Education and Culture
Lifelong learning programme
LEONARDO DA VINCI

Deutsches
Jugendinstitut

ICONET

E 60

QualiboXX – Cartoon Planet

10.11.2009 | Ulrike Richter

Cartoon Planet

Die Leichtigkeit, mit der Jugendliche in informellen Situationen lernen, müsste auf formale Lernsituationen übertragen werden können. Das ist ein Wunsch vieler Pädagogen. Im Projekt Cartoon Planet gelang es, den Spaß aus der Freizeitbeschäftigung in den Unterricht zu holen und, ganz unbemerkt, Lernprozesse zu initiieren.

Wenn Jugendliche wenig Interesse für den formalen Unterricht zeigen, dann bedeutet das nicht zwangsläufig, dass sie nicht lernen wollen. Tatsächlich lernen junge Menschen überall! Vor allem lernen sie ohne Mühe und mit Freude in der Freizeit; sie lernen von und mit ihren Freunden. Wie kann es nun gelingen, dass junge Menschen mit der gleichen Freude und Leichtigkeit auch in formalen Lernsituationen dabei sind? Eine Möglichkeit besteht darin, Wege zu beschreiten, die in informellen Lernsituationen verwurzelt sind, und diese in eine Unterrichtssituation zu übertragen. Daher integriert "Cartoon Planet" Aktivitäten, denen Jugendliche in ihrer Freizeit nachgehen, die ihnen Spaß machen und die sie gut können, in den Unterricht. Konkret knüpft das Konzept an die Computerspielpraxis vieler Jugendlicher an.

Jugendliche kreieren ihren Avatar

Den virtuellen Cartoon Planeten bevölkern interaktive Spielfiguren. Diese Avatare für den Planeten zu erschaffen, ist Aufgabe der Jugendlichen. Sie kreieren ihre eigene Spielfigur, statten diese mit Fähigkeiten aus, die sie auch an sich erkennen oder von denen sie träumen. Versehen mit einem Text, zum Beispiel in einer Sprechblase, entsteht ein Cartoon. Zuerst müssen sich die Jugendlichen also fragen, was sie selbst können und wozu sie gern in der Lage wären. Dabei sind Kreativität und Fantasie gefragt. Die erzeugten Figuren sprechen in indirekter Weise für die Jugendlichen. Kommunikative Barrieren, die häufig bei schriftlich auszuformulierenden Aufgaben entstehen, und die Jugendliche oft als anstrengend empfinden, werden so spielerisch überwunden. Begleitend finden eine Reihe von Einzel- und Gruppenaktivitäten statt, um Jugendliche zum Reflektieren ihrer Fähigkeiten anzuregen. Deshalb gibt es zum einen Aufgaben, die individuell zu lösen sind, und zum anderen Gruppenaktivitäten, um sich miteinander auszutauschen.

Ziele

- Jugendliche beschäftigen sich mit ihren Fähigkeiten und Wünschen, um mehr über sich selbst und über ihr Potenzial herauszufinden.
- Jugendliche erfahren – vielleicht erstmalig – dass es Spaß macht, zu lernen.
- Mit Hilfe von Web-Technologien sollen informell erworbenen Fähigkeiten reflektiert und trainiert werden.
- Die Fähigkeiten im Bereich Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) sollen entwickelt sowie Kommunikationsfähigkeiten verbessert werden.

Wandel des äußeren Rahmens

Cartoon Planet verwandelt den Klassenraum zu einem ansprechenden Lernumfeld für junge Menschen: kein Raum mehr für Desinteresse und Gleichgültigkeit stattdessen Aktivität, attraktive Lernmaterialien und Inhalte, mit denen Jugendliche etwas anfangen können. Die pädagogische Herangehensweise basiert darauf, individuelle Bedürfnisse zu berücksichtigen und das Lernumfeld daran anzupassen. Es sieht die Lehrerin/den Lehrer in der Rolle einer Begleiterin und eines Lernberaters.

Erfahrungen

Mit der Aufgabe, über die eigenen Fähigkeiten zu reflektieren, kamen die Jugendlichen gut zurecht. Wahrscheinlich ist dieser positive Effekt darauf zurückzuführen, dass "Reflexion" während der Aktivitäten nicht als solche benannt wurde, sondern indirekt in den Aufgaben verpackt war. Entscheidend ist auch die Rolle der Pädagogen als Lernbegleiter. Es ist gelungen, dass die Teilnehmer und Teilnehmerinnen gelernt haben – ohne daran zu denken, dass sie dies tun. Ebenso wird im alltäglichen Leben gelernt: Die Reflexion ist integraler Bestandteil dieses Prozesses. Nur wenn wir versuchen, Menschen zum Lernen zu zwingen, geht es häufig schief.

Langfristig zielt das Konzept darauf, Jugendliche darin zu bestärken, ihre Fähigkeiten außerhalb der Schule weiter zu entwickeln und ihre Potenziale auszuschöpfen.

Voraussetzungen für eine erfolgreiche Durchführung

Allein die Cartoons reichen nicht aus. Mit einer Reihe von Elementen gelingt es, junge Menschen zu aktivieren und zu begeistern. Es bedarf begleitender Aktivitäten, die die Jugendlichen immer wieder "einfangen" und für das Thema begeistern. Diese Aktivitäten, basierend auf Ansätzen des sozialen Lernens, brachten die jungen Menschen in Situationen, in denen sie mehr über sich selbst erfahren konnten.
Wichtig sind ...

- individuelle Beratung und Anleitung durch fähige Lernbegleiter/innen: Insbesondere zu Beginn und während der Gruppenaktivitäten benötigen die jungen Menschen individuelle Unterstützung und Ermutigung.
- eine überschaubare Gruppe von maximal 16 Jugendlichen.
- eine freundliche, flexible und interaktive Lernatmosphäre.
- Freiheit und Freiräume, die Zusammenarbeit in der Gruppe selbst in die Hand zu nehmen.

Beispiele für begleitende Aktivitäten

Rolle der Ehre (10 min)
Eine Rolle Toilettenpapier hochhalten und der Gruppe sagen, dass sie herumgereicht wird und jede Person so viele Blätter abreißen kann, wie sie mag. Nachdem jeder Schüler seinen Anteil genommen hat, wird der Gruppe gesagt, dass sie für jedes Blatt, das sie genommen haben, etwas über sich selbst mitteilen sollen. Z. B.: Jemand, der 4 Blätter nimmt, kann mitteilen: "1. Name: Joe, 2. Lieblingssportarten, 3. Lieblingsessen 4. Name des Haustiers."

Interviews (15 min)
Die Schüler werden gebeten, sich zu zweit in Bezug auf ihre Fähigkeiten zu interviewen: Wofür interessierst du dich? Was sind deine Hobbys? Was kannst du gut? Wie wichtig ist das für dich und für dein Leben? Machst du das allein oder gemeinsam mit Anderen?

Besprechung der eigenen Tätigkeiten und Aktivitäten (15 min)
Was habe ich erreicht, worin bin ich gut und wovon träume ich? Jeder Schüler erhält eine Karte und schreibt eine Sache auf, in der er gut ist. Diese Stärken werden zu zweit diskutiert. Diese Karte ist der Schlüssel zum Cartoon Planet. Die Jugendlichen werden im Anschluss einen Cartoon mit einem Computerprogramm zeichnen, mit dem sie ihre Stärken und ihre Träume ausdrücken können.

Erstellung der Cartoons (20 min)
Wechsel in den Computerraum. Zuerst wird demonstriert, wie der Cartoon erstellt wird. Die Schüler haben nun 10 Minuten Zeit, ihren eigenen Cartoon zu erstellen. Danach haben sie weitere 10 Minuten Zeit, um eine kurze Nachricht zu schreiben, was sie gut können. Dieser Text wird digital aufgenommen.

Präsentation der Avatare /Cartoons (20 min)
Die Jugendlichen erhalten Ausdrucke ihrer Ergebnisse auf farbigen Papierblättern. Die Schüler kleben darauf ihre Cartoons und schreiben ihre Nachricht auf, die sie vorher aufgenommen haben.

Achtung Internetsicherheit!

Wenn Sie mit jungen Menschen arbeiten, empfehlen wir unbedingt, an den Softwareschutz zu denken. Wir benutzen die Software Safenet. Damit kann der Webzugang zu relevanten Websites beschränkt werden. Die verwendete Software ist kostenlos im Internet erhältlich und sofort einsatzbereit.

Einsatzmöglichkeiten

Cartoon Planet eignet sich ebenso für den Einsatz im Unterricht im Bereich des sozialen Lernens wie auch für Workshops zum Beispiel

in Jugendklubs und Einrichtungen der Jugendarbeit.

Projektentwicklung

Planet Cartoon wurde von Cristina Costa und Helen Keegan an der Universität of Salford in Großbritannien für die Salford Young People's University entwickelt – einem Summer School Programm für 11 bis 16jährige Jugendliche aus sozial beeinträchtigten Familien. Die Summer School möchte Jugendliche mit dem Leben und Lernen an der Universität vertraut machen und sie für eine Ausbildung an der Universität begeistern.

Der Artikel basiert auf der englischsprachigen Projektdarstellung der Projektpartnerinnen. Planet Cartoon entstand im Rahmen des EU-Projektes ICONET. Am Projekt beteiligten sich 11 europäische Partner. Antragsteller war das Deutsche Jugendinstitut e.V. in Halle. ICONET setzte sich zum Ziel, informelles Lernen bei Jugendlichen zu stärken, die Fähigkeiten und Kompetenzen der Jugendlichen sichtbar zu machen und dafür geeignete Instrumente und Methoden zu entwickeln und zu verbreiten.

Weitere Informationen

- www.slideshare.net
  Hier gelangen Sie zur Präsentation von "Cartoon Planet" auf Englisch.
- www.voki.com
  Über diesen Link gelangen Sie zur Avatar-Anwendung "Voki".
- www.safenet-inc.com
  Hier können Sie kostenlos die Software "Safenet" downloaden.
- www.iconet-eu.net
  Über diesen Link gelangen Sie zur Iconet-Projekt Webseite.
- Mit Voki seiner Website das Sprechen beibringen
  In diesem Blogbeitrag von Rainer Meyer wird Schritt für Schritt erklärt, wie man sich anmeldet und bei Voki einen Avatar erstellt.

Die Autorin

Ulrike Richter ist wissenschaftliche Referentin am Deutschen Jugendinstitut e. V. im Forschungsschwerpunkt "Übergänge im Jugendalter" in Halle/Saale. Sie hat das Projekt ICONET koordiniert.