



**PRAXISTIPPS UND IDEEN
AUS UNSEREN PROJEKTEN
NIMM! UND DIGITAL DABEI!**

Medienarbeit mit jungen Geflüchteten

INHALT

- 03 >> Vorbereitung
- 04 >> Planung/Konzept
- 05 >> Durchführung
- 06 >> Projektabschluss

UNSERE AUTORIN

2



Selma Brand ist selbstständige Medienpädagogin und Projektleiterin bei der LAG LM im Projekt *Nimm!*. Sie hat mehrere Projekte mit jungen Geflüchteten durchgeführt und berät Einrichtungen bei der Umsetzung von inklusiven Medienprojekten.

Gefördert vom

Ministerium für Familie, Kinder,
Jugend, Kultur und Sport
des Landes Nordrhein-Westfalen



VORWORT

Kinder und Jugendliche mit Fluchterfahrung sind Teil der außerschulischen Jugendarbeit. Viele Projekte in NRW helfen, sie teilhaben zu lassen – auch Projekte der aktiven Medienarbeit. Im Netzwerk *Inklusion mit Medien – Nimm!* haben wir diesem Thema 2016 einen Themenmonat und einen Workshop für Fachkräfte gewidmet, und im Projekt *Digital dabei!* Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit haben sich einige unserer Mitglieder auf den Weg gemacht, Medienprojekte vor Ort umzusetzen. Das Projekt wird vom Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes NRW gefördert und 2017 fortgesetzt.

In der zweiten Ausgabe der InterAktiv plus, unserem neuen digitalen Format, fassen wir die Erfahrungen aus der Praxis vor Ort zusammen. Warum Medienarbeit mit jungen Geflüchteten? Welche Methoden und Apps helfen? Welche Projekte vor Ort geben Anregungen? Was gilt es zu beachten?

Informationen aus dem Netzwerk *Inklusion mit Medien – Nimm!* finden Sie auf: www.inklusive-medienarbeit.de unter dem Suchbegriff „Geflüchtete“ oder über den QR-Code.



Impressum

Herausgeberin:

Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V. (LAG LM)
Emscherstr. 71, 47137 Duisburg
Tel. 0203 / 41058 - 10 · Fax 0203 / 41058 - 20
info@medienarbeit-nrw.de · www.medienarbeit-nrw.de

*Vi.S.d.P. Dr. Christine Ketzer · Autorin Selma Brand
Redaktion Dr. Christine Ketzer, Arnold Hildebrandt*

Wir bedanken uns bei Carola Werning, tjfbg gGmbH und unseren Mitgliedern für die freundliche Unterstützung.

*Korrektur Irina Ditter · Layout Alessandro Riggio
Fotos Harald Richter (Titel),
Projekt der Medienwerkstatt Minden-Lübbecke (Seite 3 und 6)*

Wir übernehmen keine Haftung für die Richtigkeit, Vollständigkeit oder Aktualität der wiedergegebenen Informationen.



Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitung

VORBEREITUNG

Medienarbeit eignet sich besonders gut für die praktische Arbeit mit jungen Geflüchteten, da bei diesen Projekten viele unterschiedliche Aufgaben anfallen. Ob kreativ, technisch oder sprachlich begabt: Bei Medienprojekten werden eine Vielzahl an Kompetenzen benötigt, sodass sich alle individuell einbringen können. Inhalte können so angepasst werden, dass sie aktuelle Interessen oder Fragestellungen der Zielgruppe aufgreifen.

INFO Bei der Planung eines Projektes sollte bereits frühzeitig an eine mögliche Präsentation der erstellten Produkte gedacht werden. Es muss unterschieden werden, ob die Jugendlichen allein nach Deutschland gekommen sind (umF – Unbegleitete minderjährige Geflüchtete) oder mit ihren Familien. Im ersten Fall kann das Einholen von Einverständniserklärungen für die Veröffentlichung der Produkte eine Hürde darstellen, da vieles über einen Vormund geregelt wird, der erst erreicht werden muss. Wenn die Einverständniserklärungen vorliegen, ist es auch möglich, entstandene Produkte einer breiteren Öffentlichkeit zu präsentieren, indem sie z. B. im Bürgerradio oder beim TV-Lernsender nrwision ausgestrahlt werden. Ggf. ist es einfacher, von vornherein ein Trickfilmprojekt (mit Figuren) zu planen statt eines Films, bei dem die Darstellenden zu erkennen sind.

Junge Geflüchtete und Medien

Medien wie aktuelle Nachrichten, aber vor allem das Smartphone haben einen hohen Stellenwert für die Zielgruppe. Das Smartphone ist oft essenziell für die Flucht, es wird während dieser Zeit zur Orientierung oder auch zur Dokumentation der Flucht genutzt. Außerdem ist es häufig der einzige Weg, um Kontakt zur Familie und zu



Freunden in der Heimat zu halten. (Infos dazu in der Studie Internet ist gleich mit Essen von Kutscher und Kreß auf den Seiten des Deutschen Kinderhilfswerks: www.dkhw.de)

Vielfach sind Datenschutzaspekte kaum bekannt und können daher im Rahmen eines Projektes angesprochen werden. Die Jugendlichen posten eventuell unbedacht Fotos von anderen Minderjährigen oder geben zu viele Informationen über sich selbst preis, wie zum Beispiel ihren Standort.

Zu bedenken ist auch, dass es einige wenige Jugendliche geben kann, die in ihrer Heimat kaum oder gar keinen Kontakt zu (digitalen) Medien hatten. Auch die Handlungskurve eines Krimis oder der Aufbau eines Comics können nicht grundsätzlich als bekannt vorausgesetzt werden.



TIPPS Bei Projekten mit jungen Geflüchteten sollte davon abgesehen werden, ein Handyverbot auszusprechen oder das Handy als Sanktion einzuziehen. Besser ist es, darum zu bitten, die Handys auf lautlos zu stellen, und feste Handy-Zeiten mit den Jugendlichen abzusprechen.

Stärken der Medienarbeit bei der Arbeit mit jungen Geflüchteten

Das Erlangen von Medienkompetenz oder das Kennenlernen des Rundfunksystems als Teil der demokratischen Gesellschaft können übergeordnete Ziele bei der Arbeit mit jungen Geflüchteten sein. Die Themen und Belange der Jugendlichen können z.B. auch im Rahmen der Bürgermedien in die Öffentlichkeit gebracht werden. Das Projektthema sollte im Zuge von Partizipation gemeinsam mit den Jugendlichen geplant werden.

Mögliche Ziele von Medienprojekten mit jungen Geflüchteten sind z. B.:

- Auseinandersetzen mit der neuen, aber auch der alten Kultur (sensible Themen nur begleitet angehen, s. Punkt: Die besondere Situation junger Geflüchteter)
- Orientierung in der neuen Stadt
- Kennenlernen von außerschulischer Bildung
- Integration und Inklusion
- Spracherwerb, Empowerment

INFO Eine niedrigschwellige Lösung, um Jugendliche mit Fluchtgeschichte zu erreichen, sind Computerspiele. Sie eignen sich gut als gemeinsamer Einstieg in ein Projekt. Hierbei können Kinder und Jugendliche durch gemeinsames Spielen Spaß haben und einander kennenlernen. Entspannung und Entlastung vom Alltag stehen im Vordergrund. Darüber hinaus lassen sich über pädagogisch betreute Computerspielangebote auch sehr gut Kontakte initiieren, da Computerspiele oft auch ohne Sprache funktionieren.

Es gibt inzwischen einige Computerspiele, die sich mit dem Thema Flucht auseinandersetzen, wie z. B. „Papers, Please“ oder „Syrian Journey“ (eine von der BBC entwickelte illustrierte Text-Geschichte, in der die Spieler Entscheidungen treffen müssen, die an die Realität von Flüchtlingen angelehnt sind). Diese können im Rahmen der medienpädagogischen Arbeit mit älteren Jugendlichen eingesetzt werden, um das Thema Flucht zu bearbeiten. Jugendliche mit eigenem Fluchthintergrund sind nicht die Zielgruppe dieser Spiele.

PLANUNG/KONZEPT

Die besondere Situation junger Geflüchteter

Junge Geflüchtete haben teilweise schlimme Sachen erlebt, von Freunden davon gehört oder in sozialen Netzwerken darüber gelesen. Dies sollte man bei der Planung und Durchführung eines Projektes im Hinterkopf haben, um sie nicht mit einer unbedacht ausgewählten Projekteinheit zu retraumatisieren. Eine pädagogische Fachkraft sollte bei der Arbeit immer anwesend sein.

Themen, mit denen junge Geflüchtete direkt oder indirekt in Kontakt gekommen sind und die sich deshalb nicht als Projektthemen eignen, können sein:

- Kriegserlebnisse, Tod, Erlebnisse auf der Flucht (Schleuser, Schlepperbanden, Tod von Familienmitgliedern und Freunden miterleben)
- Verfolgung Homosexueller ■ Kindersoldaten
- Zwangsheirat ■ häusliche Gewalt, keine intakte Heimat

Einige Jugendliche stehen außerdem unter dem psychosozialen Druck, die Kosten, die ihre Flucht für Familie und Freunde der Familie verursacht hat, zurückzahlen. Bei der Arbeit mit jungen Asylsuchenden ist außerdem zu beachten, dass sie teilweise unsichere Perspektiven haben und nicht wissen, wie es ihren Familien geht oder wo sie selbst in wenigen Wochen leben werden.

Wer ein Medienprojekt durchführt, muss sich bewusst machen, dass in diesem Rahmen keine Traumarbeit geleistet werden kann. Traumata sollten nur im geschützten Raum und unter Anwesenheit von professionell ausgebildeten Fachkräften bearbeitet werden.

Kommunikation im Projekt

Wer ein Projekt mit jungen Geflüchteten durchführen möchte, muss sich Gedanken über die Verständigung untereinander machen. Oft sprechen die Jugendlichen verschiedene Sprachen, sodass es kompliziert (und teuer) ist, jeweils einen Dolmetscher zu engagieren. Einige Jugendliche sprechen recht gut Englisch, davon kann aber nicht bei jeder Gruppe mit Sicherheit ausgegangen werden.

Bei den Projekten, die im Zuge unseres Landesprojektes Digital dabei! durchgeführt wurden, haben die Einrichtungen sehr unterschiedlich gearbeitet. In einigen Fällen war ein Dolmetscher vorhanden, oft aber haben Jugendliche, die schon besser Deutsch sprachen, für die anderen übersetzt. Vor Beginn des Angebotes sollte man sich nach Möglichkeit über das Sprachniveau der Teilnehmenden informieren und dann ggf. – zumindest für den ersten Projekttag – einen Dolmetscher engagieren. Statt oder zusätzlich zu einem Dolmetscher kann man auch auf die immer besser werdenden Übersetzungs-Apps zurückgreifen. Im Medienpädagogik-Praxis-Blog wurden eine Reihe von Übersetzungs-Apps getestet, um die Frage nach einer grundsätzlichen Eignung im medienpädagogischen Kontext zu beantworten.

TIPPS

Man sollte überlegen, ob es Sinn macht, Projektinformationen, Arbeitsblätter und Materialien zu visualisieren, sodass Vorgänge nicht als Text, sondern z. B. in Form einer kleinen Fotogeschichte bereitliegen. Auch die Unterstützung der Kommunikation mit universell verständlichen Symbolen kann hilfreich sein. Außerdem können zum Lernen wichtiger Begriffe Symbolsammlungen eine gute Hilfe sein, z. B.:

- *Piktobuch von Kollektivdesign* (<https://piktobuch.kollektivdesign.com>)
- *Refugee communication boards von Tobii Dynavox in diversen Sprachen* (www2.tobiidynavox.com/refugee-communication-boards/)
- *Kommunikationsbuch für geflüchtete Menschen* (Versionen für Männer, Frauen und Kinder, Arabisch und Albanisch) von REHAVISTA.

Falls mit Text gearbeitet werden muss, sollte eine einfache, serifenlose Schrift wie z. B. Arial verwendet werden.

TIPPS

Die App *Ankommen* (entwickelt vom Bundesamt für Migration und Flüchtlinge, vom Goethe-Institut, von der Arbeitsagentur und der ARD) gibt einen Einblick in die deutsche Kultur, Rechte und Pflichten und zeigt kostenlose Möglichkeiten, Deutsch zu lernen.

Best Practice aus NRW

Im Rahmen von *Digital dabei! – Junge Geflüchtete partizipieren durch aktive Medienarbeit* haben Mitgliedsorganisationen der LAG Lokale Medienarbeit unterschiedliche Projekte durchgeführt. Diese werden ausführlich in der Interaktiv Nr. 2 / 2016 vorgestellt.

Kostenloser Download unter



Einige Beispiele für die Themenwahl:

- *Ich bin stark (Bennohaus Münster)*. Mit dem Fokus auf Sprach- und Medienkompetenzvermittlung wurden Vorurteile überwunden und Diskriminierung unter Gleichaltrigen in Filmbeiträgen thematisiert.
- *Durch Kinderaugen verstehen (NOCASE inklusive Filmproduktion gGmbH, Eschweiler)*. Es entstand ein Musikvideo zum Song Wunderschön, bei dem die Jugendlichen vor und hinter der Kamera aktiv waren. Während der Arbeit wurde das Lied auch auf Arabisch, Persisch und Kurdisch übersetzt.

Ein Trickfilm entsteht (*Ev. Jugendbildungsstätte Tecklenburg*). Mit Tablets lernten die Jugendlichen, einen eigenen Trickfilm zu erstellen und diesen zu vertonen. Medienprojekt Besonderer Alltag. In Kooperation mit Institutionen vor Ort erstellte der *Offene TV-Kanal Bielefeld/Kanal 21* Videoclips mit jungen Geflüchteten, die über den TV-Lernsender nrwision zu sehen sind.

DURCHFÜHRUNG

Zeitplanung

Bei der Zeitplanung ist zu beachten, dass es genügend Raum für den Austausch zwischen den Jugendlichen gibt. Wenn sich in der Gruppe Themen entwickeln, wie z. B. Welche Hobbys hat man hier?, Was macht man normalerweise nach der Schule?, Was ist eine Ausbildung? oder Wie sieht bei euch eine Familienfeier aus?, sollte der Klärung dieser Fragen Zeit gegeben werden. Auch wenn die Gespräche sich nicht mit dem eigentlichen Projektthema befassen, ist der Aspekt des Austauschs als wichtiges Ziel der Integration zu sehen. Die Pädagoginnen und Pädagogen sollten hier nicht nur das fertige Produkt im Fokus behalten, sondern das Miteinander der Jugendlichen fördern. Beim Konzept können „Zeitfüller“ (wie z. B. die Covergestaltung einer DVD) eingeplant werden und dann ggf. im Laufe des Angebotes gestrichen werden. Natürlich sollte am Ende eines jeden Projektes ein fertiges Produkt vorhanden sein (siehe Nachbereitung-Präsentation).

Neben dem Raum für Austausch ist es sinnvoll, den Jugendlichen bei Bedarf die Möglichkeit zu geben, sich temporär aus einer Projekteinheit herauszunehmen und zu entspannen. Die Medienarbeit erfordert oft hohe Konzentration, und wenn Jugendliche mit einer Situation (viele neue Menschen, Sprache, Anweisungen, Sorgen) überfordert sind, sollten sie das mitteilen können, ohne Angst haben zu müssen, vom Projekt ausgeschlossen zu werden.

Medieneinsatz im Projekt

Tablets halten immer häufiger Einzug in die medienpädagogische Arbeit. Auch für die Arbeit mit jungen Geflüchteten eignen sie sich sehr gut, da die Handhabung den meisten vom Smartphone her bekannt ist und Apps oft ohne viele Worte selbsterklärend benutzt werden können. Außerdem erleichtern sie Arbeitsschritte, und Produkte können schnell visualisiert werden, indem z. B. ein Film direkt am Tablet geschnitten wird. Mit Apps können auch die unterschiedlichen Elemente des Medienprojektes umgesetzt und zum Schluss vereint werden – ob Sozialraumerkundung mit QR-Codes, Kriminalfilm, Sound-Rallye oder Spielfilm zu einem beliebigen Thema.

Für nahezu jedes Medienprojekt gibt es inzwischen gute Apps.

Einige Beispiele:

Comic erstellen	<i>Comic Life</i> von <i>plasq</i>
Film schneiden	<i>iMovie</i> von <i>Apple</i>
Greenscreen-Fotos o. -Film	<i>Greenscreen</i> von <i>Do Ink</i>
Trickfilm	<i>Stop Motion Studio</i> von <i>Cateater</i>
Hörspiel	<i>Hokusai Audio Editor</i> von <i>Wooji Juice Ltd</i>
Animationsfilm	<i>Puppet Pals HD</i> von <i>Polished Play</i>
Bildgeschichte	<i>Adobe Spark Video</i> von <i>Adobe</i>
E-Book erstellen	<i>Book Creator</i> von <i>Red Jumper Limited</i>

TIPPS Damit sich die Jugendlichen während der Produktionsphasen nur mit der für das Projekt relevanten App beschäftigen, können Sie in den Einstellungen des iPads alle anderen Apps für die Benutzung sperren. **Bei Android können Sie ab Version 4.3 weitere Nutzer mit eingeschränktem Zugriff einrichten.**

Auch wichtig ...

- Zu Beginn des Projektes sollten gemeinsam mit den Jugendlichen Regeln für das gemeinsame Miteinander festgelegt werden, die von allen getragen werden. Das ist gerade bei Teilnehmenden aus unterschiedlichen Kulturen wichtig.
- Wenn im Projekt ein Film entstehen soll, ist es sinnvoll, wenn **alle** Passagen mit Untertiteln versehen werden. So haben die jungen Geflüchteten nicht das Gefühl, herauszustechen, wenn sie die Sprache noch nicht fehlerfrei beherrschen, und der Film kann auch von Menschen mit Hörbeeinträchtigung gesehen und verstanden werden.
- Wichtig für die pädagogische Arbeit ist es außerdem, dass die Jugendlichen als Jugendliche **und entsprechend ihrer Interessen** wahrgenommen werden, und nicht nach Ländern/Herkunft/Kultur. Neben den bereits angesprochenen Traumata kann es sein, dass die jungen Geflüchteten weitere Einschränkungen mitbringen, wie fehlende Alphabetisierung, ungeklärter Status (falls mit Asylsuchenden gearbeitet wird), Zeitmangel wegen behördlicher Termine oder die Verantwortung, als Mittler zwischen Eltern und Behörden zu übersetzen.

» Wichtig für die pädagogische Arbeit ist es außerdem, dass die Jugendlichen als Jugendliche und entsprechend ihrer Interessen wahrgenommen werden, und nicht nach Ländern/Herkunft/Kultur.

PROJEKTABSCHLUSS

Die Präsentation

Egal für welches Medium und dementsprechendes Endprodukt sich die Gruppe entscheidet, es ist immer wichtig, das vollendete Werk im Rahmen einer kleinen Präsentation gemeinsam zu betrachten, anzuhören oder (im Falle einer QR-Code-Rallye) zu durchlaufen. Es gibt auch die Möglichkeit, Produkte einer breiteren Öffentlichkeit zu präsentieren (siehe Infobox Seite 3).

Damit die Jugendlichen ihr Werk dem Freundeskreis und der Familie zeigen können, sollten sie die Ergebnisse nach Abschluss des Projektes mit nach Hause nehmen können, z. B. in Form einer DVD. Es ist aber auch möglich, über einen QR-Code einen Link mit dem Material bereitzustellen (Einverständniserklärungen beachten!).

Hinweis

Falls den Jugendlichen die Medienarbeit in der Einrichtung gefallen hat, ist es schön, wenn sie dort auch nach dem Projekt weiterhin willkommen sind. Das kann (spätestens) am letzten Projekttag kommuniziert werden; wichtig ist dann, darauf hinzuweisen, dass sie selbstständig in die Einrichtung kommen müssen und nicht mehr abgeholt werden.

Erfahrungen der Netzwerkpartner:

... überschätzt:

- Die sprachliche Verständigung klappt oft auch ohne Dolmetscher gut.

- Die Arbeit an einem gemeinsamen Produkt schweißt die Gruppe innerhalb kürzester Zeit zusammen, die Motivation ist hoch.

... unterschätzt:

- Die Heterogenität der Gruppe, weshalb verschiedene Aufgaben bereitstehen sollten. Wenn Jugendliche zwischendurch eine Pause von der technischen Arbeit benötigen, können Sie etwas basteln oder malen. Hier kann man gut auf Methoden der Inklusiven Medienarbeit zurückgreifen.

www.inklusive-medienarbeit.de/publikationen/

- Die Regeln sollten für alle klar und verbindlich sein, Konsequenzen bei Missachtung müssen im Vorfeld transparent gemacht werden.

Viel Erfolg!

Wir haben die vorangegangenen Punkte zusammengestellt, um unsere Erfahrungen mit Ihnen zu teilen. Es sind ein paar mehr Dinge zu beachten als bei der herkömmlichen Medienarbeit, doch die Bereicherung für die ganze Gruppe gleicht das wieder aus. Alle Netzwerkpartner, die in den vergangenen Jahren Medienprojekte mit jungen Geflüchteten durchgeführt haben, haben eine positive Resonanz aus den Projekten gezogen und Folgeprojekte angeboten bzw. bisherige Angebote geöffnet. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg bei der Produktion!

