

**Für Fachleute  
aus der OJA  
und der Schule**

# **MEDIENKOMPETENZEN UND PEER-EDUCATION / -TUTORING**

## **PROJEKTBEISPIELE UND QUALITÄTSKRITERIEN**

## **Impressum**

### **Herausgegeben von**

Jugend und Medien  
Nationale Plattform zur Förderung von Medienkompetenzen  
Bundesamt für Sozialversicherungen BSV  
jugendschutz@bsv.admin.ch  
www.jugendundmedien.ch

### **Die Inhalte wurden erarbeitet von:**

Martina Späni & Klaus Petrus  
in Zusammenarbeit mit Olivier Steiner (FHNW), Rahel Heeg (FHNW),  
Colette Marti (BSV) und Liliane Galley (BSV)

### **Bestellung (kostenlos):**

BBL, Verkauf Bundespublikationen, CH-3003 Bern  
www.bundespublikationen.admin.ch, E-Mail: verkauf.zivil@bbl.admin.ch  
(Bestellnummer 318.859.d)  
10.2016 5'000

Erhältlich in Deutsch, Französisch und Italienisch  
Layout: KARGO Kommunikation GmbH

1. Auflage, Oktober 2016

© 2016 Jugend und Medien, Nationale Plattform zur Förderung von Medienkompetenzen,  
Bundesamt für Sozialversicherungen



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement des Innern EDI  
**Bundesamt für Sozialversicherungen BSV**

# LIEBE LESERIN, LIEBER LESER

---

Digitale Medien sind das Leitmedium unserer modernen ICT-Kultur. In allen Lebensbereichen – Beruf, Schule und Freizeit – prägen sie unseren Alltag. Kinder und Jugendliche müssen lernen, sicher und verantwortungsvoll mit digitalen Medien umzugehen, das heisst, sie müssen Medienkompetenzen erwerben. Nebst den Eltern können auch Jugendliche eine wichtige Rolle bei der Förderung von Medienkompetenzen spielen, denn im Jugendalter übernehmen die Gleichaltrigen (Peers) eine wichtige Sozialisationsfunktion. Mit zunehmendem Alter der Jugendlichen verlieren Eltern und Schule beim Erlernen der Mediennutzung an Relevanz. Der Austausch verlagert sich hin zur sogenannten Peer-Group. Das Prinzip «Jugendliche lernen von Jugendlichen» birgt ein grosses Potenzial für die Förderung von Medienkompetenzen in der Schule und in der Offenen Jugendarbeit. Das informelle Lernen unter Gleichaltrigen ist allerdings bis heute unter den zahlreichen medienpädagogischen Angeboten noch kaum anzutreffen.

Die vorliegende Broschüre stellt die zentralen Erkenntnisse einer Evaluationsstudie des Bundesamts für Sozialversicherungen dar und zeigt anhand von konkreten Projektbeispielen die Herausforderungen sowie Qualitätskriterien des Peer-Involvement-Ansatzes praxisnah auf. Wir möchten Fachpersonen aus dem Schul- und Freizeitbereich, spezifisch Lehrpersonen der Sekundarstufen I und II sowie Fachleute aus der Offenen Jugendarbeit dazu anregen, Projekte zur Förderung der Medienkompetenzen durch Gleichaltrige einzusetzen und ihnen Hinweise geben, worauf für eine erfolgreiche Durchführung zu achten ist.

Ich wünsche Ihnen eine gute Lektüre.



**Ludwig Gärtner**

Stellvertretender Direktor, Leiter des  
Geschäftsfeldes Familie, Generationen,  
Gesellschaft FGG, Bundesamt für  
Sozialversicherungen

# INHALTSVERZEICHNIS

---

<b>Worum es geht</b>	<b>5</b>
<b>01 ____ Nutzung von digitalen Medien und Medienkompetenzen</b>	<b>6</b>
Von Gleichaltrigen lernen	6
Was sind Medienkompetenzen?	7
<b>02 ____ Peer-Involvement: Jugendliche bilden Jugendliche</b>	<b>8</b>
Was ist Peer-Involvement?	8
Formen und Ziele von Peer-Involvement	8
Herausforderungen bei der Umsetzung	9
<b>03 ____ Das Gesamtprojekt und die sieben Peer-Projekte</b>	<b>10</b>
Die Akteure	10
Ein zentrales Ergebnis vorweg	11
Theateraufführungen, Radiostreams und Blogs – die sieben Projekte im Porträt	12
<b>04 ____ Erfahrungen und Erkenntnisse aus den Peer-Projekten</b>	<b>22</b>
Es kommt auf das Setting an	22
Zusammenarbeit in Projekten	24
Peer-Educators und Peer-Tutors	26
Themen und Aktivitäten in den Projekten	28
Fazit: Der Peer-Involvement-Ansatz fordert in der Umsetzung heraus	29
<b>05 ____ Qualitätsmerkmale – oder was für ein gelingendes Projekt wichtig ist</b>	<b>31</b>
<b>Literatur</b>	<b>34</b>
<b>Glossar</b>	<b>35</b>

# WORUM ES GEHT

---

Längst sind digitale Medien fester Bestandteil des Alltags von Kindern und Jugendlichen. Die multifunktionalen Geräte prägen nachhaltig deren Art, sich untereinander auszutauschen, zu spielen, Freizeit zu verbringen und sich Wissen anzueignen. Den Spitzenplatz unter den Geräten, die solches erst ermöglichten, besetzt heute das Smartphone. Mit ihm wird telefoniert, gechattet, fotografiert und gefilmt; werden Messages verschickt, Videos geschaut, Daten gespeichert und auf Internetplattformen platziert; es wird der Fahrplan abgefragt, die geografische Position bestimmt und die Agenda geführt – und noch vieles mehr.

Die Nutzungsmöglichkeiten digitaler Medien sind in ihrer Vielgestaltigkeit schier unüberblickbar geworden und damit auch deren Chancen und Risiken. Schon seit etlichen Jahren beschäftigen sich Erziehungs- und Bildungsverantwortliche entsprechend mit der Frage, wie die Medienkompetenzen von Kindern und Jugendlichen gefördert werden können.

Die vorliegende Broschüre informiert über einen bislang wenig begangenen, aber vielversprechenden Weg:

Die Förderung der Medienkompetenzen von Jugendlichen durch Jugendliche selbst. Die Methode dahinter wird als «Peer-Involvement» bezeichnet. Es handelt sich um einen pädagogischen Ansatz, der die Tatsache berücksichtigt, dass sich Jugendliche im Bereich der Mediennutzung am liebsten im Freundeskreis oder in der Clique austauschen und dabei wesentliche Lern- und Sozialisationsprozesse durchlaufen.

Diese Broschüre möchte Fachleute aus der Offenen Jugendarbeit und Lehrpersonen der Sekundarstufe I und II sowie weitere interessierte Personen mit dieser Art der Förderung von Medienkompetenzen vertraut machen und sie zur Durchführung eigener solcher Projekte motivieren.

In dieser Publikation wird sowohl auf die spezifischen Vorteile dieser Methode hingewiesen wie auch auf Herausforderungen, die sich in der praktischen Umsetzung ergeben können. Die auf den folgenden Seiten dargestellten Erkenntnisse basieren auf der Evaluation von sieben Peer-Involvement-Projekten, die in den vergangenen Jahren in der Schweiz durchgeführt wurden.

## Inhalt und Gliederung

**In Kapitel 1** geht es um den typischen Medienzugang von Jugendlichen und in diesem Zusammenhang um die Frage, was denn eine kompetente Userin und einen kompetenten User ausmacht, also: Was beinhalten Medienkompetenzen an Fähigkeiten und Fertigkeiten?

**In Kapitel 2** wird der Ansatz des Peer-Involvements vorgestellt und dargelegt, weshalb er konzeptuell gut zum medialen Lernen von Jugendlichen passt und entsprechend geeignet sein könnte, deren Medienkompetenzen zu fördern.

**In Kapitel 3** werden sieben konkrete Projekte vorgestellt, welche Peer-Education bzw. Peer-Tutoring mit Fokus auf die Förderung von Medienkompetenzen nutzten. Diese wurden in der Schweiz durchgeführt und im Hinblick auf die Frage, ob Peer-Involvement für die Förderung von Medienkompetenzen geeignet sei, evaluiert.

**Kapitel 4** ist den Erfahrungen und Erkenntnissen aus der Durchführung der Projekte gewidmet. Was war schwierig, was erfolgreich, was hilfreich und was wurde ganz einfach unterschätzt?

**In Kapitel 5** werden die Merkmale eines gelingenden Projekts aufgezeigt. Sie wollen eine Hilfestellung sein auf dem Weg zu einem gelingenden Projekt zum Thema digitale Medien mit Jugendlichen.

# 01\_NUTZUNG DIGITALER MEDIEN UND MEDIENKOMPETENZEN

---

## Von Gleichaltrigen lernen

Die JAMES-Studie erfasst alle zwei Jahre das Medien-nutzungsverhalten von Jugendlichen in der Schweiz und zeigt die Trends auf. Die starke Einbindung der Heran-wachsenden in die digitalen Kommunikationsräume ist offensichtlich: Nahezu alle Schweizer Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren besitzen ein eigenes Smart-phone, und rund drei Viertel verfügen zudem über einen eigenen Computer. Knapp 90 Prozent besitzen ein eigenes Profil in einem Sozialen Netzwerk wie Facebook oder Twitter und praktisch alle haben zu Hause Zugang zum Internet.

Doch wie erfolgt die Mediensozialisation bzw. der Erwerb von Medienkompetenzen bei Jugendlichen? Während jüngere Kinder den Umgang mit Medien noch massgeblich durch Beobachtung und Imitation ihrer erwachsenen Vor-bilder lernen, tauschen sich die Heranwachsenden lieber in

Gruppen von Gleichaltrigen aus. Probleme im Umgang mit digitalen Medien werden häufig zusammen mit Freunden und Freundinnen gelöst. Wissenschaftliche Untersuchungen zeigen, dass Erwachsene, insbesondere aus dem Kreis der eigenen Familie oder Schule, für Jugendliche mit zunehmen-dem Alter an Bedeutung verlieren, wenn es um die Nutzung digitaler Medien geht.

Dass die Mediennutzung nicht nur Chancen, sondern auch Risiken birgt, dem sind sich Erziehungs- und Bildungsverant-wortliche bewusst. Entsprechend gross ist die Aufmerksam-keit für die Prävention solcher Risiken, d.h. den Versuch, Jugendliche vor negativen Folgen digitaler Medien zu bewahren. Wer nun aber etwas unbefangener danach fragt, was es eigentlich heisst, digitale Medien kompetent zu nutzen, stösst auf einen ganzen Strauss an notwendigen oder wichtigen Fähigkeiten und Fertigkeiten, mit denen nicht nur Risiken einhergehen, sondern auch viele Chancen.



## Was sind Medienkompetenzen?

Wer Medienkompetenzen einfordert oder diese zu definieren versucht, sieht sich einer vielgestaltigen Medienwelt gegenübergestellt, die durch Einzelne oder Gruppen sprachlich, filmisch, fotografisch oder akustisch gestaltet und auch für soziale, politische oder ökonomische Zwecke genutzt wird. Der pädagogische Anspruch besteht darin, diese komplexe Welt der Mediennutzung zu analysieren und so zu ordnen, dass pädagogische Pfade erkennbar werden. Was muss jemand können oder wissen, um z.B. ein Foto auf Instagram aufzuschalten, um eine Facebook-Seite zu gestalten, um «friends» von Freunden zu unterscheiden oder die Objektivität einer Nachricht einzuschätzen? Was also sind Medienkompetenzen? Gemäss dem Medienpädagogen Heinz Moser lassen sich vier Arten von Kompetenzen unterscheiden:

### Technische Medienkompetenzen – technische Basics kennen

Wer nicht weiss, wo und wie man das Handy einschaltet, kann nicht telefonieren. Und wer keine Ahnung von Schadsoftwares, gefakten Mails oder Virenschutz hat, wird bald einmal seinen Computer neu installieren müssen. Mit technischen Medienkompetenzen sind Befähigungen gemeint, die das praktische Handeln im Alltag mit digitalen Medien erst ermöglichen. Wer sich in der digitalen Medienwelt bewegen will, muss somit über Grundkenntnisse verfügen, die zum Umgang mit Hard- und Software befähigen sowie Wartungs- und Installationsarbeiten ermöglichen. Dazu kommt auch das Verständnis etlicher Fachausdrücke. Wie nutzen Jugendliche Computer und Internet für die Schule?

### Kulturelle Medienkompetenzen – die Ausdrucksformen kennen

Die Räume, die digitale Medien anbieten, sind riesig und dynamisch und laden zur Entdeckung, Nutzung und Gestaltung ein. Wer sich jedoch im Labyrinth des World Wide Web nicht nur mit zufälligen Klicks bewegen will, muss

Orientierungswissen aufbauen und die Mittel der Gestaltung kennen. Dazu gehören spezifische Codes – man denke an Hashtags in Tweets –, grafische Symbole, Fotos, Videos, Texte oder Musikstücke. Solche Elemente werden selbst gestaltet, kopiert, verändert, verlinkt, verschickt und wieder veröffentlicht. Wer erfolgreich kommunizieren will, muss die zum Medium passenden Ausdruckselemente kennen: ein SMS ist kein Tweet ist kein Blog ist kein Facebook-Eintrag usw. Wenn von kulturellen Medienkompetenzen die Rede ist, sind damit also Kenntnisse gemeint, die sich auf diese typischen ästhetischen wie gesellschaftlichen medialen Ausdrucksformen und -elemente beziehen.

### Soziale Medienkompetenzen – sich einbringen

Digitale Medien erlauben es den Nutzenden, soziale Beziehungen einzugehen und zu pflegen, die eigene Meinung zu platzieren, im Rahmen von Umfragen abzustimmen, sich an Gruppen zu beteiligen oder selbst eine Gruppe mit eigenen Zielen ins Leben zu rufen. Soziale Medienkompetenzen bezeichnen die Fähigkeiten zu kommunikativem und kooperativem Handeln unter Verwendung digitaler Medien. Dabei geht es nicht nur um die Fähigkeit, eigene Ansichten und Wünsche einzubringen oder Projekte zu entwickeln, sondern auch darum, im kommunikativen Umgang mit anderen den nötigen Respekt zu wahren und diskriminierendes Verhalten wie Mobbing oder Rassismus zu unterlassen.

### Reflexive Medienkompetenzen – Distanz gewinnen

Unter den Medienkompetenzen sind diese die eigentliche Zielkategorie vieler medienpädagogischer Ansätze. Reflexive Medienkompetenzen schliessen die Fähigkeit ein, das eigene Mediennutzungsverhalten kritisch zu hinterfragen wie auch die digitalen Medien als Teil von (Interessens-) Politik, Ökonomie und Gesellschaft wahrzunehmen. Zu diesen reflexiven Kompetenzen zählt auch die Fähigkeit, Medieninformationen auf ihre Objektivität und Relevanz hin beurteilen zu können. Erst die Fähigkeit, digitale Medien reflexiv und kritisch zu verwenden, ermöglicht eine sinnstiftende, sichere und konstruktive Mediennutzung.

# 02\_PEER-INVOLVEMENT: JUGENDLICHE BILDEN JUGENDLICHE

---

Dass sich Jugendliche über ihre Erfahrungen mit digitalen Medien häufiger mit ihren Freunden austauschen als mit Erwachsenen, ist eine Tatsache, von der das Gesamtprojekt «Förderung von Medienkompetenzen durch Peer-Education / Peer-Tutoring» ausging. Aber wie soll eine solche Förderung möglich sein, wenn man als erwachsene Person gleichzeitig aus der Gruppe von Jugendlichen ausgeschlossen ist? Eine Antwort darauf bietet der Ansatz des Peer-Involvements an.

## Was ist Peer-Involvement?

Der englische Begriff «peer» meint Gleichrangige und Gleichgesinnte. Treffend wurde der Begriff mit «others like us» paraphrasiert. Mit den Sozialwissenschaften wurde der Begriff in den 1970ern mit Fokus auf jugendliche Gruppen etabliert und populär: Die «Peer-Group» wurde als Ort der Sozialisation entdeckt, der auch unter entwicklungspsychologischen Gesichtspunkten von Interesse ist: Jugendgruppen vermögen Geborgenheit, Sicherheit und Orientierung zu vermitteln; Jugendliche lernen unter Gleichaltrigen neue Handlungsmuster oder probieren unter ihresgleichen andere aus. Zudem unterstützen solche Freundeskreise und Cliques die Einzelnen bei der Ablösung vom Elternhaus.

Mit den Studien und Theorien über Jugendgruppen und jugendliche Freundeskreise entstand auch die eigenständige Interventionsform namens «Peer-Involvement». Die Idee dabei: speziell geschulte Jugendliche, die der Zielgruppe selbst angehören, informieren Jugendliche über spezifische Themen und regen zu Diskussionen über die je eigenen Haltungen und Verhaltensweisen an. Die Dynamik der gemeinsamen Auseinandersetzung soll über die gelebte Cliqueskultur hinausführen. Gerade die Gleichrangigkeit und die Vertrautheit in der Gruppe soll eine offene Auseinandersetzung auch mit heiklen Themen wie Sucht oder Sexualität ermöglichen, was in hierarchischen Settings mit Erwachsenen schwierig ist.

## Formen und Ziele von Peer-Involvement

Peer-Involvement beinhaltet unterschiedliche methodische Ansätze: Beim Peer-Tutoring vermitteln Jugendliche klar definierte Inhalte. Entsprechend sind die Rollen zwischen den Unterrichtenden (Peer-Tutors) und den Unterrichteten (Peers) streng getrennt. Die Methode kommt denn auch eher in formalen Settings wie Schulklassen zur Anwendung. Dagegen bezeichnet Peer-Education einen mehr informellen Austausch von Informationen und Erfahrungen, der durch speziell ausgebildete Jugendliche (Peer-Educators) geleitet wird. Diese Methode wird meist in weniger formalen Settings wie der Offenen Jugendarbeit benutzt. Ferner treten Jugendliche sowohl an Schulen wie auch in Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit als Ansprechpartner bei Problemen wie etwa Cybermobbing auf, was Peer-Counseling genannt wird. Oder sie bringen sich im Rahmen der Peer-Mediation als Vermittler bei der Lösung und Bearbeitung von Problemen ein.

Peer-Involvement – und im Speziellen die beiden Ansätze Peer-Education und Peer-Tutoring – verfolgt im Wesentlichen zwei Ziele. Erstens geht es darum, dass sich Jugendliche Wissen und Kompetenzen aneignen, aber auch ihre Vorurteile bezüglich bestimmter Themen hinterfragen und aufgrund dessen möglicherweise ihre Einstellung ändern. Dieses Ziel wird, so die Annahme von Peer-Involvement, besonders gut erreicht, wenn Jugendliche andere Jugendliche bilden. Neben dieser Vermittlung von Inhalten soll zweitens die Persönlichkeitsentwicklung der Jugendlichen gefördert und ihr Selbstbewusstsein gestärkt werden.



## Herausforderungen bei der Umsetzung

Ob in der Offenen Jugendarbeit oder in Schulklassen: Die Anwendung von Peer-Education und Peer-Tutoring erweist sich fast immer als Gratwanderung. Auf der einen Seite sollen Jugendliche als Peer-Educators/-Tutors ausgebildet werden, was häufig das Fachwissen und den Input von Erwachsenen erfordert. Auf der anderen Seite geht es beim Peer-Involvement aber gerade darum, den Jugendlichen so viel Freiräume wie möglich zuzugestehen, damit sie ihre Ideen und Erfahrungen in die Projekte einbringen und diese auf für sie interessante und gewinnbringende Weise realisieren können.

Diese Gratwanderung führt bisweilen zu einer grundsätzlichen Kritik am Peer-Involvement. So sehen manche die Gefahr, dass Peer-Educators von den Erwachsenen instrumentalisiert werden. Das sei etwa dann der Fall, wenn die Fachpersonen in ihren Projekten den Fokus einseitig auf die Gefahren der digitalen Medien legen und damit einzig das Ziel verfolgen, ihre Präventionsbotschaften an die Jugendlichen zu bringen. Ein anderes Problem bestehe darin, dass Peer-Educators frühzeitig «pädagogisiert» und gewissermassen zu «Hilfslehrern» gemacht werden. Schliesslich wird darauf hingewiesen, dass oft jene Jugendlichen als Peer-Educators bzw. -Tutors ausgewählt werden, die bereits über einen höheren Wissensstand verfügen. Auf diese Weise werde die Kluft zwischen Peer-Educators/-Tutors und Peers zusätzlich vergrössert.

Diese Einwände gegen Peer-Involvement sind als mögliche «Stolpersteine» ernst zu nehmen und regen zu wichtigen Diskussionen an. Doch es heisst nicht, dass Peer-Education und Peer-Tutoring ungeeignet wären, um die Medienkompetenzen von Jugendlichen zu fördern. Wie die folgenden Seiten zeigen, können diese Herausforderungen sehr wohl auch überaus wertvolle Chancen beinhalten.

«Es ist eine Win-win-Situation, ich konnte etwas lernen und etwas weitergeben, das ist eigentlich perfekt gewesen für mich.» Peer-Tutor aus dem Projekt «Peer-Media-Educator»

# 03\_DAS GESAMTPROJEKT UND DIE SIEBEN PEER-PROJEKTE

---

## Die Akteure

Ob der Ansatz von Peer-Involvement geeignet sein könnte, einen Beitrag zur Förderung der Medienkompetenzen von Jugendlichen zu leisten, wurde bislang kaum erprobt und erforscht. Um genau dies zu tun, unterstützte das Bundesamt für Sozialversicherungen (BSV) im Rahmen des nationalen Programms Jugend und Medien zusammen mit der Jacobs Foundation zwischen 2011 und 2014 insgesamt sieben «peer-to-peer»-Projekte in der Deutschschweiz, der Romandie und im Tessin. Das Ziel dieser Projekte sollte darin bestehen, mithilfe der Methoden Peer-Education und Peer-Tutoring die Medienkompetenzen der 12- bis 18-Jährigen zu erhöhen.

Um empirisch abgestützte Erkenntnisse zu gewinnen, wurden die genannten sieben Projekte von der Hochschule für Soziale Arbeit der Fachhochschule Nordwestschweiz (FHNW) begleitend evaluiert. Dabei ging es im Wesentlichen um folgende Frage: In welcher Form, unter welchen Rahmenbedingungen und in welchem Setting (Schule oder Offene Jugendarbeit) kann Peer-Education / Peer-Tutoring erfolgreich eingesetzt werden, um die Medienkompetenzen von Jugendlichen zu fördern?



## Ein zentrales Ergebnis vorweg

Um ein zentrales Ergebnis der Evaluation vorwegzunehmen: Es ist nicht ein konkretes Setting, nicht eine bestimmte Projektstruktur und es sind auch nicht spezifische institutionelle Rahmenbedingungen, die das Potenzial eines Projekts auszeichnen. Projekte können auf der Sekundarstufe I oder in der Berufsschule, in öffentlichen und privaten Schulen oder auch in der Offenen Jugendarbeit erfolgreich sein; sie können mit bestehenden oder neu gebildeten Gruppen gelingen, und der Erfolg hängt auch nicht einfach vom gewählten Thema ab. Es ist vielmehr die konkrete Planung und Umsetzung im Einzelfall selbst, welche den Erfolg von Projekten ausmacht. Worin diese generellen Herausforderungen für die Projekte bestanden und wie ihnen begegnet werden kann, zeigen das 4. und das 5. Kapitel. Zuvor werden die sieben Projekte kurz einzeln vorgestellt.

### Nationale Plattform «Jugend und Medien»

Der Bund verfolgt die Vision, dass alle in der Schweiz wohnhaften Kinder und Jugendlichen sowie Eltern, Lehrpersonen und Erziehungspersonen in der Lage sind, kompetent mit den Chancen und Gefahren von audiovisuellen, elektronischen und interaktiven Medien umzugehen. Deshalb hatte er das 5-jährige nationale Programm Jugend und Medien (2011 bis 2015) ins Leben gerufen, welches mittels verschiedener Massnahmen zur Realisierung dieser Vision beigetragen hat. Die Erprobung des Peer-Involvements im Rahmen der sieben Projekte zur Förderung der Medienkompetenzen war Teil dieses nationalen Programms. Der Bundesrat hat im Mai 2015 beschlossen, die Aktivitäten im Kinder- und Jugendmedienschutz als ständige Aufgabe weiterzuführen. Das Bundesamt für Sozialversicherungen tut dies unter dem Namen «Nationale Plattform Jugend und Medien.»

Die genauen Angaben zu den veröffentlichten Evaluationsergebnissen finden sich im Literaturverzeichnis. Die Ergebnisse sind unter **jugendundmedien.ch** online zugänglich.

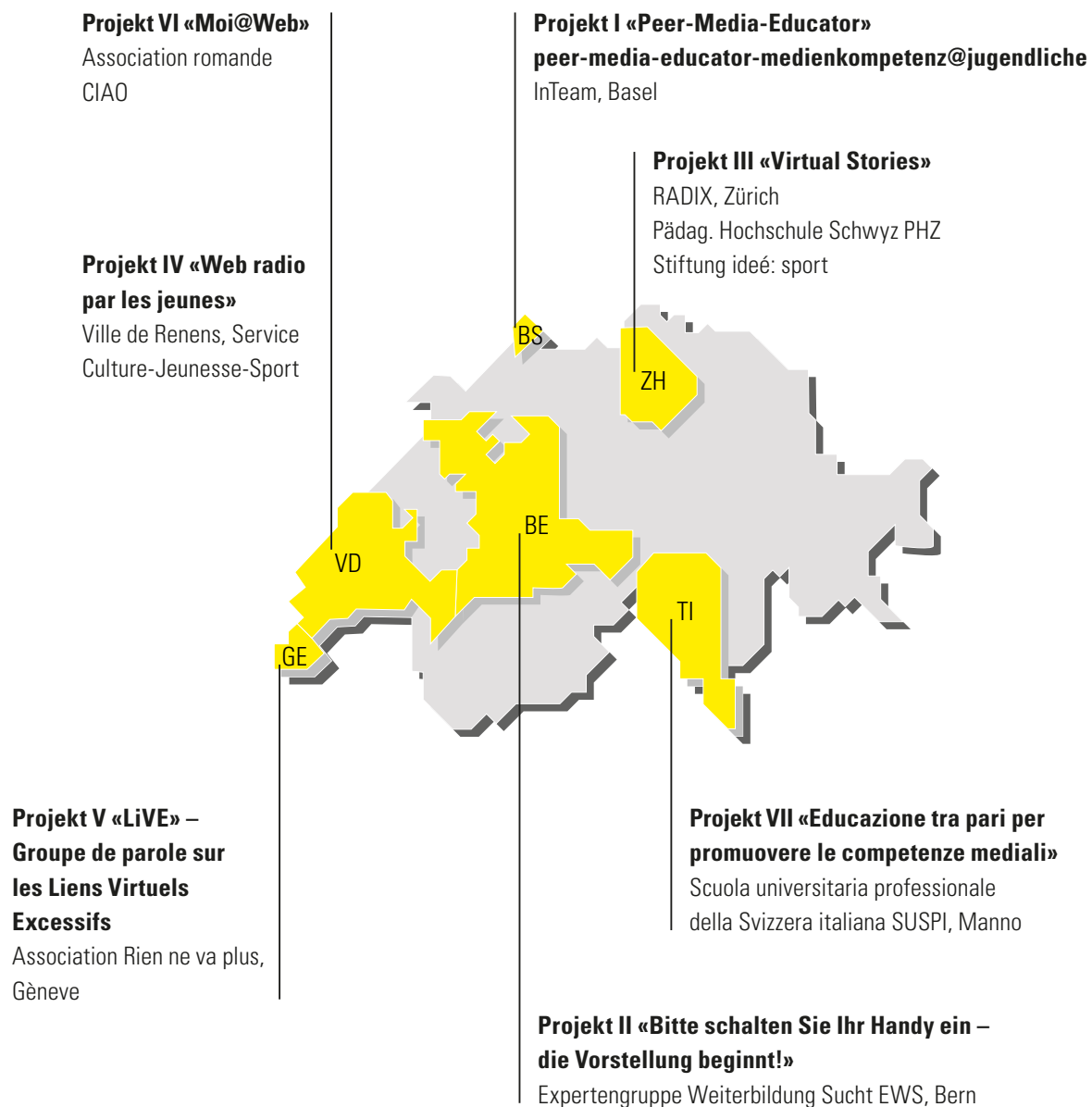
## **Theateraufführungen, Radiostreams und Blogs – die sieben Projekte im Porträt**

Vielfältig und heterogen – so können die vom nationalen Programm Jugend und Medien unterstützten Projekte charakterisiert werden. Zwei der insgesamt sieben Projekte waren im schulischen Kontext angesiedelt, drei im Bereich Offene Kinder- und Jugendarbeit und zwei im Schnittbereich dieser beiden Settings. Bei drei Projekten kamen Online-Verfahren wie Radiostreamings oder Blogs zum Einsatz, bei den anderen vier wurden Offline-Strategien wie Theateraufführungen oder Diskussionsrunden verwendet.

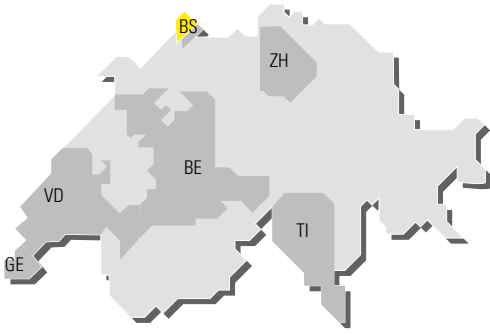
Auch hinsichtlich der Zielgruppe und deren Altersgrenze variierten die Projekte zum Teil beträchtlich. Geografisch verteilten sich die Projekte auf die ganze Schweiz: So fanden drei der sieben Projekte in der Deutschschweiz, drei in der Westschweiz und eines im Tessin statt.

Auf den folgenden Seiten werden die einzelnen Projekte präsentiert. Jedem Projekt wird eine tabellarische Übersicht vorangestellt. Dazu folgende Erläuterungen:

- Unter «Zielgruppen» werden in der Regel zwei Gruppen bezeichnet: als erste Gruppe die ausgewählten Peer-Educators oder -Tutors und als zweite die angesprochenen Peers.
- Unter «Setting» ist der institutionelle und organisatorische Rahmen zu verstehen, in dem die Anlässe realisiert wurden. Es geht vor allem um die Unterscheidung zwischen Offener Jugendarbeit und formalen Bildungsinstitutionen wie den allgemein- und berufsbildenden Schulen.
- Unter «durchgeführte Angebote» erfolgt eine Kurzbeschreibung der Anlässe.
- Die Webadressen beziehen sich in der Regel auf die Sites der Projektträger. Oftmals lassen sich dort auch die entstandenen Produkte (Videos, Leitfaden u.a.m.) der Anlässe finden, die online gestellt wurden.
- Die Porträts bilden den Stand zum Zeitpunkt der Projektevaluation ab. Einige von ihnen wurden danach weiterentwickelt.



Die sieben Projekte – geografisch verordnet.  
 Ausführliche Informationen zu den einzelnen Medienprojekten unter [jugendundmedien.ch](http://jugendundmedien.ch)



## Projekt I «Peer-Media-Educator»

### Um was geht es?

Das Projekt «Peer-Media-Educator» wurde vom Verein InTeam aus Basel initiiert und durchgeführt. InTeam unterstützt stellenlose Jugendliche im Rahmen eines Motivationssemesters bei der beruflichen Integration in die Arbeitswelt. Dabei stellt das Peer-Tutoring einen integralen Bestandteil des Unterstützungsprogramms dar.

Im Projekt «Peer-Media-Educator» wurden Jugendliche während eines Motivationssemesters in rund 22 Vorbereitungs- und Schulungssitzungen ausgebildet, um mit anderen Jugendlichen die breite Palette an Themen zu Medien zu diskutieren. In einer ersten, vorbereitenden Phase, die durch einen Medienpädagogen begleitet wurde, setzten sich die angehenden Peer-Tutors auf vielfältige Weise mit Medien und mit ihrem eigenen Medienumgang auseinander, unter anderem in einem Blog und mit dem Drehen von Videos. Nachdem sie diese Ausbildung abgeschlossen hatten, führten die jungen Peer-Tutors in einer zweiten Projektphase selbstständig Veranstaltungen mit Schulklassen durch. Diese dauerten zweieinhalb Stunden.

### Gewonnene Erkenntnisse

InTeam ist als Institution und Programm bereits seit Jahren gut etabliert, was stabile und zeitlich grosszügige Rahmenbedingungen für das Präventionsprojekt ermöglicht: Da die stellenlosen Jugendlichen mehrere Monate bei InTeam verbringen, können sie sich intensiv mit den Thematiken auseinandersetzen und haben vergleichsweise viel Zeit, um die Veranstaltungen zu entwickeln. Auch eine enge Begleitung während der gesamten Zeit ist vorhanden. Im Ergebnis entwickeln die Peer-Tutors viele neue Kompetenzen und erleben ihre Aufgabe als sinnhaft. Die Peers schätzen die jugendgerechten und abwechslungsreichen Veranstaltungen. Konzeptuell betrachtet, ist festzuhalten, dass die Peer-Tutors nur halbfreiwillig und die Peers nicht freiwillig am Projekt teilnehmen.

### Projektträger und Partner

Verein InTeam, Basel (Projektträger) | Frank Egle, Medienpädagoge

### Peer-Involvement-Ansatz

Peer-Tutoring

### Eingesetztes Fachpersonal

Medienpädagoge für die inhaltliche Schulung der InTeam-Mitarbeitenden und die Ausbildung der Peer-Tutors

### Zielgruppen

Peer-Tutors: stellenlose Jugendliche (16 – 23 Jahre) | Peers: Schulklassen (Jugendliche ab 13 Jahren)

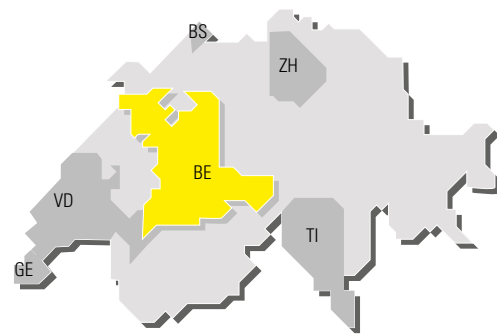
### Setting

Berufsintegrationssemester und Schule (Sekundarstufe I)

### Durchgeführte Angebote

Jugendliche Teilnehmende eines Berufsintegrationskurses führten eine zweieinhalbstündige Präventionsveranstaltung für Schulklassen als Peer-Tutoring-Anlass durch.

[inteam-basel.ch](http://inteam-basel.ch)



## Projekt II «Bitte schalten Sie Ihr Handy ein – die Vorstellung beginnt!»

### Um was geht es?

Während einer Projektwoche setzten sich Jugendliche als angehende Peer-Educators mit ihrem eigenen Medienumgang auseinander und lernten so, Chancen und Risiken digitaler Medien kennen. Sie wurden dabei von Fachpersonen begleitet und erhielten von diesen themenspezifische Inputs. Das erworbene Wissen sowie die eigenen Erfahrungen wurden schrittweise zu einer Geschichte verdichtet und als Theaterstück umgesetzt. Szenische Vorgaben gab es in der Erarbeitungsphase keine. Die Jugendlichen konnten über Inhalt und Form des Theaterstückes entscheiden. Die Theateraufführungen wurden als Peer-Education-Anlass mit anschliessender Diskussionsrunde konzipiert, wobei die Theatercrew als Peer-Educators wirken sollte. Das Publikum bestand aus Peers und, je nach Setting, aus Eltern, Lehrpersonen und Personen der Offenen Jugendarbeit. Im Anschluss an die Theateraufführungen fanden moderierte Diskussionen zwischen den im Projekt involvierten

Jugendlichen und dem Publikum statt. Im Rahmen dieses Projekts ist auch der Leitfaden «Handy ein – das Spiel beginnt» entstanden, der Hilfestellungen für Dritte bietet, die Theaterinszenierungen und Förderung von Medienkompetenzen verknüpfen wollen.

### Gewonnene Erkenntnisse

Durch die Kombination von Theater und Diskussion erhalten die Jugendlichen die Chance, sich sowohl spielerisch als auch kritisch vertiefend mit digitalen Medien auseinanderzusetzen. Als wichtig erwiesen sich eine gute Vernetzung und eine lokale Einbettung: Sie sind zentral bei der Suche nach Peer-Educators, bei der Bewerbung der Theateraufführung und nicht zuletzt für Möglichkeiten der Nachbereitung und Vertiefung für die Peers.

### Projektträger und Partner

aebihus, Bern (Projektträger) | TOJ Jugendarbeit Bern West | Jugendarbeit JANO Graffiti Bern

### Peer-Involvement-Ansatz

Peer-Education

### Eingesetztes Fachpersonal

Medienpädagogin und Theaterpädagogin

### Zielgruppen

Peer-Educators: sechs bis zwölf Jugendliche (12 – 18 Jahre) pro Theatergruppe | Peers: v.a. Freunde und Bekannte, zusätzlich ein breites Publikum (Familie)

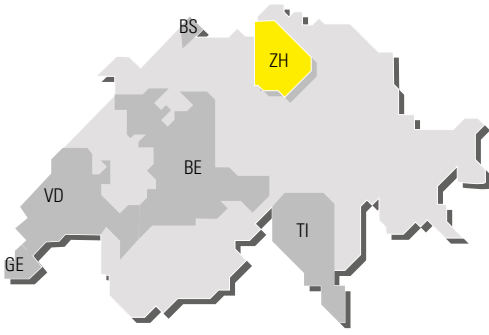
### Setting

Berufsintegrationssemester und Schule (Sekundarstufe I)

### Durchgeführte Angebote

Jugendliche setzten sich in einem Theaterstück mit ihrem eigenen Medienumgang auseinander und präsentierten die erarbeiteten Szenen an öffentlichen Aufführungen. Im Anschluss daran gab es moderierte Diskussionen.

[aebi-hus.ch/medientheater](http://aebi-hus.ch/medientheater)



## Projekt III «Virtual Stories»

### Um was geht es?

Midnight Sports sind von der Stiftung Idée:sport durchgeführte Anlässe, die den Jugendlichen eine Alternative zu herkömmlichen Bars, Discos oder Partys bieten sollen. Die Veranstaltungen finden in der Regel am Samstagabend statt und werden von einem Team aus Jugendlichen (Juniorcoachs) und Erwachsenen (Projektleitung, Seniorcoachs, Freiwilligen) gemeinsam organisiert, durchgeführt und betreut. Zum Programm gehören verschiedene Mannschaftsspiele und ein Tanzbereich.

Im Projekt «Virtual Stories» berichteten Jugendliche, die an einem Midnight-Sports-Anlass dabei waren, über zentrale Erlebnisse mit digitalen Medien. Die Gesprächssituation wurde von einem Juniorcoach gestaltet, der die Jugendlichen befragte. Die so entstandenen Fallgeschichten wurden per Video aufgezeichnet und anonymisiert; z.B. wurden die Stimmen verzerrt und Szenen von anderen Jugendlichen nachgespielt. Anschliessend wurden die Videos auf die Online-Plattformen [feel-ok.ch](http://feel-ok.ch) und [virtualstories.ch](http://virtualstories.ch)

gestellt und konnten so von anderen Jugendlichen (Peers) angeschaut und kommentiert werden. Das Projekt wurde über den Evaluationszeitraum hinaus weiterentwickelt und auch in Schulen realisiert.

### Gewonnene Erkenntnisse

Als positiver Faktor zeigte sich die gute institutionelle Abstützung des Projekts. Die Jugendlichen hatten in den Fallgeschichten die Möglichkeit, ihre eigenen Erfahrungen mit digitalen Medien zu teilen. Das Lernen über Videos eignet sich v.a. auch für Heranwachsende, die durch schriftliche Angebote schlecht zu erreichen sind. Zu bedenken ist, dass Videoproduktionen sowohl personell wie auch zeitlich, aber v.a. technisch aufwendig sind. Ausserdem können die in den Videos mitgeteilten Informationen einseitig und fehlerhaft sein, weil sie auf der Erfahrung einer einzelnen Person beruhen. Es stellte sich ausserdem als schwierig heraus, eine Online-Diskussion auf einer von Jugendlichen wenig genutzten Plattform anzuregen.

### Projektträger und Partner

RADIX Schweizerische Gesundheitsstiftung, Zürich | Stiftung Idée:sport, Uster | Pädagogische Hochschule Schwyz

### Peer-Involvement-Ansatz

Peer-Education

### Eingesetztes Fachpersonal

Seniorcoachs von Midnight Sports

### Zielgruppen

Peer-Educators: Teilnehmende von Midnight Sports (14 – 18 Jahre) | Peers: Besuchende der virtuellen Plattformen (12 – 17 Jahre)

### Setting

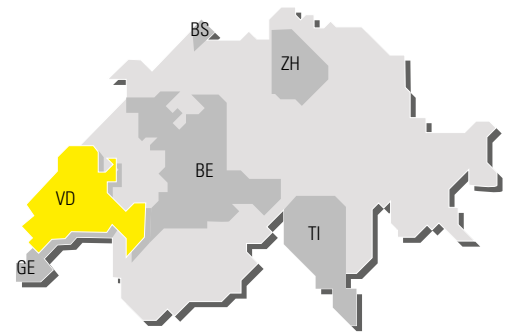
Offene Jugendarbeit

### Durchgeführte Angebote

Im Rahmen von Midnight-Sports-Anlässen erzählten Jugendliche von ihren Erfahrungen mit digitalen Medien. Die Geschichten wurden als Videos auf einer virtuellen Plattform veröffentlicht und konnten kommentiert werden.

[feel-ok.ch](http://feel-ok.ch) | [virtualstories.ch](http://virtualstories.ch)





## Projekt IV «Web radio par les jeunes»

### Um was geht es?

Während je einer Woche produzierte eine Gruppe Jugendlicher täglich ein Radioprogramm für einen Internetradiosender. Den Schwerpunkt der Sendungen bildete der Umgang mit digitalen Medien. Die Jugendlichen entschieden gemeinsam über das Themen- und Musikprogramm und produzierten die Sendungen selber. Sie wurden dabei von einem Animationsteam unterstützt. Die Sendungen wurden zeitverzögert übers Internet veröffentlicht, wo sie heruntergeladen werden konnten. Die Jugendlichen machten über soziale Medien Werbung für ihre Sendungen. Ausserdem wurden Diskussionen mit Peer-Educators und Peers durchgeführt. Die Peer-Education erfolgte in diesem Projekt zwischen den Radiomachern und -macherinnen sowie den Zuhörern und Zuhörerinnen.

### Gewonnene Erkenntnisse

Durch das gemeinsame Produzieren von Radiosendungen können die Jugendlichen unterschiedliche Medienkompetenzen entwickeln und ihre Erfahrungen unmittelbar mit anderen teilen. Radiosendungen zu produzieren, macht Jugendlichen grossen Spass. Allerdings nutzen nur wenige Jugendliche das Medium Online-Radio: Die Radiosendungen wurden deswegen wenig heruntergeladen, auch die Diskussionsrunden stiessen auf eher wenig Interesse. Zu bedenken ist, dass eine Radiowoche klar strukturiert organisiert werden muss, was Autonomie und Flexibilität der Jugendlichen einschränkt.

### Projektträger und Partner

Service Culture-Jeunesse-Sport, Renens (Projektträger) | Azimut Prod / Internet, Radio, Consulting | Verein Deci-bel

### Peer-Involvement-Ansatz

Peer-Education

### Eingesetztes Fachpersonal

Animationsteam der Gemeinde Renens

### Zielgruppen

Peer-Educators: Radiomacher und -macherinnen (18-25 Jahre) | Peers: Zuhörer und Zuhörerinnen (18 – 25 Jahre)

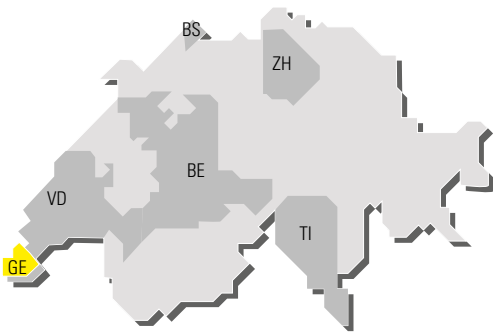
### Setting

Offene Jugendarbeit

### Durchgeführte Angebote

Jugendliche produzierten und sendeten während einer Woche täglich ein Radioprogramm, ergänzt wurde dies mit Diskussionsrunden.

[culture-mix.ch](http://culture-mix.ch) | [jeunesetmedias.ch](http://jeunesetmedias.ch)



## Projekt V «LiVE»

### Um was geht es?

LiVE (Liens Virtuels Excessifs) ist ein Präventionsprojekt des Genfer Vereins Rien ne va plus, das sich mittels Theaterstücken, Erwachsenenbildung und Diskussionsrunden mit exzessivem Spielverhalten befasst. Das evaluierte Projekt LiVE fand im Rahmen solcher Diskussionsrunden statt.

In den regelmässigen Treffen, die unter dem Motto «Videospiele und Diskussion: Ich erlebe Höhen und Tiefen» stand, stellten die Teilnehmenden je ein Videospiele vor. Im Anschluss daran wurde über das Spiel und über Folgen des Spielverhaltens diskutiert, und es wurden persönliche Erfahrungen ausgetauscht. Zu Beginn moderierten zwei Animatoren von Rien ne va plus die Diskussionsrunden. Nach einigen Monaten übernahmen die Peer-Educators Leitung und Moderation und die Animatoren der ersten Phase wirkten als externe Supervisoren. Peer-Education fand in diesem Projekt entsprechend im Austausch zwischen älteren erfahrenen und jüngeren, weniger erfahrenen Spielerinnen und Spielern statt.

### Gewonnene Erkenntnisse

Die beteiligten Jugendlichen fanden grossen Spass daran, aktuelle Videospiele gemeinsam zu spielen. Die Wahl eines aktuellen, von Jugendlichen intensiv genutzten Mediums motivierte die Jugendlichen, sich generell mit Videospiele auseinanderzusetzen. Die Kombination zwischen Videospiele (Spasfaktor) und Diskussion (kritisches Hinterfragen) erweist sich als positiver Faktor bei der Förderung insbesondere reflexiver Medienkompetenzen. Nachteilig für die Herstellung von Peerness (Gleichrangigkeit) war, dass die Peer-Educators z.T. deutlich älter als die Peers waren. Die Peers interpretierten die Diskussionsrunden deshalb oftmals nicht als offenen Austausch.

### Projektträger und Partner

Verein Rien ne va plus, Genf (Projektträger) | Maison de quartier des Acacias, Genf | Infor Jeune (EPIC), Genf | Groupement Romand d'Etudes des Addictions (GREA), Lausanne | Département des affaires régionales, de l'économie et de la santé, Genf

### Peer-Involvement-Ansatz

Peer-Education

### Eingesetztes Fachpersonal

Animatoren von Rien ne va plus

### Zielgruppen

Peer-Educators: Jugendliche, welche regelmässig gamen (14 – 18 Jahre) | Peers: jüngere Jugendliche mit Interesse an Computerspielen

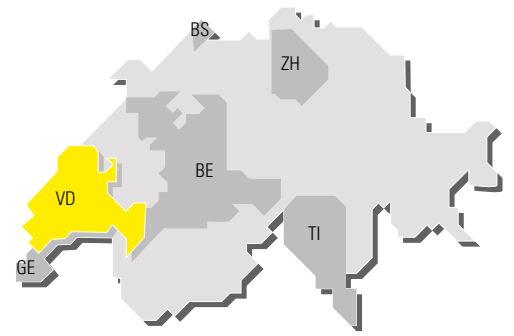
### Setting

Offene Jugendarbeit

### Durchgeführte Angebote

Während eines Jahres wurden mit Jugendlichen Diskussionsrunden organisiert, wo sie gemeinsam Videospiele spielten und anschliessend diskutierten.

[carrefouraddictions.ch](http://carrefouraddictions.ch)



## Projekt VI «Moi@Web»

### Um was geht es?

Das vom Westschweizer Verein CIAO durchgeführte Peer-Education-Projekt verfolgte vor allem das Ziel, Jugendliche mit den Risiken der digitalen Medien vertraut zu machen.

In Gruppen gestalteten Jugendliche während des Schulunterrichts Videos, Audiobeiträge und Comics zum Thema Erfahrungen mit digitalen Medien, was natürlich eine Auseinandersetzung in der Gruppe erforderlich machte: Wer hatte welche negativen Erlebnisse? Wie ging er/sie damit um? Gibt es andere Reaktionsmöglichkeiten? usw. Dieser Prozess wurde von Lehrkräften begleitet, die nach Bedarf ihr technisches Wissen und ihr Know-how einbrachten. Die Beiträge der Jugendlichen wurden dann auf der Präventionswebsite [ciao.ch](http://ciao.ch) publiziert und so einem jugendlichen Publikum öffentlich zugänglich gemacht, das sich in Blogbeiträgen äussern konnte (von CIAO moderiert). Die Blogfunktion wurde nur wenig genutzt.

### Gewonnene Erkenntnisse

Positiv hervorzuheben ist, dass die Jugendlichen gemeinsam über Formen und Inhalte entschieden und sich gegenseitig in technischen Belangen unterstützten. Die Erarbeitung von Medieninhalten wirkte motivierend auf die beteiligten Jugendlichen. Allerdings zeigte sich, dass ein direkter Tonfall von Inhalten («Du sollst, ... », «Du darfst nicht ...») kaum zu Diskussionen auf einer Online-Plattform anregte, besser geeignet sind offen formulierte Fragen oder Situationsbeschreibungen.

### Projekträger und Partner

Verein CIAO, Lausanne (Träger) | Haute école pédagogique Vaud, Lausanne | Université de Lausanne | Conférence intercantonale d'instruction publique de la Suisse romande et du Tessin (CIIP), Neuenburg

### Peer-Involvement-Ansatz

Peer-Education

### Eingesetztes Fachpersonal

Lehrkräfte

### Zielgruppen

Peer-Educators: Schulklassen (13 – 17 Jahre) | Peers: User/-innen der Website von CIAO

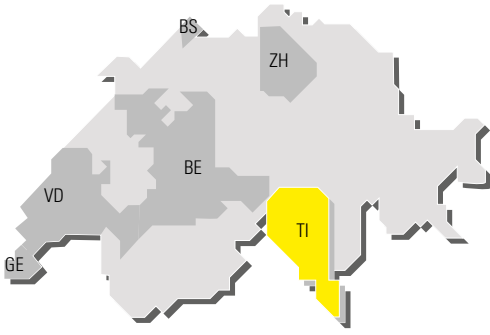
### Setting

Offene Jugendarbeit und Schule

### Durchgeführte Angebote

Jugendliche zwischen 13 und 17 Jahren produzierten in der Schulklasse Videos, Tonbeiträge oder Comics und berichteten über ihre Erfahrungen mit digitalen Medien. Diese wurden auf der Website von CIAO veröffentlicht und konnten kommentiert werden.

[ciao.ch](http://ciao.ch)



## Projekt VII «Educazione tra pari per promuovere le competenze mediali»

### Um was geht es?

Das Projekt verfolgte das Ziel, die bewusste und kreative Nutzung sozialer Netzwerke unter Jugendlichen zu fördern. In Schulklassen diskutierten Jugendliche die Verwendung des Internets sowie die damit verbundenen Möglichkeiten und Risiken, wobei die Diskussionen von Peer-Educators moderiert wurden. Auf die Moderationsaufgabe wurden die Peer-Educators vorgängig während eines Monats vorbereitet, um dann während des Folgejahrs selbstständig Diskussionsgruppen in Schulklassen zu leiten. Auch führten sie neue Peer-Educators in die Aufgabe ein. Als Peers wurden Klassen von anderen Schulen oder Bildungsstätten einbezogen.

### Gewonnene Erkenntnisse

Die Lehrpersonen spielten insbesondere bei der Schulung der Peer-Educators eine Rolle, sie hielten sich ansonsten aber zugunsten möglichst horizontaler Peer-to-Peer-Beziehungen zurück und waren z.B. bei den von den Peer-Juniors geleiteten Diskussionen im Klassenzimmer nicht anwesend. Dies wurde von den Peer-Educators sehr geschätzt. Deutlich wurde, dass das ergebnisoffene Vorgehen von Peer-Education nicht einfach so in die schulische Logik der zielorientierten Wissensvermittlung passt. Peer-Education in Schulen zu etablieren, bedingt deshalb eine Veränderung der Schulkultur.

### Projektträger und Partner

Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana SUPSI, Dipartimento economia aziendale, sanità e sociale DEASS, Manno (Projektträger) | Scuola d'Arti e Mestieri SAMT, Canobbio

### Peer-Involvement-Ansatz

Peer-Education

### Eingesetztes Fachpersonal

Lehrpersonen aus der Berufsfachschule Gesundheit und Soziales, Ausbildungsweg Berufsmaturität

### Zielgruppen

Peer-Educators: Studierende der Berufsmaturitätsschule | Peers: Schülerinnen und Schüler verschiedener Schulen und Schultypen (15 – 19 Jahre)

### Setting

Schule

### Durchgeführte Angebote

Studierende setzten sich mit Schulklassen mit der Rolle von digitalen Medien, deren Verwendung und Risiken auseinander.

[supsi.ch/deass](http://supsi.ch/deass)



# 04\_ERFAHRUNGEN UND ERKENNTNISSE AUS DEN PEER-PROJEKTEN

---

## Es kommt auf das Setting an

Können die Medienkompetenzen von Jugendlichen mit Peer-Education und Peer-Tutoring tatsächlich gefördert werden? Was macht die Aufgabe schwierig, was fördert das Gelingen? Die sieben zuvor vorgestellten Projekte wurden von der Hochschule für soziale Arbeit (FHNW) begleitend evaluiert. Die zentrale Frage lautete: In welcher Form, unter welchen Rahmenbedingungen und in welchem Setting (Schule oder Offene Jugendarbeit), kann Peer-Education / Peer-Tutoring erfolgreich eingesetzt werden, um die Medienkompetenzen von Jugendlichen zu fördern?

Wie auf den vorangegangenen Seiten deutlich wurde, sind die Projekte gerade hinsichtlich dieser Komponenten – nämlich: Projektstrukturen, Setting und Zielgruppe – sehr unterschiedlich. Entsprechend schwierig war es für die Evaluation, einerseits den einzelnen Projekten in ihrer Eigenart gerecht zu werden, und andererseits doch allgemeine Aussagen über Möglichkeiten und Grenzen von Peer-Education bzw. Peer-Tutoring zu treffen.

### Gelingensbedingungen und Stolpersteine von Peer-Education / Peer-Tutoring

Das Ergebnis der Evaluation ist eindeutig: Es kann in der Schule wie in der Offenen Jugendarbeit gelingen, erfolgreiche Projekte zu realisieren. Die Zielgruppe – ob schulpflichtige, berufstätige oder stellenlose weibliche oder männliche Jugendliche – macht es nicht aus. Und die ideale Projektstruktur gibt es nicht – oder braucht es nicht, um ein gelingendes Projekt zu realisieren. Allerdings zeigt die Evaluation auch, dass Peer-Education bzw. Peer-Tutoring anspruchsvolle Methoden sind, welche von allen Beteiligten viel verlangen.

Was forderte dabei ganz besonders heraus? Was wurde unterschätzt? Und was erwies sich als besonders hilfreich?

Auf den folgenden Seiten werden die wichtigsten Erfahrungen und Erkenntnisse aus den Projekten vorgestellt. Sie sind nach diesen zentralen organisatorischen Projektdimensionen geordnet:

- Setting
- Zusammenarbeit im Projekt
- Begleitung der Peer-Educators und -Tutors
- Themen und Aktivitäten in den Projekten

Die sieben Projekte wurden sowohl in der Schule als auch in der Offenen Jugendarbeit erprobt. Beide Orte haben spezifische Vor- und Nachteile, doch hier wie dort kann ein erfolgreiches Peer-Involvement-Projekt realisiert werden.

### **Projekte in der Offenen Jugendarbeit**

Angebote der Offenen Jugendarbeit basieren auf Freiwilligkeit und werden von Jugendlichen – im Unterschied zur Schule – aus eigenem Antrieb aufgesucht. Entsprechend passen diese Angebote gut zur Methode des Peer-Involvements, da sie auf ebensolche freiwilligen Bildungsanlässe setzt. Doch diese Freiwilligkeit, das zeigen die Erfahrungen in der Offenen Jugendarbeit, hat auch ihre Tücken. Dies betrifft grundsätzlich die Mobilisierung von Jugendlichen und deren Verweildauer in den Projekten.

Einer lokal gut verankerten Offenen Jugendarbeit fällt die Rekrutierung von Jugendlichen relativ leicht, da sie ihr jeweiliges Angebot in den bestehenden Informationskanälen direkt kommunizieren kann. Anders sieht es bei weniger gut vernetzten Anbietern aus. Projektträger, die überregional tätig werden wollen, tun gut daran, sich zuverlässige und etablierte lokale Partner zu suchen, die den Kontakt zu Jugendlichen herstellen.

Eine zweite Herausforderung stellt das Zeitmanagement dar. Jugendliche nutzen die Offene Jugendarbeit in spontaner Weise und wollen sich in diesem Setting nicht unbedingt für etwas länger verpflichten. Gerade dies ist aber eine wichtige Voraussetzung für eine gelingende intensive Auseinandersetzung in einem Projekt. Beobachtet

werden konnte aber auch, dass sich Jugendliche für ein Projekt gewinnen lassen, wenn es auch ganz praktische Medienarbeit verspricht, d.h., wenn sie selber beispielsweise eine Radiosendung oder ein Video gestalten können.

### **Projekte im schulischen Kontext**

Im Gegensatz zu den Angeboten in der Offenen Jugendarbeit ist der Schulunterricht nicht freiwillig. Auch basiert die Kommunikationskultur nicht auf Gleichrangigkeit, sondern auf einer hierarchischen Logik, die durch die schulische Selektionsfunktion und den Lehrplan gegeben ist. Deshalb passt Peer-Tutoring auch besser in den Kontext Schule und deren Wissensvermittlungslogik. Dagegen kann es sich als schwierig erweisen, Peer-Education in Schulen zu implementieren. Soll dies gelingen, ist gerade auch im Hinblick auf die fehlende Freiwilligkeit der Teilnahme viel Umsicht erforderlich.

Der formelle Charakter der Schule hat aber auch gewisse Vorteile. So stellt die Rekrutierung von Jugendlichen kein Problem dar, und es kann damit gerechnet werden, dass die Jugendlichen bis zum Schluss dabei sind.

## Zusammenarbeit in Projekten

Üblicherweise sind die Rollen verteilt: Erwachsene erziehen und unterrichten Jugendliche, ob nun in der Familie oder in der Schule. Dagegen wollen Peer-Education und Peer-Tutoring diese etablierten Rollen zwischen Erwachsenen und Jugendlichen verändern. Angestrebt wird eine ergebnisoffene und reflektierende Auseinandersetzung insbesondere zwischen Jugendlichen. Entsprechend ist ein bewusst gestalteter kommunikativer Rahmen erwünscht, innerhalb dessen sich alle an einem Projekt Beteiligten «auf Augenhöhe» begegnen können. Dies soll nicht nur der Instrumentalisierung von Jugendlichen durch Erwachsene entgegenwirken, sondern auch sicherstellen, dass die Jugendlichen von Anfang an mit eigenen Ideen und Erfahrungen am Projekt partizipieren. Dies zu gewährleisten, ist alles andere als einfach. Peer-Education und Peer-Tutoring sind für viele Erwachsene und Jugendliche nicht bloss vergleichsweise neue Methoden, sondern auch anspruchsvolle Ansätze, die gerade auch auf der Ebene der Kommunikation bzw. der Zusammenarbeit herausfordert.

### Beteiligung der Jugendlichen am Projekt

Der erste Stolperstein liegt bereits bei der Projektplanung: An vieles wird gedacht, an Abläufe und Vorgehensweisen, aber oft bleiben die konzeptuellen Überlegungen dazu vage, wie den Jugendlichen Entscheidungs- und Handlungsspielräume ermöglicht werden können. Es liegt nahe, dass sich

dadurch ungewollt eine Top-down-Logik durchsetzt, also autonome Handlungsräume der Jugendlichen beschnitten werden und sie zu Ausführenden der Vorstellungen Erwachsener werden. Tatsächlich hat sich bei manchen Projekten gezeigt, dass die Jugendlichen nicht immer genau wussten, welche Möglichkeiten sie eigentlich haben, um sich in die Projekte einzubringen. Entsprechend wichtig ist es, dass alle an einem Projekt Beteiligten sich darüber einig sind, was hinter Peer-Education bzw. Peer-Tutoring genau steckt. Das heisst unter anderem, dass Autonomie und Partizipation der Jugendlichen vorweg abgesprochen und im jeweiligen Setting gut verankert werden muss. Eine Möglichkeit besteht darin, die Jugendlichen bereits früh – idealerweise bereits bei der Konzeptplanung – aktiv in das Projekt einzubinden, sodass deren Ideen und Erfahrungen von Anfang an berücksichtigt werden.

«Wir stehen praktisch alle auf einer Ebene, das heisst, wir haben nicht irgendwie so eine Schüler-Lehrer-Beziehung, sondern eher wie Arbeitskollegen, oder ich würde auch sagen familiär.» Jugendlicher aus dem Projekt «Peer-Media-Educator»



### **Präsenz und Abwesenheit – die Rolle der Erwachsenen**

Gewiss, Projekte sind ganz ohne Inputs von Erwachsenen kaum umsetzbar. So können Jugendliche etwa in ihrer Rolle als Peer-Educator bzw. -Tutor bisweilen überfordert sein. Dann besteht die Herausforderung der Erwachsenen darin, ihnen einerseits Unterstützung anzubieten, ohne sie andererseits damit zu bevormunden. Generell sollte die Bereitschaft zur aktiven Beteiligung der Peer-Educators bzw. -Tutors sowie diejenige der Peers nicht geschmälert werden. Das ist nur durch eine offene Diskussionskultur möglich, die auch Platz für politisch nicht korrekte und «falsche» Beiträge lässt. Gerade solche Beiträge müssen diskutiert und dürfen nicht einfach sanktioniert werden. Wenn Erwachsene also an Gesprächen unter Jugendlichen teilnehmen, dann so, dass sie ihre Inputs als Gesprächsimpulse einbringen – und nicht als letztgültiges Faktum oder in suggestiver Frageform, auf die es nur eine richtige Antwort geben kann.

### **Kommunikationskultur unter Jugendlichen**

Welche Faktoren sind für die Qualität der Auseinandersetzung zwischen Jugendlichen bzw. insbesondere zwischen Peer-Educators und Peers entscheidend? Ungleichheit in Bezug auf Bildungshintergrund, Alter oder Fachwissen zwischen den Jugendlichen wurde von den Peers nicht unbedingt als störend empfunden. Viel wichtiger war dagegen der Umgang in der Gruppe mit persönlichen Beiträgen. Jugendliche bringen ihre persönlichen Erfahrungen eher ein, wenn die anderen mit diesen Beiträgen wertschätzend umgehen und insgesamt keine «Konkurrenzsituation» besteht. Eine solche Konkurrenzsituation kann z.B. schon zu Beginn eines Peer-Involvement-Anlasses gegeben sein – dies alleine deshalb, weil Jugendliche seit Jahren die gleiche Klasse besuchen und die sozialen Positionen entsprechend zementiert sind. Von daher kann es je nachdem wichtig sein, vor und während des Projektes auf bereits bestehende Gruppendynamiken zu achten.

Und übrigens: Gerade die physische Abwesenheit von Erwachsenen bei Peer-Education- bzw. Peer-Tutoring-Anlässen kann sich als positiv für die Auseinandersetzung unter Jugendlichen erweisen. Sind Erwachsene abwesend, so stärkt dies den Handlungsspielraum sowie den Expertenstatus der Peer-Educators bzw. -Tutors.

## **Begleitung der Peer-Educators und Peer-Tutors**

### **Der zentrale Aspekt der Mitwirkung**

Insgesamt kann festgehalten werden: Je stärker Peer-Educators bzw. Peer-Tutors bei Gestaltung, inhaltlicher Ausrichtung sowie Umsetzung eines Projektes partizipieren können, umso motivierter sind sie, sich in einem Projekt zu engagieren und ihre Ansichten und Ideen einzubringen. Damit erhöht sich auch die Authentizität der Botschaften, die sie an die Peers vermitteln. Dies wiederum hat den positiven Effekt, dass sich die Jugendlichen untereinander in intensive Diskussionen einlassen. Dennoch bleibt die Partizipation von Jugendlichen ein anspruchsvolles Unterfangen und verlangt von den Erwachsenen sowohl Professionalität als auch Sensibilität.

### **Bilden und Begleiten in methodischer und fachlicher Hinsicht**

Lernprozesse unter Peers anzustossen, gelingt nur, wenn die Peer-Educators und -Tutors ausreichend auf ihre Aufgabe vorbereitet und in methodischer sowie fachlicher Hinsicht geschult werden – je nach Bedarf durch Fachpersonen im Bereich Medienbildung oder -pädagogik. Denn Inhalte zu vermitteln und Diskussionen zu moderieren, ist nicht einfach und muss gelernt sein. Gerade beim Peer-Involvement erweist sich dieser Punkt als besonders wichtig, weil es ja darum geht, Hierarchien oder «Frontalsituationen» zwischen Peer-Educators bzw. Peer-Tutors und den Peers nach Möglichkeit zu vermeiden.

Genauso wichtig wie methodisches Rüstzeug sind Kenntnisse über jene Themen, die Peer-Educators bzw. -Tutors den Peers vermitteln möchten. Idealerweise werden die Themen bereits mit den Jugendlichen zusammen gewählt und erarbeitet und nicht von den Erwachsenen vorgegeben. Andernfalls besteht die Gefahr, dass die Jugendlichen gar nicht auf die Thematik einsteigen, da sie diese selbst für nicht relevant halten. Die Evaluation der Projekte hat nämlich klar gezeigt, dass die Jugendlichen umso interessierter und motivierter sind, je mehr die betreffenden Themen mit ihren eigenen Erfahrungen etwas zu tun haben. Auch hier gilt: Haben die Peer-Educators bzw. -Tutors genügend Raum, um sich mit den Lerninhalten zu befassen und eine eigene Haltung gegenüber den Themen zu entwickeln, wirkt sich das positiv auf die Interaktion mit den Peers aus.

Peer-Educators und Peer-Tutors sollen aber auch nach einer solchen Schulungsphase nicht einfach alleine gelassen werden, denn der Beratungsbedarf der Peer-Educators und -Tutors zeigt sich oft erst nach einer ersten Phase der eigenständigen Auseinandersetzung und den ersten Einsätzen.

### **Vorbereitungszeit**

Den «Trainingsaufwand» der Peer-Educators und -Tutors sollte man nicht unterschätzen; entsprechend viel Zeit muss für deren Schulung einberechnet werden. Bei manchen der evaluierten Projekte wurde für die Projektplanung oder die Vorbereitungszeit mit den Peer-Educators bzw. -Tutors zu wenig Zeit eingeplant. Das führte dazu, dass die Erwachsenen mehr Vorarbeiten übernehmen und Vorentscheidungen treffen mussten. Dadurch hatten die Jugendlichen weniger Möglichkeiten, sich selber einzubringen. Zudem konnten bei einem zu engen Zeitplan die Wissens- und Erfahrungsinhalte nicht ausreichend vertieft werden. Alltagserfahrungen werden dann von den Peer-Educators und -Tutors eher unreflektiert an die Peers weitergereicht. War dagegen ausreichend Zeit vorhanden, hatte dies nachweislich positive Auswirkungen auf die Initiative und die aktive Beteiligung der Jugendlichen.

### **An der Herausforderung wachsen**

Dass der «Nutzen» der Projekte insgesamt für die Peer-Educators / -Tutors höher als für die Peers ausfiel und umso deutlicher, je länger die Vorbereitungs- und Durchführungszeit eines Projekts dauerte, ist auch eine Erkenntnis der Evaluation, und sie liegt eigentlich auf der Hand. Angehende Peer-Educators / -Tutors werden mit – für sie – neuen Aufgaben konfrontiert, die sie nicht einfach lösen, sondern mit denen sie eigenständig und gestalterisch umgehen sollen; ganz persönliche Herausforderungen also, an denen Jugendliche fast nur wachsen können. Und auf diesem Weg werden sie zudem geschult und begleitet.

«Ihr seid bei uns Peer-Educators, und wir trauen euch das zu, wir vertrauen euch komplett (...). Es gelingt nicht, wenn man Pseudovertrauen gibt, mach du das, aber ich kontrolliere alles.»  
Projektverantwortliche von «Peer-Media-Educator»

## **Themen und Aktivitäten in den Projekten**

So reichhaltig die Nutzungs- und Verwendungsmöglichkeiten digitaler Medien sind, so vielfältig können entsprechend auch die Themen ausfallen, die für ein Projekt ausgewählt werden. Als wichtig erwiesen sich dabei drei generelle, projektübergreifende Aspekte, die bei der Themenwahl und -gestaltung beachtet sein wollen.

### **Verengte Sichtweisen und ihre Folgen**

Es ist viel von den Risiken der neuen Medien für Jugendliche die Rede, sei das im Familien- und Bekanntenkreis, in der Schule oder in den Medien und der Politik. Das mag ein Grund sein, wieso auch die Medienprojekte ihren Fokus mehrheitlich auf den Schutz und die Prävention legten. Tatsächlich hatten viele Botschaften, die durch die Fachpersonen oder Peer-Educators bzw. -Tutors an die Peers vermittelt wurden, den Charakter von Anweisungen («Du sollst ...», «Du sollst nicht ...»). Solche von den Erwachsenen vorgenommenen Gewichtungen können sich als machtvolle Setzungen erweisen. Denn auf diese Weise wurden teilweise bereits Regeln für falsches oder richtiges Verhalten vordefiniert. Entsprechend waren die entwickelten Botschaften wenig ergebnisoffen, anregend und authentisch. Es darf vermutet werden, dass diese Konstellation dazu führte, dass sich die Peers nur sehr gering an den Online-Settings beteiligten, die auf diese Botschaften hin ausgerichtet waren.

### **Digitale Medien bieten auch Chancen**

Die Nutzung digitaler Medien birgt nicht nur Gefahren. Es gibt auch viele positive Aspekte. Digitale Medien schaffen für die Jugendlichen abseits von der Erwachsenenwelt Privaträume, in denen sie eigene Regeln definieren können. Auch lassen sich in sozialen Netzwerken viele Freundschaften knüpfen und man erhält Einblicke in buchstäblich andere Welten. Zudem haben digitale Medien viel innovativ-gestalterisches Potenzial, das von den Jugendlichen in ihrem Alltag oft genutzt wird und für sie sehr positiv besetzt

ist. Schliesslich bieten digitale Medien für Jugendliche die Möglichkeit einer kooperativen Nutzung, indem sie z.B. soziale oder politische Inhalte selber produzieren und verbreiten können. Mit anderen Worten: Allein dadurch, dass der Blick nicht nur auf Risiken, sondern auch auf die Chancen digitaler Medien gerichtet wird, können kulturelle sowie soziale Medienkompetenzen von Jugendlichen angesprochen und gefördert werden. Gerade darin liegt noch weiteres Potenzial von Peer-Involvement.

### **Eigenaktivität und Medienvielfalt als Motivator**

Auch das ist ein Erkenntnis aus den Erfahrungen mit den Projekten: Je mehr die Jugendlichen in Produktion, Bearbeitung und Verbreitung der Medieninhalte einbezogen werden, Entscheidungen treffen, Verantwortung tragen und sich eigenaktiv betätigen dürfen, umso engagierter sind sie – und umso mehr lernen sie. Dabei hat diese Form von Eigenaktivität das Potenzial, die Medienkompetenzen der Jugendlichen auf allen Ebenen – von technischen bis hin zu reflexiven Kompetenzen – zu fördern. Auch die Vielfalt der in den Projekten eingesetzten Medien kann sich als wichtig erweisen. Das Spektrum reicht von Radiostreams über Videospiele bis hin zu Foren. Dadurch können Jugendliche mit unterschiedlichen Fertigkeiten und Interessen als Peer-Educators oder -Tutors in die Projekte integriert oder als Peers angesprochen werden. Insbesondere der Einsatz von kreativen Methoden (z.B. Video drehen) kann zu überraschenden, innovativen Ergebnissen führen.

### **Fazit: Der Peer-Involvement-Ansatz fordert in der Umsetzung heraus**

Peer-Education und Peer-Tutoring haben – das zeigen diese projektübergreifenden Ausführungen – unzweifelhaft viel Potenzial. Sie ermöglichen den Jugendlichen ein selbstbestimmtes Lernen unter ihresgleichen. Doch sind diese Methoden gerade keine pädagogischen Selbstläufer, sondern fordern zu einer bewussten Gestaltung und einer hohen Bereitschaft zur Selbstreflexion heraus. Dazu gehört auch, dass sich Erziehungs- und Bildungsverantwortliche auch intensiv damit beschäftigen, was es bedeutet, den Jugendlichen Verantwortung zu übertragen.





# 05\_QUALITÄTSMERKMALE – ODER WAS FÜR EIN GELINGENDES PROJEKT WICHTIG IST

---

Die Evaluation der Projekte hat ergeben, dass es nicht ein bestimmtes Setting und auch nicht eine bestimmte Projektstruktur ist, welche die Qualität von Peer-Involvement-Projekten ausmacht. Ebenso wenig sind es einfach institutionelle Rahmenbedingungen, die einem Projekt den Stempel des Gelingens oder Mislingens aufdrücken. Alle genannten Punkte können jedoch, wie im 4. Kapitel gezeigt, Auswirkungen haben, die die Durchführung eines Projektes erleichtern oder erschweren. Grundsätzlich kommt es auf die Qualität von Planung, Konzeptualisierung und praktischer Umsetzung in jedem einzelnen Projekt an. Worauf speziell zu achten ist und welches die Qualitätsmerkmale sind, welche ein gelingendes Projekt ermöglichen, ist in den folgenden beiden Tabellen aufgeführt.

Die **Tabelle 1** zählt die wichtigsten generellen Merkmale von gelingendem Peer-Involvement auf; sie gelten entsprechend nicht ausschliesslich für Projekte im Bereich der Förderung von Medienkompetenzen.

**Tabelle 2** versammelt die wichtigsten spezifischen Qualitätsmerkmale, die ausschliesslich für Projekte im Bereich der Medienkompetenzförderung gelten. In der rechten Spalte beider Tabellen wird das jeweilige Qualitätsmerkmal kurz erläutert und mit Handlungsempfehlungen versehen.

«Beim Peer-Education als Philosophie oder als Methode (...) muss man viel Zeit haben, sich damit auseinanderzusetzen: Was bedeutet das, was sind die Forderungen, was bringt das eigentlich?» Projektverantwortliche von InTeam

**Tabelle 1: Qualitätsmerkmale von Peer-Involvement**

Qualitätsmerkmal	Begründung und Handlungsempfehlungen
<b>Entwicklung einer Kultur des Peer-Involvements</b>	Peer-Involvement verändert die Rollen zwischen Erwachsenen und Heranwachsenden grundlegend. Damit Peer-Involvement gelingt, darf es nicht einfach als didaktisches Element betrachtet werden, sondern muss einer <b>Grundhaltung</b> entsprechen. Darum: Alle am Projekt Beteiligten setzen sich mit Peer-Involvement auseinander und entwickeln eine breit abgestützte Kultur des Peer-Involvements. Dies verhindert falsche Erwartungen und Missverständnisse. Ausserdem soll Partizipation als <b>eigenständiges Projektziel</b> verstanden werden.
<b>Bottom-up-Vorgehen: partizipative Entwicklung von Zielen, Rollen und Verfahren</b>	Themen und Methoden müssen an die Lebens- und Erfahrungswelten der Jugendlichen anknüpfen. Darum: entweder <b>Jugendliche möglichst bereits in der Konzeptphase einbeziehen</b> oder Themen, Ziele und Verfahren erst zu einem Zeitpunkt festlegen, wenn Jugendliche beteiligt sind.
<b>Konzeptuelle Verankerung von Partizipation: Planung von Freiräumen und Flexibilität</b>	Freiräume für Jugendliche müssen und können geplant werden. Was hier wie ein Widerspruch klingt, nämlich Freiräume und Flexibilität einzuplanen, ist ein entscheidendes Qualitätskriterium. Es bedeutet, bei der Planung zu bedenken, dass die Bedürfnisse der Jugendlichen vielleicht ganz anders als angenommen sind, und sich bewusst zu sein, dass der Verlauf und das Ergebnis des Projekts nur bedingt vorhersehbar sind. Darum ist Flexibilität wichtig: <b>Es braucht Varianten, Anpassungsmöglichkeiten und zeitliche Puffer, Ziele sollen bei Bedarf angepasst werden.</b> Freiräume für Jugendliche bedeuten zudem, dass sie Entscheidungen (mit-)treffen und dass sie (ihre eigenen) Fehler machen dürfen. Partizipation in konkrete Projektziele zu «übersetzen» hilft, das eigene Verständnis zu konkretisieren und überprüfbar zu machen. Die Umsetzung des partizipativen Prozesses soll laufend überprüft werden.
<b>Begegnung von Erwachsenen und Jugendlichen auf Augenhöhe</b>	Eine Zusammenarbeit auf Augenhöhe zwischen Erwachsenen und Jugendlichen und ergebnisoffene Diskussionen entstehen nicht von selbst. Benötigt wird ein <b>Rahmen, in welchem Machtverhältnisse reflektiert werden und thematisierbar sind.</b> Ohne bewusste, selbstkritische Reflexion der Erwachsenen und der Jugendlichen orientieren sich beide womöglich an der «Führungsrolle» der Erwachsenen. Darum: offene Kommunikationskultur fördern und regelmässig überprüfen, sich als Erwachsene manchmal ganz zurücknehmen. Partizipation in konkrete Projektziele zu «übersetzen», hilft, das eigene Verständnis zu konkretisieren und überprüfbar zu machen. Die Umsetzung des partizipativen Prozesses soll laufend überprüft werden.
<b>Intensive Ausbildung und Coaching von Peer-Educators/-Tutoren</b>	Peer-Educators/-Tutoren benötigen <b>Fachkenntnisse und methodisches Wissen</b> , damit ihnen andere Jugendliche Expertise, Vertrauenswürdigkeit und Glaubwürdigkeit zuschreiben. Darum: Für die Vorbereitung und Begleitung der Peer-Educators/-Tutoren viel Zeit einsetzen, damit sie Handlungssicherheit erlangen. Allerdings gilt auch hier, dass Peer-Educators/-Tutoren ihre eigenen Lernprozesse gestalten können. Erwachsene begleiten sie dabei vielmehr, als dass sie sie ausbilden oder konkrete Lernziele vorgeben.
<b>Persönliche Beteiligung und aktive Rolle der Peers</b>	Wer die Zuhörerrolle hat, wird träge. Persönliche Beteiligung und Aktivitäten fordern heraus, erhöhen das Interesse an einer Auseinandersetzung und binden verstärkt ins Projekt ein. Das gilt auch für die beteiligten Peers! Peer-Educators/-Tutoren treten deshalb in Dialog mit Peers und regen zu persönlicher Beteiligung an. <b>Präventionsbotschaften im Stile von «Du sollst», «Du sollst nicht» finden bei Jugendlichen dagegen kaum Resonanz.</b> Bewährt haben sich ausserdem aktivierende Methoden wie praktische Medienarbeit (z.B. Produktion eines Videos). Diese nutzen vorhandene Ressourcen Jugendlicher, erschliessen Neues durch praktisches Tun, wirken motivierend und resultieren in medialen Produkten, die für Jugendliche anschlussfähig sind. Bei Peer-Education liegt der Fokus darauf, dass die Peer-Educators <b>eine offene, respektvolle und hierarchiefreie Kommunikationskultur etablieren</b> können. Nur dann vertrauen sich Jugendliche, ihre persönlichen Erfahrungen einzubringen.
<b>Breite Auseinandersetzung mit der gewählten Thematik</b>	Notwendig ist eine intensive Auseinandersetzung aller Beteiligten mit der gewählten Thematik, idealerweise unter Beiziehung spezialisierter Fachpersonen. Dabei ist darauf zu achten, dass die <b>Thematik ausgewogen behandelt</b> wird. Zentral ist die Orientierung an der Lebenswelt der Jugendlichen: Was ist ihre Sicht auf die Thematik? Was beschäftigt sie? Wo sehen sie Handlungsbedarf?
<b>Heranziehen einer Fachperson</b>	Fachpersonen vermögen neue Kenntnisse und ausgeblendete Gesichtspunkte einzubringen und Zusammenhänge herzustellen, was eine Voraussetzung darstellt, damit in Projekten nicht einfach ein unreflektiertes Alltagsverständnis (und Vorurteile) reproduziert werden. Auch die <b>Fachpersonen</b> müssen sich ihrer nicht einfachen Rolle bewusst sein: Sie <b>sollen die Jugendlichen zum Weiterdenken anregen und neue Sichtweisen und Aspekte einbringen</b> , aber die Jugendlichen sollen ihre eigenen Schlussfolgerungen ziehen können.
<b>Gute Vernetzung des Projekts und Kooperation mit zuverlässigen und erfahrenen externen Projektpartnern</b>	Geeignete Projektpartner erleichtern die Verständigung über das Projekt, entlasten bei der Rekrutierung von Peer-Educators/-Tutoren und Peers und erhöhen zudem die Verankerung und die Nachhaltigkeit des Projekts.



**Tabelle 2: Qualitätsmerkmale zur Förderung von Medienkompetenzen**

Qualitätsmerkmal	Begründung und Handlungsempfehlungen
<p><b>Im Projekt werden sowohl Risiken wie auch Chancen digitaler Medien zum Gegenstand der Auseinandersetzung.</b></p>	<p>Wer nur die Risiken digitaler Medien thematisiert, verengt den Blick unnötig und unterschlägt die Chancen zur kulturellen wie politischen Partizipation und zur Selbstbildung, die mit den digitalen Medien gegeben sind. <b>Es sollte die Vielfalt der Ausdrucks- und Nutzungsmöglichkeiten im Netz einbezogen werden.</b></p>
<p><b>Technische Elemente (z.B. Video herstellen) werden im Projekt berücksichtigt.</b></p>	<p>Filme drehen, schneiden und online stellen, Radiosendungen produzieren, Games ausprobieren und darüber sprechen – es gibt viele Möglichkeiten, digitale Medien aktiv und produktiv in einem Projekt zu nutzen. Der <b>Einsatz von technischen Elementen macht Jugendlichen Spass</b> und erhöht die Bindung an ein Projekt. Zudem werden dadurch <b>technische Medienkompetenzen</b> gefördert.</p>
<p><b>Die Themen orientieren sich an der Mediennutzung der Jugendlichen.</b></p>	<p>Digitale Medien sind im Alltag der Jugendlichen zentral, insbesondere für die Gestaltung von Beziehungen sowie als Informationsquelle. Jugendliche entwickeln <b>kulturelle Medienkompetenzen</b>, wenn sie die medialen Codes und Ausdrucksformen kennenlernen und digitale Medien gestalterisch nutzen können. Dabei ist wichtig, dass sich das Projekt an der aktuellen Mediennutzung der Jugendlichen orientiert. Zentral sind <b>vielfältige, lebensweltorientierte und altersadäquate Themen</b>.</p>
<p><b>Soziale Medienkompetenzen werden gefördert, in dem Risiken der digitalen Beziehungsgestaltung wie auch neue Möglichkeiten von Partizipation, Kooperation und Solidarität diskutiert werden.</b></p>	<p>Digitale Medien verändern grundlegend unsere Beziehungen und unsere Kommunikation. Jugendliche nutzen Soziale Medien intensiv für die Beziehungspflege. Dabei sind sie mit Risiken wie Cyberbullying, Fake-Accounts und Verletzungen der Privatsphäre konfrontiert. Gleichzeitig verändern digitale Medien auch Wirtschaft, Politik und Öffentlichkeit: Digitale Medien bieten Jugendlichen neue Möglichkeiten zur politischen Partizipation, Kooperation und Solidarität. Durch die Berücksichtigung beider Aspekte – der Risiken wie der neuen Möglichkeiten – werden die <b>sozialen Medienkompetenzen</b> umfassend gefördert.</p>
<p><b>Vielfältiges und kritisches Wissen über Zusammenhänge der Medienwelt fließt in die Projekte ein.</b></p>	<p><b>Reflexive Medienkompetenzen</b> sind zentral, um Medien verantwortungsvoll nutzen zu können. Um reflexive Medienkompetenzen aufzubauen, braucht es viel Zeit, Engagement und Platz für ergebnisoffene Diskussionen. Benötigt wird hierbei einerseits die Begleitung durch erwachsene (Fach-)Personen, andererseits der <b>Freiraum für autonome Bildungsgelegenheiten</b>. Hier zeigt sich die spannungsreiche Doppelrolle der Fachpersonen besonders deutlich: Sie sind wichtig, um die Jugendlichen zum Weiterdenken anzuregen und neue Sichtweisen und Aspekte einzubringen, aber die Jugendlichen brauchen Freiräume, um ihre eigenen Schlussfolgerungen ziehen zu können.</p>

## Literatur

**Handy ein – das Spiel beginnt.** Leitfaden für Theaterinszenierungen zur Förderung von Medienkompetenzen bei Jugendlichen (2015). Herausgegeben von aebi-hus Bern.

**Die Medienkompetenz und die «neue» erziehungswissenschaftliche Kompetenzdiskussion.** Moser, H. (2010). In: Herzig, B., Meister, D. M., Moser, H. & Niesyto, H. (Hg.). Jahrbuch Medienpädagogik 8. Medienkompetenz und Web 2.0. Wiesbaden: Vs Verlag: 59 – 79.

**Partizipation Jugendlicher in Peer-Involvement-Ansätzen: Erfahrungen aus der Evaluation von sieben Projekten.** Heeg, R., Steiner, O. & Balley, C. (2016). In: Zeitschrift für Sozialpädagogik 14: 416 – 435.

**Evaluation Projekte Peer Education / Peer Tutoring zur Förderung von Medienkompetenzen.** Heeg, R. & Steiner, O. (2015). Bd. II: Detaillierte Ergebnisse zu den Modellprojekten und Anhänge. Bundesamt für Sozialversicherungen.

**Peer Education und Medienkompetenzförderung.** Neumann-Braun, K. & Kleinschnittger, V. (2012). In: Soziale Sicherheit CHSS 4: 231 – 235.

**Evaluation von Peer-Education und Peer-Tutoring zur Förderung von Medienkompetenzen. Das pädagogische Konzept der Peer Education im Rahmen von Medienkompetenzförderung und Jugendmedienschutz.** Bundesamt für Sozialversicherungen. Neumann-Braun, K. & Kleinschnittger, V. (2013). Steiner, O. & Heeg, R. (2015). In: Soziale Sicherheit CHSS 4: 209 – 214.

**Evaluation Projekte Peer Education / Peer Tutoring zur Förderung von Medienkompetenzen.** Steiner, O. & Heeg, R. (2015). Bd. I: Anlage der Evaluation und Ergebnisse der übergreifenden Analyse. Bundesamt für Sozialversicherungen.

**Peer Involvement zur Förderung von Medienkompetenzen.** Steiner, O. & Heeg, R. (2016). In: Merz 4: 47 – 52.

**JAMES. Jugend, Aktivitäten, Medien.** Willemse, I., et al. (2014). Erhebung Schweiz, ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Departement Angewandte Psychologie.

### **Broschüren aus der Reihe Medienkompetenz des BSV**

- Medienkompetenz – Tipps zum sicheren Umgang mit digitalen Medien
- Medienkompetenz im Schulalltag
- Förderung von Medienkompetenzen in Institutionen für Kinder und Jugendliche mit spezifischen Bedürfnissen – Leitfaden zur Standortbestimmung
- Flyer: Die wichtigsten Tipps für den sicheren Umgang mit digitalen Medien (in 16 Sprachen)

Kostenloser Download oder Bestellung unter:

**[jugendundmedien.ch](http://jugendundmedien.ch)**

## **Glossar**

### **Medienkompetenzen**

Die Fähigkeit von Individuen oder Institutionen, Medien mündig, kritisch und innovativ einzusetzen. Medienkompetenzen umfassen technische (z.B. Umgang mit Medientechnologien), kulturelle (z.B. Wissen über mediale Zusammenhänge), soziale (z.B. mediengestützte politische Partizipation) sowie reflexive Kompetenzen (z.B. Fähigkeit zur kritischen Beurteilung von Medien).

### **Setting**

Der Begriff bezeichnet hier die Struktur, d.h. die äussere Umgebung, die Räumlichkeiten und die Atmosphäre, in welcher die pädagogischen Methoden Peer-Education / Peer-Tutoring zur Anwendung kommen. Beispiele dafür sind Schulklassen und Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit.

### **Peer-Group**

Gruppe von gleichgestellten, gleichaltrigen Menschen mit gemeinsamen Interessen, die untereinander interagieren. Speziell sind damit Jugendliche gemeint, die in informellen Kontexten freiwillig Zeit miteinander verbringen.

### **Peer-Involvement**

Seit den 1980er-Jahren verwendeter Sammelbegriff für pädagogische Ansätze des Lernens und Kommunizierens innerhalb einer Peer-Group, wobei meist zwischen Lernenden (Peers) und Lehrenden (Peer-Educators / Peer-Tutors) unterschieden wird.

### **Peer-Education**

Form des Peer-Involvements, bei der sich Jugendliche in einem eher wenig strukturierten Setting (z.B. Offene Jugendarbeit) untereinander austauschen.

### **Peer-Educator**

Mitglied einer Peer-Group, welches durch ein spezielles Training dafür qualifiziert wird, einen ergebnisoffenen Austausch in einer Peer-Group anzuleiten, mit dem Ziel, bestimmte Kompetenzen (in diesem Fall: Medienkompetenzen) zu vermitteln.

### **Peer-Tutoring**

Form des Peer-Involvements, bei der Jugendliche (Peer-Tutors) anderen Jugendlichen klar definierte Inhalte vermitteln.

### **Peer-Tutor**

Mitglied einer Peer-Group, das sich durch seine Rolle als unterrichtende Person klar von den übrigen Mitgliedern der Peer-Group in ihrer Rolle als unterrichtete Personen unterscheidet.

