



YOUPEDIA Qualitätskriterien

Pädagogische und methodische Grundprinzipien

Die YOUPEDIA-Qualitätskriterien sind pädagogische und methodische Leitlinien, in denen die Grundprinzipien des Bildungsprojekts festgehalten werden. Sie sollen einerseits der Orientierung für alle beteiligten Partner dienen und andererseits eine gewisse Qualität bei der Durchführung des Projekts sowie der online gestellten Beiträge sichern.

Was ist YOUPEDIA?

Jugendlichen einen selbstbestimmten und partizipativen Zugang zu Kultur und Geschichte zu verschaffen, ist das Ziel des Bildungsprojekts YOUPEDIA. Junge Menschen setzen sich im Rahmen eines mehrtägigen YOUPEDIA-Projekts kreativ und gegenwartsbezogen mit den historischen Artefakten eines Ortes auseinander und erkunden dabei kulturelle, historische Denkmäler im öffentlichen Raum, Museen und Gedenkstätten. Im Zentrum stehen die Sichtweisen der Jugendlichen auf kulturgeschichtliche Themen, die sie in eigenen kreativen Auseinandersetzungen bearbeiten und wiederum anderen Jugendlichen auf der projekteigenen Webseite vermitteln können. Der Einsatz von Tablets/Smartphones und des Internets durch die Jugendlichen spielt hier eine wichtige Rolle. Das Projekt basiert dabei auf zwei eng miteinander verzahnten Säulen: Einem pädagogischen und methodischen Gesamtkonzept, das an verschiedenen Orten – entsprechend der lokalen Bedingungen – umgesetzt und mit Jugendgruppen durchgeführt wird, sowie einer projekteigenen Web-Plattform. Diese dient einerseits als Arbeitshilfe im Projekt (für die Recherche und als digitaler Arbeitsraum) und andererseits als Präsentations- und Vermittlungsmedium.

Wie läuft ein YOUPEDIA-Projekt ab?

An den einzelnen Orten erhalten die Jugendlichen themenspezifische Führungen, besuchen zudem mit Tablets/Smartphones eigenständig relevante Orte, z.B. Museen oder Orte im Außenraum, und recherchieren zu selbstgewählten Themen. Ihre Eindrücke und Ergebnisse halten sie auf den Tablets fest. Im Anschluss erstellen die Jugendlichen in Kleingruppen kreative Produkte in Form von bspw. Kurzfilmen, kleinen Hörspielen, Text-Bildgeschichten oder reinen Textbeiträgen. Die Beiträge müssen nicht zwingend digital erstellt werden, sondern können auch analog gestaltet sein und anschließend (oder im Prozess) für die Webseite digitalisiert werden. Die Ergebnisse werden auf eine redaktionelle Zwischenebene der Webplattform unter dem jeweiligen lokalen Bezugsraum geladen (Landingpage für jeden Ort), wo sie nochmals umsichtig redaktionell geprüft werden. Die Ergebnisse werden vor der Gesamtgruppe präsentiert und dienen damit auch der vertiefenden Diskussion eines Themas (dies kann z.B. auch nach dem Projekt im Unterricht fortgesetzt werden). Sind die Jugendlichen einverstanden, können die Artikel freigeschaltet werden (Teilnehmende und ggf. Erziehungsberechtigte müssen hierfür eine schriftliche Einverständniserklärung abgeben).

Über eine Online-Karte werden die erarbeiteten Projektergebnisse mit den jeweiligen Orten verknüpft. So ist eine Navigation durch den Stadtraum oder ein Gedenkstättenengelände möglich. Auf diese Weise können auch andere Besuchergruppen YOUPEDIA als Navigationssystem nutzen und erfahren, was Jugendliche über die Geschichte und Kultur vor Ort zu vermitteln haben.

Welche Grundprinzipien verfolgt YOUPEDIA?

Von Jugendlichen für Jugendliche – lautet das zentrale Prinzip von YOUPEDIA! Das heißt, die Inhalte werden ausschließlich von Jugendlichen erstellt (abgesehen von redaktionellen Inhalten wie z.B. Informationen zum Projekt). Im Rahmen der Projektstage gestalten die Jugendlichen Beiträge, die dann wiederum für die Jugendlichen aus anderen Projektgruppen zur Verfügung stehen.



Partizipation der Zielgruppe „Jugendliche“ spielt im gesamten Projekt eine große Rolle. Bereits in der Projektentwicklung waren Jugendliche einbezogen. Das gilt auch für die Projektdurchführung selbst. Die Jugendlichen entscheiden vor Ort selbst, mit welchen Teilthemen sie sich intensiver auseinandersetzen möchten und wie sie dies für andere Jugendliche aufbereiten wollen. Die Wahlfreiheit besteht dabei im Rahmen des zuvor organisierten Programmablaufs (bspw. werden Oberthemen vorab mit den Lehrkräften abgestimmt, Führungen müssen gebucht und Materialien ggf. vorbereitet werden etc.).

Eigenverantwortlichkeit und **Selbstwirksamkeit** sollen die Jugendlichen im Projekt erfahren. Dabei wird auf die Stärkung des selbstbestimmten Handelns der Jugendlichen in ihrer Kleingruppe gesetzt. Das motiviert einerseits im Arbeitsprozess und soll zugleich für die Konsequenzen des eigenen Handelns sensibilisieren. Im Projekt besteht daher stets eine Herausforderung im Abwägen von freien Entscheidungen und notwendiger Lenkung bzw. Vorgabe. Der Umgang mit Einschränkungen, wie etwa den technischen Möglichkeiten oder der zur Verfügung stehenden Zeit, ist Teil des Lernprozesses!

Bezug zum Alltagshandeln und zur Gegenwart wird u.a. durch den Umgang mit aus dem Alltag vertrauten Medien, wie dem Smartphone und Tablet sowie dem Surfen im Internet hergestellt. Gegenwartsbezug entsteht aber auch durch historisch relevante Orte, die ebenfalls eine Rolle im in der Gegenwart der Jugendlichen spielen: Welche Geschichte überliefert z. B. der Marktplatz, über den wir schlendern? Im Projekt wird die Frage provoziert, aus welchem Grund die selbstgewählten Themen denn einen Platz auf der Webseite haben sollten und warum es sich lohnt, sie anderen Jugendlichen zu vermitteln. In der kreativen Auseinandersetzung entstehen so häufig Parallelen zwischen kulturhistorischen Begebenheiten und der Gegenwart.

Verbindung von Außenraum und musealen Objekten ist ein wichtiges Prinzip in der Durchführung. Die Jugendlichen entdecken, dass Geschichte nicht nur im Museum „konserviert“ wird, sondern ganz lebendig im Stadtraum erlebbar ist – und sie selbst ein Teil davon sind.

Handlungs- und produktorientiert erfolgt die Aneignung von inhaltlichen Aspekten. Durch die aktive, selbstbestimmte und kreative Auseinandersetzung eignen sich die Jugendlichen vielfältiges Wissen an, das nachhaltig im Gedächtnis verankert bleibt.

Subjektive, individuelle Aneignungs- und Vermittlungsformen sind dabei erlaubt. Denn gerade in der kreativen Darstellung besteht Spielraum für Interpretationen und subjektive Ausdrucksformen. In der künstlerischen Erarbeitung können die Jugendlichen eine eigene Haltung entwickeln. Umso wichtiger ist es, die Beiträge je nach Bedarf mit erklärenden Einleitungstexten zu versehen. So können Außenstehende einen Beitrag kontextualisieren und in den Entstehungsprozess einordnen.

Sensible redaktionelle Prüfung der Beiträge ist dennoch vor der Freischaltung notwendig. Dabei geht es in erster Linie um möglicherweise notwendige orthografische Korrekturen oder offensichtliche inhaltliche Fehler. Eingriffe sind so gering wie möglich zu halten, da der subjektive Blick durchaus erwünscht ist und die Jugendlichen hinter ihren Beiträgen stehen sollen. Spätestens vor der Freigabe müssen auch medienrechtliche Aspekte abgeklärt werden. (→ siehe Hinweise zum Medienrecht)

Sensibler Umgang mit dem Internet ist über den gesamten Arbeitsprozess hinweg Thema – sowohl was die Veröffentlichung eigener Beiträge, aber auch die Nutzung von Fremdbeiträgen (Stichwort Urheberrecht) betrifft. Ziel ist es, die Beiträge der Jugendlichen online zu stellen. Dies geschieht nach redaktioneller Prüfung sowie dem Einverständnis der Jugendlichen selbst. Sie selbst entscheiden, was von ihnen im Internet zu sehen ist und was nicht.

Mobile Geräte und intuitiv anwendbare Programme werden im Projekt als Hauptarbeitsmittel eingesetzt. Sie ermöglichen das Arbeiten direkt an den historischen Örtlichkeiten und sind den

YOUPEDIA



meisten Jugendlichen aus ihrem Alltag vertraut ist. Mit dem mobilen Gerät können die Jugendlichen fast alles machen: Recherche im Internet (wichtig sind Orte mit Zugang zum WLAN), Foto- und Filmaufnahmen sowie die Bearbeitung der Beiträge mit ausgewählten Programmen (z.B. Filmschnitt, Bildbearbeitung, Präsentationssoftware etc.). Dabei darf die Inhaltsvermittlung nicht hinter der Technik verschwinden. Die Jugendlichen nutzen das mobile Gerät ausgehend von ihren Alltagskenntnissen und erweitern ihre Fähigkeiten, ohne sich zu sehr mit technischen Details zu befassen.

Teamarbeit ist in allen Prozessen elementar. Sie ermöglicht die Verteilung verschiedener Rollen und Aufgaben. Jeder Teilnehmer/jede Teilnehmende kann sich je nach Kompetenzen und Vorlieben einbringen und einen Beitrag zum Gesamtergebnis leisten.

Moderator des Projekts ist dabei die Projektleitung (Teamer/in). Neben der inhaltlichen Vermittlung steht hier insbesondere die Hilfestellung bei der Teamkoordination und dem Zeitmanagement, der inhaltlichen Recherche, technischer Hilfestellung sowie Beratung im Vordergrund. Ganz wesentlich ist der Blick auf die Einhaltung von medienrechtlichen Bedingungen während der Erstellung, um zu vermeiden, dass ein Beitrag letztendlich nicht frei geschaltet werden darf.

Welche Kriterien sollen YOUPEDIA-Beiträge erfüllen?

Bei der Erstellung ihrer Beiträge haben die Jugendlichen in ihrer Kleingruppe möglichst viel Freiheit, um eigene Ideen umzusetzen und motiviert an einem Thema zu arbeiten. Auch die Art der medialen Darstellung sollte dabei – unter Berücksichtigung der technischen und medienrechtlichen Bedingungen – freigestellt sein. Dennoch werden auch an die Beiträge gewissen Qualitätskriterien gestellt, die vor dem Freischalten (idealerweise bereits im Projektverlauf, um ggf. gegenzusteuern) geprüft werden müssen:

- Inhaltlich sollten sich die Beiträge in das Oberthema des Gesamtprojekts einbetten lassen. Das mediale Produkt kann dabei aber durchaus auf bestimmte Ausschnitte fokussieren.
- Ein Bezug zu den während des Projekts besuchten Orten und Objekten sollte erkennbar sein.
- Die Beiträge sollten einen vermittelnden Aspekt beinhalten (von Jugendlichen für weitere Jugendliche). Dabei geht es einerseits um die Vermittlung von Wissen und Inhalten, andererseits auch um das Teilen von Erfahrungen mit anderen Jugendlichen.
- Dabei ist der Gegenwartsbezug zentral. Warum sind bestimmte Themen für Jugendliche heute noch relevant? Welche Bezüge entdecken sie zu ihrer eigenen Lebenswelt? Es geht um einen spielerischen, kreativen Zugang zu Themen und nicht um eine wissenschaftlich-historischen Einordnung.
- Die Inhalte und Themen sollten verständlich dargestellt sein (vermittelnder Aspekt). Dabei dürfen und sollen die Jugendlichen eigene Ausdrucksformen und eine eigene Sprache entwickeln.
- Dennoch muss die Gruppe um eine gewisse sachliche Korrektheit bemüht sein (z.B. fehlerhafte Daten vermeiden). Sind Fakten bewusst abgewandelt im Rahmen der kreativen Darstellung, so sollte dies möglichst kenntlich gemacht werden (etwa durch die Erläuterung im Einleitungstext oder eine moderierende Rolle im Produkt). Generell sollen die Jugendlichen auf einen angemessenen (themenabhängig), respektvollen Umgang mit historischen Fakten achten.
- Damit Nutzer und Nutzerinnen der Webseite ein mediales Produkt einordnen können, muss dieses durch einen einleitenden oder begleitenden Text kontextualisiert werden. Je nach Bedarf kann hierfür die Eingabemaske auf Youpedia.de (im Login-Bereich) genutzt werden oder zusätzlich ein ausführlicherer Text als Datei zum Beitrag hochgeladen werden.

YOUPEDIA



- Die Beiträge sollen niemanden bloßstellen. Fühlt sich ein Gruppenmitglied bloßgestellt, so muss das thematisiert werden. Ist ein Mitglied der Gruppe nicht einverstanden, so kann das mediale Produkt nicht freigeschaltet werden.
- Darüber hinaus gilt für alle Beiträge die Achtung von gesellschaftlich-demokratischen Grundwerten. Youpedia.de darf nicht für politische oder ideologische Zwecke missbraucht werden. Auf Formen der Diskriminierung ist dabei sensibel zu achten.
- Die Beiträge müssen die rechtlichen Gegebenheiten (insbesondere Urheberrecht und Persönlichkeitsrechte) beachten. (→ siehe Hinweise zum Medienrecht)
- Auf alle genannten Aspekte muss bei einer redaktionellen Prüfung umsichtig geachtet werden – im Idealfall bereits im Erstellungsprozess. Die „Handschrift“ der Jugendlichen darf dabei nicht verloren gehen. Es ist ihr Produkt – und das darf man auch erkennen. Die Jugendlichen sind dafür verantwortlich!
- Deshalb entscheidet auch die Gruppe am Ende eines Projekts, ob ihr Produkt für das Internet freigeschaltet wird oder nicht (auch wenn die schriftliche Einverständniserklärung vorliegt) – vorausgesetzt aus redaktioneller Sicht spricht nichts dagegen!