

„Die Jugend hat Heimweh nach der Zukunft“
Jean-Paul Sartre

Kurzkonzept

STEP 21-Box [Zukunft : Identität]

Ein Medienkoffer für Schule und Jugendarbeit

Hintergrund

„Die Jugend hat Heimweh nach der Zukunft“ lautet ein Sartre-Zitat, das die Suche Jugendlicher nach der eigenen Identität beschreibt. Heutigen Jugendlichen stellt sich die Frage nach der Gestaltung ihrer Zukunft besonders existenziell.

- Berufs- und Lebenswege sind in Zeiten schneller gesellschaftlicher Veränderungen immer weniger planbar.
- Eigen-Verantwortung in der Ausbildungswahl und Selbst-Qualifizierung bei geänderter Arbeitsmarktlage werden wichtiger
- Wirtschaft fordert bessere Ausbildungsfähigkeit von Jugendlichen
- Familie und familiäre Strukturen werden neu definiert. Werte und Normen wandeln sich auch hier.
- Hochfrequente Medienangebote bieten Jugendlichen schnelle Identifikationsmuster und erfordern eine umfassende Medienkompetenz.
- Kommunikationsmechanismen unterliegen auch durch neue Medien einem starken Wandel und prägen Themen und Werte von Jugendlichen maßgeblich.
- Politik und gesellschaftliche Institutionen verlieren im Alltagsbewusstsein an Bedeutung.

Die Chancen und Risiken dieser Veränderungen werden von Jugendlichen sehr unterschiedlich bewertet. Unstrittig ist: Die Fähigkeit zur Orientierung in der Gesellschaft trägt wesentlich dazu bei, gegenwärtige Aufgaben und zukünftige Anforderungen zu bewältigen. Und: Je mehr Jugendliche in der Welt Verantwortung übernehmen, desto weniger werden Intoleranz, Gewalt und Diskriminierung ihr Denken und Handeln bestimmen. Darum: Lehrer und Pädagogen brauchen ausgereifte und moderne Unterrichtsmaterialien, um diese Lernziele mit Jugendlichen bearbeiten zu können.

Das Thema der Medienbox

Die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] greift Zukunftsthemen auf der Grundlage alltäglicher Erfahrungen von Jugendlichen auf: Wünsche und Fragen, Positionen und Wertvorstellungen werden über jugendnahe und aktuelle Medienbeispiele angesprochen. Die Themen der Medienbox sind so angelegt, dass das Spannungsverhältnis zwischen jugendlichen Wünschen und gesellschaftlichen Erwartungen deutlich wird. Dazu stehen vielseitige Unterrichtsmaterialien und Medien zur Verfügung.

Lernziel: Zukunftskompetenz

- Persönlicher Bezug: Die Themen setzen am Lebensalltag des einzelnen Jugendlichen an. Die gesellschaftliche Dimension gerät in den Blick, wenn Einflüsse und Folgen gesellschaftlicher Strukturen am eigenen Beispiel überprüft werden.
- Politische Bildung: Die Themen sowie der praxis- und produktorientierte Ansatz helfen Jugendlichen, sich zu orientieren, sich eine Meinung zu bilden, sich einzumischen und nicht zuletzt, sich für die Gesellschaft zu engagieren.
- Aktive Medienarbeit: Die Medienbox bietet kreative Anregungen und ausgearbeitete Projektvorschläge für den pädagogischen Alltag. Die aktive Medienarbeit steht dabei im Vordergrund. Recherche, Diskussion und die Präsentation eigener Sichtweisen bieten ein gutes Training für eine aktive Demokratiebeteiligung in der Zukunft und helfen bei der kritischen Betrachtung des verfügbaren Medienangebots.
- Gewaltprävention und interkulturelle Kompetenz: Konkrete Konfliktlösungsstrategien erlernen, die Lebensumfelder der Mitmenschen kennen lernen. Die Arbeit mit der Box verdeutlicht, dass individuelle Chancen auch durch einen verantwortungsvollen, friedlichen Umgang miteinander eröffnet werden.

Bestandteile der Medienbox

Die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] bietet drei unterschiedliche Materialarten zu den Oberthemen „Arbeit – Lebenswelten – Freizeit“ an.

1. **Unterrichtsbausteine**, außerschulischen Bausteine, Methodenheft und Comic-Hefte
2. **Medien**, die die Zukunftsthemen lebendig und adressatengerecht präsentieren (Audio-CD, Soaps und Filme auf DVD)
3. **Software**, die es den Jugendlichen ermöglicht, eigene Produkte zu erstellen (Comic-, Musik- und Radio-Software)

Einsatzmöglichkeiten

- Nutzergruppe: Jugendliche im Alter von 12-18 Jahren
- Einsatzorte: Haupt- und Realschulen, Gymnasien, Gesamtschulen, Ganztagschulen und Berufsschulen
- Schulische Einsatzbereiche: Fachunterricht (z.B.: Religion, Ethik, Deutsch, Geschichte, Sozialkunde, Kunst, Musik, Informatik) sowie fächerübergreifender Unterricht und Projektunterricht)
- Außerschulische Einsatzbereiche: Workshops, Projekte und Freizeitangebote der außerschulischen Jugendarbeit