



STEP Lernen : Konzept

[Zukunft : Identität]



S T E P 2 1

die jugendinitiative für toleranz
und verantwortung

- 1
- 2
- 3
- 3.1
- 3.2
- 3.3
- 4



Konzept-Heft

Vorwort

Warum eine Medienbox [Zukunft : Identität] für Jugendliche?	S. 6	1
Wie funktioniert die STEP 21-Box [Zukunft : Identität]?	S. 10	2
Welche Bestandteile enthält die STEP 21-Box [Zukunft : Identität]?	S. 12	3
[Bausteine : Unterricht] und [Bausteine : Jugendarbeit]	S. 13	3.1
Medien-Angebote	S. 20	3.2
Software-Angebote	S. 22	3.3
Wie kann mit der STEP 21-Box gearbeitet werden?	S. 24	4

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,

drei Jahre nach dem Start der ersten Box bietet STEP 21 Ihnen die nötige und notwendige Fortsetzung an: die zweite Medienbox zum Thema [Zukunft : Identität]. Die Aufgaben, die sich STEP 21 seither gestellt hat, sind nicht weniger, sondern vielfältiger geworden. Die öffentliche Diskussion seit TIMSS und PISA macht deutlich, dass Bildung, will sie auf die Herausforderungen unserer Gesellschaft reagieren, neu und zukunftstauglich gestaltet werden muss. Aber: Wer kennt die Zukunft unserer Kinder, wer prägt sie, wer entscheidet über sie? Und: Wer weiß, wie Bildung für eine ungewisse Zukunft aussehen soll?

Die Antwort, die STEP 21 auf diese Fragen gibt, klingt einfach: Pädagogen in der Schule und in der außerschulischen Jugendarbeit müssen gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen nach eigenen Fragen und angemessenen Antworten suchen. Jeder, der so etwas versucht hat, weiß, dass dies ein schwieriger und langwieriger Prozess sein kann. Deshalb sind gute Ideen für die Gestaltung eines solchen Prozesses gefordert. STEP 21 bietet für die Arbeit an Zukunftsfragen konkrete Übungsfelder und Arbeitsmaterialien an.

Die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] ist Teil des gemeinnützigen und pädagogischen Gesamtprogramms von STEP 21, das im Dialog mit und unter Jugendlichen demokratische Grundwerte fördert. STEP 21 möchte in der konkreten Arbeit möglichst viele Jugendliche zu selbstständigem Denken, zu mehr Kreativität, zur Selbst- und Mitverantwortung für den persönlichen Bildungsprozess anregen. Der Kern des Angebots von STEP 21 sind deshalb handlungsorientierte Projekte mit Jugendlichen und ein damit verbundenes Netzwerk aus Aktionen, Wettbewerben und Begegnungen zu gesellschaftsrelevanten Themen.

Ziel der aktuellen STEP 21-Box zum Thema [Zukunft : Identität] ist es, jungen Menschen zu ermöglichen, selbstbewusst nach vorn zu schauen und ihre eigene Zukunft sowie die zukünftige Gesellschaft mitzugestalten. Durch die Arbeit mit der Box lernen Jugendliche, sich zu orientieren, sich eine Meinung zu bilden, sich einzumischen, Konflikte gewaltfrei zu lösen und nicht zuletzt sich für Toleranz und interkulturelle Verständigung zu engagieren. Denn: Je mehr Jugendliche für ihren Platz in der Welt Verantwortung übernehmen, desto weniger werden Intoleranz, Gewalt und Diskriminierung ihr Denken und Handeln bestimmen.

Die positiven Rückmeldungen zur ersten STEP 21-Box zum Thema »Clique« haben uns ermutigt, an der grundlegenden Ausrichtung des Angebots festzuhalten – und dies zu verbessern: Die Förderung von Eigenständigkeit, Teamfähigkeit und Toleranz, der projekt- und produktorientierte didaktische Ansatz, die Vielfalt der methodischen Zugänge, der verantwortungsbewusste Umgang mit Medien sowie die praktische und ästhetische Qualität der Box. Eine Vielzahl von Unterrichtsbausteinen, Medien und Software sollen Sie auch dieses Mal unterstützen, Ihre Arbeit inhaltlich anspruchsvoll, methodisch abwechslungsreich und adressatengerecht zu gestalten.

Wir wünschen uns, dass wir Ihnen mit der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] Nachdenkliches, Zuversichtliches und Konkretes für die Arbeit an Zukunftsfragen anbieten können. Damit leisten wir unseren Anteil am gesellschaftlichen Auftrag, junge Menschen schon heute so für die Welt von morgen vorzubereiten, dass sie als Erwachsene den neuen Anforderungen ihres persönlichen, beruflichen und gesellschaftlich-politischen Lebens gewachsen sind. Wir tun dies in der für STEP 21 typischen Weise: inhaltlich engagiert, methodisch konkret und so genau wie möglich auf Ihre Bedürfnisse in der alltäglichen Arbeit abgestimmt.

Sonja Lahnstein
Initiatorin STEP 21

Jugendinitiative für Toleranz und Verantwortung
Jugend fordert! gemeinnützige GmbH

1 Warum eine Medienbox [Zukunft : Identität] für Jugendliche?

Die Welt verändert sich schnell. Der Wandel der Arbeit oder Freizeit ist kaum vorhersehbar. Entwicklungen, wie z.B. im Bereich der Kommunikationsmedien, der Biotechnologie, des Arbeitsmarktes etc. ziehen tiefgreifende Wandlungen in allen Lebensbereichen nach sich. Unter diesen Umständen werden Berufs- und Lebenswege immer weniger planbar. Daraus erwachsen für die eigene Lebensgestaltung Chancen, aber auch Risiken. Was für manche beängstigend ist, erleben andere als Herausforderung.

Jugendliche können unter diesen Bedingungen nur dann ihr Leben selbst gestalten, wenn sie sich über (ihre) Zukunft Gedanken machen. Es reicht heute nicht mehr aus, sich nur Wissen anzueignen. Vielmehr müssen Jugendliche auch befähigt werden, sich ihrer Bedürfnisse und Ängste bewusst zu werden und sie zu formulieren, um so eigene Handlungsperspektiven entwickeln zu können. Mit anderen Worten: Sie müssen sich selbst zu zukünftigen Anforderungen in Beziehung setzen. Eine zentrale Herausforderung für die schulische und außerschulische pädagogische Arbeit ist die Aneignung einer solchen »Zukunftskompetenz« als Teil der Identitätsbildung von Jugendlichen.

Um diese Herausforderung zu konkretisieren wird im Folgenden zunächst begründet, warum sich die Phase der Adoleszenz eignet, um »Zukunft« zum Thema der pädagogischen Arbeit zu machen. Danach wird erläutert, welche inhaltlichen Angebote die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] zur Zukunftsgestaltung bereit hält. Abschließend wird skizziert, warum und wie vor allem Medien als innovative methodische Formate zur Verfügung gestellt werden.

Jugendphase und Zukunftsfragen – der Zusammenhang

Adoleszenz bedeutet für die Heranwachsenden vor allem die Suche nach der eigenen Identität. Sie ist eine Phase der Unsicherheit, in der viele der bisher erworbenen Orientierungen einer grundlegenden Revision unterzogen und neu bestimmt werden. Die Jugendlichen rebellieren darin gegen die Vorstellungen der »Erwachsenenwelt« und beginnen, ihren eigenen Lebensentwurf zu gestalten.

Was zeichnet Adoleszenz aus und warum eignet sich die Bearbeitung des Themas »Zukunft« in dieser Entwicklungsphase?

1. Die Adoleszenz ist zukunftsgerichtet: Die Jugendphase wird häufig als Moratorium bezeichnet. Jugendliche befinden sich in einer Art Schonraum, denn ihr Handeln muss sich nicht schon in der Gegenwart bewähren. Aber: Sie bereiten ihre Zukunft vor, indem sie zur Schule gehen oder eine Ausbildung machen.
2. Jugendliches konkretes Alltagshandeln ist meist gegenwartsbezogen: Jugendliche leben im Hier und Jetzt, sie wollen etwas erleben, sich ausprobieren, Erfahrungen machen. Sie haben Bedürfnisse, deren Erfüllung sie ungern auf später verschieben möchten.
3. Jugendliche haben häufig keine konkrete Vorstellung von ihrer Zukunft, aber viele Träume: Es fällt ihnen schwer sich vorzustellen, wie ihr Leben in 10 oder 15 Jahren wirklich aussehen wird und wer sie in 10 oder 15 Jahren sein werden.

Das Thema »Zukunft« ist Jugendlichen also nah und fern zugleich. Um ihre Zukunft selbstbestimmt und selbstbewusst

gestalten und zukünftige Entwicklungen abschätzen zu können, brauchen Jugendliche Anregung und Unterstützung.

Identitätsentwicklung und Zukunftsplanung – die Themen

An zukunftsrelevanten Themen mangelt es nicht. Umwelt, Gesundheit, Technik, Wirtschaft, Globalisierung etc. können Projektionsbereiche jugendlicher Zukunftsvorstellungen sein. Jugendliche setzen sich für den Regenwald ein, demonstrieren gegen den Krieg, gehen für eine bessere Welt auf die Straße. Und doch erfassen diese Anliegen – so sehr sie die Jugendlichen auch aktuell berühren mögen – nicht den Kern jugendlicher Identitätsentwicklung. Denn um die notwendige Selbstklärung in Gang zu setzen, die es für die Formulierung einer eigenen Position zu zukunftsrelevanten Themen wie Umwelt, Gesundheit, Technik etc. braucht, müssen die Themen »näher« an der Lebenswirklichkeit der Jugendlichen liegen.

Für STEP 21 sind »Arbeit«, »Lebenswelten« und »Freizeit« die Felder, in denen Jugendliche über sich und ihre Zukunft nachdenken. Denn wenn man sie befragt, wie sie den Zusammenhang von Identitätsentwicklung und Zukunftsplanung formulieren würden, dann würden die meisten wohl ganz pragmatisch antworten: »Wenn ich an meine Zukunft denke, dann frage ich mich, wie ich arbeiten, leben und meine Freizeit gestalten werde«.

1

2

3

3.1

3.2

3.3

4

Entlang der drei Themenbereiche »Arbeit«, »Lebenswelten« und »Freizeit« werden die Jugendlichen jeweils mit folgenden Fragen konfrontiert:

- Wer bin ich heute und wie lebe ich?
- Wer will ich sein und was wünsche ich mir?
- Was kommt auf mich zu und welchen Weg gehe ich in die Zukunft?

Die Themenbereiche »Arbeit«, »Lebenswelten« und »Freizeit« stellen Jugendliche, aber auch die Gesellschaft insgesamt vor neue Aufgaben. Im Bereich »Arbeit« gilt, dass Prognosen über zukünftige Arbeitsmarktentwicklungen wenig zuverlässig sind, erworbene Qualifikationen schnell veralten und eine Ausbildung keine Garantie für einen Arbeitsplatz darstellt. Der Weg in die Arbeitswelt wird weniger planbar und erfordert von Jugendlichen ein hohes Maß an Eigenständigkeit, Flexibilität und nicht zuletzt auch Kreativität. Die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] bietet zum Themenbereich »Arbeit« deshalb kein konventionelles Bewerbungstraining an, sondern bereitet Jugendliche entlang ihrer individuellen Interessen und Fähigkeiten auf die Arbeitswelt vor. Und: Der Bereich »Arbeit« wird umfassend thematisiert. Neben verschiedenen Formen gesellschaftlich notwendiger Arbeit (z.B. Ehrenamt) wird die Anforderung angesprochen, Arbeit mit anderen Lebensbereichen in Einklang zu bringen.

Auch in den Themenbereichen »Lebenswelten« und »Freizeit« führen gesellschaftliche Individualisierungsprozesse dazu, dass der Einzelne seine Biografie

mit immer weniger verbindlichen Vorgaben gestalten kann und muss. Die Planung einer eigenen »Lebenswelt« bedeutet für die Jugendlichen beispielsweise zu entscheiden, wo, wie und mit wem sie leben wollen. Neben konkreten Fragen eigener Wohnvorstellungen ist aber im Sinne einer Selbstvergewisserung auch eine grundsätzliche Ortsbestimmung relevant: Wo fühle ich mich – jenseits von idealisierten Heimatgefühlen – eigentlich zu Hause und verwurzelt? Sowohl im Themenbereich »Lebenswelten« als auch im Bereich »Freizeit« werden außerdem die digitalen Parameter der eigenen Zukunftsplanung bearbeitet: Der zunehmende Einfluss der Medien auf das Freizeitverhalten Jugendlicher wird in der STEP 21-Box zum Anlass genommen, zu analysieren, wie Moden und Trends in der Kleidungsindustrie entwickelt oder gepusht werden. Bewusste Freizeitgestaltung wird darüber hinaus als aktiver Prozess interpretiert, der sich auch jenseits der Angebote der Freizeitindustrie bewegt, z.B. durch ein freiwilliges Engagement. Gewalt in den Medien und im Alltag ist ein weiterer Bereich: Hier leiten einzelne Abschnitte auch über die kritische Medienreflektion hinaus zu möglichen Konfliktlösungsstrategien an.

Die Arbeit mit der STEP 21-Box kann Jugendliche also ermutigen, ihre Lebensplanung verstärkt und offensiv in die eigene Hand zu nehmen. Die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] hilft Jugendlichen so, mit den realen und scheinbaren Unwägbarkeiten der Zukunft zurechtzukommen und ihren Platz in der Gesellschaft zu gestalten.



Die Zukunft in die Gegenwart holen: Learning by doing

Ziel der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] ist es, die Jugendlichen in ihrer Identitätsentwicklung zu unterstützen. Sie sollen insbesondere an gesellschaftliche (Zukunfts-)Aufgaben kritisch und selbstbewusst herangehen können. Deshalb bietet die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] darauf vorbereitende Übungsmöglichkeiten. Das Thema »Zukunft« wird nicht abstrakt vermittelt, sondern erschließt sich den Jugendlichen über die ganz persönlichen Probleme ihres Alltags, die jedoch für Zukunftsfragen stehen (z. B. das Gestalten von Wohnformen als Frage sozialer Gerechtigkeit, das Spielen am Computer als Ausdruck veränderter Kommunikationsgewohnheiten).

Die Themen der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] greifen aber nicht nur die Interessen der Jugendlichen auf, sondern bieten auch eine für Jugendliche attraktive Bearbeitungsmöglichkeit: Medien. Durch sie werden vielfältige Gelegenhei-

ten geschaffen, damit sich Jugendliche in realitätsnahen Szenarien erproben können. Der Einsatz verschiedener Medien ermöglicht es, mit Rollen und Stilen zu experimentieren. So motiviert können Jugendliche eigene Fähigkeiten entdecken und lernen, zukünftige Anforderungen zu beurteilen. Die Medien sind jedoch nicht nur Mittel, sondern auch Zweck. Der souveräne und kritische Umgang mit ihnen ist selbst eine »Zukunftskompetenz« und als Grundfähigkeit gesellschaftlicher und politischer Partizipation unstrittig. Die mit der Medienarbeit verbundene Produktorientierung fördert neben kognitiven Fähigkeiten auch Kreativität und emotionale Kompetenzen. Sie regt die Jugendlichen in besonderer Weise an, über ihr Produkt nachzudenken, denn die Arbeit an einem Produkt muss immer schon dessen Rezeption im Blick haben.

1

2

3

3.1

3.2

3.3

4

2 Wie funktioniert die STEP 21-Box [Zukunft : Identität]?

1 Bevor nun das didaktische Konzept der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] zusammenfassend erläutert wird, sollen zunächst die beiden Einsatzfelder der Medienbox skizziert werden. Die Box ist so konzipiert, dass sie in der Schule ebenso wie in der außerschulischen Jugendarbeit zum Einsatz kommen kann und damit den Blick über den Tellerrand unterstützt – wechselseitige Anregungen sind ausdrücklich erwünscht.

2

Einsatzfeld Schule

3 Für die Schule ist der Einsatz der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] Herausforderung und Chance zugleich. Einerseits findet der Ansatz, Zukunftsfragen mit der Identitätsentwicklung Jugendlicher in Beziehung zu setzen, im schulischen Kontext bisher noch wenig Raum, andererseits steht er aber für ein fächerübergreifendes Bildungsziel mit vielen Anknüpfungsmöglichkeiten im Fächerkanon der Schule.

3.1

3.2

3.3

4 Hier setzt die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] an: Die Unterrichts- und Projektvorschläge können im Fachunterricht eingesetzt werden, sie sind aber zugleich Angebote, die über das Lernen in einem Fach hinausgehen. Dies ist für alle Klassenstufen aller weiterführender Schulen sowie der Berufsschulen möglich. Das heißt: Abschnitte aus den einzelnen Unterrichtsbausteinen können in den Fachunterricht integriert werden und sind gleichzeitig Ansatzpunkte für fächerübergreifende Projekte. Module aus den Außerschulischen Bausteinen haben jeweils den Umfang einer (schulischen) Nachmittagseinheit oder eines Projekttages. Bei einer Kooperation von Schule und Jugendarbeit lassen sich Unterrichtsbausteine und Außerschulische Bausteine zu einem umfangreicheren Projekt zusammenführen. Besonders für die Ganztagschule stellt die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] ein geeignetes Lernangebot dar. Mit ihrer Hilfe ist eine systematische Verbindung des Vor- und Nachmittagsangebotes an Ganztagschulen möglich. So wird der Fachunterricht am Vormittag um erfahrungsorientierte Lernangebote am

Nachmittag ergänzt und vertieft. Die Fülle der in der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] enthaltenen Materialien und Medien unterstützt projekt- und produktorientiertes Arbeiten, das auf »echte« Problemfelder jugendlichen Alltags Bezug nimmt. STEP 21 fördert damit die gegenwärtige Schulentwicklung. Doch auch die Bestrebungen, die Rolle der Hauptschulen in der Bildungslandschaft zu stärken, möchte STEP 21 aufnehmen und durch das breite Spektrum an Bearbeitungsmöglichkeiten einen Beitrag zur Attraktivitätssteigerung von schulischen Methodenmöglichkeiten dieses und der anderen Schulzweige leisten.

Einsatzfeld Außerschulische Jugendarbeit

Die einzelnen Abschnitte der Außerschulischen Bausteine heißen »Module« und besitzen Projektcharakter. Sie machen Angebote, die von Jugendlichen mit Hilfe eines Erwachsenen oder auch in Eigenregie umgesetzt bzw. modifiziert werden können.

Die Außerschulischen Bausteine wurden speziell für den Einsatz in der offenen Jugendarbeit und in der Jugendbildungsarbeit entwickelt. Die handlungsorientierten und medienpädagogischen Angebote der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] sollen Jugendliche in besonderer Weise motivieren, sich mit Zukunftsplanung zu beschäftigen. Das Beratungs- und Freizeitangebot der außerschulischen Einrichtungen wird damit um ein wichtiges inhaltliches Themenfeld ergänzt.

Übergreifender Arbeitsansatz

- **Persönlicher Bezug**
Die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] richtet sich gezielt an den einzelnen Jugendlichen. Viele Teile der Unterrichtsbausteine und Module der Außerschulischen Bausteine können selbstständig erarbeitet werden. Und: Alle Bausteine beginnen thematisch bei der persönlichen Ausgangslage des Einzelnen. Die gesellschaftliche Dimension gerät jedoch sofort in den Blick, wenn der Jugendliche darüber nachdenkt, welche Einflüsse und Folgen gesellschaftliche Phänomene auf und für die eigene Lebensplanung haben.
- **Attraktive Formate**
Die Medienbox bietet, was im pädagogischen Alltag nicht immer selbst erarbeitet werden kann: kreative Anregungen und durchdachte Projektvorschläge. Die Medienarbeit steht dabei im Vordergrund. Die Umsetzung ist dennoch auch ohne größeren technischen Aufwand möglich. Weniger gut ausgestattete Schulen und Jugendtreffs erhalten methodisch aufbereitete Alternativvorschläge, um moderne Jugendarbeit zu betreiben.
- **Aktive Medienarbeit**
Die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] bietet Konzepte zur Arbeit mit neuen Medien, die über die reine Lieferung von Software hinausgeht. Denn aktive Medienarbeit befähigt Jugendliche, sich artikulieren und damit gesellschaftlich partizipieren zu können. Die Herstellung von Medien fördert darüber hinaus die Fähigkeit zur Reflexion:
 - bei der Planung: Was möchte ich/möchten wir wissen?
 - bei der Informationsgewinnung: Wie erfahre ich/erfahren wir dies am besten?
 - bei der Präsentation: Wie kann ich/können wir meine/unsere Erkenntnisse anderen mitteilen?
- **Politische Bildung**
Jugendliche können die politische Dimension gesellschaftlicher Prozesse erfahren, wenn sie sich nach ihrer Position, ihren Chancen und Begrenzungen durch gesellschaftliche Bedingungen fragen. Und: Der handlungs- und produktorientierte Ansatz der Medienbox hilft Jugendlichen, sich zu orientieren, sich eine Meinung zu bilden, sich einzumischen und nicht zuletzt, sich für Demokratie zu engagieren. Denn: Je mehr Jugendliche für ihren Platz in der Welt Verantwortung übernehmen, desto weniger werden Intoleranz und Diskriminierung ihr Denken und Handeln bestimmen.
- **Kommunikation und Öffnung der Schule**
Die Bausteine für den schulischen, mehr aber noch die für den außerschulischen Bereich, richten sich an die Jugendlichen in ihrem Lebensumfeld. Durch die Arbeit an einem Projekt, das zum Beispiel Recherchen erfordert, und über die Präsentation ihres Produktes in der Öffentlichkeit, kommunizieren die Jugendlichen mit ihrer Umwelt. Und: Die Außerschulischen Bausteine der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] sollen auch die schulische Bildungsarbeit anregen, verstärkt mit modernen Methoden und neuen Medien zu arbeiten und sich ihrem Umfeld und der Lebenswelt der Schüler zu öffnen.
- **Gewaltprävention**
ist nur durch das Erlernen von konkreten Konfliktlösungsstrategien und den Erwerb von umfangreichen Sozialkompetenzen möglich. Sich selbst in der Gesellschaft zu positionieren meint deshalb auch die Auseinandersetzung mit Werten, Vorschriften und Ansprüchen der Gesellschaft. Durch die Arbeit mit einzelnen Bausteinen in der Box wird der Dreischritt – Selbstreflektion / Werteverständnis / Mitgestaltung auch auf Bereiche der Kriminal- aber auch der Gewaltprävention bezogen. Jugendliche mit einer geschulten »gesellschaftliche Orientierungsfähigkeit« erkennen, das Chancen insbesondere durch einen verantwortungsvollen, friedlichen Umgang mit den Mitmenschen eröffnet werden.

1

2

3

3.1

3.2

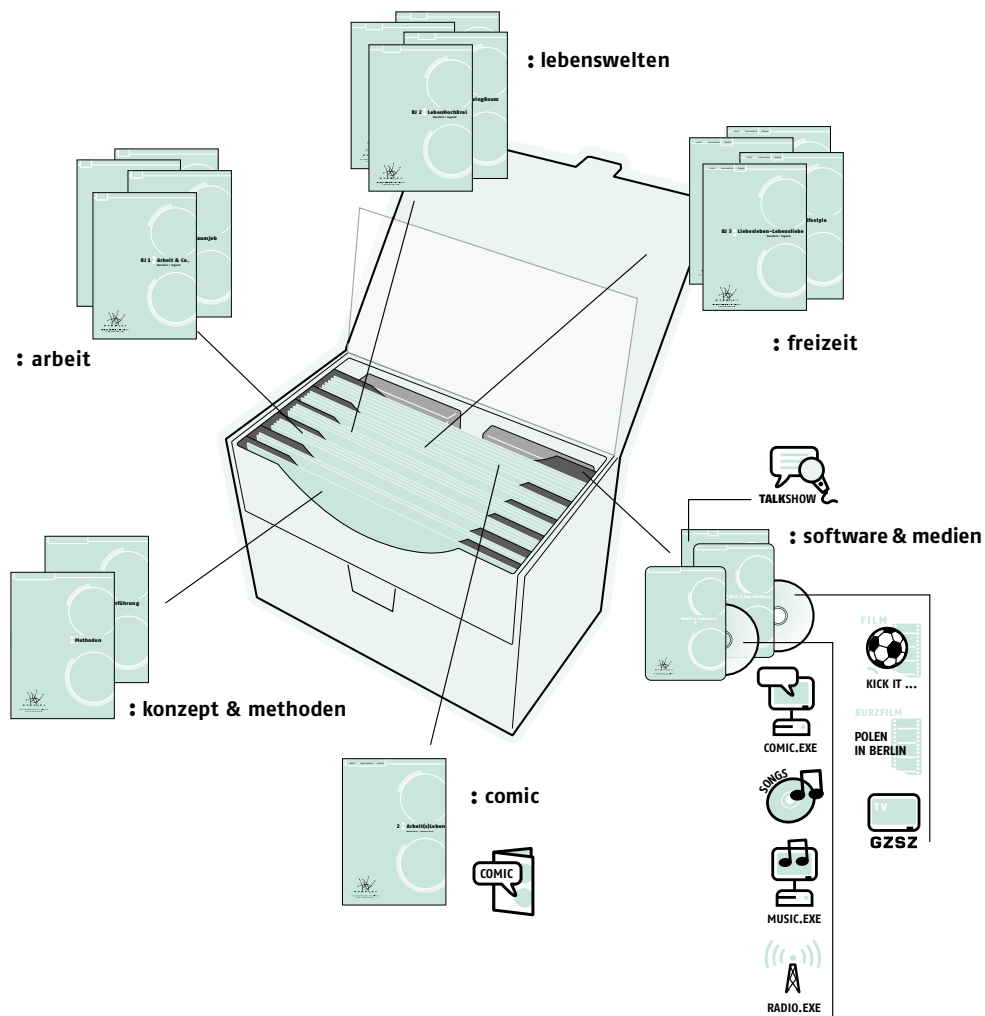
3.3

4

3 Welche Bestandteile enthält die STEP 21-Box [Zukunft : Identität]?

Nachdem bisher begründet wurde, warum die neue Medienbox [Zukunft : Identität] gerade für Jugendliche attraktiv ist und welche didaktischen Prinzipien ihr zugrunde liegen, werden im Folgenden die Inhalte der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] näher erläutert. Die anschließende Skizze gibt einen ersten Überblick über alle in der Medienbox enthaltenen Bestandteile.

Gesamtaufbau der STEP 21-Box [Zukunft : Identität]



Die STEP 21-Box bietet drei verschiedene Materialarten an:

- 1. Bausteine** für den Einsatz in der Schule und in der Jugendarbeit (vgl. 3.1)
- 2. Medien**, die es ermöglichen, die Themen ansprechend und adressatengerecht aufzubereiten (vgl. 3.2).
- 3. Software**, die den Jugendlichen kreative und produktorientierte Entfaltungsmöglichkeiten bietet (vgl. 3.3).

Zusätzlich wird ein Methoden-Heft bereit gestellt, in dem vom »Brainstorming« bis zum »Rollenspiel«, von der »Erstellung einer Broschüre« bis zum »Video-Dreh« altbewährte und neue Methoden erklärt werden.

3.1 Bausteine : Unterricht und Bausteine : Jugendarbeit

Zu jedem der drei Themenfelder »Arbeit«, »Lebenswelten« und »Freizeit« bietet die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] jeweils drei Unterrichtsbausteine und jeweils einen Außerschulischen Baustein an.



Zum Aufbau der *Bausteine: Unterricht*

Die Unterrichtsbausteine bestehen aus mehreren *Abschnitten*, die Vorschläge für einzelne Unterrichtsstunden beinhalten. Jeder Unterrichtsbaustein bildet eine Unterrichtseinheit. Ein Unterrichtsbaustein muss aber nicht vollständig und in der vorgeschlagenen Reihenfolge umgesetzt werden. Die einzelnen Abschnitte beziehen sich auf die in der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] enthaltenen Materialien und eröffnen verschiedene Einsatzmöglichkeiten. Arbeitsblätter sind am Ende der Bausteine zu finden. Verweise, Medien, Software und weitere Materialien finden sich mit *Symbolen* direkt im Text. Hier liegt ein wesentliches Potential der STEP 21-Box: die enge Verknüpfung maßgeschneiderter Medien und Software mit den Unterrichtsinhalten. Linktipps und Literaturhinweise, die zu weiteren Materialien führen, runden das Angebot ab.



Zum Aufbau der *Bausteine: Jugendarbeit*

Die Außerschulischen Bausteine bestehen aus mehreren *Modulen*, die jeweils Vorschläge für eine Aktionsidee beinhalten. Jede Aktionsidee ist für einen Tag konzipiert. Zugleich bietet jeder Außerschulische Baustein die Möglichkeit, die *einzelnen Aktionsideen* zu kombinieren und macht Vorschläge zur Präsentation der angeregten Produkte.

Sowohl aus den Unterrichtsbausteinen als auch aus den Außerschulischen Bausteinen können Lehrer die von ihnen gewünschten Angebote auswählen und frei kombinieren. Diese Möglichkeit haben natürlich auch die Pädagogen in der außerschulischen Bildungsarbeit.

Im Folgenden werden die Bausteine für jedes Themenfeld kurz vorgestellt.

1

2

3

3.1

3.2

3.3

4

● Arbeit

Die Jugendlichen befinden sich hinsichtlich ihrer Berufswahl in einer schwierigen Situation:

- 1 • Weder eine Ausbildung noch ein Studium garantieren einen Arbeitsplatz.
- 2 • Wer ohne Ausbildung und Abschluss ist, hat schlechte Chancen auf dem Arbeitsmarkt.
- 3 • Ein Lebensarbeitsplatz in »der« einen Firma ist nicht mehr der Normalfall.
- 3.1 • Arbeit wird durch Zuwanderung, die EU-Erweiterung und andere »Grenzüberschreitungen« internationaler, vielfältiger und komplizierter.
- 3.2 • Erworbene Qualifikationen veralten schnell.
- 3.3 • Prognosen über die zukünftige Arbeitsmarktentwicklung sind wenig zuverlässig.

Berufsorientierung muss auf die Lebenssituation der Jugendlichen und ihre Biografien bezogen sein. Ihnen nur bei der Suche nach einem Ausbildungsplatz zu helfen, indem man sie z.B. durch ein Bewerbungstraining fit macht, wäre wenig zukunftsweisend. Die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] bietet deshalb eine persönlichkeitsbezogene und problemorientierte Vorbereitung auf die Berufs- und Arbeitswelt an. Die Unterrichts- und Aktionsvorschläge gehen davon aus, dass

- die Planung und Gestaltung des eigenen Berufsweges nicht nur von den Anforderungen der Arbeitswelt abhängig ist und sein darf, sondern auch vom Wissen der Jugendlichen um ihre Interessen und Fähigkeiten,
- die Arbeit nicht auf Erwerbs- und Berufssarbeitsbegrenzt werden kann, sondern andere Formen gesellschaftlich notwendiger Arbeit einbeziehen muss und
- das Arbeitsleben im Einklang mit den anderen Lebensbereichen gedacht und geplant werden muss.

Um den Jugendlichen zu ermöglichen, Fragen ihrer Berufsfindung im Zusammenhang mit Fragen ihrer Identitätsfindung und ihren Lebensvorstellungen zu klären, bietet die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] zum Thema »Arbeit« die folgenden vier Bausteine an:

- **B:U 1 »Traumjob«:** Am Anfang der Beschäftigung mit der eigenen Zukunft steht häufig ein beruflicher *Wunschtraum*. Damit dieser überhaupt die Chance hat, realisiert zu werden, muss der Jugendliche die erforderlichen Anstrengungen und notwendigen Schritte auf dem Weg zum »Traumjob« realistisch einschätzen können. Der Baustein »Traumjob« regt die Jugendlichen deshalb an, ihre Visionen zu entwickeln. Darüber hinaus lernen sie, ihre Träume an der Wirklichkeit zu überprüfen und konkrete Schritte für die Realisierung zu formulieren. So lassen z.B. die Träume anderer »Träumer« die Jugendlichen erkennen, dass Wünsche, Anstrengungen, Enttäuschungen und Erfolge bei der Realisierung eines Traums Hand in Hand gehen.
- **B:U 2 »Arbeit(s)Leben«:** In einer Arbeitswelt, die in sehr vielen Bereichen Selbstständigkeit und Eigenverantwortung fordert, ist es wichtig, sich der eigenen *Einstellung zur Arbeit* bewusst zu werden. Welchen Stellenwert Arbeit in ihrem Leben hat bzw. in Zukunft haben kann, finden die Jugendlichen z.B. durch die Bearbeitung eines Fragebogens heraus. Welche Belastungen sie in einem »Job« in Kauf zu nehmen bereit wären, arbeiten sie heraus, indem sie sich anhand von Fallgeschichten in eine beruflich schwierige Situation hineinversetzen. So lernen die Jugendlichen, eigene Prioritäten zu erkennen sowie deren Folgen abzuschätzen.

• **B:U3 »Arbeit – ganz (wo)anders«:** Die Berufsfelder und Arbeitsorte ändern sich und geben den Jugendlichen in Zukunft größere Freiräume, stellen sie aber auch vor neue Entscheidungen. Dieser Unterrichtsbaustein regt die Jugendlichen an, verschiedene Möglichkeiten der Berufsgestaltung kennen zu lernen und für sie passende Ideen zu entwickeln. Dabei nehmen die Jugendlichen vor allem neue bzw. ungewöhnliche Arbeitsmöglichkeiten in den Blick: Arbeiten im Ausland, Telearbeit, Teilzeitarbeit. Nicht zuletzt wird Arbeit als globale Herausforderung thematisiert: Die Jugendlichen werden angeleitet, die gesellschaftlichen Entwicklungen, vor allem in Europa, auf die Veränderungsnotwendigkeiten im eigenen Berufsbild zu beziehen.

• **B:J1 »Arbeit & Co«:** Mit Hilfe der Radio-Software [radio:show] produzieren die Jugendlichen eine Radiosendung zu Vorstellungen und Visionen ihrer Zukunfts-, Berufs- und Lebensgestaltung. Ein interaktiver »Moderator« bietet je nach inhaltlichen Interessen den Jugendlichen Gesprächsimpulse zum Thema »Arbeit« an. So kommen die Jugendlichen direkt zu Wort. Dieser Baustein bietet sich auch für den (schulischen) Abschluss des Themenbereichs »Arbeit« an.



*Bausteine zum Themengebiet
»Arbeit«: blauer Umschlag!*



1

2

3

3.1

3.2

3.3

4

Lebenswelten

1
2
3
3.1
3.2
3.3
4

Erwachsenwerden ist mehr als nur einen Beruf zu finden oder 18 zu werden. Die Ablösung vom Elternhaus erfolgt sichtbar über den Auszug aus der elterlichen Wohnung. Innerlich geschieht sie über die Ablösung von den Vorstellungen und Erwartungen der Eltern und der Entwicklung eigener Lebensentwürfe. Da Individualisierungsprozesse die vorgegebenen Muster brüchig werden lassen, stehen die Jugendlichen auch hier vor größeren Freiräumen und neuen Entscheidungen. Sie können zukünftig wählen bzw. müssen entscheiden,

- wo sie leben wollen (an ihrem Herkunftsort, im Inland oder im Ausland, in der Stadt oder auf dem Land, in einem In-Viertel oder am Stadtrand),
- mit wem sie leben wollen (allein oder als Paar, in einer WG oder in einer eigenen Familie, als Patchwork-Familie oder alleinerziehend) und
- wie sie leben wollen (fest etabliert oder improvisiert, luxuriös oder einfach, praktisch oder modern).

Quer zu diesen konkreten Fragen der eigenen Wohnvorstellungen liegt die grundsätzliche Ortsbestimmung, wo man sich zu Hause fühlt. Dabei geht es nicht um idealisierte Heimatgefühle, sondern um das Verstehen eigener Verwurzelung oder Entwurzelung und um Schlussfolgerungen für die weitere Lebensplanung. Für Jugendliche, die Migrationserfahrungen mitbringen oder aus Familien mit Migrationserfahrungen kommen, spielt dabei auch die Frage der gesellschaftlichen Integration eine Rolle.

Eine weitere Frage im Themenbereich »Lebenswelten« verweist auf die Rolle der neuen Kommunikations- und Informationstechnologien und beschäftigt sich damit, wie deren Entwicklung unser Leben heute und zukünftig verändern wird. Die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] konzentriert sich dabei auf das Handy und den Computer, die Jugendlichen besonders vertraut sind. Dabei wird auch auf aktuelle Risiken in der elektronischen Kommunikation wie Verschuldung durch Handynutzung oder die Gefahr der verdeckten Nutzung von Chats und Foren durch die rechtsextreme Szene hingewiesen.

Zu den drei Themen »Wohnen«, »Herkunft« und »Kommunikation und Beziehung«, die aus dem übergeordneten Themenbereich »Lebenswelten« ausgewählt wurden, werden folgende vier Bausteine angeboten:

- **B:U 4 »Living Room«:** In der Schul- und Ausbildungszeit wohnen die meisten Jugendlichen noch bei ihren Eltern, aber auch in der Zeit danach logieren sie heute länger im »Hotel Mama« als vor einigen Jahren. Dennoch ist das Thema »Ausziehen« für viele Jugendlichen wichtig, wenn auch zum Teil mit gemischten Gefühlen besetzt. Der Unterrichtsbaustein spannt den Bogen von den eigenen Wohnwünschen Jugendlicher über die Erkundung verschiedener Wohn- und Lebensformen bis hin zu gesellschaftlichen Fragen der Stadtentwicklung. Anhand eines Comics setzen sich die Jugendlichen z.B. mit verschiedenen Wohnsituationen auseinander und formulieren ihre Vorstellungen vom Zusammenleben in einer WG. Mit Hilfe der Comic-Software erstellen die Jugendlichen einen kommentierten Stadtplan ihrer Stadt. Im Kern geht es darum, dass die Jugendlichen *ihre Wohnvisionen* entwickeln.

- B:U 5 »Woher – Wohin? Herkunft bringt Zukunft«:** Jugendliche stellen die Frage nach dem »Woher« und »Wohin«, um herauszufinden, *was sie einerseits prägt und wovon sie sich andererseits lösen möchten*, um zu werden, wer sie sein wollen. Dabei spielt die eigene Herkunft eine Rolle, sie muss aber nicht der einzige Orientierungspunkt sein. Viele Jugendliche gehen stattdessen von der »Szene« aus, der sie sich zugehörig fühlen. Um deshalb z.B. ihre Vorstellung von »Heimat« auszudrücken, setzen sich die Jugendlichen in diesem Unterrichtsbaustein mit unterschiedlichen Darstellungen von Heimat in Liedern auseinander und komponieren ihren eigenen »Heimatsong«. Einen weiteren Impuls bietet der Film »Kick it like Beckham«, der von einem in England lebenden Mädchen indischer Herkunft erzählt, die mit ihrer Familie in Konflikte gerät, weil ihre Vorstellungen vom Leben (scheinbar) nicht mit ihrer indischen Herkunft vereinbar sind. Die Schüler entwickeln über die Auseinandersetzung mit verschiedenen Kulturkonzepten eine Vorstellung ihrer eigenen Identität.

- B:U 6 »Kommunikation & Beziehung«:** Im Mittelpunkt dieses Bausteines stehen die Veränderungen der eigenen *Kommunikationsgewohnheiten* durch die neuen *Informations- und Kommunikationsmedien*. Dabei geht es wesentlich um die Frage, wie sich durch mediale Entwicklungen menschliche Beziehungen verändern. Anhand von Rollenspielen vergleichen die Jugendlichen, wie sie z.B. per SMS oder »face-to-face« Kontakt aufnehmen. In verschiedenen Expe-

rimenten analysieren sie das Chatten als Kontaktmöglichkeit per Internet. Die Jugendlichen untersuchen ihren eigenen Gebrauch von Handy und Computer und entwickeln Zukunftsszenarien zu Kommunikationsgewohnheiten.

- B:J 2 »Leben Hoch Drei«:** Dieser Baustein setzt gestalterisch bei Fragen des Lebens und Wohnens an. Die Jugendlichen richten ihr eigenes Wunschzimmer ein und erforschen das Phänomen »Gardine«. Außerdem können die Jugendlichen Erfahrungen mit ungewöhnlichen Wohnsituationen machen. Mut, Ausdauer und Einfühlungsvermögen sind z.B. beim Ausprobieren ungewohnter Schlafstätten oder dem Versuch, einmal öffentlich in einem Schaufenster zu leben, gefragt. Was sie dabei über ihre Wohnwünsche und die Wohnsituation anderer herausfinden, dokumentieren die Jugendlichen auf unterschiedliche Weise. Die Ergebnisse können zum Abschluss in einer Ausstellung (»Die STEP 21-Wohndoku«) öffentlich präsentiert werden.



Bausteine zum Themengebiet
»Lebenswelten«: violetter Umschlag!

1

2

3

3.1

3.2

3.3

4

Freizeit

Die Freizeit von Jugendlichen wird von zahlreichen externen Faktoren mitgestaltet:

- Vielfalt von Angeboten im Unterhaltungs- und Konsumbereich (z.B. auch Mode- und Computerindustrie).
- Medien als themensetzende, aber auch selbst nutzbare und omnipräsente Komponente bestimmen Meinungen, Trends und auch Kaufverhalten.
- Neue Medien ermöglichen bei reflektierter Nutzung die Einholung umfassender Informationen zu jedem Thema.

Die Auseinandersetzung mit dem Lebensbereich »Freizeit« soll den Jugendlichen deshalb ermöglichen, ihre eigenen Bedürfnisse zu erkennen und die vorhandenen Freizeitangebote gezielt nutzen zu können. Zu einer bewussten Freizeitgestaltung gehört z.B. zu durchschauen, wie Moden und Trends in der Kleidungsindustrie »gemacht« werden oder was das eine Computerspiel im Unterschied zu einem anderen eigentlich so attraktiv macht. Bewusste Freizeitgestaltung bedeutet darüber hinaus, die eigene Freizeit jenseits der Angebote der Freizeitindustrie selbstbestimmt gestalten zu können, z.B. durch ein freiwilliges Engagement. Vier Bereiche der Freizeitgestaltung werden in der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] genauer untersucht:

• **B:U 7 »Lifestyle«:** Jugendliche kennen sich bestens darin aus, was »in« und was »out« ist. Doch wie Moden und Trends gemacht werden und welchen Einfluss die Medien auf ihre Entstehung haben, ist vielen nicht bewusst. Eigentumsdelikte um Mode- und Lifestyle-Produkte, das sog. »Abziehen« sind heute alltäglich, auch dies thematisiert der Baustein. Im Vordergrund steht aber die Reflektion der eigenen Rolle als Konsument in einer schnelllebigen, mediengeprägten Gesellschaft. Ein Blick hinter die Kulissen lohnt sich also, um herauszufinden, was und wer Trends zu Trends macht und welche Rolle die Jugendlichen, meist ohne sich dessen bewusst zu sein, in diesem Prozess spielen.

• **B:U 8 »Virtuelle Welten«:** In diesem Baustein wird vor allem untersucht, wie die *Entwicklung der Computer Freizeitangebote* und *Freizeitverhalten* beeinflusst. Die Jugendlichen lernen verschiedene virtuelle Welten kennen: Künstliche Intelligenz, Computerspiele und digitale Bilderwelten. Sie erproben und beurteilen z.B. ausgewählte Computerspiele. Ziel ist, eigene Umgangsweisen mit virtuellen Welten zu entwickeln und Vorteile bzw. Chancen der digitalen Welt nutzen zu lernen, ohne sich von ihr bestimmen zu lassen.



- **B:U 9 »Tu was!«:** Das Anliegen dieses Bausteins ist, dass die Jugendlichen in ihrer Freizeit aktiv werden, mitmischen wollen und sich Gehör verschaffen. Sie lernen durch eine geführte Internetrecherche unterschiedliche Möglichkeiten kennen, sich freiwillig zu engagieren (z.B. Workcamps) oder ihre Stimme zu erheben (z. B. E-Campaigning), und erkennen dabei, dass eine ehrenamtliche Tätigkeit auch der eigenen Weiterentwicklung dienen kann. Mit der Frage »Job oder Ehrenamt?« setzen sie sich z.B. anhand eines Comics auseinander. Um den Blick auf gesellschaftliche Fragen zu richten, diskutieren sie die Notwendigkeit von Ehrenamt und Engagement für das Fortbestehen einer Zivilgesellschaft.

- **B:J 3 »Liebesleben – Lebensliebe«:** In diesem Baustein kommen verschiedene Facetten von Liebe und Beziehungen zur Sprache. Die Jugendlichen können z.B. erkunden, wie Liebe und Beziehungen sich historisch verändert haben, indem sie die »Erste Liebe« gestern und heute vergleichen. Sie erforschen auch, wie »ungewöhnliche« Lieben gelingen können und wie (un-)realistisch deren mediale Darstellung ist. Der Baustein bietet den Jugendlichen außerdem einen Vergleich zwischen realen Kontakten (z.B. im Café oder Bus) und virtuellen Kontakten im Internet. Die Erkundungsangebote dieses Bausteins verfolgen das Ziel, Jugendlichen ihre Wünsche und Zukunftsvorstellungen zu Liebe und Beziehungen bewusst zu machen. Die Ergebnisse können in einer Bühnenshow präsentiert werden.

1

2

3

3.1

3.2

3.3

4



*Bausteine zum Themengebiet
»Freizeit«: gelber Umschlag!*

3.2 Medien-Angebote

Im Zentrum der in der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] enthaltenen Medien stehen Lebensgeschichten. Durch Geschichten werden die Jugendlichen angeregt, sich in die Situation anderer hinein zu versetzen, ihre Situation mit der anderer zu vergleichen und neue Handlungsmöglichkeiten und Lösungen zu entdecken. Die Lebensgeschichten stellen Informationen zur Verfügung und besitzen zugleich einen hohen Aufforderungscharakter, sich auf realistische Weise mit Fragen der eigenen Lebensgestaltung auseinander zu setzen.

1

2

3

Film



3.1

»Kick it like Beckham« (Regie: Gurinder Chadha, GB 2002) ist ein erfolgreicher Kinofilm. Die Protagonistin, Jess Bhamra, ein in England lebendes Mädchen indischer Herkunft, spielt liebend gern Fußball und schwärmt für den englischen Fußballprofi David Beckham. Ihre Familie hat dafür jedoch wenig Verständnis. Eigensinnig und rücksichtsvoll zugleich versucht Jess ihren eigenen Weg zu finden. Das Thema und seine Umsetzung spricht Jungen und Mädchen gleichermaßen an. Der Film bietet thematische Anknüpfungsmöglichkeiten, sich mit Fragen der beruflichen Zukunft (B:U 1 »Traumjob«; B:U 2 »Arbeit(s)Leben«) sowie Fragen der Identitätsfindung in multikulturellen Gesellschaften (B:U 5 »Woher – Wohin? Heimat bringt Zukunft«) auseinanderzusetzen. Auf der DVD werden drei Handlungsstränge angeboten, die als Zusammenschritt einzelner Szenen des Films ein Thema gesondert behandeln. Weitere Hinweise zur Nutzung finden sich in den jeweiligen Baustein-Abschnitten und in dem Bedienheft.

3.2

»Gute Zeiten – Schlechte Zeiten« (GZSZ) ist eine der erfolgreichsten Seifenopern im Fernsehen. Sie wird mit freundlicher Unterstützung von Grundy-UFA zur Verfügung gestellt. Zu den drei Themenbereichen »Arbeit«, »Lebenswelten« und »Freizeit« wurden je 15 Minuten aus zahlreichen Soap-Folgen zusammengeschnitten. Da viele Jugendliche sich mit den Darstellern identifizieren, eröffnet GZSZ als Medium der pädagogischen Arbeit unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten. In der Einstiegsphase motiviert GZSZ die Jugendlichen, eigene Meinungen zu äußern. In der Erarbeitungsphase rückt die Auseinandersetzung mit den angebotenen Themen und deren filmische Umsetzung in den Mittelpunkt des Interesses. Hier können auch medienkritische Untersuchungen ansetzen, die auf die Soap als Genre zielen. In der Anwendungsphase kann schließlich die Soap Anlass für eigene Videoproduktionen sein.

3.3

4

Soap



»Gute Zeiten – Schlechte Zeiten« (GZSZ) ist eine der erfolgreichsten Seifenopern im Fernsehen. Sie wird mit freundlicher Unterstützung von Grundy-UFA zur Verfügung gestellt. Zu den drei Themenbereichen »Arbeit«, »Lebenswelten« und »Freizeit« wurden je 15 Minuten aus zahlreichen Soap-Folgen zusammengeschnitten. Da viele Jugendliche sich mit den Darstellern identifizieren, eröffnet GZSZ als Medium der pädagogischen Arbeit unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten. In der Einstiegsphase motiviert GZSZ die Jugendlichen, eigene Meinungen zu äußern. In der Erarbeitungsphase rückt die Auseinandersetzung mit den angebotenen Themen und deren filmische Umsetzung in den Mittelpunkt des Interesses. Hier können auch medienkritische Untersuchungen ansetzen, die auf die Soap als Genre zielen. In der Anwendungsphase kann schließlich die Soap Anlass für eigene Videoproduktionen sein.

KURZFILM

POLEN
IN BERLIN

Kurzfilm

In »Polen in Berlin« (Regie: Carsten Hueck, D 1996) kommen drei polnische Mitbürger zu Wort, die ihre unterschiedlichen Erfahrungen als »Ausländer in Deutschland« beschreiben. In Interviewform erzählen eine Cutterin, ein Dozent und eine Schülerin von ihrem beruflichen Werdegang, ihrer Herkunft und ihrem Bezug zu Polen und Deutschland. Sie gehen dabei auch auf ihre Erlebnisse mit Ausländerfeindlichkeit und ihren Begriff von »Heimat« ein. Durch die offenen, persönlichen Schilderungen lernen die jugendlichen Zuschauer drei grundverschiedene Menschen kennen, die nicht nur unterschiedliche Erfahrungen gemacht haben, sondern auch keinem der gängigen Klischees entsprechen. Der Film wird im Unterrichtsbaustein 3 eingesetzt, um verschiedene Einblicke in das Arbeitsleben ausländischer Mitbürger zu erhalten. Im Unterrichtsbaustein 5 werden Ausschnitte für die Thematisierung von Stereotypen und Vorurteilen eingesetzt.



Comic

Ein Comic ist leicht zu lesen und schnell zu erfassen. Er spricht Jugendliche mit seiner zeitgemäßen Aufmachung unmittelbar an. Die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] enthält deshalb eine 16-seitige Comicgeschichte. Die jugendlichen Protagonisten geraten in vielfältige Konflikte: Arbeit, Ausland und Existenzgründung (B:U 2 »Arbeit(s)Leben«; B:U 3 »Arbeit – ganz (wo)anders«), Wohnen und Wohnformen (B:U 4 »Living Room«), Verschuldung (B:U 7 »Lifestyle«) sowie Ehrenamt (B:U 9 »Tu was!«) werden als Themen angeboten. Auf jeweils zwei Seiten führen die einzelnen Comicepisoden schnell und plastisch in Problemstellungen Jugendlicher ein.



STEP 21-Songs-CD

Eine große Auswahl von Songtiteln bekannter Musikstars »untermalt« die Arbeit in den Bausteinen und sorgt oftmals für zusätzliche Motivation. Ein Musiktrack eignet sich beispielsweise als Themeneinstieg. Die Jugendlichen äußern sich spontan zum Inhalt, diskutieren über die Musik und bringen dabei ihre unterschiedlichen Sichtweisen oder erlebten Geschichten ins Spiel.

Die Titel wurden mit freundlicher Unterstützung von BMG Deutschland zur Verfügung gestellt. Auf der CD enthalten sind auch die Jingles für das Talkshow-Tool, das auf der übernächsten Seite vorgestellt wird.

1

2

3

3.1

3.2

3.3

4

3.3 Software-Angebote

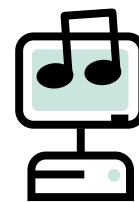
Die in der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] angebotene Software ermöglicht es Jugendlichen, selbst aktiv zu werden. Sie können ihre Gefühle und Meinungen, ihre Interessen und neu gewonnenen Einsichten mit Hilfe der angebotenen Software kreativ und semi-professionell in eigene Produkte umsetzen, z.B. einen Rap, einen Comic oder eine Radiosendung. Eigene Produkte und deren Präsentation fördern nicht nur analytisch-kognitive Fähigkeiten. Gefragt sind u.a. Einfallsreichtum, ästhetisches Urteilsvermögen, musikalisches Talent und Wortwitz.



Comic-Software

COMIC.EXE

Viele Jugendliche (und Erwachsene) lieben Comics. Sie haben Spaß an einem gelungenen Zusammenspiel von Bild und Text, sei es witzig, abenteuerlich oder auch informativ. Anschaulich, oft überzeugend und meist auf sehr direkte Weise, werden hier Charaktere dargestellt und Geschehnisse erzählt. Mit der Comic-Software, die mit freundlicher Unterstützung von DATA BECKER zur Verfügung gestellt wird, ist das Erstellen eines Comics auch ohne zeichnerisches Talent möglich. Man kann z.B. einen Comic aus den Comic-Heften fortsetzen: Alle Figuren des neuen STEP 21-Comics »Die neue Clique« sind in unterschiedlichen Posen vorhanden. Außerdem ist der Hintergrund frei wählbar. Mit eigenen Zeichnungen und eigenem Text können die Jugendlichen aber auch einen Comic komplett selbst erstellen. Selbst Fotos können zu einer Fotostory oder Fotodokumentation zusammengestellt werden. Dazu braucht man lediglich eine Digitalkamera oder einen herkömmlichen Fotoapparat samt Scanner.



Musik-Software

MUSIC.EXE

Musik spielt im Leben der Jugendlichen eine wichtige Rolle. Sie dient ihnen zur Identifikation mit Gruppen und Stilen, sie bringt ihre Gefühle zum Ausdruck, sie ermöglicht abzuschalten und in eine andere Welt einzutauchen. Mit der Musik-Software wird die Produktion eines eigenen Songs möglich. Ob Rap oder Pop, Rock oder Ballade – auch der musikalische Laie kann mit Hilfe elektronischer Sounds und Rhythmen »professionell« komponieren. Die Jugendlichen lernen so, wie sie Text und Musik sinnvoll verbinden können, und erfahren, welche gestalterischen Möglichkeiten und Grenzen das Medium Musik kennzeichnen. Die Musik-Software wird mit freundlicher Unterstützung von MAGIX zur Verfügung gestellt.



RADIO.EXE

Radio-Software [radio : show]

Jugendliche nutzen das Radio vor allem rezeptiv als Unterhaltungsmedium. Viele rufen auch bei Radiosendern an, um selbst einmal im Radio zu sein. Und so mancher wünscht sich, Hörfunk einmal selbst gestalten zu können. Durch eine Mischung aus vorhandenen Moderationen und Gesprächsimpulsen, selbst gesprochenen Beiträgen der Jugendlichen und ausgewählten Musikstücken macht die von STEP 21 selbst entwickelte Radio-Software die Aufnahme einer eigenen Radiosendung möglich. Aus vorbereiteten Themensettings (Zukunftsperspektiven, Berufswünsche, Freizeitinteressen, Lebensträume und -pläne) können Jugendliche Schwerpunktthemen und Fragen auswählen und ihre Mitschüler als »Studiogäste« dazu antworten lassen.



TALKSHOW

Talkshow-Tool

Seine Meinung in Diskussionen zu vertreten, ist nicht immer einfach. Das Talkshow-Tool nimmt diese Zurückhaltung auf und bietet statt des freien Dialogs eine Inszenierung: die Talkshow mit festgelegten Rollen. Eine Studiokulisse, die mit dem Overhead-Projektor projiziert wird, ein Erkennungsjingle und Moderatorenkarten machen das Talkshow-Tool zu einem leicht handhabbaren, in der Umsetzung spielerischen Hilfsmittel zur Gestaltung von Schülerdiskussionen. Dieses Tool eignet sich für alle Bausteine und Themen, um beispielsweise eine Abschlussrunde durchzuführen.

Methoden-Heft

Zahlreiche Unterrichts- und Gruppenmethoden beinhaltet das Methoden-Heft, das sich im STEP-Lernen-Fach befindet. Alle in den Bausteinen neben der Software und den Medien genutzten einfachen und komplexen, bekannten und neuen Methoden finden sich hier anschaulich und kurz erläutert. Natürlich werden im Unterricht wie der Jugendarbeit zahlreiche weitere praktische Übungen etc. täglich angewandt, die von den Fachkräften modifiziert und weiterentwickelt werden. Das Methoden-Heft dient hier als einfache Hilfestellung bei der Durchführung der einzelnen Schritte in den Bausteinen.

1

2

3

3.1

3.2

3.3

Bedienheft

Das Software- und Medienangebot der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] ist umfassend und innovativ. Bei der Planung der Software und der Auswahl der Medien wurde größter Wert auf die schnelle und unkomplizierte Einsetzbarkeit gelegt. Im Bedienheft finden sich:

- grundsätzliche Anleitungen zur Installation und den ersten Bediensritten und
- erweiterte Nutzungsmöglichkeiten für erfahrene Nutzer.

4

Ein Blick in das Bedienheft lohnt sich also auch noch nach dem ersten Einsatz der Materialien.

4 Wie kann mit der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] gearbeitet werden?

1 In den folgenden Abschnitten wird skizziert, welche besonderen Voraussetzungen Lernende und Lehrende mitbringen müssen, wenn sie die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] erfolgreich einsetzen wollen. Außerdem werden drei Varianten unterschieden, wie mit
2 der Medienbox gearbeitet werden kann.

3 Voraussetzungen auf Seiten der Lernenden und Lehrenden

3.1 Die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] kann in der Sekundarstufe I aller Schularten sowie in Institutionen außerschulischer pädagogischer Arbeit eingesetzt werden. Die Lernangebote richten sich an Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren.
3.2 Die *allgemeinen, kognitiven* und *methodischen* Voraussetzungen, die diese heterogene Zielgruppe mitbringen sollte, werden im Folgenden zusammenfassend beschrieben, auf notwendige Differenzierungen wird hingewiesen und spezielle Voraussetzungen auf Seiten der anleitenden Pädagogen werden skizziert.
3.3

4 Die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] kann als Einstieg in ein Themenfeld oder zur Vertiefung genutzt werden. Inhaltlich sind die Bausteine so gehalten, dass sie grundlegende Fragen der Identitätsentwicklung und Zukunftsgestaltung der Jugendlichen anbieten. Themen, die nur bestimmte Zielgruppen betreffen, wurden

ausgeklammert. Folgende Differenzierungen müssen beim Einsatz der Medienbox berücksichtigt werden:

- Die *Arbeitsblätter und Modulkarten* sind in der Regel so konzipiert, dass sie von allen Jugendlichen bearbeitet werden können. Natürlich ist das Leistungs-niveau sowie der Stand der Klasse / der Jugendgruppe durch die Pädagogen abschließend einzuschätzen.
- Für einige Bausteine müssen zusätzliche *technische Geräte* verfügbar sein: DVD-Player, Kassettenrekorder/MD-Rekorder, Videokamera, Digitalkamera, Computer mit Internetanschluss.

Die Jugendlichen sollten nach Möglichkeit Erfahrungen mit *Gruppenarbeit* mitbringen. Ist dies nicht der Fall, können sie anhand der Arbeit mit der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] lernen, in der Gruppe Arbeitsprozesse eigenständig zu planen und durchzuführen. Die dafür notwendigen ergänzenden Hilfen und die zusätzliche Zeit muss der Pädagoge berücksichtigen.



A 1 Dieses Icon verweist in den Bausteinen: Unterricht auf ein Arbeitsblatt.



Dieses Icon verweist in den Bausteinen: Jugendarbeit auf eine Modulkarte.

Pädagogen sollten grundsätzliche Erfahrungen im alltäglichen Umgang mit dem Computer haben (Textverarbeitung, Internet), um die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] einsetzen zu können. Darüber hinaus sind keine speziellen Kenntnisse für die Anwendung der Software erforderlich. Es braucht lediglich etwas Geduld und Muße, sich einen Überblick über die verschiedenen Elemente der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] zu verschaffen und die Software anhand der Anleitung vorab auszuprobieren.

Erfahrungen mit handlungs- und produktorientierten Arbeitsformen im Unterricht sind ebenfalls von Vorteil, aber nicht Voraussetzung für die Arbeit mit der STEP 21-Box [Zukunft : Identität]. Für den Fall, dass die Pädagogen erste Erfahrungen mit Projektarbeit sammeln möchten,

bieten die Bausteine eine Reihe von ausgearbeiteten Projektskizzen. Die einzelnen Module bieten zahlreiche Möglichkeiten, erste Erfahrungen mit der Planung und Durchführung kleinerer Vorhaben zu machen. Im beiliegenden Methoden-Heft werden darüber hinaus alle in den Bausteinen vorgeschlagenen Methoden kurz beschrieben. Projekterfahrene Pädagogen können sich dagegen je nach Lust und thematischer Eignung gleich einer größeren Herausforderung, wie z.B. der »STEP 21-Wohndoku«, stellen.

1

2

3

3.1

3.2

3.3

4

Einsatzmöglichkeiten in Schule und Jugendarbeit

In der Schule kann der Lehrer mit der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] einzelne Unterrichtsstunden oder -reihen gestalten, so z.B. zur Berufsorientierung (Sozialkunde), Kommunikation (Deutsch) und Stadtentwicklung (Erdkunde). Die Anbindung an die Lehr- und Rahmenpläne der Unterrichtsfächer ist gegeben. Außerdem können mit Hilfe der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] schulische und außerschulische Projektstage oder Projektwochen, Nachmittagsangebote oder Ferienfreizeiten, Wochenendseminare oder Workshops bestritten werden.

Die Box bietet drei unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten:

- Eine *schnelle Version* eignet sich für Pädagogen, deren Zeit gerade knapp bemessen ist und die sich einen fertig ausgearbeiteten Vorschlag für die nächste Unterrichtsstunde oder den nächsten Projektnachmittag wünschen. Die einzelnen Abschnitte der Unterrichtsbausteine und Module der Außerschulischen Bausteine erfüllen genau diesen Wunsch.
- Eine *Kombiversion* ist für Pädagogen und besonders Pädagogen-Teams gedacht, die sich entschieden haben, etwas Neues auszuprobieren und dementsprechend Zeit für die Einarbeitung investieren wollen. Dazu können sie ihre eigene Unterrichtseinheit bzw. ein Projekt aus den angebotenen thematischen Strängen zusammenstellen. Die Verzahnungsmöglichkeiten werden am Anfang jeden Unterrichtsbausteins dargestellt.
- In einer *freien Version* wendet die sich Box sich an projekterfahrene Pädagogen, die Anregungen im Bereich der neuen Medien oder, bezogen auf die angebotenen Inhalte, »Zukunft« und »Identität« suchen. Sie können sich aus der Fülle der Angebote frei bedienen und die STEP 21-Box [Zukunft : Identität] als Steinbruch für eigene Unterrichtsvorhaben bzw. Projekte nutzen.

Zum Aufbau der Bausteine

Die Bausteine : Unterricht (B:U) und Bausteine : Jugendarbeit (B:J) bieten neben der methodischen und didaktischen Anleitung zu einzelnen (Unterrichts-)Schritten auch Querverweise, Literatur- und Linktipps sowie eine Übersicht über die eingesetzten Software- und Medienangebote. In der Inhaltsübersicht (jeweils die Seiten 2 / 3) finden sich die Angebote als Icons zu den Abschnitten zugeordnet. Auch in den einzelnen Arbeitsschritten verweisen die Icons auf entsprechende Angebote.

Legende zu den Bausteinen

Zur Orientierung in den zwölf Bausteinen dienen unterschiedliche Icons, Querverweise und besonders gekennzeichnete Info-Kästen.

In folgender Legende werden diese immer wieder auftauchenden Elemente kurz auf einer Seite zusammengefasst und erläutert. Am Anfang jedes Bausteins findet sich zusätzlich eine Übersicht über Inhalt, Medien- und Software-Nutzung und weiterführende Literatur etc. des vorliegenden Bausteins.

Material:


Radio-Software


Tipps:

1. Als Einführung ins Thema Lifestyle kann der Gesprächsstrang 2 »Freizeit« (Fragen 1–3) des Außerschulischen Bausteins »Arbeit & Co« von den Schülern durchgespielt werden.
2. Ergänzend zur Abschlussdiskussion können die Schüler eine Radioshow zum Thema Lifestyle entwickeln und dazu Erwachsene als Studiogäste einladen. Sie können die O-Töne der Interviews verwenden.

Alle benötigten Materialien sind am Ende einer Unterrichtseinheit in einer grauen Box zusammengefasst.

Ergänzende Tipps für die Unterrichtsgestaltung sind mit einer farbigen Box hinterlegt.

 **Methodenteil**
»Mind Mapping«

 Querverweise in den einzelnen Unterrichtseinheiten sind besonders gekennzeichnet und beziehen sich auf Abschnitte im Heft, weiterer Bausteine oder des Methodenheftes.

Die Icons informieren über die jeweils möglichen Medieneinsätze:



Radio-Software [radio : show]



Comic-Software



Musik-Software



STEP 21-Songs-CD



STEP 21-Spielfilm »Kick it like Beckham«



STEP 21-Kurzfilm »Polen in Berlin«



Soap »Gute Zeiten – Schlechte Zeiten«



Comic



Talkshow-Tool



Arbeitsblatt



Modulkarte

1

2

3

3.1

3.2

3.3

4

STEP Lernen : Konzept

Warum wurde gerade das Thema [Zukunft : Identität] für die neue STEP 21-Box gewählt? Und: Was bedeutet die Zusammenstellung von Zukunft und Identität für die Jugendinitiative STEP 21, deren vorrangiges Ziel in der Förderung von Toleranz und Verantwortung liegt? Im vorliegenden Konzept werden Hintergründe und Ziele erläutert sowie (Zukunfts-)Themen entwickelt. Der Leser erhält einen Einblick in die Arbeits- und Entscheidungsprozesse, die der STEP 21-Box [Zukunft : Identität] zugrunde liegen. Außerdem wird die methodisch-didaktische Ausrichtung der STEP 21-Box erklärt. Vorgestellt wird auch, welches Medien- und Softwareangebot die STEP 21-Box bereit hält. Nicht zuletzt gibt es viele praktische Hinweise darauf, wie mit der Medienbox gearbeitet werden kann.

Herausgeber

STEP 21

Die Jugendinitiative für Toleranz
und Verantwortung

Jugend fordert! gemeinnützige GmbH

Stubbenhuk 3

20459 Hamburg

fon +49 - 40 - 37 85 96 - 12

fax +49 - 40 - 37 85 96 - 13

team@step21.de

www.step21.de

Konzeption: STEP 21

Henning Fietze, Dr. Petra Herzmann, Sonja Lahnstein,
Klaus Markus; Axel Neu

Redaktion: Martina Breer, Anke Hildebrandt, Dr. Kerstin Rabenstein,
Kristina Schrottka, Kathrin Wunderer-Hickman

Fotos Umschlag: Christoph Hanser, Thorsten Hickman

Gestaltung: die Typonauten®

