.clipfish.de). Auch die Musikindustrie beäugt den wachsenden Markt

kritisch. Universal Music leitet aktuell rechtliche Schritte gegen youtube und myspace ein, die ihrerseits eine Möglichkeit suchen, die Lizenzen zu erwerben und das Angebot dennoch weiterhin größtenteils kostenlos erhalten zu können.

Kindernewsletter



3x Extra-News zum Thema "Pausenhof", "Gruseliges" und "Richtiges Streiten". Die Sonderausgaben des Kindernewsletters erscheinen im Oktober, November und Januar. Das Projekt wird gefördert vom Medienbeauftragten der LH München. Projektrealisation SIN – Studio im Netz. Partner: Grundschule am Canisiusplatz. Der Kindernewsletter ist kostenlos zu beziehen unter sin@sin-net.de

Fördermöglichkeiten

Tipps, Wettbewerbe, Ratgeber

Ratgeber zum Thema:

„Finanzierung von Projekten“.

Ein Angebot von NGO.de dem "Internet-Service für Non Profit Organisationen" s. www.ngo.de/infins/finanzierung_info/finanzierung_info_index.htm

Wettbewerbe für Zielgruppen aus dem pädagogischen Bereich (Schüler, Studierende, Lehrer etc.) sowie Wettbewerbe für sonstige Zielgruppen, sofern die thematische Ausrichtung des Wettbewerbs bildungsrelevant ist. Eine Zusammenstellung des Deutschen Bildungsservers unter www.bildungsserver.de/wettbew.html?extra_zeit=2

www.europa-foerdert-kultur.info – Die Online-Version des erfolgreichen Handbuchs Diese Website bietet Kulturschaffenden, Kultureinrichtungen und -organisationen, Behörden, Instituten und Kommunen einen komfortablen Zugriff auf rund achtzig EU-Programme, Aktionen und Initiativen, die daraufhin ausgewertet wurden, ob daraus auch kulturelle Vorhaben gefördert werden können.

Impressum



MultiMediaNews erscheint im Auftrag der AG Inter@ktiv www.interaktiv-muc.de

Redaktionsteam:

SIN: Franziska Günther, Hans-Jürgen Palme, Dr. Kerstin Pschibl, Eva Zscheile
Beiblatt MZM: Günther Anfang, Kathrin Demmler

Gestaltung:

Steffi Jentsch – Kommunikations Design

Druck: Druckerei Braunstein, München 2006
Fotos: SIN

Organisationsadresse: SIN – Studio im Netz, Heiglhofstraße 1, 81377 München, Telefon 089/724 67 70, Mail: sin@sin-net.de

Copyright SIN 2006

AG Inter@ktiv: Kinder- und Jugendmuseum München | Kreisjugendring München-Stadt, Kulturreferat | Medienzentrum München des JFF Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis | Münchner Volkshochschule | Pädagogische Aktion/ SPIELkultur | Schul- und Kulturreferat/ Pädagogisches Institut | SIN – Studio im Netz | Sozialreferat/ Stadtjugendamt München | Spiellandschaft Stadt

Inter@ktiv ist eine Initiative im Auftrag der Landeshauptstadt München (Kultur/ Schule/ Soziales) in Verbindung mit dem kommunalen Koordinationsforum Kinder- und Jugendkultur in München (KoFo).