

Flimmerpause ⁺

Projektbericht



Projektleitung Andrea Burger
 andrea.burger@stud.hslu.ch

Auftraggeberin Quartierarbeit Stadt Luzern
 Littau Dorf / Matt / Rönningmoos

Flimmerpause ⁺

Projektbericht

Projektzeitraum November 2012 bis Juni 2013

Andrea Burger

Hochschule Luzern - Soziale Arbeit

Studienrichtung Soziokulturelle Animation

Begleitperson: Gabi Hangartner

Eingereicht am: 6. Oktober 2013

Diese Arbeit ist Eigentum der Hochschule Luzern - Soziale Arbeit. Sie enthält die persönliche Stellungnahme der Autorin.

Veröffentlichungen - auch auszugsweise - bedürfen der ausdrücklichen Genehmigung durch die Leitung Bachelor.

Abstract

Eine 5. Klässlerin der Schule Rönningmoos erzählt:

„Während der Flimmerpause habe ich den Basketballclub kennengelernt. Das Training war anstrengend aber super. Ich bin dem Club beigetreten und nehme seither regelmässig am Training teil.“

Eine Lehrperson der Schule Rönningmoos berichtet:

„Es war schön, zu sehen wie sich die Kinder für einfache Dinge wie beispielsweise Gummitwistspielen begeistern konnten.“

Der Psychiater und Hirnforscher Manfred Spitzer (2012) erläutert:

„... Ich möchte lediglich zeigen, dass die Benutzung von Computern, Fernsehern, Smartphones bis hin zu Playstations auch Gefahren mit sich bringt. Die geistige Entwicklung der Kinder kann beeinträchtigt sein, Aggressivität wird gefördert, und der Bewegungs- und Schlafmangel führt oft zu Übergewicht.“ (S. 1)

Das Thema Nutzung digitaler Medien ist allgegenwärtig und wird gerade in Bezug auf Kinder oft kritisiert. Das Projekt Flimmerpause⁺ bewirkte, dass sich die Kinder der Schule Rönningmoos, wie auch ihre erwachsenen Bezugspersonen, mit dem Thema „massvoller Konsum von digitalen Medien“ und dem eigenen Medienkonsum auseinandersetzten.

Die Quartierarbeit versucht mit dem Sozialräumlichen Ansatz, Kindern den Zugang zu bestehenden Strukturen, wie Vereinen, zu vereinfachen. So konnte sie in diesem Projekt die Bereiche Schule und Freizeit miteinander in Verbindung bringen.

Vor, während und nach der Flimmerpause wurde der massvolle Umgang mit digitalen Medien mit den Kindern im Unterricht thematisiert und diskutiert. Dazu wurden entsprechende Unterrichtseinheiten konzipiert. An einem speziell dafür angesetzten Elternabend, der kurz vor der Flimmerpause stattfand, wurde die Thematik mit den Erziehungsberechtigten beleuchtet.

Vom 29. April bis am 5. Mai 2013 fand die eigentliche Flimmerpause statt. Die Kinder liessen sich auf das Experiment ein, während dieser Woche auf das „Flimmern“ zu verzichten. Parallel dazu boten verschiedene Akteure aus dem Quartier den Kindern Möglichkeiten an, etwas mit ihnen zu unternehmen. So wurden den Kindern Alternativen aufgezeigt, wie sie ihre Freizeit verbringen können ohne zu flimmern. Diese Alternativangebote fanden zu Zeiten statt, zu denen die Kinder üblicherweise flimmern.

Inhaltsverzeichnis

1 Projektbegründung	6
1.1 Quartierarbeit und Schule	6
1.2 Ausgangslage.....	7
1.3 Situationsanalyse	8
1.4 Handlungsbedarf	11
2 Projektziele.....	12
3 Zielgruppe	13
4 Projektstruktur	14
4.1 Organisation und Umsetzung.....	14
4.2 Projektfinanzierung.....	18
5 Evaluation	19
5.1 Zielevaluation	19
5.2 Evaluation Projektplanung.....	24
5.3 Evaluation Projektverlauf.....	25
5.4 Evaluation der Partizipation.....	32
5.5 Soziale Differenzierung	33
5.6 Rolle der Projektleitung	34
5.7 Reflexion der Evaluationsmethodik	34
6 Schlussbetrachtung.....	35
7 Quellenverzeichnis	36
8 Anhang.....	I
Anhang A.....	I
Anhang B.....	II
Anhang C	III
Anhang D	IV
Anhang E.....	V
Anhang F.....	VI
Anhang G	VII
Anhang H	VIII
Anhang I.....	IX
Anhang J	X

Anhang K.....	XI
Anhang L.....	XII
Anhang M.....	XIII
Anhang N.....	XIV
Anhang O.....	XV
Anhang P.....	XVI
Anhang Q.....	XVII

Abkürzungsverzeichnis

Flipa	Flimmerpause ¹
QA	Quartierarbeit
FABIA	Fachstelle für die Integration und Beratung von Ausländerinnen und Ausländern
Akzent	Akzent Prävention und Suchttherapie (Fachstelle für Präventionsarbeit und Suchttherapie), ehemals DFI (Drogenforum Innerschweiz)
FHNW	Fachhochschule Nordwestschweiz
mpfs	Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
PC	Computer
TV	Fernseher
IKV	Interkulturelle Vermittler/innen

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1	Titelbild Flipa-Angebot Spielnachmittag, Bild: Andrea Burger	S. 1
Abb. 2	Projektziele, eigene Darstellung	S. 12
Abb. 3	Stakeholder-Analyse, eigene Darstellung	S. 13
Abb. 4	Projektorganisation, eigene Darstellung.....	S. 14
Abb. 5	Zeitplan, eigene Darstellung.....	S. 24

¹ Der Name stammt von Akzent (ehemals DFI). Die Organisation hatte die ursprüngliche Idee dieser Experimentwoche und führte diese erstmals durch. (weitere Informationen: www.flimmerpause.ch)

1 Projektbegründung

1.1 Quartierarbeit und Schule

Auftraggeberin des Projekts ist die Quartierarbeit (QA) am Standort Littau Dorf/Matt/Rönnimoos, die ein Teil der QA Stadt Luzern ist. Diese engagiert sich für kinder-, jugend- und familienfreundliche Quartiere und unterstützt Menschen bei der Mitgestaltung am Quartierleben. Ein Ziel der QA ist laut ihrem Konzept (2009): „die gelingende Integration der jungen Bevölkerung in das Quartierleben und die Gesellschaft.“ (S. 4). Dazu gehört, über örtliche Strukturen Bescheid zu wissen und eine enge Zusammenarbeit mit privaten, lokalen und kirchlichen Quartierakteuren zu pflegen.

Mit dem Sozialräumlichen Ansatz versucht die QA, Kindern den Zugang zu bestehenden Strukturen wie Vereinen zu vereinfachen. So kann sie in solchen Projekten Schule und Freizeit (-Anbietende) zusammenbringen. Beide müssen aber bereit sein, sich darauf einzulassen.

Der Alltag eines Kindes spielt sich nicht nur in seinem Schlaf- und Klassenzimmer ab. Daher ist naheliegend, dass die Arbeit mit Kindern von mehreren Disziplinen abgedeckt wird. So ist das Erfordernis, dass Schule, Erziehungsberechtigte und QA zusammenspannen bereits damit gegeben, dass Kinder sich nach Ulrich Deinet (2006) als Teil ihrer Sozialisation und Entwicklung mit ihrer Umwelt auseinandersetzen (müssen) (S. 24).