

Vom Medienraum zum JuxMediaLab

Reflexion der medienpädagogischen Praxis im Jugendzentrum Jux Lana

Zusammenfassung

Über drei Jahre hat sich der Medienraum zum JuxMediaLab gewandelt und hat sich zu einem unverzichtbaren Bestandteil für die Offene Jugendarbeit im Jux entwickelt. Ziel bleibt es auch nach drei Jahren, weiter Erfahrungen zu sammeln und weiterzugeben, weiterhin den Jugendlichen die Möglichkeit einzuräumen Medien zu nutzen, zu verstehen und die Entwicklungsabläufe durch die Jugendarbeit in Form aktiver Medienpädagogik zu reflektieren. Eines haben die drei Jahre klar aufgezeigt, Medienhandeln ist soziales Handeln. Begleitung hierbei ist kein Randbereich der offenen Jugendarbeit sondern fixer Bestandteil, wie vergleichsweise geschlechtssensible Arbeit. Medienpädagogische Reflexion über die durch Öffnungszeiten geleistete Beziehungsarbeit greift die nötigen sozialen Kompetenzen dort auf, wo sie alltäglich gebraucht werden. Die Bereiche die für die nächste Zukunft fokussiert werden sind: Noch sichtbarere Verortung der Medienpädagogin in der Öffentlichkeit als Beratungsinstanz für Neue Medien und Jugend, der Ausbau des Arbeitsprojektes im Bereich der neuen Medien, die mobile Jugendarbeit im Netz und die Vernetzung der medienpädagogischen Praxis innerhalb offenen Jugendarbeit in Südtirol.

Der folgende Bericht unterteilt sich in:

Von der Idee zum Konzept:
Die Entstehungsgeschichte

3 Jahre Projekt „Medienraum“ oder
Medienpädagogik in der offenen Jugendarbeit: Die Rolle des Medienpädagogen im Aufgabengebiet zwischen Beziehung, Beratung und Projekt im Raum der offenen medienpädagogischen Praxis. Das Werkzeug

JuxMediaLab und die Wirkung nach innen: Wie die konkrete Arbeit mit neuen/alten Medien auf das Team und Vorstand rückwirkt.

Der Tätigkeitsbericht. Alle Tätigkeiten der drei Jahre Medienraum/JuxMediaLab

JuxMediaLab und die Zukunft: Aussichten auf neue Wege, bewährtes weiter intensivieren.

Von der Idee zum Konzept.

Die Vorarbeit zum fertigen Konzept des Medienraums war eine lange und schon viele Jahre zuvor tauchen im Programm des Jugendzentrums immer wieder Projekte aus dem Umfeld der Medienpädagogik auf. So zum Beispiel „Jux, Radio Sonnenschein und der Mittelschultreff for Boys & Girls“ gestalteten zusammen eine Radiosendung.“ Aus dem Jahr 2003. Ebenfalls aus dem Jahr 2003 ein Workshop für Audiotechnik und Mixing. In einer Umfrage vom Jahr 2004 gaben 35% der 185 Befragten in Lana an, dass ein Internetpoint fehle. Seit acht Jahren hat das Jux einen offenen Internet Zugang. Ein ComicFilm aus dem Jahr 2006 gehört ebenso dazu wie der Film „Der Lachs“ der seiner Zeit noch mit Casablanca geschnitten wurde oder das HipHop Projekt Brothers rec. in welchem die Jugendlichen sich über die Musik nicht nur Sprache, sondern auch Audiotechnik etc. beibrachten.

Das erste schriftliche Dokument zum Medienraum stammt aus dem Jahr 2009. Damals, noch Leseraum genannt, gab es noch „Unklarheit inwieweit offen die „Bibliothek“ sein kann und darf.“ bis zum September 2009 blieb der Gedanke, eine Ruhezone in Verbindung mit Lesen, dort einzurichten wo damals die Putzkammer und ein weiteres handlungsorientiertes Medienprojekt stand: der Fotoraum. Letzterer wurde nicht mehr benutzt und stand schon seit einiger Zeit leer. Durch ihn und durch das Vorstandsmitglied Philip Unterholzner entwickelte sich die Idee vom Leseraum zum Medienraum, mit Grafik und Bildbearbeitungsprogrammen, einem Filmschnittplatz, und freiem Internetzugang. Daraufhin konkretisierte sich die Situation rund um den „Leseraum“ im Teamsitzungsprotokoll vom 16.03.2010 wurde der Arbeitsvertrag von Markus Prieth verlängert und dieser „erstellt einen Projektantrag zur Medienpädagogik welche geknüpft ist mit dem Aufbau des Medienraumes im Jux.“

Ab diesem Zeitpunkt begann sich das Konzept, die Idee, sich in handfeste umsetzbare Maßnahmen zu entwickeln. „Ich habe noch sehr präsent dass du (Markus Prieth, Interviewer) und ich und sehr für dieses Projekt stark gemacht haben und überall gehör bekommen haben. Egal ob auf dem Amt für Jugendarbeit vor dem Vorstand oder im Team. Dies zeigte mir ein Bedürfnis auf, das wir mit dem Projekt Medienraum abdecken konnten. Am Anfang mussten wir uns bewusst werden was wir genau wollen, dann schauen was machbar ist. Anfangs gab es andere Ideen und umfassendere Visionen, am Ende hatte ich das Gefühl, dass mit dem Konzept auch das herausgefiltert wurde was wir umsetzen können. Eine Stärke war die Zusammenarbeit, mit Aufgabenverteilung durch welche jeder und jede seine Fähigkeiten einbringen konnte und dadurch hat dieses Projekt auch soviel Gehör bekommen“, erinnert sich Karin Husnelder im Interview vom 26.11.2013

Einen Monat später stand die Idee im Jahresbericht und dieser endet mit: „Der erste Schritt ist um die nötigen Gelder anzufragen, die eine Infrastruktur ermöglichen in welcher ein gemütliches Stöbern in Büchern oder Surfen im Netz und dergleichen möglich ist. Schon bereits während diesem Schritt wird versucht Jugendliche für die Mitarbeit zu gewinnen, um später ein Team für den Medienraum zu haben und um dadurch auch die Verantwortlichkeit allein schon zum Inventar zu steigern. Nächster auch weitreichender Schritt ist die Auseinandersetzung über den Inhalt des Raumes. D.h. welche Lektüre soll zum Lesen bereitstehen. Woher kommen diese Medien? Müssen wir alles kaufen oder können wir in Kooperation mit Bibliotheken und oder Organisationen einen Leihverkehr organisieren? Wie werden Neue Medien platziert? Wie organisiert sich der Umgang mit neuen Medien? Was für Möglichkeiten bieten sie in der Arbeit mit Jugendlichen? Letzter großer Schritt ist organisatorischer Herkunft: Stichwort Ver-

viele Projekte aus dem Bereich der Medienpädagogik tauchen schon seit zehn Jahren immer wieder auf

Seit Herbst 2009 wird am Projekt Medienraum geplant

Der Vertrag von Markus Prieth wird verlängert. er übernimmt die Ausarbeitung des Konzepts Medienraum

Erste Erwähnung des Medienraum im Jahresbericht des Jugendzentrum Jux Lana

waltung der Medien; Stichwort Öffnungszeiten; Stichwort Verleih; Es sind weit mehr Fragen offen als geklärt. Doch was wäre eine Vorschau in welcher alle Fragen schon geklärt sind? Sodann an die Arbeit!“

Am 23.07.2010 stand die erste Fassung des Konzepts MedienRaum Raum für Jugend Raum für Medien“ Das Plenum der Projektgruppe, Philipp Unterholzner, (Vorstandsmitglied), Florian Rainer (Präsident) Martin Niederstätter (Vorstandsmitglied), Karin Husnelder (Mitarbeiterin), Markus Prieth (Projektleiter), Caroline Rass (Mitarbeiterin) und Florian Ploner (Pädagogischer Leiter) haben in 4 Treffen Rücksprache gehalten und das Projekt vorangebracht. Alle Kostenvoranschläge, erste Kooperationsgespräche und Arbeitsschritte waren bis Dezember geplant und wurden in den Monaten von Februar bis Mai 2011 ausgeführt. Zentrale Rolle innerhalb des Konzepts war und ist die Begleitung des Medienraums durch eine medienpädagogische Fachkraft. (Siehe Stellenausschreibung). Die Wahl fiel auf Susanna Valtiner (Siehe Interview) welche zusammen mit dem Jux-Team am 07.05.2011 den Medienraum eröffnete und dem auf drei Jahre angelegten Pilotprojekt den Startschuss gab.

Erste Fassung des Konzepts:
Medienraum Raum für
Jugend Raum für Medien

Umbauarbeiten von Februar
bis Mai 2011

Einstellung von Susanna
Valtiner als
Medienpädagogin

Knapp 3 Jahre Projekt „Medienraum“ oder Medienpädagogik in der offenen Jugendarbeit

Die ersten vier Monate nach dem Startschuss, dienten der Einarbeitung, dem Beziehungsaufbau und der ersten Ideenfindung um die Idee „Medienpädagogik in der offenen Jugendarbeit im Jux“ in Form von Projekten und durch Beziehungsarbeit umzusetzen. Susanna Valtiner meint hierzu: „*Gespräche über Facebook, Mobbing, Musik und das Leben entstanden und meine Zeit mit den Jugendlichen im Jux hat mich sehr berührt, ich hatte das Gefühl, dass Jugendliche gerade im Umgang mit den neuen Medien gerne experimentieren und selbstständig sind, es aber dennoch genießen, wenn ihnen dabei jemand Gesellschaft leistet*“. Somit nimmt die Beziehungsarbeit, das Gespräch das gemeinsame Sitzen vor dem Computer, Beratung in Schiefwegen etc. die wichtige Rolle in der Medienpädagogik im Jux ein. Das unterstreicht einen der Leitgedanken im Konzept „Medienhandeln ist soziales Handeln“ Soziales Handeln wird im Jux alltäglich geübt und findet durch das JuxMediaLab einen nahtlosen Übergang in das soziale Handeln im Web. Karin Husnelder betont „... ein Punkt der mir als zentral im Kopf geblieben ist, ist deine (M.P.) Aussage, dass wir als Begleitung für den Raum einen Jugendarbeiter brauchen, mehr als dass einen Profi in Film, Web, Medienpädagogik etc. Dieser Gedanke ist meines Erachtens anfänglich zu kurz gekommen was jetzt wieder anders ist.“

Phase 1. Einarbeitung und
Beziehungsaufbau

Medienhandeln ist
soziales Handeln

Begleitung durch eine
Jugendarbeiterin

Die Rolle des Medienpädagogen

1. Beratung und Beziehung

Das eben eingesetzte Zitat von Karin Husnelder zeichnet im Groben die ambivalenten Anforderungen an die Rolle der Medienpädagogin in der offenen Jugendarbeit ab. Auf der einen Seite liegen die Ansprüche in der offenen Jugendarbeit, sprich „...dass wir als Begleitung für den Raum einen Jugendarbeiter brauchen...“ mehr als auf der anderen Seite einen Profi in den diversen Fachbereichen, welche zumindest auf

Metaebene das Studium der Medienpädagogik anbietet. Philip Unterholzner meint zur Rolle der Begleitung im Medienraum, dass „... es schwierig zu definieren war, was die Person die den Medienraum begleitet braucht, bzw. was wir wollen dass diese Person kann und dann noch so offen zu sein für die jeweiligen persönlichen Ressourcen der eingestellten Person. Susanna auf die die Wahl viel war ausgebildete Medienpädagogin jedoch keine Jugendarbeiterin. Dies hat sich im Nachhinein als unvorteilhaft herausgestellt.“ Vorteilhaft waren die Kenntnisse im Onlinebereich von der praktischen Handhabung bis zu Fragen des Datenrechts etc. . Der Optimalfall wäre natürlich die Kombination aus beidem, sprich durch die Beziehungsarbeit, als Kernbereich der offenen Jugendarbeit, komme ich als Begleiter des Medienraumes dazu meine fachlichen Kenntnisse zeitbezogen und nah am Jugendlichen einzusetzen. Die Reihenfolge ist jedoch nach drei Jahren medienpädagogische Praxis im Jux klar: Von der Jugendarbeit zum Fachwissen, das den Kreis wiederum in der Jugendarbeit abschließt. Das Fachwissen kann innerhalb der persönlichen Kenntnisse, welche die jeweilige Person mitbringt, den Status „haben“ oder den Status „kann ich auslagern, Experten anfragen und persönliche Weiterbildung“ haben. Die Jugendarbeit wird vorausgesetzt, da sie die Anknüpfungspunkte für die konkrete Arbeit mit Jugendlichen darstellt und die eingeforderte Reflexion des Handelns, in diesem Falle Medienhandelns, provoziert bzw. ermöglicht. In der Umfrage unter den NutzerInnen des Medienraums gaben 100% an dass die Beratung (Infos geben, bei Problemen helfen) die „wichtigste“ und „auch wichtige“ Tätigkeit des Medienpädagogen ist. Niemand erachtete dieses Aufgabenfeld als „eher unnützlich“ oder „sehr unnützlich“. Damit der Jugendliche der eine solche Beratung wünscht sich beim Medienpädagogen meldet, ist Beziehung vorher aufgebaut worden und der Jugendliche weiß, dass ihm dort Vertrauen entgegengebracht und gemeinsam an der Lösung des Problems gearbeitet wird. Oft ist auch ein Problem, der Erstkontakt zum Medienpädagogen, wie z.B.: „ich will einen Film machen, aber wie?“, wodurch wiederum Beziehung aufgebaut werden kann und das gemeinsame Suchen nach Lösungen über die Kontinuität aufgrund der Öffnungszeiten an welchen der Medienpädagoge anwesend ist, und über das fachliche Wissen und Können, der Handlungsspielraum des Jugendlichen und oder auch die des Medienpädagogen nachhaltig erweitert werden kann. „Ich will ein Problem lösen“ ist das Ziel „Beziehung“ die grundlegende Methode der medienpädagogischen Praxis im Jux.

Die Kompetenzen des Medienpädagogen liegt zwischen Kompetenzen der Medienpädagogik und orientieren sich an den Zielsetzungen der offenen Jugendarbeit

Beziehung als Voraussetzung gelungener Medienpädagogik

2. Medienpädagoge als Ansprechperson auch außerhalb des Jux.

Ziel war und ist es, dass der Medienpädagoge im Jux (Team, Vorstand, Besucher), wie auch außerhalb dieses Kreises auf Gemeindeebene und auch auf Landesebene z.B. für andere Jugendtreffs und Jugendzentren zu einer Anlaufstelle für Fragen aus dem breiten Bereich der Medienpädagogik wird. Medienpädagogik in der offenen Jugendarbeit im Jux bedeutet, selbstbestimmtes Handeln zu provozieren. Der Jugendliche lernt eigenverantwortlich z.B. oder vorallem im Netz umzugehen. Durch die Niederschwelligkeit medienpädagogischen Reflexion gelingt hier der Aufbau eines Nährbodens auf welchem die Jugendlichen ihren Weg hin zu selbstbestimmten Handeln ausloten können. Mehr als zu wissen was erlaubt und was nicht erlaubt ist entsteht so ein offener Diskurs über „Unerlaubtes“ und „Erlaubtes“. Dies ermöglicht, im Vergleich zur Schule wo innerhalb der Institution erlerntes soziales Handeln oft wegen drohender Sanktionen oder Tabus umgangen bzw. „erlernt“ wird und oft in diesem Setting bleibt, eine Auseinandersetzung mit Medien im Raum der Freizeit, dem Raum in welchem sich Social Networks, Apps, Videos, Musik, Spiele sich aufhalten. Dies generiert einen Erfahrungsschatz durch den Medienpädagogen der ihn zu einem speziellen Experten im Umgang mit Jugendlichen und Neuen Medien macht, der unseres Erachtens sehr

Offener Diskurs zwischen Jugendarbeiter und Jugendlichen über Erlaubtes und Unerlaubtes

nahe an der Lebenswelt der Jugendlichen ist und aus dieser Warte auch Eltern anderen Jugendzentren oder Treffs Aufschluss über eine gelungene Medienpädagogik mit Jugendlichen bieten kann. Um dieses Erfahrungen bzw. Wissen generieren zu können ist es unabdingbar eine eigens für diesen Bereich eingestellte Person zu haben, welche zusätzlich zu den Öffnungszeiten auch genügend Spielraum für Weiterbildung und Evaluation hat.

Genau in diesem Punkt ist in den kommenden Jahre ein Schwerpunkt zu setzen. Durch konsequentere Evaluation von Öffnungszeiten und Projekten , durch Vertiefung von Kooperationen (bspw. durch den Aufbau eine Arbeitsgruppe für Medienpädagogik in der offenen Jugendarbeit oder durch Jugendzentren oder landesübergreifende Projekte oder durch vermehrte Zusammenarbeit mit der Schule und anderen Institutionen) oder durch das Preisgeben der Erfahrungen in Form von Vorträgen ecc. soll die Medienpädagogin Ansprechperson werden. Um dies zu erreichen ist es wichtig einen Medienpädagogen langfristig im Jugendzentrum zu haben. Karin Husnelder meint zur Frage, was konkrete Massnahmen wären um diese breite Wahrnehmung durch die Öffentlichkeit zu bekommen: *„Hilfreich wären zwei, drei Aufträge , die schnell umsetzbar sind und die Arbeit sprich die Qualität nach außen tragen . In einem zweiten Schritte würden sich dann Aufträge schon früher an den Medienraum wenden wodurch auch langfristige und aufwendige Arbeiten umgesetzt werden können. Ich glaube das die Gemeinde noch nicht ganz verstanden hat was das ist. (lacht). Vielleicht hilft der Abschlussbericht und man sollte noch einmal zu den Vereinen auf die Gemeinde und Schule gehen und den Medienraum vorstellen. Und die Alltäglichkeit ist wichtig. Wichtig für diese Kommunikation ist auch, dass die Person die diesen Job ausführt nur diese Arbeit macht und dies auch langfristig. Hier im Jux funktioniert die Sache schon, aber nach draußen muss noch einiges getan werden. Z.B. man filmt einmal eine Netzwerksitzung (Netzwerk Jugend in Lana Anm.d.V.) und die Teilnehmer wissen dann schon zumindest dass es diese Möglichkeit über den Medienraum gibt.“*

Diese Annahme stützt die praktische Erfahrung der letzten Monate: Die OurFalschauerSession ein Video Musik Projekt, zieht seit der zweiten Ausgabe zwei neue Anfragen für dieses Projekt nach in welchem wir unsere Expertise weitergeben können und durch welches der Medienraum Aufmerksamkeit außerhalb der Marktgemeinde Lana bekommen hat. Dies beschreibt den Weg „Prestigeprojekt“ mit großer Medienwirksamkeit hin zu neuen Anfragen. Den anderen Weg schlägt das wie der Medienraum jetzt genannt wird mit zwei Projekten ein: Die Gemeinde Lana ist mit zwei Anfragen an uns getreten: Einmal das Einrichten einer Homepage für den Kinder und Jugendsommer und das Gestalten der Printerzeugnisse der Veranstaltungsreihe Erziehen (k)eine Kunst. Hierfür werden zwei Jugendliche auf Voucher Basis eingestellt und führen diese Aufträge durch. Der Weg dieser zwei „kleinen“ Projekte könnte und soll weitere Projekte nach sich ziehen. In Zukunft könnte Anfragen an einen Pool von Jugendlichen aus den verschiedensten Bereichen weitergereicht, vom JuxMediaLab koordiniert und supervisiert werden und gemeinsam unter eigenen Voraussetzungen (siehe.....)

durchgeführt werden. Diese Maßnahmen bewirken eine Aufmerksamkeit nach außen auf der Ebene der Projekte. Aufmerksamkeit auf der Ebene von Beratung könnte beispielsweise durch die schon bereits erwähnte Arbeitsgruppe Medienpädagogik entstehen, durch Vorträge und dergleichen durch das Bekanntmachen von Erkenntnissen im Umgang mit Jugendlichen im Spannungsfeld der Medienlandschaft verstärkte Kooperation mit Einrichtungen präventiver Zielrichtung.

Schwerpunkt Evaluation, Kooperation, Institutionsübergreifende Projekte

Die Gemeinde Lana muss noch verstehen dass es das JuxMediaLab gibt

Prestigeprojekt OurFalschauerSession

Arbeitsprojekt

Zwei Ebenen: Projektebene Beratungsebene

3. Der Medienpädagoge und die Projekte.

In der Umfrage unter den BenutzerInnen wird das Anbieten von Projekten als wichtig empfunden. Bei der Frage, ob sie an Projekten des JuxMediaLab schon teilgenommen haben, geben nur 5 der 38 Befragten dies mit Ja an. Die Wahrnehmung von Projekten ist meist an eine Anmeldefrist, vorab gewählten Themeninhalten und zeitliche fixierten Treffen für ein bestimmtes Ziel und ev. Kosten, geknüpft. Solche im folgenden „klassischen“ Projekte genannten, Unternehmungen sind ein Teilbereich der offenen Jugendarbeit, die oft mit der Schwierigkeit kämpfen genügend Freizeit und Motivation seitens Jugendlicher zu bekommen. Das Projekt das im Alltag gut funktioniert sind jene sich der Wahrnehmung des klassischen Projektes entziehen. Das „situative“ Projekt. Sprich spontan, abänderbar kurz und situativ sind. Die Kunst der medienpädagogischen Praxis ist es somit diese Fenster wahrzunehmen und in eine Tätigkeit überzuführen. Beispiel: „Mein Bild auf Facebook isch scheiße“ „Giamer oans mochn“ „ok.“ und schon kommt ein ganzer Prozess ins Rollen über welche Inhalte der formalen Fotografie hin zu technischen Belangen, hin zur Bildbearbeitung und Bildmanipulation und im erweiterten Sinne über das Bild und deren Wirkung in Werbung zum Thema werden könnte. Alle einzelnen Bereiche sind große Themenfelder welche nicht mit einem mal in die Tiefe gegraben werden, sondern in „homöopathischen Dosen“ verabreicht werden und dem praktischen Tun den Vorrang geben. Der Medienpädagoge weiß um häufig auftauchende Fragen und kann infolge sich Repertoire aneignen das er dann im Moment anpassen und ausschöpfen kann und diese niederschwellige Maßnahme als situatives Projekt verzeichnen. Dies ist ein Beispiel welches häufig auftritt und aus welchem auch einige Jugendlichen ein paar Schritte weiter gehen, die Kamera ausleihen nachfragen und infolge bei einem größeren und „klassischen“ Projekt teilnehmen. Ein Beispiel aus der Welt der Social Networks ist der Weg vom „Ich bin 12 und habe gerade einen Facebookaccount erstellt“ über Fragen, technischer Natur (Bilder hochladen, posten) zu Fragen der Sicherheit (Privacysettings, wer sieht was, wer sieht alles) hin zur begleiteten Professionalisierung und Sensibilisierung des Jugendlichen, der in folge wiederum andere auf diesem Weg begleiten kann. Beide Beispiele gehen von einer konkreten Fragestellung aus welche ernst genommen wird und welche den Weg bereitet tiefer in die Materie ein zu tauchen. Neben dem situativen Projekt eignen sich auch geplante passive Interventionen im Raum. Beispiel: Der zuständige Jugendarbeiter Markus Prieth hat für knapp eine Woche die gläserne Eingangstür zum Jux mit Bildern aus den Facebookaccount der Juxler zugeklebt, unter dem Aufhänger „1000 Likes, für dein Privatleben“. Durch diese passive Intervention kamen die verschiedensten Ansichten der Jugendlichen zueinander und etwas scheinbar normales wurde durch die Jugendlichen selbst in viele Denkweisen aufgesplittert und gemeinsam reflektiert.

Das situative Projekt schnell, spontan, an die Situation angepasst.

Die passive Intervention: Wirken über den Raum

Neben dem situativen Projekt und der passiven Intervention ist das „klassische“ Projekt ein wichtiger Bestandteil der medienpädagogischen Praxis. Sind in der Regel zeitaufwendig, oft kostspielig und die Ansprüche, zB. „mochmer an Horrofilm mit geile Stunts usw.“ liegen oft Abseits der Umsetzbarkeit und enden meist in der Planung und der Einsicht die Idee noch einmal neu zu gestalten. Auch ein Lernprozess! Projekte im Bereich aus den Bereichen Film, Grafik, und Fotografie haben meist einen Aha Effekt zugrunde. „Ich habe mir nicht gedacht, dass dies so viel Arbeit“ (Statement eines Jugendlichen während der Teilnahme beim Kurzfilm-Videowettbewerb „Dreh dein Ding“. Wir sind es gewohnt 2-3 Minutenclips anzusehen, oder die kurze Zeit eines Downloads abzuwarten mit welchem wir dann die ganze Welt im 3D Format ansehen können oder mit der Welt in ein Spiel abtauchen können, Druckerzeugnisse sind so oder so vergänglicher aus ein Augenschlag. Die Arbeit dahinter liefert nicht nur das Verständnis für die Geheimnisse der Techniken sondern auch den scheinbar banalen Einblick in die Erkenntnis dass auch dieser witzige Dreiminutenclip oftmals

Das „klassische“ Projekt

zig Stunden an Vor und Nacharbeit, an Ideenfindung, Spass und Sackgasse beinhaltet. Dies lenkt die Aufmerksamkeit auf das „wie“ wird mir etwas vermittelt zusätzlich zum rezipierten „Was“, denn das „wie“ kann das „was“ in hohem Maße manipulieren. Das „Wie“ wird oft hinterfragt im Sinne von „des isch a Fail oder Fake“ damit werden meist technische Mängel zum Beweislieferanten gegen die Glaubwürdigkeit der vermittelten Botschaft. Fallen diese technischen Mängel weg und das „Was“ wird von einem Meisterwerk getragen, wird das „Wie“ kaum noch hinterfragt. Hier findet die medienpädagogische Praxis einen weiteren Auftrag. Betim Ajdari, Teilnehmer/Kameramann bei der OurFalschauerSession sagt hierzu in einem Interview mit Markus Prieth: *„Seit ich hinter der Kamera gestanden bin und gefilmt habe, schaue ich Filme jetzt anders. Wie macht er das mit dem Licht und wie kann der sich so schnell mit der Kamera bewegen. Ich habe viel mehr Fragen wenn ich etwas schaue“* Dies wäre in folge eine wahrscheinlich guter Anknüpfungspunkt für die Frage: „Warum macht er es so.“

Klassische Projekte erweitern den Kreis der möglich Interessierten auf alle Jugendlichen in einem gewissen Umfeld und zum Anderen ermöglichen sie ein konzentriertes vertieftes Arbeiten an einem bestimmten Themenfeld. Das Projekt das im JuxMediaLab derzeit Früchte trägt, ist die bereits erwähnte OurFalschauerSession. (siehe Tätigkeitsbericht OurFalschauerSession) Für das JuxMediaLab ist es wichtig klassische Projekte anzubieten um aktives Handeln/Tun, das Erleben der Selbstwirksamkeit im Bereich der Medien, zu ermöglichen. Die Kunst besteht darin Fragen wahrzunehmen aufzugreifen und in ein Projekt einfließen zu lassen. Die andere Seite ist, das Aus-Dem-Boden-Stampfen von Projekten, welche immer dem Risiko unterliegen nicht wahrgenommen zu werden. Die Balance und eine Mischung zwischen beiden muss stimmen. Stampfe ich nur Projekte aus dem Boden, fehlt mir die Zeit für die Fragen im Alltag, widme ich mich nur diesen Fragen entfällt mir der Weg zu Jugendlichen die das Jugendzentrum nicht besuchen aber sehr wohl an medienpädagogischen Projekten interessiert wären. Aus dem Boden gestampfte Projekte bergen die Chance Jugendlichen aus dem Zentrum eine neue Möglichkeit zu bieten, ein aus der Situation entstandenes Projekt für „alle“ birgt die Chance Jugendliche die das Jugendzentrum nicht besuchen mit den persönlichen Interessen der Jugendzentrumsbesucher zusammen zu bringen.

„Klassische“ Projekte als Weg Jugendlich außerhalb des Zentrums oder Treffs zu erreichen

4. Der Medienpädagoge und die Öffnungszeiten

Nach der JuxMediaLab Klausur vom bleibt der hohe Stellenwert der Öffnungszeiten bestehen. Sie sind das Herzstück der medienpädagogischen Praxis im Jux, da die dort geleistete Beziehungsarbeit die Basis für Beratung, Projekte ecc. sind. Projekte wie sie oben beschrieben sind, gehören vorallem beim situativen Projekt und der passiven Intervention zu den Öffnungszeiten. Das klassische Projekt kann auch gegen den Alltag wirken, Computer werden durch das Projekt besetzt, die Medienpädagogin ist nicht erreichbar ecc.

Öffnungszeiten das Herzstück der medienpädagogischen Praxis in der offenen Jugendarbeit

Die Öffnungszeiten betragen seit Oktober 2012 18h an vier Tagen. Jugendliche sollen freien Zugang zu den im Jux verfügbaren Medien haben. 52% der Befragten Jugendlichen geben an dass das JuxMediaLab immer zu den Öffnungszeiten des Jugendzentrums offen haben soll. 47% geben an dass die derzeit gewählten Öffnungszeiten genau richtig wären.

18 Stunden an 4 Tagen als Richtwert.

Um das JuxMediaLab so wie das Jugendzentrum mit 31 Stunden an Sechs Wochentagen in der Woche von Oktober bis Mai und an 5 Wochentagen von Juni bis September zu öffnen sind die derzeit verfügbaren personellen Ressourcen nicht ausreichend.

Das JuxMediaLab will die realen analogen Wirklichkeiten mit den digitalen virtuellen Wirklichkeiten zusammenbringen. Zwischen real und virtuell liegt ein Genera-

tionskonflikt, da der Jugendliche die Grenze zwischen Kommunikation im Netz und bspw. am Pausenhof als diffus erlebt, die Generation davor hier noch eine ganz klare Trennung sieht. Dass es Unterschiede gibt in der Ausübung und Wahrnehmung der Kommunikation in den jeweiligen Welten wird von Jugendlichen bestätigt. Die Tatsache, dass beide gegenseitig aufeinander einwirken und das Sichtbarmachen wie sie aufeinander einwirken, ist die Aufgabe der medienpädagogischen Praxis im Jux, die wiederum an die Möglichkeit der Reflexion von Handlungen im Netz durch die Jugendarbeit und somit an begleitete Öffnungszeiten geknüpft und in der Beziehung zwischen Jugendlichen und Jugendarbeiterin/Medienpädagogin verortet ist.

Die derzeit eingerichteten 18 Stunden Öffnungszeit ergeben einen Mindestwert und bei einem Arbeitsvolumen von 22 Stunden auch den Maximalwert. Die 4 Stunden pro Woche sind für die Vorbereitung/Planung von Projekten und administrative Arbeiten gedacht und knapp bemessen. Diese Zeit auszubauen auf 7 Stunden pro Woche ist ein Ziel für die kommenden Jahre.

Real vs virtuell: Ein Generationskonflikt

5. Der Medienpädagoge und der virtuelle Raum

Um praktisch einzusteigen vergeht kaum ein Stunde Online ohne eine Nachricht auf Facebook von einem Jugendlichen zu erhalten auf die reagiert wird. Mobile Jugendarbeit im Netz ist sicher eines spannenden Ansätze für die Zukunft.

In den drei Jahren JuxMediaLab hat sich noch keine konkrete Vorgehensweise in diesem Bereich entwickelt, bleibt jedoch eine zu bewältigende Herausforderung für die Zukunft nicht nur der medienpädagogischen Praxis Jux sondern der offenen Jugendarbeit im Allgemeinen. Ein Netzwerk an Interessierten Jugendarbeiterinnen wäre ein erster Schritt um sich diesem Thema zu widmen.

Derzeit nimmt der Jugendarbeiter und zuständige für das JuxMediaLab Markus Prieth mind. 15 Minuten pro Tag um vor allem Facebook durch zu schauen, Kommentare zu lesen. Dies ist vor allem bei den unter 14 jährigen Facebooknutzern welche Streitigkeiten gerne in Form von Kurzkomentaren ausleben, was teilweise gefährliche Ausmaße annehmen kann, wichtig und ein schnelles Intervenieren auf zwei Ebenen erfordert: Im Netz und im persönlichen Gespräch. Der Arbeitsablauf eines Medienpädagogen im virtuellen Raum ist jedoch weit mehr als diese Interventionen und könnte neu erarbeitet werden. Erste Schritte in diese Richtung werden ab Februar 2014 gesetzt. Die Facebookseite wird aus rechtlichen Gründen in eine Fanpage umgewandelt. Alle Mitarbeiter erstellen einen Jugendarbeiter-Facebookaccount dessen Sicherheitseinstellungen auf das maximale eingestellt sind und Kommunikation dann stattfindet wenn auch ein persönlicher Kontakt besteht und daraus die Notwendigkeit einer Unterhaltung via Facebook erwachsen ist. So können wir Facebook nutzen um die offene Jugendarbeit zu unterstützen. Dieser erste Schritt ist ein Test ob das Angebot überhaupt gebraucht wird. Es könnte gleich gut sein, da die Jux Mitarbeiterinnen die Jugendlichen beinahe täglich zu Gesicht bekommen, dass das Angebot nicht relevant ist, und dass diese Idee sich dann doch mehr an die mobile Jugendarbeit richtet und wahrgenommen wird. Dies wird sich zeigen. Der Umgang mit Freundschaftsanfragen seitens Jugendlicher zum privaten Facebookaccount der Mitarbeiterinnen wird dadurch geregelt und gibt so auch die Möglichkeit die Grenze zwischen Freund und Jugendarbeiterin professionell auszuloten ohne auf den Kontakt im virtuellen Raum zu verzichten.

Offene Jugendarbeit auf dem Weg in den virtuellen Raum der Social Networks.

Ein Projekt für die nahe Zukunft

Mehr als Werbung und Information

Eingeplante Zeit für Beziehung im Netz

Das JuxMediaLab

1. Das Inventar

Ausgangs Idee aus dem ersten Konzept war es einen Raum zu schaffen in welchem ein angenehmer Zugang zu Medien möglich ist. Die technische Ausrüstung sollte von Qualität sein aufgrund der starken Nutzung um Qualität greifbar zu haben, und um die Autonomie beim Ausführen von Projekten zu vergrößern. Das Jugendzentrum hat sich in folge dessen für drei Computer Stationen entschieden die mit Mac vom Laptop bis zum Filmschneidepaltz am 27 Zoll Bildschirm entschieden. Zu den Computergerä- te wurde eine Canon 60D angekauft. Als Software wurde die Adobe Master Collection angeschafft und auf allen drei Computer installiert. Diese Grundausstattung erwies sich in den drei Jahren als ausreichend und sehr stabil. Die Kamera eignet sich her- vorragend um kurze Clips zu drehen oder eben um Fotos zu machen. Der Workflow mit den einzelnen Programmen ist abgestimmt und funktioniert. Für die Zukunft ist ein Ausbau des Filmschnittcomputers mit Boxen das Updaten des Betriebssystems sowie das einrichten der ICloud geplant. Als weitere Investition ist der Ankauf eines Richtmikrophones geplant um die Tontechnik beim filmen zu verbessern. Das Inven- tar sollte so gut bestückt sein dass auf situative Projekte schnell reagiert werden kann und eine entsprechende Qualität und Einsicht in die Arbeit ermöglicht. Um grö- ßere Projekte durchzuführen greift das JuxMediaLab auf die Ressourcen des Amtes für Audiovisuelle Medien zurück.

2. Der Raum

Der Raum liegt im hinteren Drittel des Jugendzentrums und ist durch eine Tür davon getrennt. Florian Ploner merkt zum Raum an: *„Wäre der Raum direkt im Barbereich so würde die das Gefühl von „Autonom sein“ nicht entstehen. Es gibt im Jugendzentrum eine Hemmschwelle die Menschen abhält ins Jux zu kommen. Eine Hemmschwelle ist beispielsweise da Alter. Hätte der Medienraum einen ganz eigenen Raum so würde vielleicht diese Hemmschwelle sinken. Der Medienraum im Jugendzentrum hat auch seine Vorteile, wie die Begleitung und Aufsicht wenn jetzt jemand zu Öffnungszeit eine Sitzung hat ecc.“* Auf die Nachfrage ob es die besser Lösung wäre den Medienraum als vom Jux abgekoppelten Raum zu führen sagt Florian Ploner: *„Hm. Könnten wir experimentieren würde ich die Variante von Abseits gerne für 2 Jahre testen. Leider kann ich nicht sagen , denn summa summarum passt der Raum wie er ist, sprich die Größe, auch das Abseits im Jugendzentrum, was ich aber nicht weiß ob sich neue Inte- ressierte mehr finden lassen, wäre es ein eigenständiger Raum.“* Offene Jugendarbeit arbeitet oft mit Cliques und Gruppen, was bedeutet dass es immer Personen gibt die diese Cliques meiden. Die Vorstellung das JuxMediaLab als eigenständige irgendwo anders verortete Werkstatt zu führen ist legitim im vorallem im Sinne von Projekt- angeboten und speziellen Arbeiten die ein gewisses nicht haushaltsübliches Inventar und Expertise wie das des JuxMediaLab brauchen. Um dem Anspruch gerecht Raum zu bieten um Alltagshandlungen einzuüben und Selbstwirksamkeit zu erleben ist das Jugendzentrum genau der richtige Ort. Die große oft unsichtbare Hürde zu Jugendli- chen die Interesse am Angebot haben jedoch aus verschiedensten Gründen den Ort nicht aufsuchen bleibt auch im Projekt „MedienRaum Raum für Jugend Raum“ für Medien als Herausforderung bestehen.

Die Nutzung

Die Nutzerinnen des Medienraums sind in erster Linie mit 31 von 38 Befragten männlich. Das Alter der Befragten liegt bei 10 unter 14 jährigen zwischen 14 und 18 erklären sich 17 und über 18 sind 9 der Befragten. ca. 80 % geben an „sehr oft“ und „oft“ das Internet (Facebook, Youtube), ungefähr gleich viele ca. 88% geben an das JuxMediaLab nie für schulische Zwecke zu nutzen. 37% (sehr oft und oft) geben an im JuxMediaLab sehr oft „nur“ zu ratschen. Die Nutzung spezieller Programme wie Final Cut oder Indesign liegt mit ca. 37% liegt knapp vor der Teilnahme an Projekten mit ca. 22%. Lesen liegt in Prozenten noch hinter den schulischen Aufgaben knapp vor dem Computerspielen. Durchschnittliche Nutzung des Internet liegt bei 6 Stunden pro Woche. Eine große Frage der in Zukunft auf den Grund gegangen werden kann ist warum der Medienraum fast ausschließlich männlich besetzt ist. Ein Hauptaugenmerk bleibt das Internet allem voran Facebook und Youtube.

Die Jugendlichen sitzen aufgrund täglicher informeller Beobachtungen oft zu zweit oder zu mehreren vor dem Computer und schauen sich Videos an oder durchstöbern ihren Facebookaccount. Oft ist es ihnen wichtig spezielles dem Medienpädagogen zu zeigen oder auch Ideen einzubringen. Im Alltag entstehen öfters Nachfragen wie etwas funktioniert, oder vorallem bei den unter 14 jährigen Facebookmissbrauchsmeldungen in Form von beleidigenden Kommentaren oder geklonten Facebookkonten die derzeit kurz vor dem Einschreiten der Postpolizei durch gezielte Intervention beendet wurden.

Die Jugendlichen regeln die Nutzungsdauern unter sich.

Seltener ist die Nutzung von juxfernen Jugendlichen. Welche das Equipment und die Expertise nutzen um spezielle Aufgaben zu bewältigen. Dies ist ein Bereich der in Zukunft im Sinne eines Labors ausgebaut werden soll.

Zur Nutzung gehört auch die Frequenz der Anfragen an das JuxMediaLab von Seiten dritter wie Beispielsweise der Gemeinde, oder Vereinen, anderen Jugendzentren oder aus der Privatwirtschaft. Dies ist ein Bereich der seit September 2013 aufgebaut wird, und die ersten Anfragen eingebracht hat.

Facebook und Youtube sind die meist aufgerufenen Seiten

Seltene Nutzung des JuxMediaLab durch juxferne Jugendliche während der Öffnungszeiten

JuxMediaLab und die Wirkung nach innen

Die Einrichtung eines neuen Raumes, die Einstellung einer für die medienpädagogische Praxis verantwortlichen Person alleine ergab im Team Rückkoppelungen bei Teamsitzungen oder Vorstandssitzungen, durch neu zu bearbeitende Themenfelder wie bspw. Jugendliche im Internet wo liegt die Verantwortung der Jugendarbeit wie wird sie wahrgenommen und ausgeführt. Im Vergleich zu den Jahren davor, wo bereits ein Internetpoint vorhanden war, gruppierten sich die Themen um technische und rechtliche Aspekte. Durch das JuxMediaLab hat sich dieses Thema bis hin zur Fallbesprechung intensiviert und das Team um neue Einsichten und Fragestellungen bereichert. Die offene Jugendarbeit lebt vom direkten Kontakt zu Jugendlichen. Die Einsicht dass es eine virtuelle Landkarte gibt auf der sich Jugendliche wie außerhalb dieser bewegen wurde durch das Ausgangskonzept angstfrei betreten und erweitert die offene Jugendarbeit im Jux um diese neu verorteten „geografischen“ Gebiete im Netz.

Durch die Anschaffung der neuen Geräte gingen innerhalb vom Team äh-

Das JuxMediaLab stellt alles in allem eine Bereicherung nach Innen, sprich für das Team sowie für den Vorstand dar, welche einhergeht mit der Bereicherung die offenen Jugendarbeit mit unserem Auftraggebern, den Jugendlichen

liche Lernprozesse vonstatten wie zur gleichen Zeit unter den Jugendlichen. Durch die persönlichen Ressourcen innerhalb des Vorstands und einzelner Teammitglieder wurden bspw. interne Fotografie Workshops abgehalten. Die Öffentlichkeitsarbeit wurde verbessert. Durch die vorhandenen Programme die es erlauben im Bereich der Grafik, Printerzeugnisse von hoher Qualität zu erstellen, die wiederum dem Jugendzentrum eine eigene Note und den Wert der Wiedererkennung und Identifizierung verleiht. Wie bereits angesprochen ist die mobile Jugendarbeit im Netz für das Jugendzentrum Jux Lana ein Arbeitsfeld das in naher Zukunft konkreter bearbeitet wird. Dies soll den Handlungsspielraum des Teams erweitern und bewirkt die Reflexion über Verhaltensweisen und die Ideenfindung präventiver Ansätze um das Thema Jugend im digitalen Zeitalter.

Das JuxMediaLab stellt alles in allem eine Bereicherung nach Innen, sprich für das Team sowie für den Vorstand dar, welche einhergeht mit der Bereicherung die offenen Jugendarbeit mit unserem Auftraggebern, den Jugendlichen.

Der Tätigkeitsbericht seit 07. Mai 2011 bis Jänner 2014

Ein Standardsatz vor dem Auflisten der Tätigkeiten ist, dass man nicht alle geleisteten Tätigkeiten erfassen kann und das nun folgende ein Ausschnitt der zustande und nicht zustande gekommenen Projekte sei. Dem wäre nicht nur so dem ist so. Diese Annahme vertreten auch wir da wie unter dem Absatz „Der Medienpädagoge und die Projekte“ einen Großteil der Arbeit aus der Situation einer konkreten Fragestellung oder einem akuten Handlungsbedarf heraus entwickeln. Offene Jugendarbeit ist impulsiv, spontan und wandelbar, die Ergebnisse liegen meist unter Haut wie ein Schatz.

Beschreibung einiger Schwerpunkte/Projekte deren Erfolge und Misserfolge.

1. Vorträge

Unter der Begleitung von Susanna Valtiner lag ein Schwerpunkt der Programmierung in der Veranstaltung von Vorträgen für Erwachsene und Jugendliche. Die Diskussion im Jux-Team konzentrierte sich im Vorfeld um die Teilnahme von Eltern/Erwachsenen an Vorträgen die im Jugendzentrum als Raum für Jugendliche stattfinden. Wir haben uns dafür entschieden mit der Absicht dass Eltern das Jux kennenlernen und in Kontakt kommen. Die thematischen Brennpunkte wurden durch Susanna Valtiner erarbeitet und die Vorträge organisiert. Alle Vorträge kamen zustande. Die Teilnehmerzahl schwankte zwischen 4 und 16 Personen. Die Vorträge wurden nach der Zeit von Susanna Valtiner nicht mehr fortgeführt, da es in Lana die Vortragsreihe Erziehen (k)eine Kunst gibt und Vorträge aus dem medienpädagogischen Umfeld über das Jux dort verortet wurden und da der Schwerpunkt der medienpädagogischen Praxis im Handeln der Jugendlichen liegt, und Wissen bzw. kritische Reflexion verschiedenster Inhalte über die Beziehungsarbeit während der Öffnungszeiten abläuft.

2. Pimp my Facharbeit

Der Jugendarbeiter und derzeitige Begleiter des JuxMediaLab hat seine Facharbeit über die Gestaltung der Facharbeit geschrieben, woraus die Idee erwuchs, Hilfe bei der Gestaltung der Facharbeiten der Mittel- und Oberschülerinnen anzubieten. Dieses Angebot wurde von zwei Personen in zwei Jahren angenommen. In Zeiten wo der Sprachgebrauch das Gestalten von Text durch das Wort Formatieren umgewandelt hat, die Schule typografische Vorgaben macht, ist der Wert der Lesefreundlichkeit und Genuss von ansprechend gestalteten Texten an den Rand gerückt worden. Das Angebot wurde Lehrern aus verschiedenen Schulen erklärt, fand aber keine Resonanz. Die Relevanz scheint also nicht gegeben. Aus medienpädagogischer Sicht wäre dies ein Grund dagegen zu wirken, aus ästhetischen Gründen wie aus kritisch reflexiven Belangen.

3. Die Werkstätten

Markus Prieth hat in seiner ersten Programmation den Schwerpunkt auf Werkstätten für Jugendliche gesetzt, welche kurzfristig die einmalige Teilnahme und langfristig den Aufbau kontinuierlicher Werkstätten erwirken sollte. Nur eine der Werkstätten kam zu stande und diese dauerte drei Stunden. Alle anderen Werkstätten waren an mehrere Treffen geknüpft. Der Zeitaufwand war demnach sehr groß und aufgrund vereinzelter Rückmeldungen zu hoch zwischen fünf TagWoche Musikschule Sport ecc. Dies ist wahrscheinlich der Hauptgrund dafür, dass die restlichen Werkstätten nicht zustande kamen. Ein anderer Grund ist die derzeit nicht sichtbare Positionierung der JuxMediaLab in puncto Raum für Werkstätten. Die Werkstätten sind derzeit auf Eis gelegt. Ziel ist es unter den Besuchern des Jugendzentrums ein Interesse zu bündeln und in eine Werkstätte einfließen zu lassen. Dies kann erst ab dem Moment geschehen wo Jugendliche ihr Interesse bekunden und dieser Zeitpunkt ist nicht absehbar.

4. Charaktersache I, II, III

Das Filmprojekt Charaktersache startete zeitlich mit der Entwicklung des Medienraum mit einem Film über das OpenAirGaul. Die Folge war Charaktersache II wo 5 Filmteams fünf OpenAirs filmten. Im Jahr 2014 wird die Planung des III Teils aufgenommen. Hierbei wollen wir das Feld auf Frankreich, und Deutschland erweitern. Erste Kooperationen sind bereits eingeschlagen und das erste Treffen wird organisiert. Die Kombination aus Film und Musik ist sehr spannend und wir davon den Jugendlichen gerne angenommen wie auch bei der OurFalschauerSession. Die Themen die innerhalb eines solchen Projektes angerissen werden können sind vielfältig. Charaktersache ist ein positiv Beispiel handlungsorientierter Medienpädagogik im Rahmen der „großen“ Projekte

5. OurFalschauerSession

Das Konzept ist knapp. Musiker spielen für eine Live gedrehtes Video im Freien ohne Verstärkung. Das Video wird von Jugendlichen gedreht. Der Schnitt liegt derzeit noch in den Händen von Markus Prieth. Die OurFalschauerSession hat in diesem Jahr aufgrund der Bilder der Jugendlichen eine verbreitete Resonanz erlangt. Und zieht glücklicherweise mit dem Jahr 2014 Nachfolger heran. Hierbei wird das JuxMediaLab seine

Expertise an die interessierten Veranstalter weitergeben. Die OurFalschauerSession ist somit ein Projekt das einmal die Chance hat das Siegel JuxMediaLab in einer breiteren Öffentlichkeit zu verankern und die Idee/Expertise anderen weiter zu geben. Was die OurFalschauer Session dazu schafft ist die Verknüpfung aus Workshop und einem Konzert, bei welchem alle Beteiligten in Berührung mit dem Thema Film kommen die besondere Atmosphäre der Falschauerwiesen genießen und einen unmittelbaren Kontakt zu den Musikern hat.

6. „Das Arbeitsprojekt“ (Arbeitstitel)

Ziel ist es einen Pool an Jugendlichen zu haben an welche Aufträge aus dem Bereich der Werbung annehmen und supervisiert durch Experten Freelancern (wenn nötig) durchführen. Die Jugendlichen befinden sich in Ausbildung und haben somit die Chance ein Projekt aus der Arbeitswelt in die Wirklichkeit umzusetzen. Sie werden hierfür entlohnt und sind von der Planung (Zeit, Kostenvoranschlag, Sitzungen) bis zur Abgabe des fertigen Produkts als Grafikerin oder Filmer ecc. eingebunden. Der Auftraggeber entscheidet sich hierbei in erster Linie nicht für das Produkt, sondern für das Projekt das den Jugendlichen in der Gestaltung mehr Freiraum zum Experiment lässt. Das JuxMediaLab bietet die technischen Voraussetzungen und die Expertise. Das Projekt soll als Folgewirkung das JuxMediaLab in der Öffentlichkeit positionieren. Jugendlichen als Chance die eigene Kreativität innerhalb eines Arbeitsverhältnisses auszuleben sichtbar werden.

Das Projekt ist im Mai mit einem Auftrag von Seiten der Gemeinde gestartet, dieses hat einen Zweiten dazu gebracht, Nummer vier und fünf sind derzeit in Planung. Beteiligte Jugendliche sind derzeit drei. Nach Abschluss der Arbeit erhält die Jugendliche ein Attestat diese Arbeit geleistet zu haben zusammen mit einer prozessorientierten Dokumentation der Arbeit.

Der folgende Tätigkeitsbericht wird einmal in Form eines Bildes dargestellt und einmal in Form einer klassisch hierarchischen Auflistung. Am Bild ist nachvollziehbar welchen Weg bestimmte Ansätze genommen haben, was in der Tabelle nicht sichtbar ist. In einer Reflexion über drei Jahre medienpädagogischer Praxis im Jux finden wir das Bild als aussagekräftiger.

Die Idee wird übernommen 2mal

OurFalschauerSessionII

Photoshop!

JUXXL

4.Auftrag: Jugendcoach
Beratung

JUXXL

3.Auftrag: Weltladen

JUXXL

Beratung

2.Auftrag: Erziehen (k) Kunst

Gestaltung der
Flyerrückseiten mit
medienpäd. Tipps

Photoshop!

1.Auftrag: Homepage

Aktion: FacebookII

Erziehen (k)eine Kunst

Vortrag

Teamsitzungen

Arbeitsprojekt

OurFalschauerSession

Immer wieder
kleinere Videos

JUXXL

europäisches Filmprojekt:
Charaktersache III
(Planung 2014)

Hörspielwerkstatt

Filmwerkstatt

Beratung

Immer wieder
kleinere Videos

Audiowerkstatt

JUXXL

Dreh dein Ding

pimp my Facharbeit

Einstellung: Markus Frieth

Projekte

Teamsitzungen

Videogott

pimp my Facharbeit

Wasserkonzert

JUXXL

Beratung

Foto: Cheese

JUXXL

Aktion: Facebook

Redaktion: ON

Filmpremiere: Charaktersache II

Vorträge

Teamsitzungen

Übernahme der bereits
laufenden Angebote:
OpenAirKino,
Sonntagskino, Gamestation

Eröffnung am 07. Mai
Einstellung: Susanna Valtiner
Konzeptarbeit 2010 - 2011



2011

Mai

1.05. Einstellung der Medienpädagogin Susanna Valtiner
07.05. Eröffnung des Medienraumes
Erste Öffnungszeiten 18 Stunden an drei Tagen
Übernahme der laufenden Angebote: Sonntagskino; Gamestation; OpenAirKino
Erste Programmplanung mit Schwerpunkt auf Vortrag und Aktionen im Medienraum

Juni

Filmpremiere: Charaktersache II
Start des Fotowettbewerbes: Cheese
Grafikworkshop: Pimp my Facharbeit

Juli

Facebook_Freunde wir kommen

August

OpenAirKino

September

Prämierung: Fotowettbewerb Cheese * * *

Oktober

Medienraum: Film- und Infoabend „Facebook“
Sonntagskino
Gamestation (WII)

November

Medienraum: Infoabend „YouTube“
Jux-Stand beim Elternsprechtag an der Mittelschule Lana

Dezember

Medienraum: Infoabend „Generation Porno“
Sonntagskino
Gamestation (WII)

2012

Jänner

Von der Idee zur DVD - Videowerkstatt * * *

Februar

Vortrag Medienraum: Rechtsradikalismus in den Medien

März

Vortrag Medienraum: Hunger nach mehr

April

Vortrag Medienraum: Cybermobbing

Mai

Juni

Medienraum: Gestaltung der Facharbeiten für die Abschlussprüfung der Mittelschule

Juli

Videowettbewerb: Videogott

August

Wasserkonzert ***

September

Prämierung des Videowettbewerbs Videogott
OurFalschauerSession I

Oktober

Neueinstellung: Markus Prieth
Sonntagskino

November

Neue Öffnungszeiten. 18 Stunden /4Tagen
Entwicklung eines neuen Programms mit Zielrichtung Werkstätten
Präsentation des Jux am Elternsprechtage in der Mittelschule Lana
Sonntagskino

Dezember

Filmnighter
Sonntagskino

2013

Jänner

Pic Projekt Radio
Sonntagskino

Februar

Filmwerkstatt: Cook ***
Sonntagskino

März

Audiowerkstatt: SOUND ***
Hörspielwerkstatt: GRAU***
Sonntagskino

April

Audiowerkstatt: SOUND

16

Grafikwerkstatt: Pimp my Facharbeit
Sonntagskino

Mai

Grafikwerkstatt: Pimp my Facharbeit * * *
Sonntagskino
Planung der Homepage für den Kinder und Jugendsommer

Juni

Foobilder

Juli&August

GaudiBar: MiniFilm

September

OurfalschauerSession
Planung des Arbeitprojektes

Oktober

Übernahme des Grafikauftrages Erziehen (k)eine Kunst
Medienraum Klausur
Sonntagskino

November

Sonntagskino
Facebookaktion II

Dezember

Sonntagskino
Projekt Gamestation wird erweitert.

Das JuxMediaLab und seine Zukunft

Wie der Bericht über die drei Jahre vom Medienraum zum JuxMediaLab aufgezeigt hat ist medienpädagogische Arbeit in der offenen Jugendarbeit ein fixer und wichtiger Bestandteil der offenen Jugendarbeit im Jux. Die Ziele des ersten Konzepts sind noch nicht überholt und liefern genügend Denkanstöße um Arbeitsansätze zu hinterfragen und auszuloten. Ein großes Ziel für die kommenden Jahre ist Erfahrungen auch außerhalb des Jux um das Thema Jugend und neue Medien zu bündeln und gemeinsam Ansätze für eine medienpädagogische Praxis innerhalb der offenen Jugendarbeit zu erarbeiten. Dabei kann das JuxMediaLab auf einige Erfahrungen zurückblicken und diesen Prozess in Schwung bringen. Das andere große Ziel ist weiterhin Jugendlichen eine Begleitung im Umgang mit neuen Medien an die Seite zu stellen was vor allem jüngere Nutzerinnen betrifft und durch handlungsorientierte Maßnahmen den Handlungsspielraum der Jugendlichen zu erweitern. Um dies zu erreichen haben sich einige Merkmale als zielführend erwiesen:

Medienarbeit ist fixer Bestandteil der offenen Jugendarbeit im Jux

Anstellung eines Jugendarbeiters mit Fachbereich Medienpädagogik.

Kontinuität. (Anstellung, Öffnungszeiten)

Prestigeprojekte und situative Projekte

Kooperation und Netzwerkarbeit

JuxMediaLab als Label

Vor allem die beiden Punkte Kontinuität und Netzwerkarbeit sind wichtig um einerseits die Verankerung der Medienpädagogik in der offenen Jugendarbeit zu leisten und um die Medienpädagogik im lokalen Umfeld zu verankern und Ansprechpartner in diesen Belangen zu werden.

Die Anstellung eines Jugendarbeiters mit Fachbereich Medienpädagogik ist wichtig damit Jugendlichen eine vertrauensvollen Ansprechpartner haben. Die Medienpädagogin gibt dem Thema die Wichtigkeit im Raum und hat Freiraum zusammen mit Jugendlichen diese Bereiche zu reflektieren deren zukünftigen Möglichkeiten noch lange nicht eingeschränkt sind und unser Leben noch intensiver mitbestimmen werden. Ab Mai wird aus dem derzeitigen Begleiter des JuxMediaLab und der neuen Anstellung ein Team gebildet um mehr Flexibilität in den Öffnungszeiten und eine intensivere Planung zu gewährleisten. Der in der offenen Jugendarbeit tätigen Person sollen in Zukunft Freelancer aus den verschiedensten Bereich zur Seite stehen die im Bedarfsfall als Experten bei entsprechenden Projekten hinzugezogen werden können. (Vorstellbar wäre auch ein Referenten Pool der über das N.e.t.z abrufbar ist)

Das Prestigeprojekte wie das oben beschriebene Projekt OurFalschauerSession, bricht in eine breitere Öffentlichkeit ein und zieht Folgeprojekte nach. Dies erweitert auch den Kreis an interessierten Jugendlichen an zukünftigen Projekten. Situative Projekte binden Jugendliche unmittelbar ein und ermöglichen eine lustvolle Reflexion und Einsicht in verschiedene Themen.

JuxMediaLab als Label bietet Jugendlichen mit Vorkenntnissen die Chance im Groß-

raum Werbung ihre Kreativität in einem Arbeitskontext umzusetzen. Die Jugendlichen können ab 16 Anfragen annehmen und werden in den Bereichen Grafik durch Markus Prieth in den Bereichen durch Phillip Unterholzner begleitet. Wo die Expertise fehlt werden Freelancer herangezogen. Jugendliche die entweder Berufsschule oder Oberschule besuchen werden mit 5 Euro Netto entlohnt. Jugendliche an Universitäten mit einem Stundensatz von 8 Euro Netto.

Seitens öffentlicher Einrichtung oder Einrichtungen der offenen Jugendarbeit , Vereinen aus Lana wird für das JuxMediaLab keine Geld einbehalten. Bei Anfragen aus der Privatwirtschaft wird ein Aufschlag von 20% auf die geleisteten Stunden vom JuxMediaLab für Instandhaltung der Gerätschaften einbehalten.

Ziele

Kontinuität der medienpädagogischen Praxis im Jugendzentrum Jux

Mehr Flexibilität in den Öffnungszeiten

Das Projekt geht in die Regeltätigkeit der offenen Jugendarbeit im Jux über

Medienpädagogik wird auch außerhalb des Jux in der offenen Jugendarbeit diskutiert und das JuxMediaLab als Anlaufstelle wahrgenommen

Das JuxMediaLab wird zum Label für Produkte von Jugendlichen im Arbeitskontext.

Das Inventar wird auf den neuesten Stand gebracht

Maßnahmen

Anstellung eines Jugendarbeiters mit 22h/Woche

Aufstockung der Stunden des Jugendarbeiters Markus Prieth um 5 Stunden für die Koordinierung, Planung und Teamarbeit des JuxMediaLab

Aufbau eines Netzwerkes innerhalb der offenen Jugendarbeit in Südtirol.

Verstärkte Aufmerksamkeit auf das Thema Jugend und Internet

Weiterentwicklung der bestehenden Projekte all a Charaktersache oder OurFalschauerSession

Anbieten der Expertise an andere Jugendzentren/Treffs oder andere Einrichtungen

Ein Teil der Jugendarbeit wird sich auf das Internet (Social Networks) verlegen.

Aufbau eines Pools an Jugendlichen mit Vorkenntnissen um das „Arbeitsprojekt“ voranzutreiben das Jugendlichen in Ausbildung die Chance gibt ihre Kreativität außerhalb der Schule im Arbeitskontext um zu setzen.