



## PEER EDUCATION IN DER MEDIEN- BILDUNG AUF EINEN BLICK

Sie heißen Medienscouts, Medienmentoren, CyberCops oder... „Peer Education“ ist ein Trend in der Medienbildung. Dabei soll das „Lernen von und mit Gleichaltrigen“ Mediennutzer(innen) kompetent(er) machen für die vielfältigen Herausforderungen der heutigen Mediengesellschaft, neue Chancen zur Teilhabe eröffnen und anderes mehr.

Aber wie funktioniert das „Lernen von und mit Gleichaltrigen“ und worauf lässt man sich bei diesem Ansatz ein? Welche Beispielprojekte finden sich hier? „Peer Education in der Medienbildung auf einen Blick“ führt in das Themenfeld ein, erläutert Hintergründe und gibt Tipps für die praktische Umsetzung, insbesondere mit Blick auf die Zielgruppe Jugendliche.

### ZWIESPÄLTIGE DIAGNOSEN

Nähert man sich dem Themenfeld Peer Education in der Medienbildung, stellt sich zunächst die Frage: Warum Medienbildung? Und warum unter Einsatz von Peers?

Denkt man über die mediatisierten Lebenswelten Heranwachsender nach, gelangt man schnell zu zwiespältigen Etikettierungen – seitens der Erwachsenen. Diese schwanken zwischen „digital natives“ (engl. für „digitale Eingeborene“, die von Geburt an mit dem Internet aufgewachsen sind, dies individuell kompetent beherrschen und selbst bestimmt nutzen) und „digital naives“ (engl. für „digital Unbedarfte“, die virale Effekte und di-

gital erweiterte Kommunikationsräume unterschätzen) (vgl. Wagner u. a. 2012a, S. 8, Schulmeister 2008). Häufig werden hieraus Arbeitsaufträge für die Jugendmedienarbeit abgeleitet, dass „darum“ der Medienbildung.

### ANSTÖSSE ZUR PARTIZIPATION

Und warum unter Einsatz von Peers? Kurz: Partizipation ist immer häufiger gefordert, korrespondiert mit medialen Nutzungsangeboten und -gewohnheiten, schließt an die Kompetenzen und Haltungen vieler Jugendlicher an.

Wenn Jugendliche heutzutage mit Medien umgehen, geht es meist um Internetnutzung, allen voran die Nut-

### **mekonet Dokulinks**

Mit seinem Dokulink-Service möchte **mekonet** Sie dabei unterstützen, komplexe Internetadressen leichter erreichen zu können, auf die wir in unseren Materialien hinweisen. Hinter dem Texthinweis „Dokulink“ finden Sie jeweils eine zugehörige Nummer zum Angebot. Wenn Sie dieses Angebot aufrufen möchten, tippen Sie die Nummer in das Eingabefeld auf unserer Internetseite unter [www.mekonet.de/dokulink](http://www.mekonet.de/dokulink) ein. Sie werden dann automatisch zum entsprechenden Angebot weitergeleitet.

Alternativ können Sie den Dokulink auch direkt aufrufen, indem Sie nach [mekonet.de/d/](http://mekonet.de/d/) die jeweilige Nummer des Dokulinks in die Webadresse einfügen, also z. B. [mekonet.de/d/123456](http://mekonet.de/d/123456).

zung sozialer Online-Netzwerke. Aber die große Bedeutung sozialer Online-Netzwerke beschränkt sich nicht nur auf Jugendliche, die Nutzungsvorlieben von Kindern orientieren sich zunehmend an den „Großen“: Bei Kindern im Alter von sechs bis dreizehn Jahren steht Facebook im Ranking der beliebtesten Websites bereits an erster Stelle, obwohl die Nutzung (laut Nutzungsbedingungen) ab 13 Jahren überhaupt erst erlaubt ist (vgl. KIM-Studie 2012 (Kinder, Information, (Multi-) Media)).

Dahinter stehen vor allem kommunikative Interessen, weshalb den Online-Netzwerken auch schon mal Schulhofcharakter bescheinigt wird. Des Weiteren eröffnen sich hier vielfache Möglichkeiten zur Identitätsbildung; kennzeichnend für soziale Online-Netzwerke sind die nutzergenerierten Inhalte – Statusmeldungen, Kommentare, Fotos oder Bewegtbilder bieten zahlreiche Optionen zur medialen Entfaltung des Ichs. Traditionelle Rollenzuschreibungen im Umgang mit Medien – inhalteproduzierende Medienprofis auf der einen Seite, inhaltekonsumierende Medienlaien auf der anderen Seite – werden in den sozialen Online-Netzwerken aufgehoben (vgl. Gapski, Gräber 2007), die (aktive) Partizipation an Inhalten wird zur bewussteinprägenden Haltung im Umgang mit Medien.

Im Zuge dessen kommt es dann häufig zu den teils unbedarften Umgangsformen mit Persönlichkeits- und Urheberrechten – Stichwort „digital naives“ – oder auch zu Phänomenen wie zum Beispiel Cybermobbing. Jugendliche sind hier teils Urheber, teils Opfer und häufig Pub-

likum (vgl. mekonet kompakt: Cybermobbing auf einen Blick). Daher verfügen sie in vielen Fällen über „einen sehr differenzierten Blick, der den Erwachsenen häufig fehlt, da sie das Medienhandeln der Kinder und Jugendlichen, wenn überhaupt, nur aus der Distanz betrachten. Peer-Involvement [engl. für den Einsatz von Jugendlichen – mekonet] erscheint hier als aussichtsreicher Weg, um Sensibilisierung und Reflexion anzuregen, gerade dort, wo Erwachsene aus der Perspektive von Jugendlichen ‚keine Ahnung‘ haben, sowie in Bezug auf Situationen, in denen Jugendliche ihre Autonomie wahren und eigenständig agieren wollen, zum Beispiel Konflikte lösen oder problematische Situationen klären wollen, aber teils auch bei der selbstorganisierten Klärung überfordert sind“ (Wagner u. a. 2012a, S. 19, unter Verweis auf Wagner u. a. 2012b, 48ff.).

### **DIE ROLLE DER PEERS**

So genannte Peerprojekte knüpfen hier an und nutzen die vielfältigen Kompetenzen Heranwachsender im Umgang mit Medien und ihre besonderen Zugänge zu jugendlichen Lebenswelten als Bildungsressource für die Medienbildung. Gleichzeitig öffnen sie Bildungsmaßnahmen für die Mitwirkung der Zielgruppe und versetzen sie in die Lage, Probleme „unter sich“ zu lösen.

Aber Peers sind nicht einfach „nur“ Gleichaltrige, sondern müssen auch als „Gleichgesinnte“ (vgl. Kleiber, Appel 2002, S. 7) verstanden werden, die mit steigendem Alter innerhalb jugendlicher Lebenswelten – neben Elternhaus und Schule – als Sozialisationsinstanz und Be-



zugsmaßstab immer bedeutsamer werden. Peers zeichnen sich häufig durch eine besondere soziale Nähe aus, teilen unter- bzw. miteinander bestimmte Sprachcodes und Interessen, wie beispielsweise das Interesse an Computerspielen.

Daraus leitet sich ab, dass das Miteinander auch ein anderes ist: Ihr Handeln ist gekennzeichnet durch Freiwilligkeit und Gleichrangigkeit (vgl. Neumann-Braun, Kleinschnittger 2012, S. 11) – in der Regel im Gegensatz zum Handeln gegenüber Erwachsenen. Die „Gleichgesinnten“ sind häufig auch „Gleichgestellte“.

### UNTERSCHIEDUNG

Unterschieden wird bei der Einbeziehung von Jugendlichen zwischen (vgl. Kästner 2003 zit. nach Neumann-Braun, Kleinschnittger 2012, S. 22, vgl. auch Backes 2003 sowie Wagner u. a. 2012a, S. 11 f):

- Peer Mediation: gemeinsame Konfliktbearbeitung oder -lösung durch Gleichaltrige oder nur geringfügig altersdifferente Mediator(inn)en, beispielsweise als Streitschlichter(innen);
- Peer Counseling: informelle Beratung durch Gleichaltrige oder nur geringfügig altersdifferente Berater(innen), beispielsweise als Gesundheitscoaches oder Berater(innen) in Konfliktsituationen;
- Peer Tutoring oder auch Teaching: Jugendliche schulen (jüngere) Jugendliche; der Rahmen ist eher formell, beispielsweise im Klassenverband;

- Peer Education: Lernen oder auch Wissensweitergabe von und mit Gleichaltrigen oder nur geringfügig Altersdifferenten; der Rahmen ist eher informell.

Das in der Praxis durchaus Mischformen vorkommen, innerhalb von Medienbildungsprojekten verschiedene Peer-Ansätze anzutreffen sind, je nach Projektphase der eine oder andere Ansatz im Vordergrund stehen mag, sei nur der Vollständigkeit halber erwähnt. Teilweise bedeutet „Peer-Involvement“ auch, dass Jugendliche an Texten mitschreiben oder an Aufklärungs-Spots, die im Rahmen von Präventionskampagnen zum Einsatz kommen, mitarbeiten – Peer Counseling oder Teaching der anderen Art. Für die Medienbildungspraxis sind solche Unterscheidungen auch nur bedingt wichtig.

### VON DER ZIELGRUPPE FÜR DIE ZIELGRUPPE

Der Peer Education-Ansatz ist in den USA bereits Teil vieler schulischer Curricula und weit verbreitet. In Deutschland finden sich Beispiele in der Verkehrserziehung, in der Gesundheitsprävention (vgl. Kleiber, Appel 2002) sowie in jüngster Zeit auch in der politischen Bildung und in der Medienbildung.

Peer Education wird als Methode verstanden, „bei der Jugendliche anderen Gleichaltrigen oder gering älteren bzw. jüngeren Jugendlichen Wissen, Fertigkeiten und Fähigkeiten vermitteln (Fileccia u. a. 2012, S. 17).“ Zu diesem Zweck werden diese in der Regel durch Erwachsene – Lehrer(innen), Medienpädagog(inn)en o.ä. – zunächst

### Literatur

- Backes (2003): Peer Education  
**Dokulink 964401**
- Kleiber, Appel (2002): Evaluation des Modellprojekts Peer Education  
**Dokulink 185193**
- mekonet kompakt (2012): Cybermobbing auf einen Blick  
**Dokulink 209419**
- Fileccia, Wefelnberg, Heinen (2012): Praxishandbuch Medienscouts NRW  
**Dokulink 307874**
- Gapski, Gräßer (2007): Medienkompetenz im Web 2.0  
**Dokulink 564053**
- Kinder, Information, (Multi-) Media (2012): KIM 2012  
**Dokulink 136615**
- Neumann-Braun, Kleinschnittger (2012): Das pädagogische Konzept der Peer Education im Rahmen von Medienkompetenzförderung und Jugendmedienschutz  
**Dokulink 495151**
- Schulmeister, Rolf (2008): Gibt es eine „Net Generation“?  
**Dokulink 986981**
- Wagner u. a. (2012a): Expertise: Peer-to-Peer-Konzepte in der medienpädagogischen Arbeit  
**Dokulink 536650**
- Wagner u. a. (2012b): Wo der Spaß aufhört...Jugendliche und ihre Perspektive auf Konflikte in Sozialen Netzwerken  
**Dokulink 521148**

geschult, welche fortan eher im Hintergrund bleiben und eine Art Entwicklungshelferrolle ausüben; die Lehrenden treten einen Schritt zurück und überlassen den Peers das Feld der Wissens- und/oder Kompetenzvermittlung. Die geschulten Peers werden dann bzw. auch als Peer-Educators bezeichnet, die in der Medienbildungspraxis als Multiplikator(inn)en fungieren.

Wenn Peers im Rahmen von (Medien)Bildungsprojekten zum Einsatz kommen, handelt es sich nicht „einfach“ nur um eine weitere Methode zur Weitergabe von Wissen und Kompetenz. Der Ansatz oder vielleicht auch der Anspruch ist umfassender. Es geht dabei um Emanzipation, es geht um Empowerment und um Selbstbestimmung: „Peer-to-Peer-Aktivitäten [...] heben darauf ab, die beteiligten Heranwachsenden zu einer autonomen, kritischen und non-konformistischen Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen und kulturellen Gegebenheiten oder Vorgaben zu motivieren. [...] sie wollen dazu ermutigen, selbst Kontrolle über die Gestaltung der eigenen Lebensumwelt zu gewinnen“ (Wagner u. a. 2012a, S. 11).

### POTENZIALE UND GRENZEN

„Der Vorteil der Peer-Education besteht aus Sicht von Pädagoginnen und Pädagogen darin, dass Kinder und Jugendliche das Wissen auf Augenhöhe vermitteln und sich in die Lage der anderen Kinder und Jugendlichen einfühlen können. So ist es ihnen möglich, Wissen verständlich zu kommunizieren. Zudem kann die Hürde für Kinder und Jugendliche niedriger sein, wenn sie

sich bei Fragen an ihre Altersgenossen wenden können. Begründet liegt dies darin, dass die Hierarchie, die zwischen Kindern und Erwachsenen besteht, durch das ähnliche Alter und einem etwa gleichen Wissensstand aufgehoben werden kann. Zudem geht man davon aus, dass Gleichaltrige eine wichtige Bezugsgruppe und einen entscheidenden Sozialisationsfaktor für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen darstellen. Die (jungen) Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, d. h. die Jugendlichen, die ihr Wissen weitergeben, können dementsprechend als Vorbild wirken und Handlungsmöglichkeiten im Umgang mit schwierigen Situationen und Themen aufzeigen“ (Fileccia u. a. 2012, S. 17).

Allerdings muss eingeräumt werden: So vorteilhaft Peer-Ansätze in vielen Themenbereichen sind, gibt es doch einige, die nicht von Kindern und Jugendlichen alleine vermittelt und verantwortet werden sollten: Gemeint sind hier Fragen zu oder die Konfrontation mit psychischer/physischer Gewalt oder anderen Straftatbeständen. Ebenso prekär sind der Umgang mit Suizid-Androhungen, Abhängigkeits-Problematiken oder (andere) schwerwiegende psychische Störungen. Bei Problemen wie diesen sollten unbedingt erwachsene Expert(inn)en hinzu gezogen werden bzw. Erwachsene als Ansprechpartner(innen) zur Verfügung stehen (vgl. ebenda), um Jugendliche nicht zu überfordern und unbeherrschbaren Situationen auszusetzen.

Dabei soll nicht unerwähnt bleiben, dass an anderer Stelle Kritik geübt wird: Jugendliche würden im Rah-

## PEER EDUCATION IN DER MEDIENBILDUNG AUF EINEN BLICK

men von „Peer-to-Peer-Aktivitäten“ teils zu (Bildungs) Zwecken instrumentalisiert, die nicht immer die ihren sind (vgl. Neumann-Braun, Kleinschnittger 2012, S. 23). „Unangenehmes“ werde an Jugendliche „wegdelegiert“ und immer bestehe die Gefahr der Deprofessionalisierung – schließlich kommen hier zunächst einmal Laien zum Einsatz.

Sorgfältige Auswahlentscheidungen (vgl. Fileccia u. a. 2012, S. 29), transparente Zielvorgaben, Respekt vor den Autonomiebestrebungen Heranwachsender, entsprechende Maßnahmen zur Qualitätssicherung, wie beispielsweise speziell zugeschnittene Trainings, und die Verfügbarkeit von Erwachsenen (Expert(inn)en) als Ansprechpartner(innen) in Konflikt- und Stresssituationen können hier entgegenwirken.

### AUSGEWÄHLTE PEER-AKTIVITÄTEN

Ausgewählte Peer-Aktivitäten auf Bundes-, Landes- und kommunaler Ebene zeigen die Vielfalt in den Ansätzen auf, mögliche Wege der (Zusatz-)Finanzierung und anderes mehr.

- Im Rahmen des Projekts **peer<sup>3</sup>**, einer Initiative des Dialog Internet, werden bundesweit Modellprojekte aus einem Mittelpool unterstützt, wodurch in zwei Förderzeiträumen (2012/2013 und 2013/2014) eine Auswahl von insgesamt ca. 20 innovativen Kleinprojekten gefördert werden kann, in denen neue Konzepte für Jugendarbeit im Netz entwickelt werden. Ziel ist es dabei, Jugendlichen in konkreten Projekten Beteiligungsoptionen über und mit Medien aufzuzeigen.

Qualifizierungsmaßnahmen, die sowohl online als auch als Präsenz-Veranstaltungen an verschiedenen Orten im Bundesgebiet angeboten und durchgeführt werden, fokussieren darauf, medienbezogene partizipative Handlungsmöglichkeiten von Heranwachsenden zu erweitern, ein Netzwerk aktiver Fachkräfte zu knüpfen und deren Fragen nach der eigenen Rolle und Aktionsmöglichkeiten in Medienprojekten Raum zu geben.

Die Modellprojekte sowie die Qualifizierungsmaßnahmen werden jeweils wissenschaftlich begleitet. Durchgeführt wird **peer<sup>3</sup>** vom JFF München mit verschiedenen Partnern, finanziert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Eine Auswertung der ersten Förderphase ist demnächst hier einsehbar: [www.peerhochdrei.de](http://www.peerhochdrei.de)

- **Dein Spiel. Dein Leben. – Find your level!** ist eine Präventionskampagne zur Nutzung von Online-Games. Sie sensibilisiert insbesondere „Vielspieler“ für eine ausgewogene Balance zwischen Alltags- und Spielwelt und stärkt ihre Fähigkeiten zur eigenständigen Problemlösung. Zur Kampagne gehört neben dem Spot-Wettbewerb auch die Entwicklung von Gütekriterien für verantwortungsvolles Verhalten in Spielgemeinschaften und Clans sowie die

Entwicklung eines „Reflected Gamer“-Buttons für Einzelspieler(innen).

Die Gütekriterien wurden inzwischen von der European Sports League (ESL) und von Clans.de in ihre Angebote eingebunden. Die Kampagne wurde in mehreren Workshops von Jugendlichen für Jugendliche konzipiert. Auch der Wettbewerb für den Kampagnenspot entstand in diesem Rahmen. Online unter [dein-spiel-dein-leben.de](http://dein-spiel-dein-leben.de)

Für die medienpädagogische Arbeit mit Jugendgruppen hat das Institut Spielraum zudem Arbeitsmaterialien erstellt, welche, aufbauend auf den Intentionen der Kampagne, auch ohne den Wettbewerbsbezug eingesetzt werden können. **Dokulink 732095**

- **juuport** ist eine Selbstschutz-Plattform von Jugendlichen für Jugendliche im Web. Hier helfen sich Jugendliche gegenseitig, wenn sie Probleme im und mit dem Web haben: entweder öffentlich im „foorum“ oder persönlich in der Beratung per E-Mail-Formular.

Die juuport-Scouts sind 16 bis 21 Jahre alt und arbeiten ehrenamtlich. Sie wurden von Expert(inn)en aus den Bereichen Recht, Internet und Psychologie ausgebildet. Sowohl als Moderator(inn)en als auch als Berater(innen) arbeiten sie auf juuport selbstständig. Ihre Beratung ist kostenlos.

Trägerin von juuport ist die Niedersächsische Landesmedienanstalt (NLM). Mitförderer sind weitere sieben Landesmedienanstalten. juuport ist ein zusätzliches Angebot von juuport und bietet Jugendlichen die Möglichkeit, ihre Arbeit einem größeren Kreis von Interessierten vorzustellen und stärker zu vernetzen. Online unter [www.juuport.de](http://www.juuport.de) und [www.juuport.de](http://www.juuport.de)

- Das Projekt **Medienscouts NRW** richtet sich an alle Haupt-, Real-, Sekundar- und Gesamtschulen sowie Gymnasien (Sekundarstufe I) in Nordrhein-Westfalen. Bei der Ausbildung zum Medienscout sollen Schüler(innen) ihre eigene Medienkompetenz erweitern und entsprechendes Wissen, Handlungsmöglichkeiten sowie Reflexionsvermögen für einen sicheren, kreativen, verantwortungsvollen und selbstbestimmten Medienumgang aufbauen.

Die Medienscouts können anschließend selbst als Referent(inn)en agieren und ihre Mitschüler(innen) qualifizieren. Zudem sind schulinterne sowie -externe Beratungsstrukturen geschaffen worden: Beratungslehrer(innen) sind ebenfalls mit Blick auf Medieninhalte, rechtliche Grundlagen etc. qualifiziert worden.

Um auch den Beratungslehrer(inne)n eine Sicherheit in ihrer Funktion zu vermitteln, ist ein dritter Beteiligtenkreis installiert worden, nämlich ein Expert(inn)en-Team, welches – bestehend aus Expert(inn)en zu rechtlichen und schulorganisatorischen Fragen – den Beratungslehrer(inne)n unterstützend zur Seite steht.

## PEER EDUCATION IN DER MEDIENBILDUNG AUF EINEN BLICK

Insoweit „funktioniert“ das Projekt Medienscouts NRW auf mehreren Ebenen. Das „Wie“ erklärt eine Handreichung, die auf der Projektwebseite als Download zur Verfügung steht – sowie 70 zusätzliche Arbeitsmaterialien, welche die Handreichung sinnvoll ergänzen.

Auch Informationen zum Expert(inn)enteam sowie Checklisten zum Projekt sind hier zu finden, genauso wie die Evaluation zum Projekt. „Medienscouts NRW“ ist ein Projekt der LfM NRW, mit der organisatorischen Durchführung ist das Grimme-Institut in Marl beauftragt. Online unter [www.medienscouts-nrw.de](http://www.medienscouts-nrw.de)

### NOCH FRAGEN?

Spannende Projekte, interessante Studien und vertiefende Literatur finden Sie im „Grundbaukasten Medienkompetenz“ (Schlagwort „peer-to-peer“) unter [www.mekonet.de](http://www.mekonet.de). Auch die Broschürenreihe mekonet kompakt und die Dokumentationen der Fachtagungen bieten weiterführende Informationen. Oder wenden Sie sich direkt an das mekonet Projektbüro.

### KONTAKT

**mekonet** – Medienkompetenz-Netzwerk NRW  
Medienbildung für Multiplikatoren

Projektbüro **mekonet**  
c/o Grimme-Institut  
Gesellschaft für Medien, Bildung und Kultur mbH  
Eduard-Weitsch-Weg 25  
D-45768 Marl

Tel.: +49 (0) 2365 / 9189-61  
Fax: +49 (0) 2365 / 9189-89

E-Mail: [info@mekonet.de](mailto:info@mekonet.de)  
Internet: [www.mekonet.de](http://www.mekonet.de)

Facebook: [facebook.com/mekonetnrw](https://facebook.com/mekonetnrw)  
Twitter: [twitter.com/mekonet](https://twitter.com/mekonet)  
Youtube: [youtube.com/mekonetnrw](https://youtube.com/mekonetnrw)

Ministerin für Bundesangelegenheiten,  
Europa und Medien  
des Landes Nordrhein-Westfalen



**lfm:**  
Landesanstalt für Medien  
Nordrhein-Westfalen (LfM)



Grimme  
Institut



ClimatePartner<sup>o</sup>  
klimaneutral

Druck | ID: 10956-1305-1001

**mekonet**, das Medienkompetenz-Netzwerk, wird gefördert von der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Das Grimme-Institut ist mit der Projektleitung von **mekonet** betraut. Das Werk einschließlich seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Grimme-Instituts, der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen unzulässig und strafbar.

Haftungsansprüche gegen das Grimme-Institut, die Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, die sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, welche durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen oder durch fehlerhafte und unvollständige Informationen verursacht wurden, sind vollumfänglich ausgeschlossen, sofern seitens des Grimme-Instituts, der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen kein nachweisliches vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt.