



Das Eintauchen in eine andere Welt ermöglichen sogenannte VR-Brillen. Sie durften kürzlich bei den Medientagen im Jugendzentrum Werden von den Jugendlichen getestet werden.

KERSTIN KOKOSKA/FUNKE FOTO SERVICES

# Medienkompetenz der Kids stärken

Im Jugendzentrum Werden ging es mit VR-Brillen rund. Jugendliche entwickeln eigene Spiele

**Daniel Henschke**

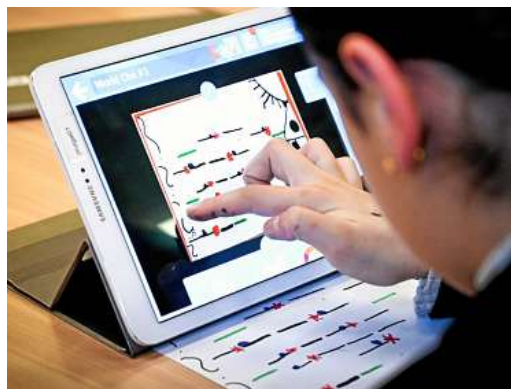
**Werden.** Die Medientage von Jugendhilfe Essen und Jugendamt der Stadt Essen wurden erstmalig nicht in einer zentralen Veranstaltung durchgeführt, sondern gingen auf Tour durch die Stadtbezirke. Ziel soll ein reflektierter Umgang mit den neuen Medien sein.

Neben Veranstaltungen an Schulen fanden offene Angebote in Kinder- und Jugendeinrichtungen statt. Diese neue, dezentrale Ausrichtung soll die Arbeit vor Ort betonen, auch kann so noch individueller auf die Jugendlichen der verschiedenen Stadtteile eingegangen werden.

## Eine simulierte Achterbahnfahrt

Im Jugend- und Bürgerzentrum Werden im Wesselswerth nahmen über 20 Jugendliche an drei jeweils einstündigen Workshops zum Thema „Digitale Spielewelten“ teil. Sozialpädagogin Monika Watermann und Katharina Grunick standen mit Rat und Tat bereit. Letztere ist Medienpädagogin beim Jugendamt. Sie erklärt: „Wir nutzen die besonderen Möglichkeiten, die die jeweiligen Einrichtungen mitbringen. Hier in Werden sind zum Beispiel Virtual Reality-Brillen vorhanden.“

Es ging im wahrsten Sinne rund. Absoluter Höhepunkt war nämlich



**Aus Strichen und Punkten in verschiedenen Farben entsteht auf dem Tablet ein „Jump and Run“-Spiel.**

KOKOSKA/FFS

Wir geben Anregungen zur kreativen und selbstbewussten Nutzung digitaler Medien. Die Schüler sollen sich kritisch mit ihrer Mediennutzung auseinandersetzen.

**Katharina Grunick,** Medienpädagogin

das vollkommene Eintauchen in eine andere Welt, von VR-Brillen ermöglicht. Bei „Astro Bot“ sprangen die Kids virtuell durch eine Höhlenwelt mit gefährlichen Abenteuern, beim „Roller Coaster“ krümmten sich die jungen Tester förmlich bei der simulierten Achterbahnfahrt.

Andere stellten bei Sportspielen wie Bowling oder Volleyball ihre virtuellen Fähigkeiten auf die Probe oder beim „Big Adventure“ mit dem

witzigen Avatar „Sack Boy“. Für Katharina Grunick ist wichtig, dass die Angebote niedrigschwellig daherkommen und den jungen Menschen Erfolgserlebnisse bieten.

Die waren begeistert von einer leicht zu bedienenden App. Nach kurzer Anleitung durch Jugendamtsmitarbeiterin Christiane Kammer wurde ein eigenes digitales Spiel entwickelt. Zunächst zeichneten die Jugendlichen Striche und

Punkte in verschiedenen Farben auf einen Zettel. Dann wurde das Ganze mit dem Tablet gescannt und wie von Geisterhand in ein „Jump and Run“-Spiel umgesetzt. Nun rannten und hüpfen die Strichmännchen. Das wurde von eifrigen Diskussionen begleitet, wie die Spiele noch zu verbessern seien.

## Kritische Bewertung der Games

So ganz nebenbei hatten die Jugendlichen richtig was gelernt. Das Stichwort „Medienkompetenz“ spiegelte sich in den Tests diverser Spiele wider. Dort sollten die Jugendlichen nicht nur Darstellung, Technik und Spielspaß bewerten. Vielmehr wurden die Games daraufhin abgeklopft, ob hier private Daten preisgegeben werden müssen und ob versteckte Kosten zum Beispiel bei Upgrades oder sogenannten „In-App-Käufen“ lauern.

Gibt es integrierte Werbung? Medienpädagogin Katharina Grunick erklärte, worum es geht: „Wir geben Anregungen zur kreativen und selbstbewussten Nutzung digitaler Medien. Die Schüler sollen sich kritisch mit ihrer Mediennutzung auseinandersetzen.“ Das Angebot soll im kommenden Jahr weiter ausgebaut werden und noch mehr junge Essenerinnen und Essener ansprechen.