



Medienpädagogik peer-to-peer: Das Praxisbeispiel „Digital Teens“

Konstanze Wegmann
Caroline Roth-Ebner

1. Ausgangsüberlegungen

Alltagsbeobachtungen zum Medienkonsum Jugendlicher zeigen: Jugend ist heute gleichbedeutend mit Medienjugend. Einschlägige Studien wie die in Deutschland durchgeführte JIM-Studie (Jugend, Information, Multimedia) untermauern dies: 87 Prozent der 16- bis 17-Jährigen besitzen einen eigenen Computer oder Laptop, und 90 Prozent haben von ihrem Zimmer aus Zugang zum Internet (vgl. MPFS 2012: 30f.). Die Mehrzahl der Jugendlichen nutzt das Internet im Alter von etwa 16 Jahren "selbstbestimmt und eigenständig" (ebd.: 31). Der Umgang mit Neuen Medien wie dem Internet stellt für die Jugendlichen eine Schlüsselkompetenz dar. Dabei geht es keineswegs um rein instrumentelle Fertigkeiten. Die mannigfaltigen sozialen Herausforderungen des interaktiven Mediums erfordern vielmehr kritisch-reflexive und soziale Kompetenzen, um Medien in einem konstruktiven Sinn und zur Partizipation an gesellschaftlichen Prozessen

zu nutzen. Diese Fähigkeiten können und sollten in unterschiedlichen Settings und Institutionen entwickelt werden: von Learning by Doing und Selbstsozialisation über das Elternhaus bis hin zur Schule. Mit dem hier zu beschreibenden Projekt "Digital Teens" setzen wir den Schwerpunkt auf die Sozialisationsinstanz Schule, welche wir als erste Adresse für Fragen der Kompetenzförderung Jugendlicher sehen.

Die Projektidee entstand während der Vorbereitung der Lehrveranstaltung (i. F. "LV") "Medienpädagogische Werkstatt: Digital Teens" im Sommersemester 2012 an der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt.[1] Im Rahmen der LV wurde eine Kooperation mit dem Bundesrealgymnasium Feldkirchen eingegangen, wo Ende Juni in den sechsten Klassen eine Projektwoche zum Thema "Internet" stattfand. Im Zuge der LV entwickelten wir ein medienpädagogisches Angebot in Form von Workshops mit unterschiedlichen thematischen Schwerpunkten für die Schule, das diese in die Projektwoche integrieren konnte. Als Ziele setzten wir uns die Förderung von Medienkompetenz sowie die Sensibilisierung und Bewusstseinsbildung für die Chancen und Risiken der Neuen Medien. Medienkompetenz verstehen wir mit Schorb (2010: 128) als die Qualifikation, "auf der Basis von Reflexionsfähigkeit, von Wissen und von Bewertungsvermögen mit Medien zu handeln, bewusst Medien auszuwählen, sich ihnen zuzuwenden und sich auch von ihnen abzuwenden". Bevor wir mit der Konzeption der Workshops begannen, setzten wir uns in der LV theoretisch mit den Themen "Medienjugend", "Chancen & Gefahren digitaler Medien", "Medienkompetenz", "Medienpädagogik" und "konstruktivistisches Lernen" auseinander. Aufbauend auf dem angeeigneten Wissen entwickelten und organisierten die Studierenden in fünf Gruppen je einen halbtägigen medienpädagogischen Workshop für die SchülerInnen der Kooperationsschule. Die Workshops unterschieden sich durch Themenschwerpunktsetzungen, beschäftigten sich aber alle mit den Chancen und Risiken Neuer Medien. Wie die Workshops aufgebaut und umgesetzt wurden, blieb (begleitet durch die Lehrveranstaltungsleitung) weitestgehend der Kreativität der Studierenden überlassen. Didaktisch

wurden vielfältige Methoden eingesetzt, vom Reflektieren und Diskutieren über Rollenspiele bis hin zu Spielen.[2]

Im folgenden zweiten Abschnitt werden die pädagogischen und didaktischen Grundlagen des Projektes erörtert, ehe im dritten Teil die einzelnen medienpädagogischen Workshops beschrieben werden. Abschließend werden die pädagogischen Erkenntnisse aus dem Projekt zusammengefasst sowie reflektiert.

2. Medienpädagogik peer-to-peer

Da wir eine konstruktive Workshopatmosphäre anstrebten und die Altersdifferenz zwischen den 16- bis 17-jährigen SchülerInnen und den Studierenden eher gering war, erschien ein pädagogischer Ansatz peer-to-peer sinnvoll. Beim Konzept der Peer-Education (Heyer 2010) handelt es sich um eine Lernform, bei welcher Lernende und Lehrende (Peer-Educators) Mitglieder derselben Generation sind und in einem unhierarchischen Setting "auf Augenhöhe" aufeinander treffen. Eine Auflösung hierarchischer Verhältnisse und die dadurch ermöglichte Situation, dass auch die eigentlich Lehrenden von den Lernenden etwas Neues erfahren können, kann eine große Bereicherung für beide Seiten darstellen (vgl. Süss/Hipeli 2010: 148). Ein wesentlicher Vorteil dieser Vorgehensweise ist, dass die Lehrenden "die gleiche Sprache" sprechen und über "die Werte und Normen, die in der Lebenswelt Jugendlicher zentral sind" Bescheid wissen (Demmler et al. 2012: 11). Zudem stellt ein Workshop peer-to-peer ein niedrigschwelliges Lernszenario dar, das die Partizipation am Lernprozess fördert (vgl. Glade/Hübner 2013: 64). Schließlich schafft das "Erleben von Selbstwirksamkeit, Autonomie-Erfahrung und sozialem Eingebunden-Sein" die für das Lernen so wichtige Motivation (Spanhel 2010: 42). Gemäß dem Ansatz der Peer-Education wurden die SchülerInnen selbst als ExpertInnen betrachtet – einerseits als ExpertInnen für ihre Lebenswelt und -erfahrungen und andererseits als ExpertInnen für ihren Medieumgang (vgl. Demmler et al. 2012: 17). Mit den Workshops wurden Lernerfahrungen auf beiden Seiten erreicht: Die SchülerInnen reflektierten ihren Medieumgang und trainierten ihre

Medienkompetenz; die Studierenden, welche die Lernprozesse initiierten, übten sich in medienpädagogischer Konzeption und Praxis wie auch in Gruppenmoderation. Sie profitierten nicht nur von dem selbst angeeigneten Wissen bei der Vorbereitung ihrer Workshopthemen, sondern auch von dem Wissen der Jüngeren. Ein unbeabsichtigter Nebeneffekt des Projektes war, dass die SchülerInnen die Gelegenheit nutzten, von den Studierenden etwas über Studium und Campusleben zu erfahren, da sie sich in einer Orientierungsphase befinden, in der sie über ihre weitere Zukunft entscheiden.

Anstatt einer vermittelnden Didaktik stellten wir – im Sinne konstruktivistischen Lernens – eine Didaktik des Ermöglichens in den Vordergrund, welche autodidaktische und informelle Lernprozesse forciert (vgl. Arnold 2007: 40). Konstruktivistisch betrachtet sind Lerninhalte "konstruierte Wirklichkeitsbeschreibungen und keine privilegierten Bildungsgüter" (ebd.: 44). Lernen wird im Sinne von "handelndem Lernen" bzw. "Learning by Doing" in der Tradition John Deweys (vgl. Dewey 1949: 354) verstanden, der das aktive Handeln der Lernenden in den Mittelpunkt stellt. Der Ansatz der Peer-Education korrespondiert mit dieser Auffassung vom Lernen, indem er keine vermittelnde Rolle vorsieht, sondern die Peer-Educators als Coaches und BegleiterInnen von Lernprozessen begreift (vgl. Heyer 2010: 408), welche die Lernenden mitgestalten. Gemäß konstruktivistischen Lernansätzen ist Lernen nicht unabhängig von den Vorstrukturen und -erfahrungen der Lernenden möglich (vgl. Arnold 2007: 52). Ein wichtiger Grundsatz ist es daher, Anschlüsse zu deren Lebenswelt zu finden. So wurde in den Workshops bei dem alltäglichen Medienumgang der Jugendlichen angesetzt und eine Reflexion darüber angestoßen. Reflexion, Praxisnähe und Lebensweltorientierung sind gerade bei "trocken" anmutenden Themen, wie z. B. rechtlichen Grundlagen zu Online-Aktivitäten, wichtig, um einen erfolgreichen Lernprozess in Gang zu setzen (vgl. Kuttner/Jünger 2012: 21; Wichelhaus 2012: 34).

Um die Ziele der kritisch-reflexiven Medienkompetenzförderung, der Sensibilisierung und des Aufbaus von Bewusstsein für die Chancen und

Risiken der Neuen Medien zu erreichen, wurden folgende Prinzipien festgelegt, welche für alle Workshops gelten sollten:

- Mit und durch Begeisterung lernen,
- konstruktivistisches Lernen,
- Jugendliche als ExpertInnen wahrnehmen,
- kritisch-reflexiver Zugang,
- Fokus Digitale Medien.

Das Peer-to-Peer-Verhältnis wurde betont, indem die SchülerInnen und Studierenden per "Du" waren, indem die SchülerInnen als ExpertInnen anerkannt wurden und sich auch die Studierenden mit ihren eigenen Erfahrungen im Medienumgang einbrachten. Alle Fragen und Meinungen wurden ernst genommen und akzeptiert. Es wurde versucht, eine Atmosphäre von Begeisterung und Spaß zu erzeugen.



Abbildung 1: SchülerInnen und Studierende auf Augenhöhe, Foto: Katharina Eusch

3. Medienpädagogische Workshops

Die Workshops fanden am Vormittag des 21. Juni 2012, von acht bis zwölf Uhr, mit einer halbstündigen Pause zur Halbzeit, statt. Zunächst erfolgte ein kurzes Kennenlernen aller im Rahmen eines kleinen Imbisses. Danach gingen die WorkshopteilnehmerInnen mit den jeweiligen Peer-Educators

in getrennte Räume, wo die Workshops stattfanden. Alle Workshops begannen mit einer kurzen Vorstellungsrunde und einer thematischen Einführung durch die Peer-Educators sowie der Abfrage der Erwartungen der SchülerInnen an die Workshops. Am Ende aller Workshops wurden die Erkenntnisse in den einzelnen Gruppen zusammengefasst und ein Feedback von den SchülerInnen eingeholt. Die Workshopergebnisse bzw. der Lernerfolg wurden sowohl in der Lehrveranstaltung von den Studierenden als auch von den SchülerInnen in Form von Präsentationen reflektiert. Zur genauen Beschreibung der einzelnen medienpädagogischen Workshops greifen wir auf die Workshopkonzepte und -protokolle der fünf Studierendengruppen zurück, deren Mitglieder jeweils in Endnoten angegeben sind.

Der Workshop "Facebook – register now ... and then?"[3]

Im Rahmen des Workshops "Facebook – register now ... and then?" beschäftigten sich die TeilnehmerInnen mit den Themen "Selbstdarstellung" und "Privatsphäre-Einstellungen" auf Facebook. Bei der *Eröffnungsdiskussion* zur Bestandsaufnahme der Aktivitäten in sozialen Netzwerken zeigte sich, dass alle TeilnehmerInnen des Workshops einen Facebook-Account hatten. Die SchülerInnen gaben an, inzwischen sorgfältiger mit ihren Daten umzugehen als früher, als sie sich – mit durchschnittlich 14 Jahren – bei Facebook angemeldet hatten. Untermuert wurde dies durch die Ergebnisse eines *Experimentes*, das die Peer-Educators vor Beginn des Projektes durchgeführt hatten: Sie hatten den SchülerInnen ihrer Gruppe von einem Fake-Account aus eine Freundschaftsanfrage geschickt. Diese wurde jedoch von keiner/keinem der teilnehmenden Jugendlichen angenommen. Zudem waren ihre Profile gesperrt, sodass die Studierenden keinen Zugriff auf persönliche Informationen der SchülerInnen bekamen. Der Diskussion folgte ein *Rollenspiel* in Form eines Vorstellungsgesprächs. Ein Schüler spielte die Rolle des Bewerbers – für ihn wurden im Vorfeld fiktive Online-Profile erstellt. Die Personalverantwortliche, dargestellt durch eine Studentin, recherchierte Informationen zum Bewerber im Internet, fand

Informationen, die den Bewerber in ungünstigem Licht erscheinen ließen und befragte den Bewerber dazu. Die Erkenntnisse aus dem Rollenspiel wurden danach in einer *Diskussionsrunde* besprochen. Dabei wurde das Bewusstsein für die Wichtigkeit von Privatsphäre-Einstellungen und einem sensiblen Umgang mit eigenen Daten im Internet geschärft. In der abschließenden *Gruppenarbeit*, in der die SchülerInnen als ExpertInnen auftreten konnten, erklärten diese den Studierenden noch einmal die Vor- und Nachteile sozialer Netzwerke und formulierten Empfehlungen zum korrekten Online-Auftritt.



Abbildung 2: SchülerInnen als ExpertInnen, Foto: Katharina Eusch

Der Workshop "Soziale Netzwerke und Cybermobbing"[4]

Der Workshop "Soziale Netzwerke und Cybermobbing" wurde konzipiert, um die Themen "Datenschutz" und "Cybermobbing" zu beleuchten. Zur Auflockerung wurde gleich zu Beginn ein *Spiel* gespielt, bei welchem die

Schülerinnen in Teams gegen die Studierenden antraten. Es galt, innerhalb von zehn Minuten so viele Begriffe wie möglich zu den Themen "Datenschutz" und "Gefahren in sozialen Netzwerken" zu sammeln. Auf diese Weise wurden die Motivation und das Engagement der TeilnehmerInnen spielerisch gefördert. Die Ergebnisse wurden in einer Datei gesammelt und via Beamer vorgestellt. Bei einer weiterführenden *Diskussion* hoben die Studierenden einige der genannten Punkte hervor, darunter beispielsweise: Computervirenschutz, Pornografie im Internet, E-Commerce, Fake-Identitäten, den sogenannten "Gläsernen Menschen" und den verantwortungsvollen Umgang mit den eigenen Daten und der eigenen Privatsphäre in sozialen Netzwerken. Näher diskutiert wurden darauffolgend Kontakte mit Fremden im Internet. Im nächsten Teil des Workshops beschäftigen sich die Studierenden und SchülerInnen speziell mit Facebook. Zunächst wurden die Aktivitäten der TeilnehmerInnen in diesem sozialen Netzwerk besprochen. Danach widmete sich die Gruppe den Privatsphäre-Einstellungen auf Facebook, indem die Profile der SchülerInnen besprochen wurden. Ein Peer-Educator zeigte den TeilnehmerInnen neue Einstellungsmöglichkeiten auf Facebook und gab *Tipps* zur Optimierung der Privatsphäre-Optionen. In einem weiteren Schritt wurde das Thema "Cybermobbing" durch den *Kurzfilm* "I dare you"[5] eingeführt, der auf schockierende Weise die Risiken der Preisgabe persönlicher Daten im Internet vor Augen führt. Bei dem anschließenden *Gespräch* über Cybermobbing wurde deutlich, dass die SchülerInnen wenig Erfahrung mit Cybermobbing hatten und daher die Gefahren auch nicht abschätzen konnten. Ein *Rollenspiel* sollte die Thematik für sie greifbarer machen. Dabei spielten die WorkshopteilnehmerInnen – nach Grobvorgaben durch die Peer-Educators – die Geschichte eines Mädchens nach, deren Ex-Freund ein unangemessenes Foto von ihr im Internet verbreitete. In das szenische Spiel einbezogen wurde auch die Lösung des Problems, indem das Foto entfernt wird, der Junge bei der Polizei angezeigt wird und sich bei dem Mädchen entschuldigt. Abschließend wurde das Rollenspiel in einem Gespräch reflektiert.

Der Workshop "Sag' mir deinen Namen und ich sag' dir wer du bist"[6]

Der Workshop "Sag' mir deinen Namen und ich sag' dir wer du bist" hatte das Ziel, die Sensibilität für die Themen "Datenschutz" sowie "Urheber- und Persönlichkeitsrecht" zu schärfen. Um sich ein Bild von der Facebook-Nutzung der TeilnehmerInnen machen zu können, teilten die Studierenden zu Beginn einen *Fragebogen mit Reflexionsfragen* aus, in dem sie nach der Anmeldung bei Facebook, ihrer dortigen Veröffentlichung von Daten, sowie den negativen und positiven Seiten, die die SchülerInnen an Facebook sehen, fragten. Es wurde den Jugendlichen freigestellt, ob sie ihre Antworten anschließend diskutieren oder zur Selbstreflexion für sich behalten wollten. Aufgrund der Offenheit der SchülerInnen entstand eine rege Diskussion. Im Anschluss daran konnten sich die TeilnehmerInnen am PC *Videos* zu den Themen "Exzessbilder auf Facebook", "Cybermobbing", sowie "Urheber- und Persönlichkeitsrecht" ansehen, die darauffolgend diskutiert wurden.[7] Im Rahmen einer *Rechercheaufgabe* hatten die TeilnehmerInnen die Möglichkeit, sich selbst und die Peer-Educators zu googeln. Dabei stellte sich heraus, dass die SchülerInnen, wenn, nur durch sportliche Leistungen bei Google vertreten waren, während eine der Studentinnen von ihren persönlichen Daten bei Google erschrocken war. Diese Überraschung trug dazu bei, die Workshop-Atmosphäre noch einmal zu lockern und dient als anschauliches Beispiel für die Lerneffekte auf Seiten der Peer-Educators. In einem anschließenden *Memory-Spiel* sollten die Jugendlichen Überbegriffen wie z. B. "Networking", "Kontrolle", "Persönlichkeitsrecht" oder "Urheberrecht" Unterpunkte zuordnen. Im Falle des Urheberrechts lauteten die Unterpunkte beispielsweise "Piraterie" und "Plagiate". In einer abschließenden *Diskussion* wurden mit den TeilnehmerInnen Tipps und Tricks zu diesen und weiteren Themenbereichen besprochen. Wie Kuttner und Jünger (2012: 20) feststellen, wissen Jugendliche mittlerweile zwar gut über Privatsphäre-Einstellungen Bescheid, haben aber Defizite hinsichtlich ihres Persönlichkeitsrechts oder Urheberrechtsfragen im Internet. Deshalb wurde hier besonders auf die rechtlichen Bestimmungen bei Musikdownloads, das Urheberrecht und das Persönlichkeitsrecht, v. a. das Recht am eigenen Bild, eingegangen.

Der Workshop "Datenfalle ‚E-Commerce“"[8]

Im Rahmen des Workshops "Datenfalle ‚E-Commerce“" beschäftigten sich die Studierenden und SchülerInnen mit Themen wie "Phishing", "Online-Shopping" und "Hacking". Zunächst wurde den TeilnehmerInnen ein *Videoclip* gezeigt, der die Vorteile von Online-Shopping hervorhob und den Jugendlichen als Gedankenanstoß zur Reflexion und anschließenden *Diskussion* zum bisherigen Wissensstand und den Erfahrungen der WorkshopteilnehmerInnen in Bezug auf Online-Shopping diente.[9] Auch präventive Maßnahmen zum Schutz der eigenen Online-Aktivitäten wurden besprochen; z. B. gaben die Studierenden den SchülerInnen *Tipps* zur sicheren Passwort-Gestaltung. Die Ergebnisse wurden auf Plakaten und in Form eines *Handouts* festgehalten. Das Handout wurde den SchülerInnen am Ende des Workshops als Arbeitsergebnis mit nach Hause gegeben. Um den TeilnehmerInnen die Thematik spielerisch näher zu bringen, bekamen sie im zweiten Workshopteil die Gelegenheit, nach einer kurzen Einführung die Demoversion des *Computerspiels* "Data Dealer"[10], einem Serious Game, das für die Problematik persönlicher Daten im Internet sensibilisiert, zu testen. Daran anknüpfend wurde im Rahmen einer *Diskussionsrunde* der sichere Umgang mit eigenen Daten noch einmal reflektiert.

Der Workshop "Beziehungsdschungel Facebook"[11]

Um der großen Bedeutung sozialer Netzwerke, vor allem von Facebook, für die Kommunikation Jugendlicher Rechnung zu tragen, wurde der Workshop "Beziehungsdschungel Facebook" rund um das Thema "Freundschaft, Partnerschaft und Familie in Facebook" gestaltet. Der Workshop bestand aus mehreren kleinen Aufgaben, welche im Rahmen eines *spielerischen Wettbewerbs* zu erledigen waren und die Motivation der SchülerInnen erhöhen sollten. Zudem waren die Aufgaben teilweise als Einzel- und teilweise als Teamspiele aufgebaut und förderten so neben dem "gesunden" Wettbewerb auch das Gruppengefühl. Am Ende des

Workshops wurden alle SchülerInnen für ihr Engagement belohnt, indem sie sich nach Reihenfolge ihrer verdienten Punkte Preise aussuchen konnten. Diese Vorgehensweise korrespondierte mit den Erwartungen der SchülerInnen an den Workshop; denn auf dem zu Beginn des Workshops erstellten "*Erwartungsposter*" äußerten die SchülerInnen ihren Wunsch nach einer spielerischen Herangehensweise, um aktiv mitwirken zu können. Einleitend wurde ein "*Kennenlern-Bingo*" durchgeführt, wobei Aussagen, wie "hat mehr als 300 Freunde", von den TeilnehmerInnen untereinander zugeordnet wurden. Dazu gingen die SchülerInnen im Raum umher und befragten ihre KollegInnen so lange, bis ihre Bingo-Karten vollständig ausgefüllt waren. Damit konnten sich sowohl die Peer-Educators als auch die SchülerInnen in einer lockeren Atmosphäre ohne Erzähldruck ein Bild von der Facebook-Nutzung der TeilnehmerInnen machen. Auf Basis des Spiels wurde eine *Diskussion* zur Frage, was die Jugendlichen unter Freundschaft, Partnerschaft und Familie verstehen geführt. Im Austausch untereinander und mit den Studierenden hielten die SchülerInnen ihre Vorstellungen und Ideen auf einem Plakat fest. Im darauffolgenden "*Facebook-Memory*" ging es darum, Fakten zu Facebook, zu Beziehungen online und dem Internet generell, die jeweils auf zwei Karten aufgeteilt waren, zusammenzufügen. Gefestigt wurde das dabei angeeignete Wissen im Rahmen eines vor dem Memory bereits angekündigten *Quiz* in Form eines Fragebogens, der im Team zu beantworten war. Dabei zeigte sich, dass der spielerische Wettbewerb zu Erfolg geführt hatte, denn die Fakten waren in Erinnerung geblieben. Ein *Brainstorming* über die Vor- und Nachteile von Facebook-Beziehungen, welches wiederum auf Plakaten festgehalten wurde, rundete diesen Workshop ab.

4. Reflexion und Fazit

Das Konzept der Peer-Education stellte sich in dem Projekt als fruchtbar heraus. Durch ein aufgelockertes Programm gelang es den Studierenden, niedrigschwellige Lernsituationen zu initiieren, welche direkt an der Lebenswelt der SchülerInnen und deren Alltagserfahrungen ansetzten.

Durch die Reflexion des eigenen Medienumgangs und die weiterführenden Diskussionen konnten die SchülerInnen ihr Verhalten wiederholt hinterfragen. Das Peer-Verhältnis unterstützte die wechselseitig wertschätzende Haltung und trug dazu bei, dass anfängliche Unsicherheiten seitens der SchülerInnen, aber auch seitens der Studierenden, abgelegt werden konnten. In den Workshops zeigte sich, dass vor allem die Aufgaben, die eine Teilnahme der SchülerInnen forderten und spielerische Zugänge zu ernstern Themen boten, gut aufgenommen wurden. Insgesamt lässt sich feststellen, dass die meisten der SchülerInnen bereits gut bis sehr gut über die Chancen und Risiken der digitalen Medien informiert waren und somit ohne Probleme auf deren Wissensbeständen aufgebaut werden konnte. Bezogen auf die Zielsetzung des Projekts kann das Ergebnis als gelungen bezeichnet werden: Das Wissen über Chancen und Risiken der Neuen Medien wurde vertieft und die Medienkompetenz der SchülerInnen, die eingangs nach Schorb vor allem als Reflexions- und Bewertungsvermögen definiert wurde, wurde aufbauend gefördert. "Obwohl ich vieles schon gewusst habe, ist mir heute ein Licht aufgegangen – viele Dinge wurden mir erst jetzt richtig bewusst", lautete eine Rückmeldung der SchülerInnen, welche das Ergebnis des Workshops anschaulich beschreibt.



Abbildung 3: Konstruktive Workshop-Atmosphäre, Foto: Katharina Eusch

Einige Faktoren in dem Projekt stellten sich als herausfordernd dar:

- Wir haben das Projekt mit 27 Studierenden und 37 SchülerInnen durchgeführt. Es wurde in Gruppen von sechs bis acht SchülerInnen und drei bis sechs Studierenden gearbeitet. Empfehlenswert wären allerdings Gruppen mit weniger Studierenden, um die SchülerInnen nicht mit so vielen Peer-Educators zu konfrontieren.
- Die Arbeit in den Workshops hat gezeigt, dass das Projekt mit einer jüngeren Zielgruppe von 12- bis 14-jährigen SchülerInnen sinnvoller gewesen wäre. Die älteren Jugendlichen (16 bis 17 Jahre) verfügten bereits über ein hohes Maß an Medienkompetenz und auch an kritischen Reflexionsfähigkeiten. Sie konnten im Projekt nicht allzu viel Neues dazulernen, schätzten aber die Möglichkeit, sich einen Vormittag lang aktiv und reflexiv mit ihrer Mediennutzung auseinanderzusetzen und sich darüber in einem geschützten Rahmen auszutauschen.
- Die Lehrveranstaltungsleiterin und damit Projektverantwortliche hatte innere Konflikte zu bewältigen. Einerseits musste sie die "Zügel" möglichst "locker lassen", um auf Seiten der Studierenden selbstständiges Handeln, Selbstorganisation und Lernen durch die eigenen Fehler zu ermöglichen. Denn

auch für sie galten die Grundsätze konstruktivistischen Lernens. Andererseits musste sie dafür Sorge tragen, dass den SchülerInnen geeignete Lernräume und -szenarien geboten werden und sich die Studierenden in ihrer Rolle als Peer-Educators angemessen verhalten.

- Eine perfekte Vorbereitung auf die Workshops garantiert nicht, dass diese exakt wie geplant umgesetzt werden können. So ist etwa die Einhaltung des Zeitplans vom Engagement der SchülerInnen abhängig. Dies kann durchaus auch als Chance gesehen werden, die Atmosphäre aufzulockern bzw. die Improvisationsfähigkeiten der Studierenden zu trainieren.

In Summe hat das Projekt sowohl bei den Studierenden als auch bei den SchülerInnen und deren Lehrerinnen großen Anklang gefunden. Aus der Sicht der Lehrveranstaltungsleiterin, welche primär der akademischen Ausbildung verpflichtet ist, stellt diese Form der Peer-Education eine geeignete Lernform dar. Die Tatsache, dass die Studierenden in den Workshops Jugendliche betreuten und sie sich ihnen gegenüber verantwortlich fühlten, wirkte sich positiv auf ihr Engagement und damit ihren Lernerfolg aus.

Literatur

Arnold, Rolf (2007): Ich lerne, also bin ich. Eine systemisch-konstruktivistische Didaktik, Heidelberg: Carl-Auer-Verl.

Demmler, Kathrin/Heinemann, Kerstin/Schubert, Gisela/Wagner, Ulrike (2012): Peer-to-Peer-Konzepte in der medienpädagogischen Arbeit, München: JFF – Institut für Medienpädagogik, online unter: <http://dialog-internet.de/documents/10157/64296/>

DialogInternet_Expertise_peerhochdrei_2012.pdf (letzter Zugriff: 23.05.2013).

Dewey, John (1949): Demokratie und Erziehung. Eine Einleitung in die philosophische Pädagogik, 2. Aufl., Braunschweig/Berlin/Hamburg: Westermann.

Glade, Julia/Hübner, Anett (2013): Peer me up. Vom Peer zum Peer-Educator, in: merz, 57. Jg., H. 1, 64–68.

Heyer, Robert (2010): Peer-Education – Ziele, Möglichkeiten und Grenzen, in: Harring, Marius/Böhm-Kasper, Oliver/Rohlf, Carsten/Palentin,

Christian (Hg.): Freundschaften, Cliques und Jugendkulturen. Peers als Bildungs- und Sozialisationsinstanzen, Wiesbaden: VS Verlag, 407–421.

Kuttner, Claudia/Jünger, Nadine (2012): Privatsphären- und Datenschutz aus der Perspektive Jugendlicher, in: merz, 56. Jg., H. 3, 15–21.

MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (Hg.) (2012): JIM 2012. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, online unter: http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf12/JIM2012_Endversion.pdf (letzter Zugriff: 25.01.13).

Schorb, Bernd (2010): Medienalltag und Jugend, in: Bauer, Petra/Hoffmann, Hannah/Mayrberger, Kerstin (Hg.): Fokus Medienpädagogik. Aktuelle Forschungs- und Handlungsfelder, München: Kopaed, 117–134.

Spanhel, Dieter (2010): Mediale Bildungsräume. Ihre Erschließung und Gestaltung als Handlungsfeld der Medienpädagogik, in: Bauer, Petra/Hoffmann, Hannah/Mayrberger, Kerstin (Hg.): Fokus Medienpädagogik. Aktuelle Forschungs- und Handlungsfelder, München: Kopaed, 29–44.

Süss, Daniel/Hipeli, Eveline (2010): Medien im Jugendalter, in: Vollbrecht, Ralf/Wegener, Claudia (Hg.): Handbuch Mediensozialisation, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 142–150.

Wichelhaus, Heiko (2012): Datenschutz als Thema für Jugendliche, in: merz, 56. Jg., H. 3, 34–35.

[1] An der Lehrveranstaltung nahmen Studierende des Bachelorstudiums "Medien- und Kommunikationswissenschaften" sowie des Diplomstudiums "Publizistik und Kommunikationswissenschaft" teil. Sie wurde unter der Leitung von Caroline Roth-Ebner durchgeführt.

[2] Die SchülerInnen meldeten sich im Vorfeld zu einem der fünf Workshopthemen an. Die Workshops fanden am Vormittag des 21. Juni 2012 in den Räumen der Alpen-Adria-Universität statt. 37 SchülerInnen der sechsten Klassen (zwischen 16 und 17 Jahren) des Bundesrealgymnasiums Feldkirchen nahmen daran teil. Jede Workshopgruppe wurde von drei bis sechs Studierenden moderiert,

durchgeführt und begleitet und umfasste sechs bis acht SchülerInnen. Vielen Dank an Frau Mag. Karin Wernig vom BRG Feldkirchen für die Koordination am Gymnasium und an Frau Mag. Pils und Frau Mag. Steindorfer für die Begleitung der SchülerInnen an die Universität.

[3] Konzipiert und durchgeführt von Sarah Grechenig, Simone Gruber, Yvonne Ortlepp, Miriam Wallner, Lisa Weixelbraun und Stefan Wrussnig.

[4] Konzipiert und durchgeführt von Martin Galler, Robert Krall, Clemens Krammer, Claudia Lamprecht-Röver, Moritz Maerkel und Cornelia Sattler.

[5] Online unter: <http://www.takethislollipop.com/> (nur mit Facebook-Login abrufbar; letzter Zugriff: 29.05.2013).

[6] Konzipiert und durchgeführt von Katharina Eusch, Sabine Freinek, Christina Hild, Katharina Krierer, Silke Pasterk und Konstanze Wegmann.

[7] Es handelt sich dabei um Videoclips auf der Online-Plattform Youtube. Die Filme sind zu finden unter:

http://www.youtube.com/watch?v=AVXnHQ37U98&fb_source=message
("Exzessbilder auf Facebook als Job-Killer")

<http://www.youtube.com/watch?v=mr83hYL4lbk> ("Wehr dich gegen Cyber-Mobbing!")

<http://www.youtube.com/watch?v=VVV2t65ceNY&feature=fwrel>
("Urheberrecht im Internet")

(letzter Zugriff jeweils: 28.05.2013).

[8] Konzipiert und durchgeführt von Sissy Ebner, Elisabeth Fischer, Eva Freithofnig, Elena Laggner, Tobias Schwarzbauer und Marie-Christin Stelzl.

[9] Online unter: <http://www.youtube.com/watch?v=q80RlrTDoTs> (letzter Zugriff: 27.05.2013).

[10] Online unter: <http://datadealer.com/de> (letzter Zugriff: 27.05.2013).

[11] Konzipiert und durchgeführt von Corinna Schabus, Julia Selitsch und Denise Voci.