

Medienpädagogisches Konzept der gelben Villa

„Handlungsorientierte Medienarbeit knüpft an den Lebens- und Medienerfahrungen von Kindern und Jugendlichen an und macht den Schritt von der Mediennutzung zur Medienproduktion.“ (Niesyto, 2001)

Warum Medienarbeit?

Medien sind Teil des Alltags von Kindern und Jugendlichen und damit auch ein wichtiges Thema für die außerschulische Bildungsarbeit und fachliche Begleitung von Kindern und Jugendlichen.

Wir haben die zunehmende Bedeutung und Nutzung unterschiedlicher Medien bei uns im Haus aber auch im Alltag unserer Nutzer*innen zum Anlass genommen, unser Medienkonzept neu zu denken und zeitgemäß zu entwickeln.

Medienbildung verstehen wir als Querschnittsaufgabe und denken, dass digitale Themen in allen Bildungsbereichen Anwendung finden können, jedoch nicht unweigerlich müssen. Im Blick auf die Bildungs- und Chancengerechtigkeit der Kinder und deren Familien ist jedoch eine aktive und kritische Medienarbeit Voraussetzung, damit Kinder zu medienkompetenten und verantwortungsbewussten Menschen heranwachsen können. Neben einer pädagogischen Grundhaltung und einer technischen Grundausstattung des Hauses muss zum Erhalt der hohen pädagogischen Qualität auch das pädagogische Team der gelben Villa medienpädagogisch professionalisiert werden.

Die heutige Kindheit gilt als mediale Kindheit, da Medien im Alltag der Kinder sehr präsent sind. Das bezieht das klassische Bilderbuch oder Hörspiel, zielgruppenspezifische Fernsehprogramme, Internetangebote, genauso wie Computer- und Videospiele und nicht zuletzt die stetig wachsende Anzahl von Apps, die auf dem Smartphone oder den Tablets der Kinder und deren Eltern genutzt werden ein.

Unsere Ansätze einer ganzheitlich orientierten Medienbildung als medienpädagogische Praxis:

- Medien als Erfahrungsspiegel betrachten (Anlässe zum Austausch und Verarbeitung von medialen Eindrücken schaffen)
- Medien zur Sensibilisierung der Sinne und zum kreativen Ausdruck einsetzen (vom Konsumenten zum Mediengestalter*in werden)
- Medien als Lernhilfe und zur bewussten Dokumentation von Wissen einsetzen (und dadurch insbesondere Lernprozesse bewusster machen)
- Die Medien durchschauen helfen (kritische Reflektion und Schutz meiner Daten – „Medien sind von anderen Menschen mit bestimmten Absichten gemacht“)
- Medien als Bildungsmaterial bereitstellen (und dabei auch neuartige Angebote zum Entdecken anbieten)
- Medienarbeit lebensweltorientiert, d.h. anknüpfend an den Erfahrungen der Kinder und Jugendlichen gestalten
- Jugendliche als Produzent*innen anerkennen und gegenseitiges Lernen ermöglichen
- Beteiligung der Kinder bei der Projektentwicklung ermöglichen

Welche Medien werden in der gelben Villa genutzt und warum:

- Verknüpfung von analogen Kompetenzen und digitalen Tools in allen Programmbereichen
- Modern, spielerisch, barrierefrei: alle sollen den Zugang zu unseren Medienangeboten haben
- Medienübergreifend: Medien und Formate greifen ineinander, wir arbeiten mit einem crossmedialen Ansatz

- Zeitgemäß und zukunftsorientiert: gemeinsam mit unserer Zielgruppen wollen wir unser medienpädagogisches Angebot stetig weiterentwickeln

>> Grundsätzliche Nutzung folgender Kanäle

- (1) YouTube
- (2) Instagram
- (3) Facebook
- (4) Webseite
- (5) Pop-Up Padlets

>> grundsätzliche Anwendungen folgender Medien:

- (1) Video, Audio
- (2) Grafik/Foto
- (3) Gaming, Smartphone & Apps
- (4) Making & Coding

Unsere crossmedialen Medienwerkstätten:

>> Video/Audio

Ob Trickfilm, Greenscreen-Technik oder Podcast, Musikvideo, Reportage oder Hörspiel, in unserer Video/Audio-Werkstatt lernen junge Menschen mit der entsprechenden Technik umzugehen, die Planung von Projekten im Blick zu behalten, eine Story auszuarbeiten und die Grundlagen von Schauspiel, Stimmeinsatz am Mikro und Szenografie.

>> Grafik/Foto:

Fotografien, Light-Paintings, 3D-Modelle und Flyer sind nur einige Produkte, die in unserer Grafik/Foto-Werkstatt auf und mit ganz unterschiedlichen Druckstoffen entstehen können. Hier können junge Menschen Möglichkeiten entdecken, verschiedene Medien analog und digital in der Gestaltung zu kombinieren.

>> Gaming, Smartphone & Apps

Ob Computerspielen oder Entwicklung von Games, ob Programmieren, Processing oder Steuerung von Robotern: In der Programmier-Werkstatt lernen junge Menschen, wie es in elektronischen Geräten aussieht und was man Kreatives daraus bauen und entwickeln kann.

>> Making & Coding

Wie steuern man ein Computerspiel mit Bananen? Wie programmiert man einen Roboter? Wie bringt man ein T-Shirt zum Leuchten? In der Fabrizier-Werkstatt geht es ums Querdenken und Vernetzen aller Kompetenzen. Hier lernen die jungen Menschen den Umgang mit zukunftsweisenden Werkzeugen wie 3D-Drucker, Mikrocontroller, LötKolben und vielem mehr.

Stand: Oktober 2020