

# APPGEFAHREN

## Der Medienworkshop

An der Entwicklung und Umsetzung Beteiligte:  
Andreas Stamm, Bettina Löchel, Christoph Linn

Suchtberatung Trier e.V. „Die Tür“  
Oerenstraße 15, 54290 Trier  
Tel: 0651 170 360, Fax: 0651 170 36 12  
[www.die-tuer-trier.de](http://www.die-tuer-trier.de)

Stand: 01.03.2019

**APPGEFAHREN** ist ein präventiver Workshop der Suchtberatung Trier e.V. „Die Tür“, der mit Jugendlichen im Alter von 12-21 Jahren durchgeführt werden kann. Methodisch steht hierbei die aktive Medienarbeit im Vordergrund. Mit zur Verfügung gestellten Tablets werden in einem spielerischen Setting Apps (Abkürzung für Applikationen, also Anwendungen auf Smartphone oder Tablet) getestet und vorgestellt. Ziel des Workshops ist das Kennenlernen von kreativen und nützlichen Apps, die Reflektion über das eigene Medienverhalten sowie ein Wissensgewinn über Chancen und Risiken von digitalen Medien und deren Anwendungsmöglichkeiten. **APPGEFAHREN** orientiert sich hierbei an den Ressourcen der Teilnehmer und Teilnehmerinnen und möchte in einem offenen Setting – ohne mahnenden Zeigefinger – zum Nachdenken anregen und die Handlungsmöglichkeiten der Jugendlichen erweitern.

## Hintergrund

Die JIM-Studie des medienpädagogischen Forschungsverbandes betrachtet seit 20 Jahren den Medienumgang von Kindern und Jugendlichen. In der aktuellen Studie von 2018 wird deutlich, dass die Nutzung von medialen Inhalten eine hohe Bedeutung in der Lebenswelt von jungen Menschen hat.

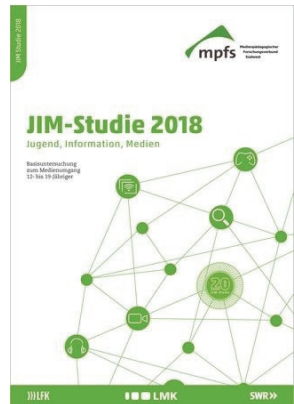
So besitzen 99% der Mädchen und 97% der Jungen im Alter von 12-19 Jahren ein eigenes Smartphone. Die Zeiten der täglichen Online-Nutzung steigerten sich von 2007 (106 Minuten) auf 2018 (214 Minuten) deutlich. Als beliebteste Apps geben die meisten Befragten Whatsapp, Youtube und Instagram an (vgl. mpfs 2018).

Hieraus leiten wir ab, dass sich medienpädagogische Angebote an der Lebenswelt von Jugendlichen orientieren sollten. Eine ablehnende Haltung, die sich in erster Linie mit den Risiken der Nutzung beschäftigt, scheint hier kein zielführendes Instrument zu sein. Vielmehr gilt es, die Interessen wahrzunehmen und Angebote zu schaffen, die sich mit der sinnvollen und kreativen Nutzung von Medien auseinandersetzen. Vor diesem Hintergrund ist die Methode der aktiven Medienarbeit besonders zielführend.

Der Medienpädagoge Fred Schell definiert aktive Medienarbeit als Methode der handlungsorientierten Medienpädagogik. „Sie bedeutet die Be- und Erarbeitung von Gegenstandsbereichen sozialer Realität mit Hilfe von Medien wie Druck, Foto, Ton, Video, Computer, Multimedia und Internet“ (Schell, 2009, S. 9). Hierbei besitzt aktive Medienarbeit das Potenzial, eine intrinsische Motivation zu erzeugen, da die Teilnehmer und Teilnehmerinnen sich Inhalte erarbeiten, Ideen entwickeln und dadurch eigenständig etwas Erschaffen können. Die Auseinandersetzung mit den Medieninhalten geschieht nach dem Prinzip des „Handelnden Lernens“, angelehnt an die Theorie von John Dewey (learning by doing).

Mit **APPGEFAHREN** möchten wir den Teilnehmern und Teilnehmerinnen einen Ort zur Gestaltung geben. In diesem Ort soll es für sie möglich sein, neue Medieninhalte zu entdecken, die in ihrer jeweiligen Lebenswelt kreativ, nützlich und förderlich sein können. Durch eine akzeptierende Haltung möchten wir sie aber auch ermutigen, Problematiken im Umgang mit digitalen Medien wahrzunehmen und das eigene Medienverhalten zu reflektieren.

**APPGEFAHREN** kann vor diesem Hintergrund nicht nur als Projekt, sondern auch als eine Art medienpädagogische Haltung verstanden werden.



## Ziele

- Kennenlernen von kreativen Nutzungsmöglichkeiten von Medieninhalten, etwa Video- und Bildbearbeitung sowie nützliche APPs für die Gestaltung der Freizeit
- Auseinandersetzung mit sinnvollen APPs für die jeweilige Lebensphase, etwa APPs für den Schulgebrauch oder die Berufswahl
- Reflektion des eigenen Medienverhaltens als suchtpreventiver Faktor
- Erkennen von Risiken der Mediennutzung, etwa hinsichtlich Mobbing, Urheber- und Persönlichkeitsrechtsverletzungen u.a.
- Kennenlernen des Hilfesystems im Bereich Mediensucht

## Rahmenbedingen des Workshops

### Zielgruppe

Der Workshop richtet sich an **Jugendliche im Alter von 12-21 Jahren**. Um die Teilnehmer und Teilnehmerinnen bei den Herausforderungen und Entwicklungsprozessen gezielt betreuen zu können, beträgt die maximale **Gruppengröße 15 Personen**. Die jeweiligen Inhalte können variabel angepasst werden, etwa hinsichtlich des Alters oder der jeweiligen Schulform. So absolvieren Teilnehmer und Teilnehmerinnen die 15 Jahre oder älter sind, in der Regel den beruflichen Baustein, während jüngere Teilnehmer und Teilnehmerinnen sich mit den Möglichkeiten von Schul-APPs auseinandersetzen. Die jeweilige Gestaltung kann im Vorfeld mit den Workshopleitern besprochen werden.

### Ort

Die Veranstaltung wird in Schulen, Jugendtreffs, Jugendzentren, Betrieben u.a. direkt vor Ort durchgeführt. Der Workshop kann auch in den Räumlichkeiten der Suchtberatung Trier e.V. „Die Tür“ durchgeführt werden.

### Umsetzung

Die Dauer der Veranstaltung beträgt etwa **drei Zeitstunden (4 Schulstunden)** zzgl. einer Pause von etwa 15 Minuten. Der Workshop ist in fünf Bausteine unterteilt, die auf der folgenden Seite erläutert werden. Die Jugendlichen werden in „Clans“ (= Teams) eingeteilt, die gegeneinander antreten und Punkte sammeln müssen, etwa durch das Vorstellen von APPs und Beantwortung von Quizfragen. Durch diese spielerische und herausfordernde Gestaltung entwickelt sich bei den Teilnehmer und Teilnehmerinnen eine besondere Motivation.

Der Workshop wird in der Regel von zwei Personen durchgeführt.

## Technische Umsetzung

Die Möglichkeit, eine Internetverbindung durch WLAN herzustellen, **muss gegeben sein**. Jede teilnehmende Person erhält ein eigenes Tablet, welches vor der Veranstaltung von den Mitarbeitern/Mitarbeiterinnen eingerichtet wird. Auf den Geräten finden sich sämtliche APPs, Links und Ordner, die für den Workshop gebraucht werden. Durch eine vorinstallierte Kindersicherung wird die unsachgemäße Nutzung der Geräte verhindert.

Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen füllen vor dem Workshop eine Erklärung aus. Darin verpflichten sie sich, mit den zur Verfügung gestellten Tablets ordnungsgemäß umzugehen. Nach der Veranstaltung werden die Tablets durch eine Software „zurückgesetzt“. Dadurch bleiben keine eingegebenen Bilder oder sonstige persönlichen Daten der Jugendlichen gespeichert. Für das Testen der APPs und deren Möglichkeiten stellen wir Kopfhörer, Stative, Spielfiguren (etwa für ein Stop-Motion Video) etc. zur Verfügung.

## Bausteine

### Einstieg in das Thema – Spaceteam

**Ablauf:** „Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Spaceteam...“ so lautet der Beginn eines jeden **APPGEFAHREN**-Workshops. Ohne große Umschweife gehen wir mit den Jugendlichen direkt in die Aktion. Wir teilen 4 bis 6 Tablets aus und spielen das teambasierte Taktikspiel „Spaceteam“. Darin befindet man sich in einem Raumschiff, welches von einer Sonne erfasst wurde.

Nur durch Teamwork kann man es schaffen, möglichst lange von der Anziehung der Sonne „wegzubleiben“. Dafür müssen die Teilnehmer und Teilnehmerinnen Befehle in die Schaltkonsole des Tablets eingeben, die ebenfalls dort angezeigt werden.

Der Clou: Die meisten Befehle gelten nicht für das eigene Tablet, sondern für die Schaltkonsole eines Mitstreiters. Kommunikation und eine schnelle Auffassungsgabe sind das A und O um das Spiel zu meistern.

Die APP lässt sich hervorragend als „Eisbrecher“ oder als aktivierende Übung nutzen und wurde von allen Jugendlichen bisher begeistert aufgenommen.



**Lernziele:** Kennenlernen einer „coolen“ teambasierten App als Alternative zum normalen Spielverhalten; Förderung von Problemlösungskompetenzen; Team Building; Einführung in die Materie des Workshops

**Dauer:** etwa 20-30 Minuten

### **Beginn - „Clanbildung“**

Nach dem Einstieg werden die Tablets verteilt und die „Clans“ (= Teams) gebildet. Selbstverständlich übernimmt in einem Medienworkshop eine APP (Team Maker) die Aufgabe der Team-Zusammensetzung. Während des Workshops werden die Clans immer wieder mit Quizfragen konfrontiert, die sie mit Quizkarten (A, B, C) beantworten müssen. Die Fragen rahmen die Veranstaltung und dienen dazu, den Wissenstand hinsichtlich APPs (Möglichkeiten und Risiken) zu erweitern.

### **Level 1 – Höhle der Tiger**

**Ablauf:** Die Clans bekommen die Aufgabe, sich mit einem Ordner auf dem Tablet auseinanderzusetzen. In dem Ordner sind mehrere APPs gespeichert, die getestet werden müssen. Die APPs kommen aus den unterschiedlichsten Bereichen (Entspannungs-APPs, Führerschein-APPs, Musikgestaltung, Raumplanung, Haushaltsbuch, u.v.m.) Aufgabe der Clans ist es, nach Ablauf von etwa 25 Minuten eine der APPs vorzustellen. Zwei Punkte können für die inhaltliche Vorstellung verdient werden und einen Punkt gibt es für die kreative Ausgestaltung der Vorstellung.

Durch die Vorstellung der jeweiligen APP vor der ganzen Gruppe, bleibt diese präsent. APPs die im ersten Level besonders gerne vorgestellt werden sind: Drum Pad Machine (APP um Musikstücke zu erstellen), Deaflex (Gebärdensprache-APP), Raumplaner (APP um sein eigenes Zimmer einzurichten), Photo Lab (Bildbearbeitung) und Naturgeräusche (Entspannungs-APP).

**Lernziele:** Kennenlernen von zahlreichen neuen APPs aus den Bereichen Kreativität und Freizeit; Alternativen zu den eigenen APPs finden

**Dauer:** 30-40 Minuten

## Level 2 – Jobmaster/Schoolmaster

**Ablauf:** Der zweite Level ist ein flexibler Baustein, der sich am Alter und der jeweiligen Lebenssituation der Jugendlichen orientiert. Bei „**Jobmaster**“ geht es um das Kennenlernen von sinnvollen und nützlichen APPs hinsichtlich der Berufswahl und Bewerbungen (APPs: Berufe-Entdecker, Azubi-Welt, Bewerben u.a.). Bei „**Schoolmaster**“ stehen APPs mit einem schulischen Nutzen im Vordergrund. (APPs: Stundenplan-APP, Hausaufgaben, diverse APPs zu Schulfächern). Aufgabe der jeweiligen Clans ist es, sich die APPs anzuschauen und anschließend Fragen mit zur Verfügung gestellten Karten (Wahr/Falsch) zu beantworten.

Beispiel:

*In der APP Berufe-Entdecker durchläuft man einen Bildertest, um Arbeitsbereiche und Wunschberufe zu entdecken. Wahr oder falsch? (wahr)*

**Lernziele:** Entdecken, wie diverse APPs den Schulalltag oder die Bewerbungssuche erleichtern können; Kennenlernen von nützlichen APPs für die eigene Entwicklung

**Dauer:** 30 Minuten

## Level 3 – Always On?

**Ablauf:** Nach einem kurzen einführenden Video mit dem Titel „In welcher Welt lebst Du?“ von [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) absolvieren die Teilnehmenden einen Selbsttest zu ihrem Mediennutzungsverhalten. Der Test befindet sich auf der Seite [www.ins-netz-gehen.de](http://www.ins-netz-gehen.de) und wird von den jeweiligen Tablets aus aufgerufen. Über die Ergebnisse des Tests wird anschließend **nicht** gesprochen, damit die Jugendlichen ein ehrliches Feedback erhalten. Anschließend bekommen die Clans die Aufgabe gestellt zu überlegen, „*woran man merken könnte, dass das eigene Medienverhalten zu hoch ist*“. Die Antworten werden auf Karten gesammelt und besprochen. Anschließend werden Möglichkeiten diskutiert, wie man seinen Medienkonsum wieder „unter Kontrolle“ bringen kann. Hierzu werden den Teilnehmer und Teilnehmerinnen auch mehrere APPs vorgestellt, die dabei unterstützen können (Forest, Quality Time u.a.).

**Lernziele:** Feedback zum eigenen Mediennutzungsverhalten; Erkennen von suchtfördernden Aspekten; Möglichkeiten der Kontrolle des Medienverhaltens kennenlernen; Austausch über eigene Erfahrungen; Kennenlernen des Hilfesystems im Bereich schädliches Medienverhalten und Medienabhängigkeit

**Dauer:** 30 Minuten

## Level 4 – Creative Superstar

**Ablauf:** Die Clans erstellen jeweils ein Stop-Motion Video (Stop-Motion APP) mit den Tablets und zur Verfügung gestellten Stativen und Spielfiguren. Die Anleiter/Anleiterinnen geben hierbei Hilfestellung. Es besteht die Möglichkeit, die unter Level 3 gesammelten Aspekte der „zu hohen Mediennutzung“ mit Spielfiguren nachzustellen.



Die erstellten Videos werden gespeichert und bei der Punktevergabe von der ganzen Gruppe bewertet. Zusätzlich können durch Musik-APPs Hintergrundgeräusche oder ganze Musikstücke erstellt werden.

**Lernziele:** Kennenlernen einer kreativen Nutzungsmöglichkeit von Smartphones und Tablets; Verankerung des in Level 3 gelernten in einem kreativen Gestaltungsraum

**Dauer:** 30 Minuten

## Abschlussrunde und Feedback

Nach abschließenden Quizfragen werden die jeweiligen Clans mit den erkämpften Punkten und Süßigkeiten belohnt. Anschließend folgt ein Feedback seitens der Gruppe zum Workshop:

Was war gut, was weniger gut? Welche kreativen und sinnvollen APPs kennen die Jugendlichen vielleicht noch? Jede teilnehmende Person erhält Infomaterialien sowie unsere Liste mit „**APPGEFahren** APPs“.



Der Workshop wird mit einem Smiley bewertet: „*Stellt euch vor, ihr werdet gefragt, wie der Workshop war und ihr könnt nur mit einem Smiley antworten. Welcher wäre das?*“

Danach endet der Workshop mit den Worten: Vielen Dank. Ihr wart **APPGEFahren**!

## **Kontakt:**

Suchtberatung Trier e.V. „Die Tür“  
Oerenstraße 15  
54290 Trier  
Tel: 0651 170 360  
Fax: 0651 170 36 12  
[www.die-tuer-trier.de](http://www.die-tuer-trier.de)

Herr Christoph Linn  
c.linn@die-tuer-trier.de

## **Kosten des Medienworkshops:**

Die Teilnahme an dem Workshop bzw. die Durchführung des Workshops kann gegenwärtig (2019) nicht kostenpflichtig gebucht werden.

Eine Teilnahme ist nur möglich im Rahmen der kommunal finanzierten Angebote der Suchtprävention für den Landkreis Trier-Saarburg und die Stadt Trier.

## **Literatur**

**Schell, F.** (2009, Aktive Medienarbeit. In: Schorb, B., Anfang, G., Demmler, K. (Hrg.), Grundbegriffe Medienpädagogik – Praxis (S. 9-13), München: kopaed

**Mpfs** (2018), JIM-Studie 2018. Online verfügbar unter:  
[https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM\\_2018\\_Gesamt.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM_2018_Gesamt.pdf)

## **Danksagung:**

Wir danken der Aktion Mensch und dem Landkreis Trier-Saarburg für die Möglichkeit, im Rahmen des Programms der Suchtprävention 2018-2020 den hier vorgestellten Workshop zu konzipieren und umzusetzen.