

# Mediale Bildungspfade

*Von Almuth Frommhold/Doreen Mewes*



Unter <http://e-u-l.reinhardt-verlag.de/wi5> gibt es zu diesem Kapitel:

- ☛ Checkliste für die Konzeption eines medialen Bildungspfads
- ☛ Software-Empfehlungen zur Integration in Geocaching-Aktionen
- ☛ Adressen von Institutionen und Organisationen, Links, Literatur



Bei den „Medialen Bildungspfaden“ handelt es sich um eine Methode der handlungsorientierten Medienpädagogik, die spiel-, erlebnis- und medienpädagogische Elemente verbindet. Dabei stehen die Vermittlung kritisch-reflexiver Fähigkeiten sowie die Nutzung von Medien zum Zweck individueller Autonomie und gesellschaftlicher Partizipation im Vordergrund. Mediale Bildungspfade bedienen sich moderner Hilfsmittel zur Orientierung im Raum sowie der spielerischen Auseinandersetzung mit Bildungsinhalten. Mobile und digitale Medien wie GPS, Multimediahandys oder Smartphones mit Audio-, Video- und Fotofunktion, Laptops mit Bildbearbeitungssoftware und das Internet (stationär und mobil) werden zur Umsetzung der Lerninhalte verwendet. Dadurch können informelle und non-formale Lernsituationen geschaffen und die TeilnehmerInnen auf ganzheitlicher Ebene gefördert werden, ohne dass es eine für sie merklich intendierte Lern- und Kompetenzerweiterungssituation gibt.

Die Methode des medialen Bildungspfades hat sich aus dem *Geocaching*, speziell dem *Multicaching* entwickelt, bei der ein vorgegebener Weg gefunden, in der Gruppe Aufgaben gelöst und gemeinsam ein Ziel erreicht werden muss. Die Umgebung, die thematische Ausrichtung sowie die Zielgruppe sind dabei immer wieder modifizierbar. Damit wird die kreative Nutzung von alltagsrelevanten Medien (JIM-Studie 2010, 8) mit dem aktiven Erleben und Erkunden des Stadtraumes oder der Natur verbunden. Mediale Bildungspfade machen es den Teilnehmenden somit möglich, authentische und lebensweltspezifische Erfahrungen in Verbindung mit der kreativen und aktiven Nutzung von Medien im Natur- und Stadtraum zu machen.

In den folgenden Kapiteln werden Praxisbeispiele beschrieben, die unter Einsatz unterschiedlicher Medien durchgeführt werden. Dabei werden verschiedene Formen medialer Bildungspfade, wie *MedienRallyes*, *digitale Schnitzeljagden* und *Geocaching-Aktionen* vorgestellt. Zudem wird eine Anleitung zur Organisation und Durchführung eines eigenen medialen Bildungspfades gegeben.

## Geocaching

Geocaching ist eine moderne Form der Schnitzeljagd und wird weltweit gespielt. Es wurde im Jahr 2000 entwickelt, nach Abschalten der künstlichen Signalverschlechterung des vom US-amerikanischen Verteidigungsministerium installierten GPS-Systems (→ *Beitrag Seitz*). GPS („Global Positioning System“) diente dem US-amerikanischen Militär als globales Navigationssatellitensystem zur Positionsbestimmung und Zeitmessung von Objekten.



**Abb. 10:** Auf der Suche nach der Lösung für die nächste Koordinate

Ab diesem Zeitpunkt war es einer breiten, zivilen Öffentlichkeit möglich, mithilfe eines GPS-Empfängers Orte (anhand von Koordinaten) bis auf ca. zehn Meter Genauigkeit zu bestimmen. Um die Freischaltung des GPS zu feiern, schlug der Amerikaner Dave Ulmer am 3. Mai 2000 in der „Usenet-Newsgruppe“ *sci.geo.satellite-nav* unter dem Titel „The Great American GPS Stash Hunt“ vor, ein weltweites Spiel zu starten und an besonderen Orten Behälter mit Tauschobjekten und einem Logbuch zu verstecken (<https://www.geocaching.de/index.php?id=18>, 06.06.2011). Als Regeln des Spieles legte er „Get some Stuff, Leave some Stuff“ und die Führung eines Logbuches fest.

Ulmer versteckte einen „Schatz“ und veröffentlichte dessen Koordinaten auf einer Website im Internet. Innerhalb eines Tages wurde dieser Schatz gefunden. Andere Menschen nahmen sich dies zum Beispiel: Sie versteckten, bald auch in anderen Ländern und auf anderen Kontinenten, ebenfalls „Schätze“ in Plastikbehältern und veröffentlichten die Koordinaten im Internet. Die weltweite Jagd nach „Schätzen“ hatte begonnen.

Die Website *geocaching.com* wurde zum Netzwerk der „Geocacher“, worüber neue Caches (engl.: Verstecke) und deren Koordinaten veröffentlicht wurden. Nach Angaben dieser Plattform gibt es heute, im Februar 2011, weltweit ca. 1.300.000 aktive Caches. Davon befinden sich mehr als 165.000 in Deutschland (<https://www.geocaching.com>, 21.05.2011).

Um am Spiel teilnehmen zu können, bedarf es eines GPS-Empfängers. Dieser empfängt codierte Radiosignale von Satelliten, welche die aktuelle Position und die genaue Uhrzeit aussenden. Aus den Signallaufzeiten können GPS-Empfänger ihre eigene Position und Geschwindigkeit berechnen und daraus ableiten, wie weit entfernt sie sich vom Zielpunkt befinden. Um die Genauigkeit von zehn Metern zu erreichen, muss der Empfänger Signale von mindestens vier Satelliten empfangen. Des Weiteren wird ein Zugang zum Internet benötigt, durch welchen der Spieler auf den einschlägigen

Geocaching-Portalen wie *geocaching.com*, *geocaching.de*, *opencaching.de* und *earthcache.org* an Informationen bezüglich der Caches gelangt.

Im Laufe der Entwicklung des Spieles haben sich verschiedene Arten von Caches entwickelt; zum Beispiel der *Traditional-Cache*, der eine Startkoordinate und eine Zielkoordinate beinhaltet, so dass der Cache direkt ange laufen werden kann; oder der *Multi-Cache*, der mehrere Zwischenkoordinaten und Rätsel beinhaltet, die gelöst werden müssen, bevor der „Schatz“ gefunden werden kann. Seit dem Jahr 2000 ist die „Geocaching-Community“ kontinuierlich gewachsen. Ab 2005 / 2006 hielt Geocaching auch Einzug in die pädagogische Arbeit in Deutschland.

## Praxisbeispiele

### MädchenMedienRallye Dresden

Das genderspezifische Projekt „MädchenMedienRallye Dresden“ wurde 2008 vom „Medienkulturzentrum Dresden“ mithilfe eines dreiköpfigen Organisationsteams (bestehend aus zwei Medienpädagoginnen und einer Kulturmanagerin) vorbereitet und gemeinsam mit zwei Künstlerinnen durchgeführt. In Zusammenarbeit mit dem „Frauenstadtarchiv Dresden“ wurden Bildungsinhalte zu wichtigen historischen Frauen Dresdens erarbeitet: Clara Schumann, Käthe Kollwitz, Gret Palucca, Melitta Benz und Maria Reiche. Die Teilnehmerinnen sollten sich spielerisch Wissen über berühmte historische Dresdner Frauen aneignen und sich mit diesen auf künstlerisch-ästhetische Weise auseinandersetzen.



**Abb. 11:** Jugendliche bei einer Mobile-Gaming-Aktion

## Die Planung

**Zielgruppe:** Für die Teilnahme wurden insgesamt 16 Mädchen im Alter von 16 Jahren aus einer Dresdner Hauptschule angesprochen. Sie hatten vorher keinen Zugang zu künstlerisch-schaffenden Frauen in Dresden und mediale Ausdrucksformen hatten sie bisher ebenfalls wenig genutzt.

### Projekt- und zielgruppenbezogene Zielsetzungen:

- eigener künstlerischer Ausdruck in Malerei und Tanz
- ganzheitliche Wissensvermittlung zum Themengebiet historischer weiblicher Persönlichkeiten aus Dresden
- Zugang zur Lebens- und Arbeitswelt erfolgreicher Geschäftsfrauen und kreativ tätiger Dresdnerinnen
- authentische Erfahrungen im Gespräch und in der Arbeit mit Künstlerinnen; Verortung eigener Zielsetzungen und eigener Lebensplanung
- Förderung sozialer und kommunikativer Kompetenzen durch gruppeninterne Aushandlungsprozesse

**Ablauf:** Zu Beginn der Rallye fand eine Einführungsrunde mit folgenden Blöcken statt:

- Einstieg in das Thema, Ablauf und Zielsetzung der Rallye
- Kennenlernen der Gruppe und selbstständiges Einteilen in Vierergruppen
- Gruppenmitglieder werden in die Aufgabenfelder „Routenzeichnerin“, „Fotografin“, „Zeitmanagerin“ und „Navigatorin“ eingeteilt.
- theoretische Einführung in die Funktionsweise des GPS-Gerätes, des Multimediahandys und der Digitalkamera
- Anhand eines „Probecaches“ wird das theoretisch erlernte Wissen zum Suchen und Finden eines Caches praktisch getestet.

## Die Rallye

Nachdem die Teilnehmerinnen den „Probecache“ erfolgreich gefunden und die erste Aufgabe gelöst hatten, machten sich die Gruppen (getrennt) auf den Weg zu ihrem ersten Cache. An diesem Cache fanden die Teilnehmerinnen jeweils einen Zettel, auf dem die aktuelle Aufgabe sowie ein Hinweis für den nächsten Cache vermerkt waren.

Eine Person des Organisationsteams koordinierte die Rallye von einem geheimen Standpunkt aus und war während der Spielphase über das Not-

fallhandy jederzeit zu erreichen. Die Medienpädagoginnen vom Organisationsteam betreuten während der Rallye je eine Station.

**Station „Internetrecherche“:** Hier sollten die Teilnehmerinnen, unter Zuhilfenahme des Internets, nach Informationen zu den historischen Frauen recherchieren. Durch gezielte Fragestellungen wurden den Teilnehmerinnen Anhaltspunkte zur Suche gegeben.

Zeitfenster: 30 Minuten

### Beispiel

#### Gret Palucca

Welchen Beruf übte Gret Palucca aus? Wie hat Gret Palucca in Dresden gewirkt? Welchen Tanzstil, der bis heute einer der führenden in der realistischen Tanzkunst ist, etablierte Palucca?

Die Teilnehmerinnen bekamen für den nächsten Cache eine unvollständige Koordinate, deren fehlende Zahlen sie anhand von Zahlenausügen aus den jeweiligen Todesjahren von Palucca und Kollwitz vervollständigen mussten.

**Station „Melitta“:** An dieser Station fanden die Teilnehmerinnen am Cache (einem Antikgeschäft) die Geschichte zur Entstehung der Filtertüte durch Melitta Benz. Sie bekamen die Aufgabe, mit ihrer Digitalkamera und mit Utensilien aus dem Antikladen, einen einminütigen Werbespot für die Melitta-Filtertüte zu drehen.

Zeitfenster: 20 Minuten

**Station „Street-Art“:** Die Teilnehmerinnen konnten hier an einem kurzen, einführenden Workshop in „Street Art“ teilnehmen. Im Anschluss daran trugen sie, gemeinsam mit der Dozentin, ihre Ergebnisse der Internetrecherche zusammen. Daraus sammelten sie typische Merkmale der verschiedenen historischen Figuren und zeichneten die Charakteristika der Frauen auf große Papiere. Diese wurden mit dem Multimediahandy fotografiert und per MMS an die Schaltzentrale versendet. Daraufhin erhielt die Gruppe eine neue Koordinate für den nächsten Cache.

Zeitfenster: 30 Minuten

**Station „Comic“:** Mit der Unterstützung einer Medienpädagogin erstellen die Teilnehmerinnen in den Räumen eines beliebten Schnellrestaurants einen Foto-Comic, druckten diesen aus und luden ihn anschließend in digitaler Form auf das Projektweblog hoch.

Zeitfenster: 30 Minuten

**Station „Palucca“:** An dieser Station konnten die Teilnehmerinnen an einem einführenden *Modern Dance-Workshop* einer Tanzchoreografin der „Palucca Schule Dresden“ teilnehmen. Sie erarbeiteten eine kurze Choreografie und filmten diese mit ihrem Multimediahandy.

Zeitfenster: 45 Minuten

**Station „Schatz“:** In einer Frauenbücherei erhielten die Teilnehmerinnen ihren „Schatz“ sowie die Endkoordinate der Rallye.

Gemeinsame Auswertung mit den Teilnehmerinnen

Am Zielort angekommen, wurden die entstandenen Produkte im Raum ausgestellt und alle digitalen Produkte auf das Projektweblog hochgeladen. Gemeinsam wurden die Ergebnisse besprochen sowie Lerninhalte und Erlebnisse der Mädchen ausgewertet.

### Tip

- Zielgruppe: Mädchen bis 19 Jahre
- empfohlene Teilnehmeranzahl: fünf pro Gruppe
- empfohlene Vorbereitungszeit: ein Monat
- empfohlene Durchführungszeit: acht Stunden
- empfohlener Einsatz von Personal: eine Betreuungsperson und zwei Medienpädagoginnen
- verwendete Technik: GPS-Gerät, Multimediahandy, Digitalkamera, Laptop mit Comic-Erstellungsprogramm

## QR-Code-Rallye

„QR-Codes“ (eine engl. Abkürzung für „quick response“ – schnelle Reaktion) sind verschlüsselte zweidimensionale Codes, die mithilfe eines Barcode- oder QR-Code-Scanners auf dem Handy entschlüsselt werden können (→ *Beitrag Seitz*). Durch sie gelangt man an digitale Informationen wie Texte, Bilder, Visitenkarten, SMS, Internetlinks usw. Um die Daten entschlüsseln zu können, benötigt man einen Barcode-Scanner, der auf dem Handy installiert werden muss. Im Internet wird für alle gängigen Handymodelle die entsprechende Software zum kostenfreien Download angeboten. Auf Smartphones ist der Barcode-Scanner meist standardmäßig vorinstalliert oder kann ebenfalls kostenfrei im „Android Market“ oder einem anderen „App Store“ heruntergeladen werden.