

Apps bieten zahlreiche neue Chancen und einige Herausforderungen für die Medienpädagogik. Es werden Bezüge zur außerschulischen Bildungsarbeit mit Apps aufgezeigt, neue Anwendungsmöglichkeiten betrachtet und die Konsequenzen für die medienpädagogische Praxis beleuchtet.

Apps in der außerschulischen Bildung

Björn Friedrich und Daniel Seitz

Aktuelle medienpädagogische Praxis

Es klingt wie eine Binsenweisheit, dass wir medienpädagogischen Fachkräfte stets mit aktuellen Entwicklungen Schritt halten müssen und versuchen sollten, uns dem rasanten technischen Fortschritt anzupassen, da die verfügbare Technik unmittelbare Auswirkungen auf das Mediennutzungsverhalten unserer Gesellschaft hat. Schließlich stellt sich diese Anforderung auch in jedem anderen Berufszweig, und doch bedeutet es gerade für die Medienpädagogik, dass alte, bewährte Handlungsmuster regelmäßig auf den Prüfstand gehören, um selbstkritisch herauszufinden, ob sie noch zeitgemäß sind oder überholt oder aber zumindest aktualisiert werden müssen. Wie rasch derartige inhaltliche Updates nötig sind, zeigt sich, wenn wir zehn Jahre zurück blicken. 2004 waren Internet und Handys noch ‚neue Medien‘, das Wort ‚Apps‘ war völlig unbekannt, und in Amerika gründeten ein paar Studenten ein Netzwerk namens *Facebook* – nicht ahnend, dass sie damit bald das digitale globale Dorf auf den Kopf stellen würden. Erst drei Jahre später präsentierte Steve Jobs ein Gerät, das die Mediennutzung komplett umkrempeln sollte: das *iPhone*. Obwohl Smartphones schon länger existierten und von Herstellern wie *Blackberry* oder *Nokia* bereits vertrieben wurden, gelang es erst

Apple, diese Technik massenkompatibel zu machen. Im Jahr 2010 folgte schließlich das *iPad*, das die Verbreitung von Tablets einleitete, die (wenn man so will) eine Mischung aus Computer und Smartphone darstellen. Ergebnis dieser medientechnischen Revolution im Jahr 2014 ist, dass wir heutzutage zunehmend Tablets und Smartphones verwenden, um Medien zu konsumieren. Egal, ob es um die Nutzung von Radio-, Fernseh- oder Internet-Inhalten geht: Die medialen Alleskönner vereinen sämtliche Funktionalitäten und liegen deshalb in der Gunst (besonders jüngerer) Nutzerinnen und Nutzer vorne.

Aus dem Grund widmet sich auch die Medienpädagogik vermehrt den diversen Fragestellungen rund um diese neuen Techniken: Wie wirken sich die zunehmend mobile Mediennutzung und die permanente Online-Verfügbarkeit auf das Nutzungsverhalten aus? Wie können welche Geräte in der aktiven Medienarbeit gewinnbringend eingesetzt werden? Und welche Apps eignen sich für die medienpädagogische Praxis?

Die Entwicklungen vielfältiger Applikationen für mobile Geräte zeigen derzeit faszinierende neue Einsatzmöglichkeiten, Arbeits- und Herangehensweisen auf. Das Angebot an Apps ist riesig, der Markt ist (auch dank der unterschiedlichen Betriebssysteme und App-Stores) leider äußerst unübersichtlich, aber unbestreitbar sind in der

App-Entwicklung derzeit wohl die faszinierendsten Neuerungen in der Medienlandschaft zu beobachten. Während die Entwicklung von Computerprogrammen, Webseiten und Computerspielen auf einem so hohen Niveau angelangt ist, dass eine gewisse Stagnation des Innovationspotenzials zu beobachten ist, wird auf dem Feld der Apps noch ausgelotet, wo die Möglichkeiten und Grenzen liegen – der technisch machbaren, aber auch der gesellschaftlich akzeptablen. Hier wird gebastelt, getüftelt und experimentiert, und so sehen wir uns einem täglich wachsenden Angebot von teils mehr, teils weniger spannenden Apps gegenüber. Für die Medienpädagogik stellt sich also einmal mehr die Aufgabe, die Entwicklung im Auge zu behalten und die Perlen (sowie die noch ungeschliffenen Rohdiamanten) zu erkennen, um sie in didaktisch sinnvolle Settings einzubinden. In der so selbstverständlich klingenden Formulierung ‚didaktisch sinnvoll‘ liegt der nächste mögliche Fallstrick verborgen: Wir dürfen nicht der Versuchung erliegen, Apps nur um der technischen Möglichkeiten willen einzusetzen, sondern müssen die angebotenen Applikationen kritisch auf die Sinnhaftigkeit der Einsatzmöglichkeiten überprüfen. Idealerweise steht das pädagogische Konstrukt fest, bevor die einzusetzenden Apps ausgewählt werden – und so ist es durchaus angebracht, auch herkömmliche Modelle und Methoden anzuwenden, jedoch angepasst an die neuen Arbeitsbedingungen, die sich aus der Arbeit mit Apps ergeben.

Alter Wein in neuen Schläuchen

Die medienpädagogische Praxis und die aktive Medienarbeit müssen sich durch neue Anwendungen nicht neu erfinden, da viele ‚klassische‘ medienpädagogische Formate und Vorgehensweisen auf entsprechende Apps adaptierbar sind. Es lässt sich sogar die Behauptung aufstellen, dass durch die Verbreitung mobiler Medien und dazugehöriger Apps die Anzahl von jugendlichen Medienproduktionen zugenommen hat.

Beispiel Videoarbeit: Eine der beliebtesten Medien-Plattformen unter Jugendlichen ist derzeit das Videoportal *YouTube*. Die Nutzungsmotive von *YouTube* sind vielfältig. Neben Musikvideos, Comedy-Clips und Filmausschnitten finden sich dort auch zahlreiche ‚selfmade clips‘, also Videoaufzeichnungen von Privatpersonen, die teils semi-professionell, teils amateurhaft aufgenommen sind. Gerade diese Laien-Filme sind es, die den Jugendlichen das Gefühl geben: „Das kann ich auch!“ Zu den erfolgreichsten *YouTube*-Stars aus Deutschland zählen heute beispielsweise Comedians wie *Y-Titty*, Lets-Play-Gamer wie *Gronkh* oder Kommentatoren des Weltgeschehens wie *LeFloid*. Sie alle können heute von der Werbung in ihren Clips leben, haben ihre Karriere aber mit selbstgedrehten Clips aus ihren Jugendzimmern begonnen – und das inspiriert viele Jugendliche dazu, es selbst zu versuchen. Viele schnappen sich also ihre Smartphones und beginnen, mit Video-Apps eigene Clips zu drehen, zu schneiden und nachzubearbeiten, um dann die Ergebnisse mithilfe der *YouTube*- oder *Vimeo*-App online zu stellen. Andere Video-Apps sehen spezielle Einstellungsmöglichkeiten vor, um zum Beispiel Stop-Motion-Filme oder Trickfilmanimationen zu produzieren. Die Möglichkeiten, die derartige Anwendungen eröffnen, sind erfreulich vielfältig und Filmproduktionen, die noch vor 20 Jahren in mühevoller Kleinarbeit mithilfe zweier VHS-Rekorder und eines Schnittpults erstellt werden mussten, lassen sich heute mithilfe entsprechender Apps relativ einfach und unkompliziert kreieren.

Ähnlich verhält es sich mit der Fotografie oder der Audio-Arbeit: Egal, ob man eigene Webradio-Stationen (oder eigene Podcasts) mit Inhalten füllen oder anstatt eines Schnapsschusses ein ästhetisch ansprechendes Foto gestalten möchte, die App-Stores bieten auch hierzu ein umfangreiches Angebot, das passende Lösungen für zahlreiche Anforderungen liefert.

Was wird nun aber aus der Medienpädagogik, möchte man fragen, wenn die Jugendlichen heute nur mit Hilfe entsprechender Apps eigene Produkti-

onen erstellen und veröffentlichen, wenn also Krethi und Plethi dank *YouTube*-Buttons zu Filmstars werden können? Die Antwort ist simpel: Zwar lassen sich mit den Apps zahlreiche technische Funktionen downloaden, doch das dazugehörige Anwendungswissen für die gelingende Umsetzung eines kreativen Einfalls (also der inhaltliche Aufbau, das gestalterische Know-how, die handwerklichen Grundlagen und die Befähigung zum Selbstausdruck), das sind Skills, die keine App vermitteln kann, sondern die in medienpädagogischen Workshops, Seminaren oder Ferienangeboten weitergegeben werden. Die Aufgabe an die Medienpädagogik lautet somit, die gesammelten Erfahrungen und erprobten Szenarien auf neue mediale Angebote zu übertragen und zeitgemäße Umsetzungsmöglichkeiten für Kinder und Jugendliche anzubieten. Nie war das technische Ensemble größer, vielfältiger und leistungsstärker, das Heranwachsende ihrer eigenen nannten. Während noch vor wenigen Jahren kistenweise Technik angekartet werden musste, um Medienprojekte mit großen Gruppen zu realisieren, tragen die Kinder und Jugendlichen heute omnipotente Minicomputer – inklusive ganzer Softwareregale in Form von Apps – in ihren Hosentaschen herum. Diese Chance gilt es zu ergreifen, um neue Potenziale für kreative Medienproduktion zu nutzen, Talente zu fördern und Jugendliche zur gesellschaftlichen Teilhabe zu ermutigen.

Neue Anwendungsmöglichkeiten

Es gilt – wohl wissend, dass unsere erworbenen Kompetenzen der letzten Jahre bis Jahrzehnte auch in der Welt der Apps Anwendung finden – uns von den zahlreichen neuen Möglichkeiten inspirieren zu lassen.

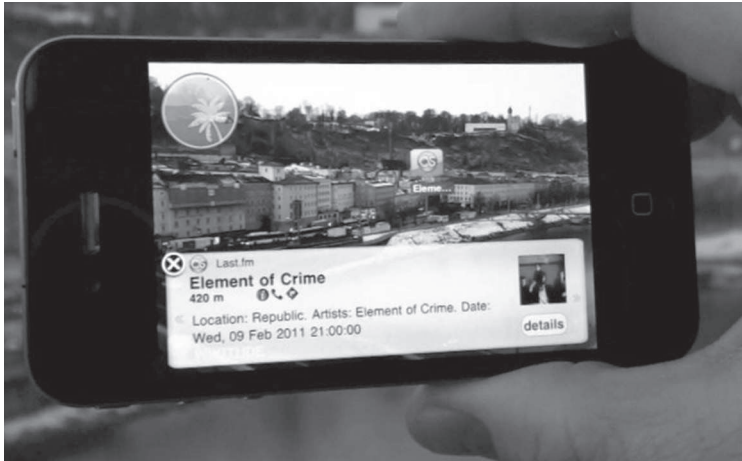


Screenshot: Pinnacle Studio for iPad, Corel Corporation

App zum Schneiden: Pinnacle Studio for iPad

Dank GPS Outdoor-Aktivitäten mit digitalen Technologien verknüpfen

Durch den Zugriff auf ein umfassendes, integriertes Ökosystem an Technologien, von Foto- und Videokamera über Sensoren, Kompass bis hin zu GPS, können Apps Dinge leisten, die in anderen Systemen nicht möglich waren. So entstanden ganz neue Spielformen wie das ortsbezogene Spielen – von Geocaching bis zu Ingress ist der Markt vielfältig. Augmented Reality – die erweiterte Realität – greift gleich auf alle Technologien zu und ist damit eine der herausforderndsten Apps auf den Geräten – per Kamera wird ein Live-Videobild angezeigt, mit GPS der Ort bestimmt, die Neigungssensoren berechnen den Haltewinkel des Smartphones oder Tablets und der Kompass berechnet die Blickrichtung. Erst mit all diesen Informationen kann die App bestimmen, welches zusätzliche Bild – die erweiterte Realität – über das Live-Bild der Videokamera gelegt werden kann. Durch augmented reality ergeben sich fantastische (Selbst-)Bildungsmöglichkeiten, wie zum Beispiel *Wikitude* aufzeigt. Egal, ob ich vor einem unbekanntem Gebäude, einer historischen Ruine oder einem zeitgenössischen



Wissen to go: Wikitude

Museum stehe – *Wikitude* blendet mir sofort die passenden *Wikipedia*-Inhalte ein und ich kann meinen Wissensdurst effizient stillen. Zumindest theoretisch, augmented reality ist noch nicht in der Breite angekommen.

Neue Bedienkonzepte unterstützen Lauttraining bis Zeichenfertigkeiten

Insbesondere im Medienkunstbereich gibt es sehr spannende Ansätze, die auch für die außerschulische Bildung relevant sind. Die App *konsonant* zum Beispiel zeigt auf, wie Sprach- bzw. Lauttraining, ästhetischer Ausdruck und neue Bedienkonzepte kombiniert werden können. So kann spielerisch mit Sprache umgegangen werden. Die App wäre grundsätzlich auch am Rechner denkbar, doch erst durch die unmittelbare Touch-Steuerung und die intuitive, haptische Bedienung werden *konsonant* und andere Vertreter zu einem geschlossenen Erlebnis.

Was dem Graffiti-Sprayer das Sketchbook ist, ist *Lume* für den Lightpainter. Die interaktive App ‚zeichnet Licht‘ im Stile von Lightpainting, also Fotos, die durch Langzeitbelichtung bei Nacht und verschiedenen Lichtquellen wie Taschenlampen entstehen. Als ästhetische Form und künstlerischer Ausdruck lässt sich Lightpainting sehr gut in der außerschulischen Bildung einsetzen,

ist aber durch die Rahmenbedingungen, insbesondere die notwendige Dunkelheit, stark begrenzt. Diese Lücke schließen in Ansätzen Apps wie *Lume*.

Fotografie hat überhaupt erst durch Apps wieder eine Renaissance erlebt – dank der weit verbreiteten App *Instagram* beschäftigen sich viele Menschen wieder intensiver mit der Erstellung, Bearbeitung und Verbreitung von Fotos. Natürlich alles – apptypisch – ‚aus einem Guss‘.

Haptik, Basteln und Apps schließen sich auch im frühkindlichen Bereich nicht aus

Im frühkindlichen Bereich lassen sich Apps hervorragend einsetzen – dank wachsender Bedeutung von Tablets in der Familie sind auch die Jüngsten schon den Umgang mit Apps und Touchbedienung gewohnt. Hier gibt es sehr schöne Ansätze von der spielerischen *Meine erste App*, die beim *Deutschen Computerspiel* als besonders pädagogisch wertvoll ausgezeichnet wurde, bis hin zu *Foldify*, einer App, mit der sich einfach Figuren gestalten, drucken und basteln lassen. So lassen sich wunderbar technologische und haptische Zugänge miteinander verbinden.

On- oder offline, eigene Technik oder BYOD?

Apps entfalten ihr Potenzial häufig erst, wenn sie Online-Zugang haben. Deswegen ist es für den Bildungseinsatz zentral, dass wir hier die richtigen Rahmenbedingungen schaffen. Wo die Jugendlichen den Jugendzentren fernblieben, weil andere kommerzielle Anbieter und Fast-Food-Ketten früh erkannt haben, dass die Jugendlichen WLAN erwarten, um länger zu verweilen, dürfen wir in medienpädagogischen Institutionen nicht densel-

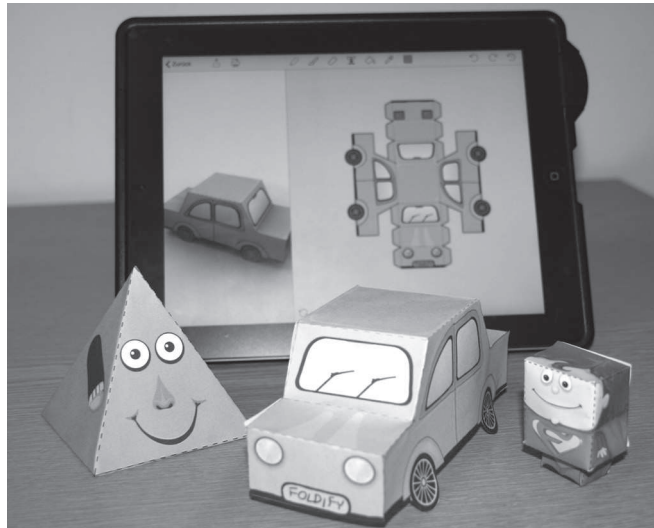
ben Fehler machen, und Online-Zugang für unsere Zielgruppen als optional oder gar unwichtig betrachten. Zwar verbreiten sich Daten-, ‚Flatrates‘ immer mehr, dennoch sind diese so stark begrenzt, dass häufig schon relativ früh im Monat nur noch sehr langsames Internet und damit kaum medienpädagogische Projektarbeit möglich ist. Was uns zur nächsten Frage bringt: Wenn bald alle Jugendlichen mit Smartphones ausgestattet sind, müssen wir dann noch eigene Geräte anschaffen? *BYOD*, bring your own device, rückt in greifbare Nähe und hat einen großen Reiz: Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer arbeiten auf eigenen Geräten und können somit auch im Anschluss des Angebots einfach weitermachen. Der Vorteil, wenn

genügend Geräte zur Verfügung stehen und nicht auf diejenigen der Jugendlichen zurückgegriffen werden muss, ist die Zeit, die es braucht, alle Apps zu installieren, die Verfügbarkeit und Verlässlichkeit – nicht alle Apps sind auf allen Geräten und zum Beispiel auf älteren Geräten verfügbar – und die Kosten bei kostenpflichtigen Apps.

Konsequenzen für die medienpädagogische Praxis

Über Apps kann man natürlich nicht sprechen, ohne auch über die verschiedenen Betriebssysteme zu sprechen, auch wenn wir dies bis hierhin weitestgehend vermieden haben. Die Diskussion ist nicht zentral. Die Zielgruppen kommen mit verschiedenen Betriebssystemen an. Insofern ist es auch keine medienpädagogische Fragestellung, welches System wir als Medienpädagoginnen und -pädagogen selbst befürworten oder aus welchen Gründen auch immer ablehnen.

Apps haben viele Vorteile, insbesondere die Vereinfachung der technologischen Seite und damit mehr Zeit für inhaltliche Fragestellungen in Workshops. Doch liegt in der Vereinfachung auch eine Gefahr: Durch die starke Formatierung und



App zum Erstellen von Bastelvorlagen: Foldify

die vorgegebenen Bedien-Pfade werden auch die Kreativität und der persönliche Ausdruck stark eingeschränkt. Am Beispiel der beliebten Trailer-Funktion der *iMovie*-App lässt sich dies leicht überprüfen. Die Trailer sind genial, da sie durch verschiedene Themen und starke Vorgaben zu schnellen, beeindruckenden Ergebnissen führen. Im Ergebnis – auch inhaltlich – lassen sich jedoch häufig große Parallelen verschiedener Produkte medienpädagogischer Workshops beobachten.

Mit Blick auf den Datenschutz bieten Apps ebenfalls eine neue Herausforderung für die Medienpädagogik: Mehr denn je stellen sie als Technologie eine Blackbox dar, deren Verhalten kaum überprüft oder durchschaut werden kann. Als hybride Technologien sind auch Zuständigkeiten unserer Behörden unklar, wodurch sich weiteres Missbrauchspotenzial durch die Anbieter auftut. So muss im Fokus unserer Arbeit weiter der technologisch kompetente Umgang der Bürgerinnen und Bürger mit Apps bleiben.

All diesen Bedenken zum Trotz dürfen wir als Medienpädagoginnen und -pädagogen nicht mit einem defizitzentrierten, sondern müssen mit einem ressourcenorientierten Blick an die Arbeit mit Apps gehen: Wir müssen es auch als unsere Auf-

gabe verstehen, Jugendliche und auch Erwachsene über bedenkliche Entwicklungen und negative Begleiterscheinungen zu informieren, aber bedeutender sollte die Aufgabe sein, die Potenziale der neuen Angebote sinnstiftend und gewinnbringend zu nutzen. Apps werden tagtäglich von Millionen Menschen genutzt – diese Selbstverständlichkeit ist eine hervorragende Voraussetzung für die praktische Medienpädagogik, die es zu nutzen gilt.

Weiterführende Links:

- Datenbank „Gute Apps für Kinder“:
www.gute-apps-fuer-kinder.de
- DJI-Datenbank „Apps für Kinder“:
www.datenbank-apps-für-kinder.de
- Deutscher Computerspielpreis:
www.deutscher-computerspielpreis.de
- Pädi – Pädagogischer Interaktivpreis:
www.pädi.de

Björn Friedrich arbeitet als Medienpädagoge für SIN – Studio im Netz, ist Lehrbeauftragter der Universität Augsburg, Co-Autor von „Das Facebook-Buch für Eltern“ und freiberuflicher Referent, u. a. für die Stiftung Medienpädagogik Bayern. Er widmet sich schwerpunktmäßig sozialen und mobilen Medien und ihren Auswirkungen auf die Gesellschaft.

Daniel Seitz hat Mediale Pfade gegründet und arbeitet dort als Medienpädagoge. Er ist u. a. im Vorstand der GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, im Deutschen Kulturrat und engagiert sich im Fonds Soziokultur für die Medienpädagogik in Deutschland.

appgefaltet Foldify



iOS (3,69 Euro)

Eine virtuelle 2D-Bearbeitungsfläche, eine 3D-Vorschau, eine selbstgebastelte Papierfigur. Origami 2.0. Per digitalem Pinsel und Stift können mit *Foldify* Bastelvorlagen wie Würfel, Figuren und Autos nach Belieben gestaltet, also angemalt, beschriftet und mit Bildern – neben dem Import von Eigenproduktionen stehen auch diverse Hände, Augen und Münder zur freien Verfügung – verziert, anschließend (per PDF als Mail, *AirPrint* und WLAN-Drucker) ausgedruckt, entlang der Schnitlinien ausgeschnitten und schlussendlich zusammengebastelt werden. Neben der Förderung von Kreativität und haptischen Fähigkeiten ermöglicht die App faszinierende und aufschlussreiche Entdeckungen durch den Transfer vom Digitalen zum realen Printprodukt; die simultane 3D-Vorschau während der Bearbeitung am *iPad* ermöglicht zudem eine direkte Reflexion des medialen Handelns. Eine soziale Komponente bietet die *Foldify*-Community, in welcher die individuell bemalten Schablonen mit anderen geteilt werden können. Während allerdings die Bedienung der App anfangs nicht ganz intuitiv funktioniert, hilft auch die ausschließlich englische Anleitung nur bedingt. Außerdem hätten die In-App-Erweiterungen (je 0,89 €) kostenfrei integriert werden können – während es jedoch sehr positiv zu erwähnen ist, dass dieser Dienst eine eingebaute Zugriffssperre mittels Touch-Aufgabe besitzt, deren Lösung zumindest Lesekompetenz bedarf. Da die werbefreie App auch offline voll funktionstüchtig ist, ist die kreative Perle *Foldify* für jegliche Fallexperimente in KiTa, (Grundschul-)Unterricht, Freizeit und Zuhause wärmstens zu empfehlen; der neue liebevolle Ableger *Foldify Zoo* (1,79 €) fordert übrigens ältere Bastelkinder nochmal besonders heraus.

Swenja Wütscher