

medi[a]zine

Impressum

Die vorliegende Arbeit entstand im Sommersemester 2002 an der Fakultät Medien der Bauhaus-Universität Weimar am Lehrstuhl Multimediales Erzählen, in Kooperation mit dem Hufelandklinikum Weimar.

Teilnehmer: Franziska Heine, Katja Heseler, Martin Lihse,
Frank Matuse, Farnoush Pourebrahimzadeh,
Stephan Schmidt, Susanne Stoll, Nicole Wolf

Text, Abbildungen und Gestaltung: Katja Heseler, Susanne Stoll, Nicole Wolf
(Studierende der Mediengestaltung und der Visuellen Kommunikation)

Bauhaus-Universität Weimar, Sommersemester 2002
Copyright liegt bei den Verfassern dieser Dokumentation.

Inhaltsübersicht

■

Einblick – Einführung und Konzept

Projektbeschreibung

Motivation und Ziele

Arbeitsstruktur

Projektstufen

■

Recherche – Wer sucht, der findet

Medienpädagogische Sichtweise

Statistische Untersuchungsergebnisse bzgl. „Kinder im Internet“

Analyse von Kinderseiten im Internet

■

Umsetzung – Unsere Ideen und Herangehensweisen

Erarbeitung der gesteckten Ziele im Sommersemester 2002

■

Vor Ort – Auf der Kinderstation

Arbeit der Vorortgruppe

Schwierigkeiten

Erfolge und Ergebnisse

■

Gestaltung – Layout und Programmierung

Gestaltung

Erarbeitung einer Struktur

Werkzeug-Oberfläche_V1

Werkzeugoberfläche_V2

Entwurf „Schiefe Ebene“ (Startseite)

Erneute Überarbeitung der Tool-Seiten

Entwürfe für die Startseite

Zwischenstand

■

Ausblick – Was lange währt, wird endlich gut

Fazit

Konzeptvorschläge für das Wintersemester 2002/2003

■

Literatur



EINBLICK

EINFÜHRUNG & KONZEPT

medi[a]zine

medi[a]zine ist der Titel einer Online-Plattform, die von Studierenden der Studiengänge Mediengestaltung, Medienkultur, Mediensysteme und Visuelle Kommunikation für und mit Kindern der Kinder- und Jugendpsychiatrie des Sophien- und Hufenlandklinikums Weimar entworfen und gestaltet wird. Den Kindern wird spielerisch der Umgang mit Neuen Medien nähergebracht. Die entstehenden Arbeiten (Text-, Bild-, Ton-, Videodokumente) werden als Online-Magazin zusammen mit Chat- und Emailfunktionen in die Plattform integriert.

Ein weiteres Feature bietet ein Informationsforum der Ärzte und Therapeuten für Eltern und Interessierte. Dieses erste Initialprojekt soll Studierenden und Lehrenden, (den Kindern und dem medizinischen Personal) ein Untersuchungsfeld bieten, um mediengestalterische Konzepte im medizinischen Umfeld zu erproben und zu evaluieren.

Aufbauend auf den Arbeiten des Winters 2001 startete im Sommersemester 2002 das Online-Projekt medi[a]zine an der Bauhaus-Universität Weimar, am Lehrstuhl für Multimediales Erzählen unter Leitung der künstlerischen Mitarbeiterin Nicole Heidtke.

Zehn Studierende setzten sich zum Ziel, eine multimediale Benutzeroberfläche (Interface) für Kinder im Krankenhaus zu erstellen. Um die Wünsche und Bedürfnisse der Kinder und Jugendlichen entsprechend umsetzen zu können, entstand eine effektive Zusammenarbeit zwischen der psychiatrischen/psychosomatischen Abteilung der Kinderstation des Hufelandklinikums und der Bauhaus-Universität.

In der Zeit der gemeinsamen Zusammenarbeit mit den Kindern und Jugendlichen in der Klinik gewannen wir Studierende zahlreiche Erkenntnisse und machten die unterschiedlichsten Erfahrungen.

Um darauf zurückgreifen zu können und anderen Interessierten an dem Projekt medi[a]zine einen Zugang zu ermöglichen, entstand die Idee einer begleitenden Dokumentation. Wir möchten über unsere Ideen, Vorgehensweisen, Ansätze, Erfolge und Misserfolge berichten.

Die Dokumentation soll eine Arbeitsbasis schaffen und als Informationspool dienen, damit das Projekt und das entstehende Tool effizient weiter entwickelt werden können. Vor der Konzepterläuterung einige Sätze zur Entstehung des Projektnamens.

medi[a]zine setzt sich zusammen aus Medizin und Magazin. Es soll verdeutlichen, dass es sich um ein e-zine, d.h. ein Online-Magazin im medizinischen Bereich handelt. medi[a]zine soll von Kindern und Jugendlichen für Kinder in der Klinik aufgebaut und entwickelt werden.

medi[a]zine ist der Titel einer Online-Kommunikationsplattform für Kinder und Jugendliche im Krankenhaus.

Der Titel setzt sich zusammen aus Medizin und Magazin.

Es handelt sich um ein Kooperationsprojekt zwischen der Bauhaus-Universität und dem Hufelandklinikum Weimar.

Kindern und Jugendlichen die sich in stationärer Behandlung befinden, soll die Möglichkeit gegeben werden, die **Neuen Medien** kennen zu lernen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Gestaltung, Ausdrucksform, Information, Technik und im Besonderen auf Kommunikation.

Projektbeschreibung

Aus der Therapie von Kindern und Jugendlichen entstand der Bedarf der kommunikativen Öffnung der stationären Behandlung. Als therapieunterstützende Maßnahme wurde der spielerische Umgang mit Neuen Medien aufgrund ihres hohen Motivations- und Aufforderungscharakters für Kinder und Jugendliche als wirkungsvoll erachtet.

Den Kindern und Jugendlichen, die zwischen einigen Wochen und mehreren Monaten auf der Station verweilen, sollte die Möglichkeit gegeben werden, die Neuen Medien kennen zu lernen und kreativ zu nutzen. Der Focus liegt dabei auf Gestaltung, Ausdruck, Information sowie Kommunikation.

Basierend auf diesen Gedanken begann im April die Arbeit am medi[a]zine-Projekt. Der Kontakt zum Krankenhaus wurde neu organisiert, die Arbeits- und Herangehensweisen sowie der gesamte Projektablauf mussten diskutiert und festgelegt werden. Ein erster Schritt war die Abklärung unserer Motivation und Ziele.

Motivation und Ziele

Ausgehend von dem Grundgedanken, eine Internetplattform für die stationär gebundenen Kinder und Jugendlichen zu entwickeln, entschieden wir uns, die Inhalte und das visuelle Erscheinungsbild der Benutzeroberfläche, zusammen mit den Kindern zu erarbeiten. Da ihnen auch die Möglichkeit gegeben werden sollte, während der therapeutischen Betreuung auf der Station und nach ihrer Entlassung mit (neugewonnenen) Freunden zu kommunizieren, musste eine entsprechende Funktion innerhalb unserer Plattform angedacht werden.

Um diese umsetzen zu können, untersuchten wir parallel zur gestalterischen Arbeit das Surfverhalten der Kinder im Internet. Somit ergaben sich zum einen die Notwendigkeit einer allgemeinen Heranführung der Jugendlichen an das Arbeiten mit dem Computer und dem Internet. Zum anderen wurden die Kinder beim Umgang mit den Medien Computer und Internet beobachtet, um letztlich ein Werkzeug zum interaktiven, gemeinsamen Arbeiten und Kommunizieren am Computer und via Internet entwickeln zu können.

Die Patienten in der Klinik sind zwischen 10 und 18 Jahren alt und aufgrund unterschiedlicher Probleme und Defizite auf der Station.

Zusammenfassend strebten wir folgende Ziele für unsere Arbeit an:

- Die Jugendlichen sollen die Möglichkeit erhalten, gemäß ihren Interessen und Fähigkeiten verschiedene Werkzeuge wie Malpads, Drumcomputer, Texteditoren, E-mail- und Chatfunktionen und Homepage-Erstellungstools auszuprobieren

Sie sollen Vertrauen in die Arbeit mit Computern entwickeln und dadurch ihr Selbstbewusstsein steigern können.

- Freizeitgestaltung auf der Station sollte sowohl mit Betreuung als auch in Form selbständiger Freizeitkoordinierung stattfinden.

- Die Kinder sollen aus dem Klinikalltag heraustreten können. Parallel zur therapeutischen Behandlung dienen die Gestaltungsprojekte dem Training sozialer Kompetenzen.

- Unsere Arbeit soll in andere Therapieformen, z.B. Kunstpädagogik, eingebunden werden.

- Aus den Ergebnissen der Arbeit mit den Kindern am Coputer heraus, wird eine Benutzeroberfläche entwickeln werden.

- Diese Oberfläche dient der Kontaktaufnahme und Kommunikation der Patienten mit den Ärzten und Therapeuten schon vor der eigentlichen Behandlungsphase.

- Während des stationären Aufenthaltes bietet diese Oberfläche Kontakt- und Kommunikationsmöglichkeiten mit Eltern und Freunden. Nach verlassen des Krankenhauses sollte es den Kindern ebenfalls möglich sein, Kontakte zu den in der Klinik gewonnenen Freunden aufrecht zu erhalten.

Im Umgang mit den Neuen Medien sollen die Kinder und Jugendlichen mehr Selbstvertrauen gewinnen, insbesondere Vertrauen im Arbeiten mit Computern entwickeln und die Möglichkeiten der **Verbindung von analoger und digitaler Arbeit** kennen lernen. Die Online Kommunikationsplattform bietet ihnen Gelegenheit verschiedene Tools auszuprobieren und verschafft ihnen die Möglichkeit zur Kontaktaufnahme und Kommunikation.

Es wird ein- bis zweimal wöchentlich eine Betreuung vor Ort auf der Station durch die Studierende der Bauhaus-Universität geben. In dieser Zeit werden die Kinder an die **Medien Computer und Internet** herangeführt. Dabei werden alte Spielweisen in die Computerarbeit integriert. Bei ausreichendem Kenntnisstand der Kinder werden die Aktivitäten in eine offener Projektarbeit zur Erstellung eines Online-Magazins überführt.

Arbeitsstruktur

Nachdem die Rechner im Hufelandklinikum in Weimar aufgebaut waren, sollte es in einem ersten Schritt eine Betreuung durch die Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar geben. Den Kindern werden grundlegende Computerkenntnisse vermittelt. Sie sollten an das Medium herangeführt werden und eine gewisse selbständige Kompetenz dafür entwickeln.

Zu Beginn der Arbeit standen uns zwei Computer zur Verfügung, beide ausgestattet mit Bildbearbeitungs-, Layout- und Textprogrammen – einer der beiden Computer mit Zugang zum Internet.

Wir Studierende arbeiteten mit Kindern der unterschiedlichen Altersgruppen wöchentlich ein bis zweimal und konnten so erfahren, wie die Kinder mit den Neuen Medien umgehen und welche Arbeitsweisen sie dabei anwenden.

Kindern, die sich vor der direkten Computerarbeit noch scheuen, wird die Möglichkeit gegeben, ihre alten Spielweisen (Malen, Basteln, Beschäftigung mit unterschiedlichsten Spielsachen) in die Arbeit mit den Rechnern zu integrieren.

Ein selbständiges Arbeiten mit dem Medium soll erreicht werden und eine aktive Integration in den Freizeitbereich erfolgen. Ein wichtiger Punkt dabei wird weiterhin sein, den Kindern die umfassenden Möglichkeitsbereiche im Umgang mit dem Computer zu vermitteln. Für die Kinder soll es möglich sein gemeinsam, auch in analogen Verfahrensweisen Arbeiten zu erstellen, die wiederum mit dem Medium Computer weiterbearbeitet und via Internet einem größeren Betrachterkreis zugänglich gemacht werden sollen.

Wichtig ist uns, dass die Kinder nicht alleine und unkommunikativ vor dem Computer sitzen, denn einigen fehlt oft schon die Fähigkeit zur Kommunikation und die soziale Kompetenz, Beziehungen mit Gleichaltrigen einzugehen und aufzubauen. Diesem Problem möchten wir mit unserer Arbeit entgegenwirken.

Bei ausreichender Sicherheit im Umgang mit dem Computer werden die Aktivitäten der Kinder in eine offene Projektarbeit zur Erstellung eines Online-Magazins überführt. In einem letzten Schritt wird von uns eine Art Werkzeugkasten entwickelt, in dem sich verschiedene Tools zur Erstellung der Online-Zeitschrift befinden, mit denen die Kinder und Jugendlichen selbständig Texte, Bilder und Audiodaten erstellen können. Die Daten können automatisiert und durch ein einheitliches Design verbunden per Upload auf den Seiten des Magazins erscheinen.

Weitere Ergänzungen und Ideen werden sich durch die Arbeit mit den Kindern entwickeln . Aufbauend auf den Erkenntnissen, die sich durch die Arbeit im Klinikum ergeben, soll ein erster Prototyp der Benutzeroberfläche entwickelt werden, an den die Kinder herangeführt werden sollen, und den sie auch auf Benutzerfreundlichkeit (Usability) testen werden.

Projektstufen

Nach ersten Überlegungen und Diskussionen kamen wir zu dem Schluss, unsere Vorgehensweise zeitlich so zu koordinieren, um möglichst effizient an unser Vorhaben heranzugehen. Idealerweise sollte die Arbeit der Vorortgruppe und die Arbeit des Gestaltersteams Hand in Hand gehen, d.h. es müsste ein stetiger Austausch von Informationen und Erkenntnissen stattfinden. Zu diesem Zweck sollten die Studierende in der Klinik eine Vorlaufzeit von ca. vier Wochen bekommen, um mit den Kindern und Jugendlichen erste Kontakte aufzubauen, unsere Ideen zu vermitteln und um zu sehen, wo die Interessen und Kenntnisse bei den Kindern liegen. Außerdem ist es wichtig, zu prüfen, wie sie ihre Umwelt wahrnehmen und wie sie mit den digitalen Medien umgehen.

Basierend auf den Beobachtungen wurden erste gestalterische Entwürfe unternommen. Zeitgleich wurde im Projektkreis ein Konzept erarbeitet werden, wie unser Werkzeug aussehen und funktionieren soll. Nach wie vor ist ein wichtiger Punkt, womit sich alle beschäftigen und auseinandersetzen sollen, das Forschungsgebiet Wissensdesign.

Um unser **Ziel**, die gemeinsame Entwicklung einer **Benutzeroberfläche** für Kinder und Jugendliche mit ihnen zusammen zu verwirklichen, sollte die Vorort- und Gestaltergruppe eng zusammenarbeiten.

Beobachtungen liefern die Grundlage für erste gestalterische Entwürfe. Nach-folgend soll ein Strukturkonzept für das Tool entwickelt werden.

Strukturgramm

	Mai	Juni	Juli	August
Vorort				
Gestaltung				
Programmierung				
Organisation				



RECHERCHE



WER SUCHET — DER FINDET

Recherche

Um sich mit der Thematik des multimediales Arbeitens mit Kindern, mit dem Focus auf der Erstellung einer Benutzeroberfläche, vertraut zu machen, war eine gründliche Recherche themenbezogener Forschungsbereiche notwendig. Bereits gewonnene Erkenntnisse und Tendenzen flossen in den Entwicklungsprozess ein. Recherchiert wurde in den nun folgenden drei Bereichen.

1. Medienpädagogische Sichtweise

Ein medienpädagogischer Blick ins Internet zeigt, dass die Nutzung des Internets hohe Computerkompetenzen voraussetzt. Kein Wunder, dass 60 % der Kinder zwischen 6 und 14 Jahren angeben, Hilfe beim Umgang mit dem Internet zu benötigen. Somit wird eine kompetente Begleitung als pädagogische Maxime angestrebt. Experten sind sich einig, dass man Kinder schon sehr früh mit dem Internet vertraut machen sollte. Interneterfahrene Kinder sind noch eine Minderheit. Sie benötigen Unterstützung von älteren bzw. von erfahrenen Internetusern die ihnen die notwendigen Internetkompetenzen vermitteln. Die Medienpädagogik verfolgt das Ziel, Kinder auf die Zukunft mit qualitativ neuen Anforderungen vorzubereiten. Das Internet setzt einen aktiven Nutzer voraus der sich orientieren kann, Wesentliches vom Unwesentlichen unterscheidet, Interessantes aufspürt und es später wieder findet. Man möchte versuchen, die sich abzeichnende Tendenz zu mehr Kommunikation (mailen, chatten) statt Information, dahin zu lenken, Kindern mit interessanten, innovativen und vor allem verständlichen Seiten das Internet auch als Informationsmedium schmackhaft zu machen. Damit Kinder das Internet mit all seinen Funktionen nutzen können, richten sich weitergehende Überberlegungen dahin, Moderatoren im virtuellen Raum einzusetzen, die den Kindern hilfreich zur Seite stehen. Diese Web-Moderatoren können auch einen kindgerechten Zugang bieten, d.h. dass Kind könnte sich ohne Hilfe der Eltern oder ohne die Hilfe von Pädagogen frei auf der Internetseite bewegen. Das stärkt das Selbstvertrauen der Kinder und Jugendlichen und gibt ihnen die Möglichkeit, ganz für sich Neuland zu entdecken und dieses für sich nutzbar zu machen. Um aber den Eltern die Sicherheit zu geben, dass sich ihre Kinder auf nicht altersgerechten Seiten bewegen, sollten die Eltern auch in die Seite miteinbezogen werden. Und zwar so, dass sie jeder Zeit darüber informiert werden, was die gerade ausgewählte Website an Informationen und Interaktionen bietet¹.

¹vgl. Christine Feil 2001

Aus medienpädagogischer Sicht ist man sich einig, dass Kinder schon sehr früh mit dem Internet vertraut gemacht werden sollten, um sie auf die Zukunft mit qualitativ neuen Anforderungen vorzubereiten. Der Umgang mit dem Computer fördert das Denkvermögen, die Fantasie und Kreativität, baut die Fähigkeit aus, systematische und komplexe Zusammenhänge durch Simulation zu verstehen und verbessert die Aufnahme und Verarbeitung von Wissen.

Kinder haben besondere Erfolgserlebnisse, wenn sie selbst etwas gestalten oder wenn sie aktiv an der Kommunikation im Netz partizipieren können. Produktions- und handlungsorientierte Aktivitäten tragen in besonders hohem Maße zum Erwerb von Medienkompetenz bei. Der Umgang mit dem Medium Computer, fördert das Denkvermögen, baut die Fähigkeit aus, systematische und komplexe Zusammenhänge durch Simulation zu verstehen. Die Flexibilität und Orientierung, die Aufnahme und Verarbeitung von Wissen werden verbessert, und auch Fantasie und Kreativität werden entwickelt.² Ergebnisse aus einer Befragung zu den Freizeitpräferenzen 10–14 jähriger Schüler ergaben, dass vor allem weltoffene, aufgeschlossene Kinder häufiger am Internet interessiert sind als verschlossene, zurückgezogene Kinder. Ein Zusammenhang zwischen Internetinteresse und weiterer Interessensvielfalt ist deutlich zu erkennen und widerlegt die These, dass das Interesse am Internet auf isolierte Computerfixierung schlussfolgern lässt.³

2. Statistische Untersuchungsergebnisse bzgl. „Kinder im Internet“

Die Auswertung statistischer Untersuchungsergebnisse und Recherchen bzgl. Kindern im Internet ermöglichte einen weiteren interessanten Einblick auf elementare Fragen. Studien haben ergeben, dass circa 50 % der Kinder und Jugendlichen zwischen 6 und 17 Jahren im elterlichen Zuhause, Zugang zum Computer haben. 20 % verfügen bereits über einen eigenen Computer.⁴ Im Bereich der statistischen Untersuchungen wird hauptsächlich in den Bereichen geforscht, die sich mit dem Verhalten von Kindern im Netz beschäftigen, die nach dem allgemeinen Internetinteresse und nach der persönlichen Interneterfahrung der Kinder fragen. Es wird untersucht, welche Kinder wie, wann, wo, warum und mit wem das neue Medium nutzen.

²vgl. Horst Heidtmann 2001

³vgl. Christine Feil 2001

⁴vgl. KIM '99

Bei der Analyse verschiedener wissenschaftlicher Untersuchungen, zeichnen sich ähnliche, fast identische Ergebnistendenzen ab. Gerade in Bezug auf die Kriterien für kindgerechte Internetangebote liegen ähnliche Thesen vor:

- Texte, Bilder, Animationen müssen so gestaltet sein, dass sie die Neugier der Kinder wecken und sie zum Weitermachen animieren.
- Inhalte sollten an die Erfahrungswelt der Kinder anknüpfen, Kreativität und eigene Aktivität fördern, Denkanstöße geben
- Der Inhalt sollte durch Handlungsträger oder moderierende Figuren positive Identifikationsmöglichkeiten bieten und damit die Rezeption erleichtern.
- Texte, Einzelbilder oder Filmsequenzen sollten differenziert und künstlerisch ambitioniert sein.
- Die Benutzerführung sollte nachvollziehbar, kindgerecht und selbsterklärend sein.
- Ein Programm sollte zum eigenverantwortlichen, entdeckenden Lernen motivieren und nicht nur vorprogrammierte Instruktionen bieten.
- Schrift muss für Kinder deutlich lesbar und bildschirmgerecht sein.

Zwischen Bild und Text müssen sinnvolle Bezüge bestehen. Bezüglich der Frage, was Kinder im Internet erwarten, sind zusammenfassend folgende Ergebnisse hervorzuheben: Für die große Mehrheit der Kinder und Jugendlichen (ca. 75 %) steht der Unterhaltungs- und Spaßfaktor bei der Internetnutzung deutlich im Vordergrund. Kinder suchen Lustiges, Komisches, z.B. in Form von Cartoons oder heiteren Animationen, von Karikaturen oder Witzen. Sie erwarten Narratives, kurze Geschichten aus unterschiedlichen Genres, als Animation, Videos oder Kurzfilme. Kinder interessieren sich für Musik, vom Kinderlied bis zum Popsong, als Videoclip, zum Anhören oder Herunterladen. Darüber hinaus schätzen viele Kinder und vor allem Jugendliche (mehr als zwei Drittel) am Internet, dass Informationen leicht erhältlich sind.

Kinder surfen, chatten, mailen, gestalten Web aktiv mit, hinterlassen Spuren in Schreibwerkstätten, Gästebüchern, Pinnwänden, beteiligen sich an Diskussionsforen und gestalten eigene Hompages. Sind die Kinder hingegen jünger, beschränken sie sich eher auf Surfen und Spielen, da Basisqualifikationen wie Lesen und Schreiben, sowie ausreichende Englischkenntnisse oft fehlen.

Analyseergebnisse von **www.kindercampus.de**

- keine Schwerpunktsetzung
- sehr farbig; keine Orientierung über Farben
- unklare Navigation
- Alters-/ Zielgruppe: Kinder zwischen 6 und 12 Jahren .

Am effektivsten ist eine Verzahnung von Education und Entertainment, um das Interesse bei den Kindern zu erhalten.

3. Analyse von Kinderseiten im Internet

Um uns einen aktuellen Überblick zu verschaffen, haben wir bereits existierende Internetseiten für Kinder hinsichtlich Inhalt, Design, Navigation, Alters- und Zielgruppe analysiert. Hierbei ließ sich eine große Vielfalt des Angebotes feststellen und es wurden erhebliche Qualitätsunterschiede deutlich.

Wir untersuchten folgende Seiten:

- www.kidsclub.de
- www.kindercampus.de
- www.wdrmaus.de
- www.lizzynet.de
- www.kiku.at

Beispielhafte Screenshots:





Die Themen, die bestehende Kinderseiten im Internet anbieten, haben selten wirkliche Schwerpunkte (siehe „kiku“, „kindercampus“, „kidsclub“). Es wird versucht, alle Bereiche abzudecken (Lesen, Malen, und Schreiben, Spiele, Haustiere, Musik, Sport etc.) Fast immer sind Gästebücher und Chaträume vorhanden. Die Kinder haben die Möglichkeit, eigene bunte, einfache Sites (Familieninfos, Bilder, Hobbys, Zeichnungen, Linksammlung, später auch Musikdaten) ins Netz zu stellen. Die Folge ist, dass die Kinder sich nicht intensiv genug mit einem Angebot beschäftigen, sie „springen“ von Inhalt zu Inhalt.

Es gibt viele Seiten, die für jüngere Kinder allein nicht nutzbar sind. Es wird oft davon ausgegangen, dass sich die Eltern oder Pädagogen mit den Kindern und Jugendlichen zusammensetzen und gemeinsam über die Website surfen. Das ist besonders dann geboten, wenn die Lesefähigkeit der jüngeren Kinder noch nicht ausreicht. Zudem gibt es wenig Seiten, die dem Inhalt entsprechend und mit Wissensgewinn aufbereitet sind.

Analyseergebnisse von
www.kiku.de

- keine Schwerpunktsetzung
- reduzierte Farbigkeit;
Orientierung über Farben
- klare Navigation
- Alters-/ Zielgruppe:
Kinder zwischen 6 und 12 Jahren
unterteilt in zwei Gruppen

Analyseergebnisse von
www.wdrmaus.de

- Schwerpunktsetzung mit klarer
Kategorisierung
- einheitliche
Farbigkeit / Farbabstufung;
Orientierung über Farben
- klare Navigation / Strukturgramm
- Alters-/ Zielgruppe:
Kinder zwischen 4 und 14 Jahren

Ein Paradebeispiel für eine gelungene Seite wäre der Internetauftritt der WDR-Maus. Die Kinder haben dort die Möglichkeit, selbst interaktiv diverse Angebote auszuprobieren.



Doch nicht alle Internetseiten fordern die kreative Selbsteinbringung; meist ist das lediglich über Maltools (aber nur Einzelaktion), Spiele oder via Chat (der selten Kreativität verlangt) möglich. Abschließend kann festgehalten werden, dass ein effektiver Wissenszuwachs oder Austausch zwischen den Kindern meistens nicht gegeben ist; mit Ausnahme von Chatrooms oder Newsgroups, was Kinder aber eher als passive, konsumierende Nutzer erscheinen lässt.

Des weiteren entwickelten wir Fragebögen. Sie enthielten Fragen zu Internetseiten, auf die wir während unserer Recherche gestoßen sind, wobei es überwiegend um Farb- und Formgestaltung, ebenso wie um Interessen der Kinder und Jugendlichen ging. Die Fragebögen füllten wir gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen aus. So hatten wir die Möglichkeit, zu einer Einschätzung unserer Zielgruppe zu kommen, da es bei der späteren Entwicklung des Designs entscheidend darauf ankommt, dass wir nicht allein von unseren Empfindungen ausgehen.

Der Fragebogen erhielt folgenden Aufbau:

Fragen:

- zur Form- und Farbgestaltung
- zur Gliederung und Navigation
- zu Interessenlagen und inhaltlichem Verständnis.

Während der Erarbeitung der Fragen beobachteten wir die Kinder und Ju-gendlichen und achteten dabei besonders auf folgende Dinge, die wir nochmals gesondert in einen Fragebogen für Beobachtungsnotizen eintrugen:

- Wo wurde als erstes angeklickt? Warum?
- Welche Bilder oder Grafiken weckten großes Interesse?
- Was zeigen sie?
- Wurden Texte gelesen? Wenn ja, welche?
- Wie gestaltete sich der Umgang mit Maus und Tastatur?

Die Fragebögen bezogen sich auf die zwei folgenden Internetseiten:

www.geolino.de

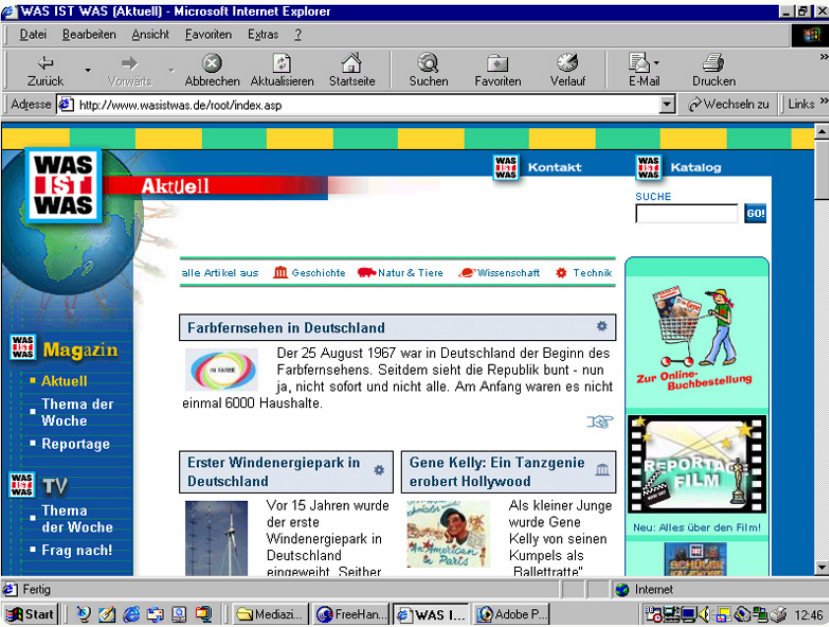


Aufbau des Fragebogens:

Fragen

- zur Form- und Farbgestaltung
- zur Gliederung und Navigation
- zu Interessenlagen und inhaltlichem Verständnis
- Beobachtungsnotizen

www.wasistwas.de



Diese Seiten haben wir gewählt, weil sie sich an Kinder zwischen ca. 10 und 18 Jahren wenden, also eine große Altersspanne umfassen. (Bei den Kindern und Jugendlichen, die wir befragt haben, handelte es sich um Elf- bis Siebzehnjährige.) Zudem sind es Seiten, die beide eine große Themenvielfalt bieten. Des weiteren sind bei „geolino“ eher Orange/ Rottöne vorherrschend, während sich die Farbgebung bei „wasistwas“ eher im Bereich von Blau- und Grüntönen aufhält.

Auch die Navigation, der beiden Seiten ist unterschiedlich. Bei „wasistwas“ kommt man sofort über die erste Seite an eine Fülle von verschiedenen Themen, wozu man allerdings scrollen muss. Bei „geolino“ wurden auf der ersten Seite die Hauptthemen angeboten. Andere Informationen erreicht man erst über die entsprechenden Button.

„geolino“ wurde von den Kindern und Jugendlichen im Krankenhaus folgendermaßen bewertet. Die Farbgestaltung und -kombination fanden sie zusammenfassend „gut“. Einige Kinder äußerten, „dass die Farben zu grell sind“. Die auf der Seite verwendeten Formen gefielen ihnen ebenfalls „gut“. Die Aufteilung der Seite war klar und sie kamen gut damit zurecht. Die Angebote lassen sich leicht erreichen. Text wurde hier gelesen und verstanden. Bei „wasistwas“ bewerteten die Kinder und Jugendlichen die Farbgestaltung mit „mittel“. Dennoch empfanden sie die blauen und grünen Farbtöne ansprechend. Insgesamt war ihnen die Seite zu eintönig. Die Formen waren ihnen hier „zu eckig“. Sie fanden auch, das mehr oder größere Bilder auf der Seite sein sollten. Den Zugang zum Angebot bewerteten sie ebenfalls mit „mittel“. Das lag daran, dass sie die Scrollfunktion nicht einsetzten und ihnen das Angebot sehr begrenzt vorkam. Texte wurden hier überwiegend nicht gelesen.

Wir fragten auch nach Lieblingsfarben, wobei sich die Kombinationen blau-grün und rot-schwarz herauskristallisierten. Die Nutzung der Buttons wurde auf beiden Seiten mit „manchmal nicht verständlich“ angegeben. Auf beiden Seiten funktioniert die Navigation über Schriftpfeile, nur die aktuellen Themen sind durch ein Bild ergänzt.

Zur Interessenlage lässt sich wenig Konkretes festmachen, diese ist sehr verschieden. Bei beiden Seiten wussten die Befragten sehr schnell, was sie auf der Seite alles machen können, welche Funktionen und Möglichkeiten ihnen angeboten werden. Das schnelle Zurechtfinden und der schnelle Überblick über das Angebot der Websites lässt sich zurückführen auf die Ähnlichkeit, die Kinderseiten untereinander aufweisen. Die Vielfalt der Themen und Funktionsangebote wird von den Kindern bereits vorausgesetzt.

Ergebnisse Fragebogen „geolino“

- Farbgestaltung- und kombination: insgesamt gut; Farbintensität zu hoch
- Formgestaltung: gut
- Navigation: gut; problemlose Orientierung über Text-Bild-Kombination

Ergebnisse Fragebogen „wasistwas“

- Farbgestaltung: mittel; Farben zu eintönig
- Formgestaltung: zu eckig
- Navigation: mittel; Scrollfunktion war weitestgehend unbekannt

Favoriten Farbkombination



Beobachtungen

- Orientierung erfolgt über Bilder, Animationen und graphische Elemente
- großes Interesse besteht an E-Mail und Chatfunktionen und am Bau eigener Homepages
- Texte werden nicht gelesen
- Spiele sind sehr beliebt
- Umgang mit Maus und Tastatur ist für die meisten Kinder und Jugendliche schwierig

Aus den Beobachtungen, während die Kinder und Jugendlichen, die Seiten erforschten, gingen folgende Aspekte hervor:

- Die Orientierung erfolgte fast ausschließlich über Bilder. Animationen, grafische Elemente, Sound und Interaktion fanden die Testpersonen „gut“, denn sie erleichtern das Sich-Zurechtfinden auf der Seite erheblich. Interessiert an Gästebücher, Chat, E-Mail-Funktionalität und am Bau eigener Homepages sind die Kinder und Jugendlichen fast immer.
- Texte wurden so gut wie nie gelesen, wenn doch, handelte es sich immer um sehr kurze Einführungs- oder Erklärungstexte, die dann aber auch gut verstanden wurden.
- Spiele sind in den meisten Fällen das non plus ultra auf Internetseiten. Sie mögen Spiele, die sich mit Abenteuern, Technik, Sport, Weltall, Detektiven, Geschichte oder Berufswelten beschäftigen. Dabei sollen Action-, Strategie-, Quiz- (Lernspiele), Geschicklichkeitskomponenten nicht fehlen. Wenn es dann noch etwas zu gewinnen gibt, kommen die Kinder und Jugendliche gerne auf die Website zurück. Wichtig bei den Spielen ist: Man soll gleich beginnen können, es muss eine gute Geschichte vorhanden sein, steuerbare Figuren mit außergewöhnlichen Fähigkeiten sind sehr beliebt. Die Highscore-Funktion darf ebenso wie gute Erklärung zur Funktionsweise nicht fehlen. Einige Kinder sagten, dass sie abrufbare Hilfetexte bzw. ausführliche Einleitungen gut finden.

Darüber hinaus ging aus den Beobachtungen hervor, dass der Maus- und Tastaturnutzung bei allen Kindern und Jugendlichen sehr unterschiedlich war, was auf die jeweiligen Erfahrungen im Umgang damit zurückzuführen sind. Insgesamt fiel der Umgang mit der Maus den Kindern leicht. Mit der Tastatur waren die meisten eher ungeübt.



UMSETZUNG

UNSERE IDEEN & HERANGEHENSWEISEN

Erarbeitung der gesteckten Ziele im Sommersemester 02

Nach ersten Recherchen und konzeptionellen Überlegungen musste ganz konkret an einer Umsetzungsstrategie gearbeitet werden.

Durch die Analyse von Webseiten anderer Organisationen und durch Referate erarbeiteten wir uns Kriterien einer kindgerechten Interface-gestaltung.

Kinder haben eine andere Wahrnehmung als Erwachsene. Sie können noch weniger mit textlastigen Seiten umgehen. Sie brauchen klar strukturierte Seiten, da sie sich nicht lange und entsprechend gut auf eine Anwendung konzentrieren können, wenn viel Ablenkung durch Animationen auf den Seiten eingebaut wird.

Um die Ergebnisse unserer Auseinandersetzungen und Untersuchungen adäquat umsetzen und weiterbearbeiten zu können, wurde es sinnvoll, das Projektteam in einzelne Arbeitsgruppen zu teilen.

Studierende, die mit der Klinik zusammenarbeiten wollten, fanden sich zu einer „Vorortgruppe“ zusammen, die sich jeweils Montags für zunächst eine Stunde mit den Kindern und Jugendlichen auf der Station medial beschäftigten wollten. Sie gingen an ihre Aufgabe mit der Zielsetzung, herauszufinden, wie sich die Jungen und Mädchen den Internetauftritt, der für sie gestaltet werden sollte, vorstellen. Des weiteren sollten auch ganz konkret Inhalte für diese Seite entstehen und das Handwerkszeug wie bspw. Dreamweaver, Flash oder Photoshop erarbeitet werden.

Ein anderes Betätigungsfeld entstand für Studierende, die die Erkenntnisse und Ergebnisse aus der Arbeit mit den Kindern und Jugendlichen gestalterisch umsetzen wollten. Für sie bestand die Aufgabe darin, ein Layout für den klinikinternen Bereich der Website zu entwerfen, in welchem den Kindern verschiedene Werkzeuge für die Umsetzung ihrer Ideen an die Hand gegeben werden sollte.

Des weiteren sollte das zu entwickelnde Tool auch in anderen Kliniken anwendbar sein; also nicht speziell nur für das Hufelandklinikum ausgerichtet sein, sondern sich generell an eine Benutzergruppe von Kindern, die sich längerfristig in stationärer Behandlung befinden, wenden. An der gesamtgestalterischen Umsetzung sollten sich alle beteiligen und im Diskurs ein Layout entwickeln.

Um die gestalterischen Ideen fürs Web nutzbar zu machen, brauchten wir auch Studierende, die für die Programmierung und die technischen Abläufe sorgen konnten.

Ein weiteres Team entstand, um alle organisatorischen Probleme zu lösen. In diesen Bereich fielen u.a. auch das Sponsoring und die Kontaktaufnahme zu anderen Institutionen, die sich mit der Entwicklung von Kinderwebsites und Onlineangeboten beschäftigen. Aufgrund der schlechten technischen Ausstattung der Kinderstation wurde es nötig, sich um Sachspenden für Computerhard- und software zu kümmern.

Das zu entwickelnde Interface muss speziellen **kindgerechten Anforderungen** entsprechen.

Kinder brauchen bspw. ruhige Seiten, um die Konzentration bei einer Sache zu halten. Diese Websites sollten nicht zu textlastig sein. Des weiteren sollte das Tool auch in anderen Kliniken anwendbar sein, sich generell an eine Benutzergruppe von Kindern wenden, die sich länger in stationärer Behandlung befinden.

Zur adäquaten Umsetzung teilte sich das Projektteam in einzelne Arbeitsgruppen.



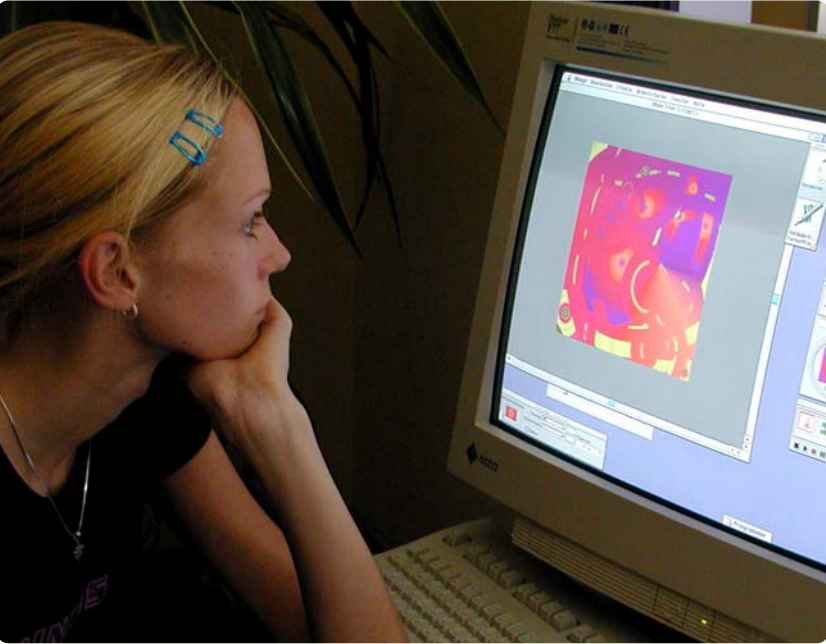
VOR ORT

AUF DER KINDERSTATION

Arbeit der Vorortgruppe

Da die Arbeit in der Klinik für unseren Erkenntnis- und Umsetzungsprozess von Bedeutung war und noch ist, möchten wir über unser Vorgehen und unsere Erfahrungen berichten.

Im Wintersemester wurden bereits Kontakte zur Station, d.h. zu den Ärzten und Schwestern hergestellt. Es wurden ihnen die Projektideen präsentiert und unsere Ziele, mit den Kindern medienpädagogisch zu arbeiten und ein gemeinsames Onlineangebot zu erstellen, verdeutlicht.



Von Seiten der Ärzte war ein großes Interesse vorhanden, die Schwestern reagierten eher verhalten und skeptisch. Sie hatten das Bild von Kindern, die nur stumm, allein und unkommunikativ vor dem Rechner saßen, vor Augen. Ihre Befürchtungen waren nicht unbegründet. Gibt es doch gerade Kinder, die wegen mangelnder sozialer Kontakte und Kompetenzen auf jener Station in Behandlung sind. Zum Ende des Sommersemesters waren aber auch die Schwestern überzeugt von den Möglichkeiten, die die digitalen Medien Computer, Digitalkamera und Tonbandgerät etc. in der Gruppenarbeit bieten.



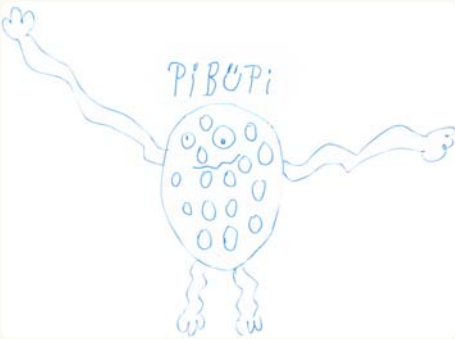
Bevor unsere Arbeit auf der Station mit den Kindern und Jugendlichen begann, führte uns ein Kinderarzt in die Aufgaben der Station und in die Problematiken der Patienten ein.

Auf der Station waren zu Semesterbeginn ca. 12–15 Kinder und Jugendliche im Alter von 4–18 Jahren in Behandlung. Diese Altersspanne war enorm und stellte eine große Herausforderung für uns in jeglicher Hinsicht dar; so auch die Probleme und Verhaltensweisen der Kinder. Viele von ihnen haben familiäre Probleme oder haben enorme Defizite in der Schule, weswegen es in ihrem sozialen Verhalten oft zu Störungen kommt. Kinder, die sich sozial abkapseln, Depressionen oder Essstörungen haben, antriebsarm oder hyperaktiv sind, finden auf der psychosomatischen Station Betreuung und Hilfestellungen durch bestimmte Therapien wie Ergo-, Physio-, Psycho- oder Musiktherapien.

Die Interessen dieser Kinder liegen in vielen Bereichen, problematisch ist nur an diese Interessensgebiete heranzukommen, da sie bedingt durch die psychischen Probleme mehr oder minder in den Hintergrund geraten sind. Wir haben unterschiedliche Erfahrungen gemacht. Die Palette reichte von „Na ja...ich weiß nicht“ bis „Ja, super...genau das möchte ich machen. Ich habe da auch schon Ideen“. Generell können wir aber sagen, dass wir nach kurzer Eingewöhnungsphase eine gute Mitarbeit erreichen konnten.

Von Anfang Mai bis Ende August waren wir Montags in der Klinik. Nach der ersten Vorstellungsrunde, in der wir bei den Kindern und Jugendlichen die Interessen und die Kenntnisse digitale Medien betreffend ermitteln und von unserem Projekt erzählt hatten, entwickelten wir kleine Ideeneinheiten, die sich in der relativ kurzen Zeit möglichst schnell und unkompliziert realisieren ließen.

Dazu zählten die Erfindung eines Maskottchens für das zu entwickelnde Tool und das Ersinnen einer Geschichte rund um diese Figur.



Des weiteren entwickelten wir gemeinsam mit den Kindern eine Handlung für eine Fotostory. Es wurden Aufnahmen mit einer Digitalkamera und einer digitalen Videokamera gemacht oder Interviews zwischen den Kindern auf Tonband aufgenommen. Wir erstellten zusammen kurze Stopmotionstrickfilme und einige der Kinder und Jugendlichen arbeiteten am Computer.

Im wesentlichen probierten sie Mal- und Bildbearbeitungsprogramme aus, und wir konnten ihnen zeigen, wie ihre analog entstandenen Zeichnungen am Computer weiterverarbeitet werden können.



Die **Vorortgruppe** arbeitete medienpädagogisch mit den Kindern und Jugendlichen auf der Kinderkrankenhausstation. Vorrangiges Ziel war erst einmal das Erstellen eines gemeinsamen Onlineangebotes.

Als digitale Medien wurden Computer, Digital- und Videokamera und Tonbandgeräte eingesetzt.

Es wurden Maskottchen erfunden, die die Benutzeroberfläche begleiten sollten, Fotostorys entwickelt, Stopmotionstrickfilme gedreht und Bilder am Computer gestaltet.

Ein wichtiger Aspekt bei der gesamten Arbeit war die **Verknüpfung von analoger und digitaler Arbeitsweise**.



Eine wichtiger Aspekt, den wir bei unserer gesamten Arbeit immer im Auge hatten, war die Beobachtung der Kinder. Denn aus ihrem Umgang mit den Medien und den dabei entstehenden Arbeiten konnten wir Rückschlüsse auf ihre Wahrnehmung und ihre Interessen ziehen. Wir organisierten zwei Nachmittage für die Kinder bei uns in der Universität. So konnten wir mit allen Kindern und Jugendlichen gleichzeitig an Computern arbeiten und auch wichtige Informationen über ihr Verhalten im Internet sammeln.

Schwierigkeiten

Schon zu Beginn unserer Arbeit wurde uns sehr schnell bewusst, dass wir uns wohl mit zahlreichen Schwierigkeiten auseinandersetzen werden müssen.

Ein sich durchs ganze Semester ziehendes Problem war die Tatsache, dass wir in der Klinik zu wenig Computer zur Verfügung hatten. Wir starteten mit einem Rechner, den uns der Chefarzt der Kinderstation freundlicherweise zur Verfügung stellte, den wir mit gesponserten Programmen bestückten.

Doch bereits nach den ersten Treffen mit den Kindern und Jugendlichen merkten wir schnell, dass die technische Ausstattung schnellstens erhöht werden musste, denn das Interesse der Kinder und Jugendlichen, am Computer zu arbeiten, war groß.

Anfang Juni sponserte uns die Firma Orgteam aus Erfurt einen zweiten Computer, mit dem wir ein Stück weiter vorankamen mit unserer Arbeit. Doch nicht nur hinsichtlich der Ausrüstung galt es Schwierigkeiten zu überwinden, es musste auch mit der EDV-Abteilung um einen Internetzugang auf der Station verhandelt werden.

Neben den technisch-organisatorischen Problemen forderte uns der Umgang mit den Kindern und Jugendlichen am meisten heraus. Aufgrund der Tatsache, dass sie mit unterschiedlichen psychischen Problemen auf dieser Station in Behandlung sind, ist die jeweilige Verweildauer auch sehr unterschiedlich. Wir hatten mit ständigen Wechseln zu tun. Oft kam es vor, dass Kinder, mit denen wir uns gerade „warm“ gearbeitet hatten, beim nächsten Mal bereits entlassen worden waren. Einige Ideen, die wir entwickelt hatten, mussten aus diesen Gründen entweder leicht modifiziert weitergeführt werden oder komplett zu den Akten gelegt werden. Also mussten wir uns neue Ideen einfallen lassen, die in relativ kurzem Zeitraum realisierbar waren. Erschwerend kam hinzu, dass die Altersspanne der Kinder recht groß war. Idealerweise arbeiteten wir mit einer Altersgruppe zwischen 13 und 17 Jahren. Doch auch Vierjährige mussten zwischenzeitlich mit eingebunden werden.



Ein Problem war, dass vor Ort zu wenig Computer vorhanden waren. Auch war der ständige Wechsel der Kinder auf der Station, was das Planen einzelner Sitzungen anging, nicht immer leicht zu bewältigen. Hinzu kam die große Altersspanne der Kinder. Nach und nach konnten diese Probleme aber immer besser bewältigt werden.

Aber auch die anderen Teilnehmer unserer „Montagsmediengruppe“ forderten unsere ganze Aufmerksamkeit. Obwohl wir nicht in die spezifischen Krankheitsbilder, d.h. in die psychologischen Probleme, durch die Ärzte eingeführt wurden, merkten wir schnell, was bei einigen Jungen und Mädchen zum Aufenthalt in der Klinik geführt hatte. Hin und wieder schilderte uns der Stationsarzt ein paar Krankheitsbilder. Meistens jedoch gingen wir sehr intuitiv in unsere Montagssitzungen, denn wir merkten, dass wir unbeeinflusst am besten vorwärts kamen.

Jeder der Kinder und Jugendlichen forderte ganz spezielle Aufmerksamkeit und Zuwendung, was allerdings nicht immer einfach zu gewährleisten war, da auf ca. acht Kinder drei Studierende kamen und selten eine 1:1-Betreuung möglich war. Gelang uns dies, weil einige der avisierten Kinder und Jugendliche unerwartet in andere Therapien eingebunden waren, erzielten wir die besten Ergebnisse. Der variierende Therapieplan machte uns bisweilen zu schaffen und kippte einige Male unsere Vorbereitungen, so dass wir improvisieren mussten, was die Arbeit in der Klinik betraf. Dennoch gelang uns immer eine gute Stunde, in der die Kinder immer sehr gut und mit Begeisterung mitmachten.

Es gab allerdings Stunden, in denen wir sehr um einige Kinder und Jugendliche kämpfen mussten, denn ihre psychische Konstitution war aufgrund von Depressionen und Antriebsarmut oft schwankend. Nach und nach lernten wir damit umzugehen und Wege zu finden, auch mit diesen Kindern zu arbeiten. Es war anfangs gar nicht leicht, den Kindern Autorität und Grenzen zu zeigen. Da sie es aber einforderten, gelang es uns, ein gutes Arbeitsklima des gegenseitigen Respekts zu schaffen.

Erfolge und Ergebnisse

Immer die Benutzeroberfläche und deren Anforderungen und Inhalte im Auge, entstanden u.a. Zeichnungen von Maskottchen, die als wiedererkennbares Element auf der Website stehen sollten.

Wir scannten die Arbeiten ein, um sie an einem anderen Tag digital weiter bearbeiten zu können. Dazu organisierten wir ein Treffen im Computerpool der Universität.

Währenddessen zeichneten wir das Verhalten der Kinder und Jugendlichen per Video- und digitaler Fotokamera auf bzw. ließen sie sich auch gegenseitig aufnehmen. Es war für uns sehr interessant zu sehen, wie einerseits die Kinder mit den digitalen Geräten umgehen und zum anderen, wie die Kinder ihre Umwelt wahrnehmen und wiedergeben.

Folgende Vorgehensweisen der Kinder waren zu beobachten:

Sie filmten erst mit Weitwinkelzoom den ganzen Raum, danach gingen sie zu Personen über und später zu Details und hielten daran fest.

Das Verfahren konnten wir gleichermaßen bei der Benutzung der Fotokamera als auch bei der Benutzung der Videokamera feststellen.

Gut war, dass auch konzentrationsschwache Kinder es schafften, sich recht lange mit einem Medium zu beschäftigen.

Wir versuchten auch hinsichtlich der Umsetzung unserer Benutzeroberfläche zu Informationen zu gelangen. Dazu befragten wir die Kinder zu bestimmten Internetseiten. Bzgl. dieser Untersuchung mussten wir feststellen, dass wir erstens mit quantitativen Methoden schlecht an die von uns benötigten Informationen gelangen und zweitens der Ansatz der dieser Untersuchung zugrunde lag, nämlich sich auf bereits bestehende Internetseiten zu beziehen, nicht der richtige ist.

Mit dieser Untersuchung konnten wir lediglich eine erste Tendenz abschätzen (s. Abschnitt Recherche).

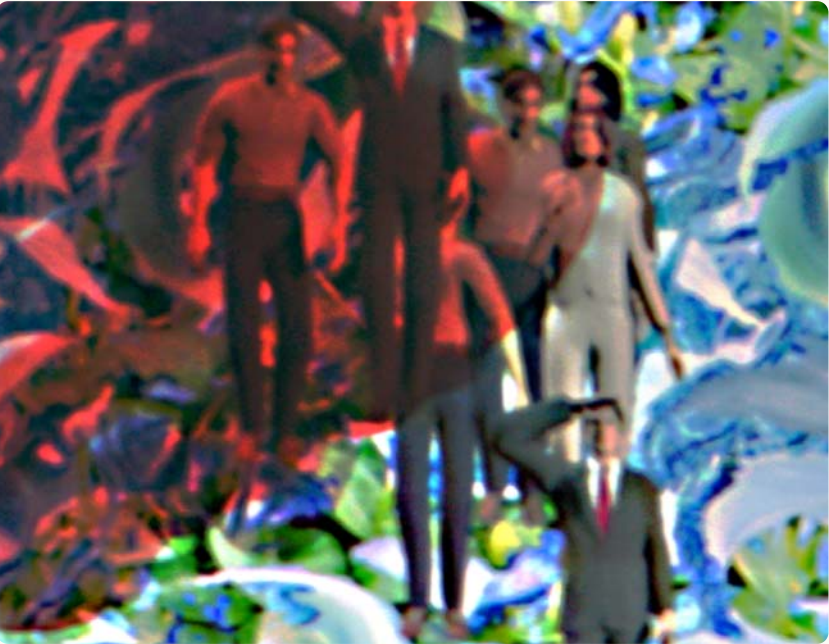


Sie erklärten sich untereinander die Kameras und wechselten sich beim Filmen ab. Dies geschah zwar nicht immer freiwillig, doch nachdem wir ihnen die „Spielregeln“ erklärt hatten, teilten sie sich die Geräte und in ihre Aufgaben. Das förderte den sozialen Umgang der Kinder untereinander erheblich. War es doch oft sehr schwierig, das manchmal wenig sozial ausgeprägte Verhalten in die angemessenen Bahnen zu lenken. Da die Motivationskraft der digitalen Medien und der Medienarbeit sehr groß ist, konnten wir gut miteinander arbeiten. Die Kinder begriffen oft schnell die Zusammenhänge, besonders dann, wenn sie die Ergebnisse gleich im Rechner betrachten konnten.

Maltools wurden ausprobiert, die sofort verschiedene Effektfilteranwendungen oder Farbmischungen sichtbar machten. Mittels Zeichenstiften entstanden lustige Figuren.



Wir erstellten zusammen mit ihnen kurze Stopmotiontrickfilme, die wir gleich über ein Fernsehgerät ansehen konnten. Die Krankenschwestern hatten unser gesamtes Vorgehen beim Erstellen der Stopmotiontrickfilme beobachtet und fanden es sehr erstaunlich, was sich per Kamera und Computer in kurzer Zeit realisieren lässt. Falls noch Zweifel ihrerseits an unserer Arbeit bestanden, waren sie ab diesem Zeitpunkt ausgeräumt. Insgesamt betrachtet war die Rückmeldung, die von den Kindern und Jugendlichen kam, sehr groß, d.h. die Medienarbeit nahm einen gewissen Stellenwert für die Kinder auf der Station ein. Nach der ersten Kennenlernphase kamen auch Ideen von den Kindern. Sie sagten uns, was sie gerne machen bzw. mal ausprobieren würden.

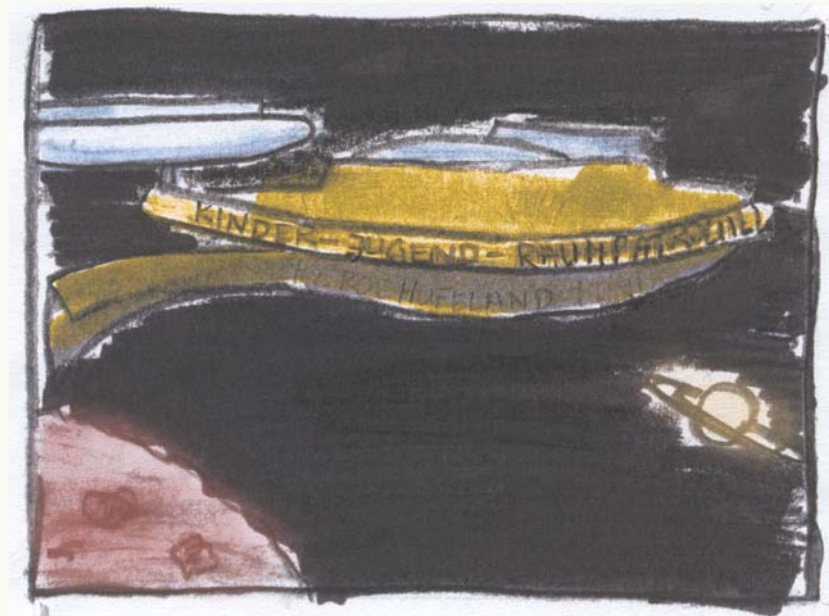


Die **Medienarbeit der Kinder und Jugendlichen** zeichneten wir per Video- und digitaler Fotokamera auf bzw. ließen sie sich gegenseitig aufnehmen. Aufgrund dieser Materialien erhielten wir einen Eindruck, wie die Kinder ihre Umwelt wahrnehmen und wiedergeben. Über den Umgang mit den digitalen Geräten verbesserte sich der soziale Umgang unter den Kindern zeitweise erheblich. Auch die Motivation, die von den digitalen Medien ausging, war eine sehr hohe.

GESTALTUNG



VON ANALOG ZU DIGITAL



Storyboard (Weltallmodell)

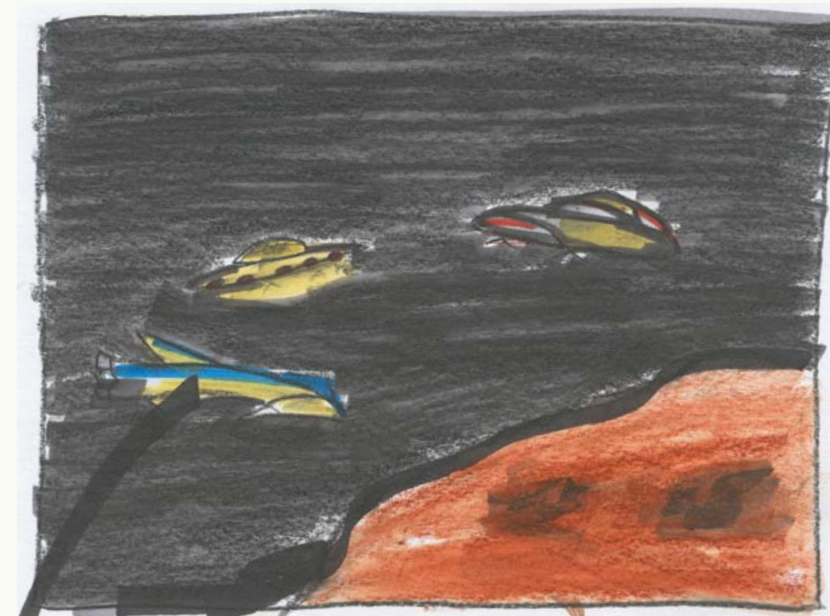
Auf der Startseite wird ein fliegendes Raumschiff sichtbar, dass sich durch das Weltall bewegt. Auf einem Ticker – einem Laufband – könnte der Name der Rakete eingeblendet werden und Heimathafen des Raumschiffes, sprich die Kinderstation des Hufelandklinikums.



Sind bereits Kinder im System eingeloggt, werden sie am Raumschiff-fenster sichtbar.

Vorschlag 1

Dieser Entwurf ist visuell sehr realistisch. Die Idee dahinter ist ins **Weltall** zu starten und gemeinsam mit anderen Mitfliegern einen noch unbewohnten Planeten zu besiedeln.



Die Screens wechseln. Es flitzen nun kleinere, verschiedene Schiffe durchs All (mit Geräusch). Die Kinder können eines auswählen.



Beim Anklicken öffnet sich ein Popup-Fenster. Das Raumschiffinnere wird dargestellt – technische Apparaturen, Ausrüstung und Astronautenanzüge hängen in diesem Raum. Indem die Kinder einen „leeren“ Anzug aussuchen, beginnt der „Einbuchungsvorgang“ ins System, d.h.per

Abfrage und Bildupload werden die persönlichen Daten in der Datenbank erfasst. Es wird nun ein entsprechender Astronaut generiert. Die Kinder und Jugendlichen können möglicherweise bestimmen, wie genau ihre Figur aussehen soll. Dazu kann mehr als nur ein Passfoto upgeloadet werden. Dadurch können sich die Patienten ihre ganz eigene virtuelle Identität schaffen. Zudem wird damit ein erstes kreatives Arbeiten gefordert. Per Ein- und Austritt in eine „Transformationsbox“ wird dieser Vorgang abgeschlossen. Auf dem Startscreen erscheint an Bord des Raumschiffs nun das Foto der eingeloggten Person. Mit Auswahl der Person plus Eingabe eines Codewortes oder einer Codeform oder -farbe wird der Login ermöglicht. Mit Hilfe der anderen Fotos sieht man, wer noch im System arbeitet oder auf diesem Schiff mal mitgeflogen ist. Nach einem bestimmten Zeitraum werden dann die aus dem Krankenhaus entlassenen Kinder aus der Datenbank genommen, und es entsteht Platz für neue „Astronauten“. Nach dem Loginvorgang wird der Astronaut dann auf der Planetenoberfläche generiert, d.h. eine männliche oder weibliche Figur wird dort erscheinen.



Raumschiffe überfliegen einen noch unbewohnten, einem Erdhaufen ähnelnden Planeten. Auf der Oberfläche steht ein Schild mit dem Namen des Planeten und den Lebensbedingungen; z.B. Sauerstoffgehalt, Wasserquellen etc.). Es besteht nun die Möglichkeit, zu landen und etwas aufzubauen. (Wohnungen, Werkstätten, Kommunikationszentren, Häfen, Läden usw.)

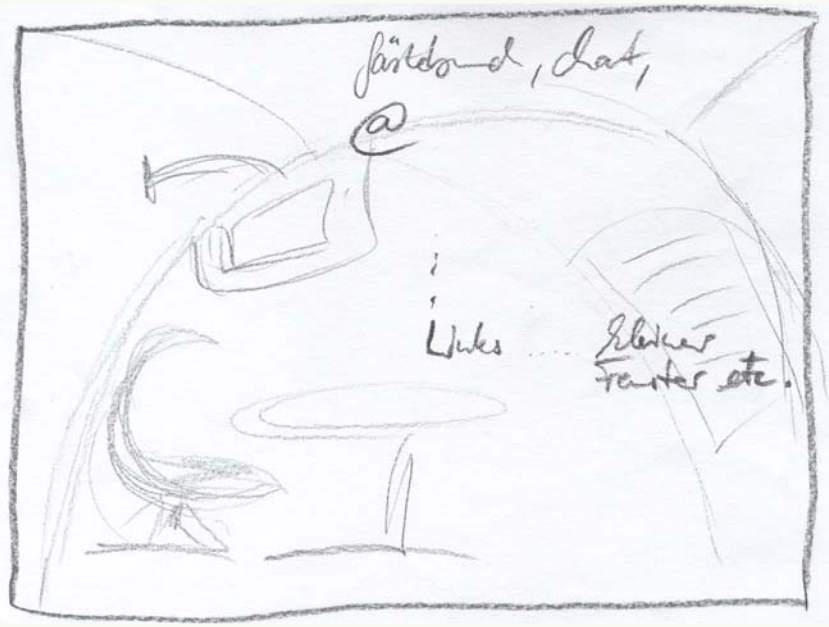


Menschen, d.h. die Kinder und Jugendlichen können auf dem Planeten herumlaufen und sich ihre Welt erschaffen mit den Werkzeugen, die wir ihnen an die Hand geben. Sie können Häuser nach ihrer Vorstellung bauen oder was immer sie als wichtig und (über-)lebensnotwendig erachten.



Es kann eine „Post“ entstehen. Post nicht im realen Sinne, sondern möglicherweise etwas, das lediglich die Funktionalität einer Post hat. Dahinter verbirgt sich die E-mail-Funktion.

Zentren, die verschiedene Tätigkeitsbereiche abdecken, könnten kreiert werden. Beispielsweise eine Malschule, Schreibstuben, Werkstätten, eine Art „Café“, wo man sich treffen und austauschen kann. An dieser Stelle könnte ein Chatroom stellvertretend für ein Kommunikationszentrum stehen. Auf jeden Fall sollen die Ideen, was das Aussehen der Planetenoberfläche betrifft, von den Kindern kommen. Wir werden sie gestalterische Dinge betreffend anleiten und ihnen Hilfestellung bei der Umsetzung geben.



Zu Beginn werden wir schwerpunktmäßig Dinge entwerfen, die von gemeinsamem Nutzen sind, z.b. Raumhafen, Supermarkt (Essensberatung), Schreibstuben (Training von Lese/ Rechtschreibschwächen), „interplanetare Kommunikation“ mit Freunden, Eltern. Es könnten Berichte geschrieben werden über die Situationen, die die Kinder bewegen oder die sie durchleben.

Weitere ausbaufähige Ideen:
Kino (Rezensionen unter Einbindung von Trailern je nach Kapazität und MB-Umfang der Filmsequenzen). Es könnten eigene kleine Animationen in Flash hergestellt werden.
Sovieel zu ersten vagen Ideen und Scribbles. Jetzt ging es darum, dem ganzen erst einmal einen visuellen Fahrplan – eine Struktur zu geben.

Erarbeitung einer Struktur

Aufbauend auf den Erkenntnissen des Wintersemesters, den Recherchen und unseren ersten Erfahrungen durch die Arbeit in der Klinik begannen wir, eine Struktur zu entwickeln. Hauptsächlich ging es um die Entwicklung des Werkzeugs, dass nun ganz konkret bestimmte Funktionsweisen haben sollte, die jederzeit nach dem Baukastenprinzip erweiterbar sein sollten. Es wurde angedacht, zunächst ein Maltool, ein Modul zum Uploaden von eingescannten Bildern, einen Texteditor und einen kleinen Drumcomputer in das Werkzeug einzubinden. Die Kinder werden auch die Möglichkeit erhalten, die entstandenen Bilder, Musikdateien und Texte mittels eines Homepagebautools zu veröffentlichen, so sie dies möchten. Damit können sie Verwandten und Freunden außerhalb der Klinik zeigen, was während ihres Aufenthaltes auf der Station entstanden ist, und womit sie sich beschäftigt haben. Zudem ist es ein gewisser Anreiz, sich mit den Neuen Medien zu beschäftigen, wenn es auch für andere sichtbar wird. Wer jedoch einfach nur experimentieren will und nichts veröffentlichen möchte, kann auch ganz privat sich ausprobieren.

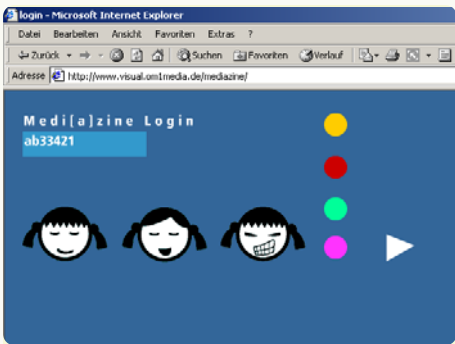
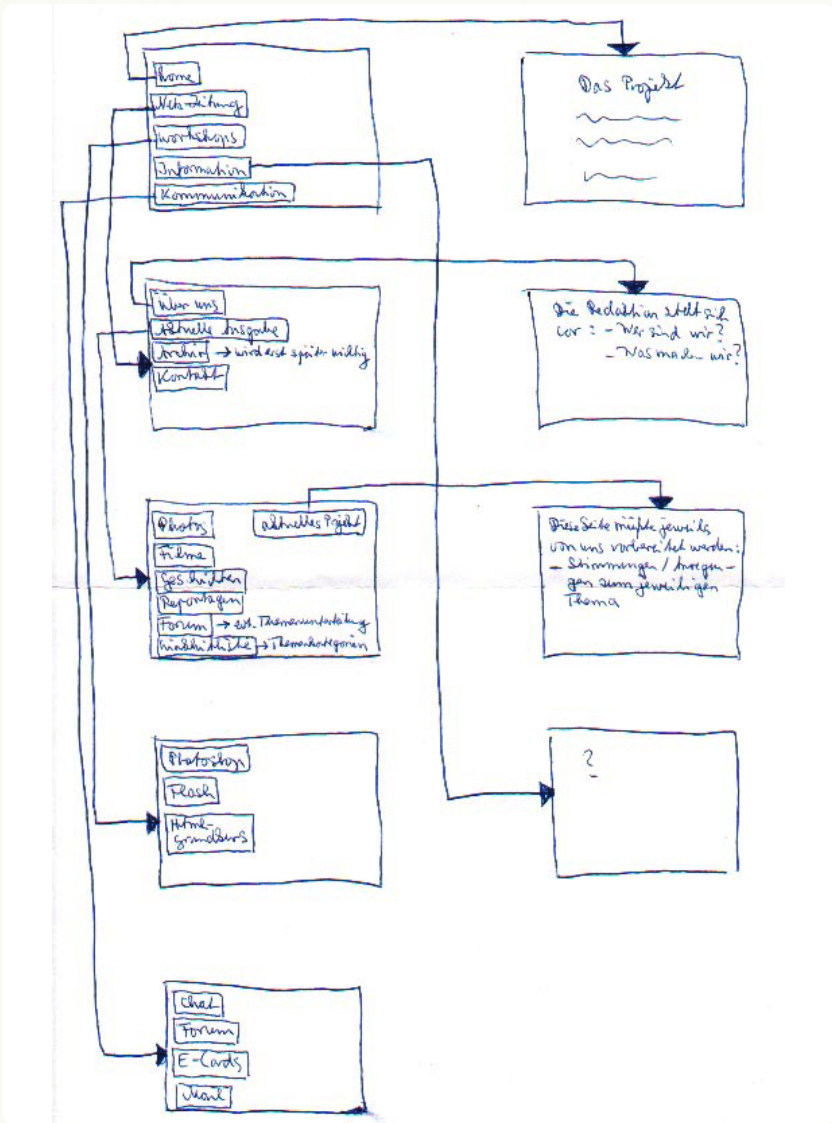
Da aus Datenschutz- und Sicherheitsgründen die Benutzeroberfläche nur stationsintern von den Kindern und Jugendlichen genutzt werden soll, mussten wir uns überlegen, in welcher Art und Weise wir den Zugang zu diesem Bereich gewährleisten wollten. Wir einigten uns schlussendlich auf eine Login-Vergabe für die Kinder. Sie bekommen jeweils bei Aufnahme auf der Station ein Passwort, mit dem sie dann Zugang zu der Benutzeroberfläche erhalten. Problematisch war hier die große Altersspanne, die wir berücksichtigen wollten, denn es musste ein Passwortsystem gefunden werden, was nicht auf dem Alphabet beruht, weil Kinder dabei waren, die noch nicht lesen konnten bzw. gerade dabei waren, es zu lernen.

Das zu entwickelnde Werkzeug musste zuerst eine **Struktur** bekommen, die die Funktionsweise des Tools aufzeigen sollte. Das Werkzeug sollte in jedem Fall die Möglichkeit beinhalten, jederzeit nach dem Baukastenprinzip erweiterbar zu sein. Es wurde angedacht zunächst ein Maltool, einen kleinen Drumcomputer, einen Texteditor und ein Homepagebautool einzubinden.

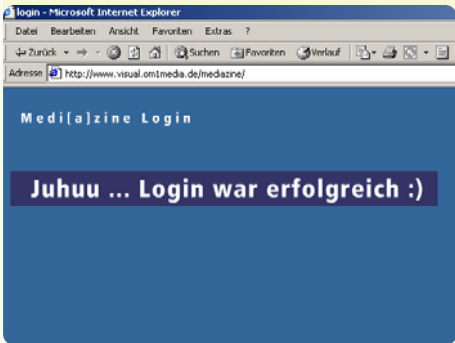
Aus Datenschutz- und Sicherheitsgründen sollte die Benutzeroberfläche nur stationsintern von den Kindern und Jugendlichen genutzt werden. Es wurde also eine **Login-Vergabe** angedacht. Dafür musste ein Passwortsystem gefunden werden, was nicht auf dem Alphabet beruht, da einige Kinder noch nicht lesen können.

Wir entwickelten unter dieser Problemstellung eine Bild-Farb-Kombinationsmöglichkeit, aus der sich jedes Kind seine spezifische zusammenstellen konnte. Damit war zunächst der Zugang zu der Benutzeroberfläche, welche sozusagen auch der „private“ Bereich der Kinder auf der Station war, geklärt.

Aufgrund der Tatsache, dass wir den Kindern (u.a.), ein Werkzeug zum selbständigen Erstellen von Homepages an die Hand geben wollten, mussten wir auch einen Bereich andenken, in welchem die Werke sichtbar sein werden. Zu diesem Zweck sollte ein „öffentlicher“ Bereich gestaltet werden. Somit sah unsere Arbeitsstruktur wie folgt aus:



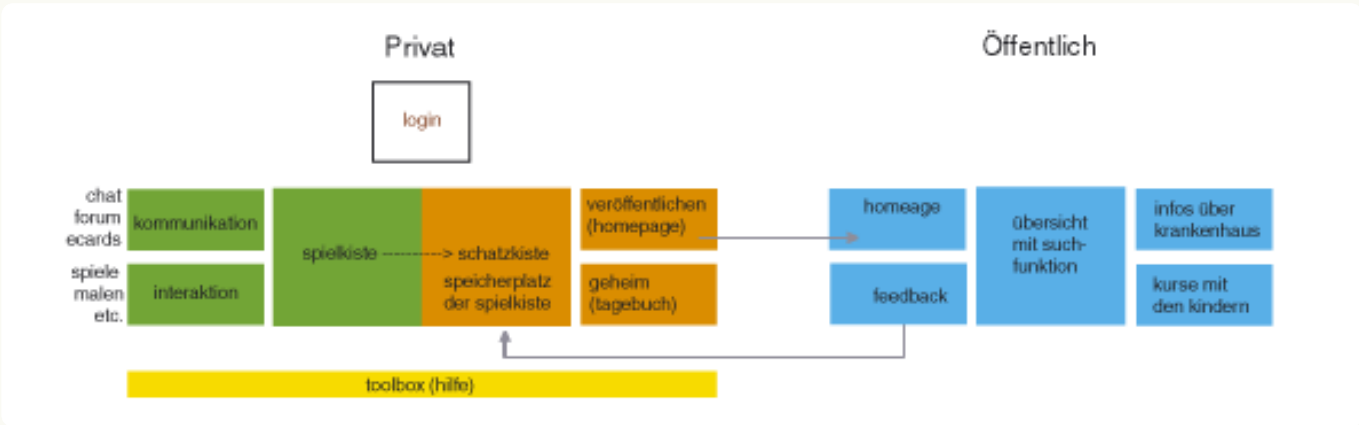
Die Bilder stehen für die Buchstaben a – b – c. Durch Anklicken in unterschiedlicher Reihenfolge wird das Passwort eingegeben. Beispiel: aa33421 = Bild 1, Bild 2, 2x grün, 1x pink, 1x 2, 1x gelb. Beim Klick auf Send wird das Passwort mit einer Datenbank abgeglichen. Existiert das Passwort, dann erfolgt der Login; existiert es nicht, kann erneut eingegeben werden.



Per Eingabe der Webadresse gelangt man auf den „öffentlichen“ Bereich, von dem man über den Login in den „privaten“ Bereich, der unser Tool enthält, kommt. Um die Seite für Besucher entsprechend attraktiv zu gestalten, sollte es neben den Homepages der Kinder noch eine Fotogalerie, kleinere Animationen und Videos zum Anschauen geben. Je nach Wunsch und Interessenslagen der Kinder und Jugendlichen werden sie die „öffentliche“ Seite gestalten und weiter entwickeln können. Wir werden dazu lediglich Anregungen und Hilfestellung geben. Bereits bei unserem ersten Treffen kristallisierten sich bestimmte Interessen heraus, die wir bei unserem Strukturentwurf mit einfließen ließen.

Erste Entwürfe

Da wir nun eine Vorstellung von der Struktur, die dem Tool zugrunde liegen sollte, entwickelt hatten, entstanden Entwürfe, welche die Verteilung visuell verdeutlichen sollten.



In dem Strukturgramm werden zwei getrennte Bereiche sichtbar, die es zu erarbeiten gilt: Zum einen unser Werkzeug, das Tool, in welchem die Kinder sich gestalterisch austoben und verschiedene Programmelemente zum Bearbeiten digitaler Vorlagen ausprobieren können. Entstehen beispielsweise Homepages, d.h. wollen die Kinder und Jugendliche auch ihre Werke veröffentlichen, können sie das mittels eines Uploads in den öffentlichen Bereich tun. Der öffentliche Bereich wird als Einstieg in den gesamten Webauftritt bzw. als Login in die Benutzeroberfläche dienen. Als Fläche zum Sichtbarmachen der Ergebnisse und als Informationsbereich wird er völlig unabhängig von unserem Werkzeug bestehen.

Dementsprechend kann hier auch mit einem etwas eigenständigerem Layout experimentiert werden.

Nachdem die Aufteilung in einen öffentlich zugänglichen Bereich und einen nur von den stationär gebundenen Kindern nutzbaren Bereich – evtl. könnten die Kinder noch einige Wochen nach ihrem Aufenthalt in der Klinik ihr Login behalten – erfolgt war, konnten wir uns Gedan-ken über das Layout machen. Zu diskutierende Entwürfe sahen zu-nächst einmal eine Zweiteilung der Benutzeroberfläche des Tools vor. Es gibt einen Bereich, in dem die Bearbeitungen erfolgen, beispiels-weise das Malen von Bildern oder das Erfassen von Text, und einen etwas kleineren Bereich, in dem die entstandenen Werke sichtbar abge-speichert werden können und von dort aus auch in den öffentlichen Teil übertragen werden können. Zur Verdeutlichung der Teilung wurde die Seite in einem 2:1 Verhältnis geteilt, wobei noch ein Fußbereich für Informationszwecke entstand. Die Entwürfe, die zum funktionalem Verständnis und zur Kontrolle der Raumaufteilung entstanden, zeigen die Verteilung der einzelnen Funk-tionselemente und die angedachten Tools. Das Maskottchen im rech-ten unteren Teil der Seite entstand in der Klinik bei einem unserer Nachmit-tage, an denen wir uns mit einer Art Avatar, der zu Hilfestellun-gen herangezogen werden sollte, beschäftigten.

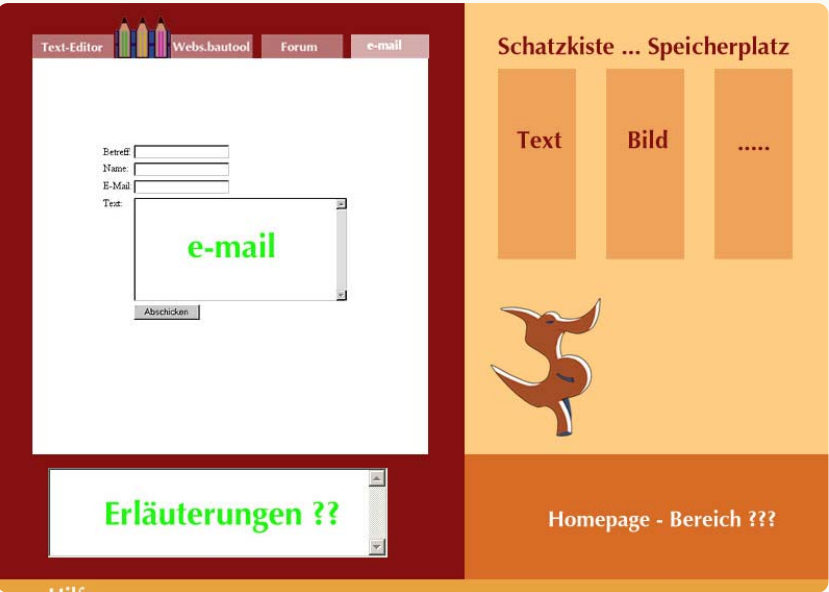


Das Tool sollte **zwei übergeordnete Bereiche** erhalten: den internen, der nur mit einem entsprechenden Login zu erreichen ist, und den öffentlichen Bereich, indem Arbeiten, die zuvor im internen Bereich mit den verschiedenen Werkzeugen erstellt worden sind, nach Wunsch veröffentlicht werden können.

Die Benutzeroberfläche der verschie-denen Werkzeuge wurde immer zwei-geteilt. Die Teilung erfolgte im **Verhältnis 2:1**. Der grosse Bereich ist der Arbeits-bereich und im kleineren Bereich können Werke gespeichert und bei Wunsch veröffentlicht werden. Im Fußbereich der gesamten Werk-zeugoberfläche werden Informatio-nen zum jeweiligen Tool zu finden sein.



Die Screenshots zeigen die einzelnen Elemente: links die Arbeitsfläche – eine Kommunikations- und Interaktionsplattform, in der die Kinder und Jugendlichen Texte editieren, malen, E-mails schreiben und ihre Meinun-gen in einem Forum austauschen können. Diese „Unterwerkzeuge“ funktionieren nach dem Baukastenprinzip, was bedeutet, das die Elemente an dieser Stelle jederzeit erweiterbar sein sollen.



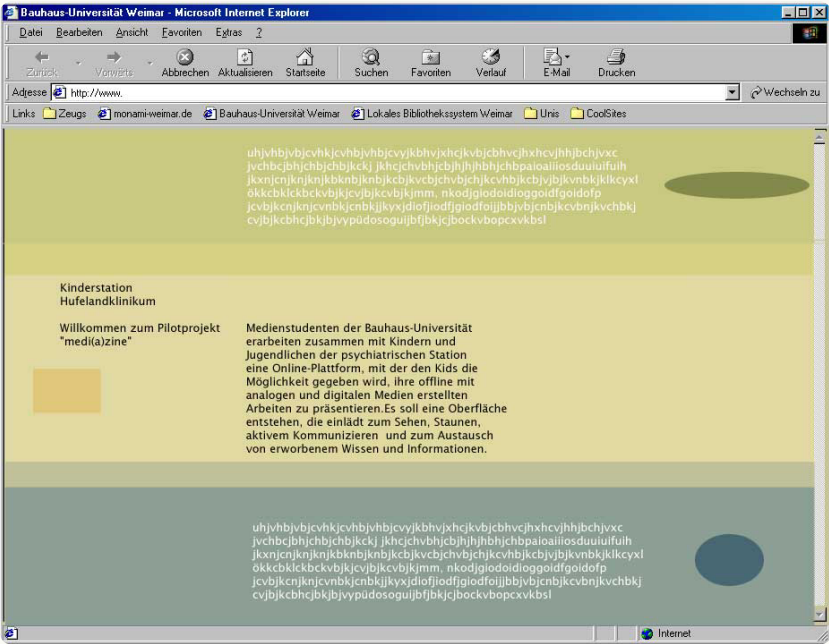
Die Dateien, welche durch die Kinder entstanden sind, können nach der Bearbeitung in den rechten Bereich gezogen werden – eine Art „Schatzkiste“, in der die Bilder und Texte abgespeichert werden können. Sie werden dort verwahrt. Wer nicht möchte, kann sie an der Stelle belassen, und kein anderes Kind oder Betreuer hat Zugriff auf die Daten. Besteht jedoch der Wunsch, die Daten zu veröffentlichen, können die Text-, Bild- und Audiodateien auf das Feld des Homepagebautools gezogen und dort für die persönliche Website aufbereitet werden.



Wir werden zunächst ein Anordnungs- und Textauszeichnungsmuster vorgeben. Die Bilder werden immer an der gleichen Stelle stehen. Es können unterschiedliche Schriftgrade ausgewählt und Farben zusortiert werden. Sind die Daten alle zusammengetragen und im Interaktionsbereich erfasst worden, klickt man im rechten Teil auf das Feld „Homepage veröffentlichen“. Die persönliche Kinder-Website ist nun über den öffentlichen Bereich für jedermann zugänglich.

Zur Farbwahl:
Die Farbgebung bietet hier noch Anlass zur Diskussion und Auseinandersetzung. Die Entwürfe dienen einer ersten Abklärung der Funktionen und der Koordinierung der Elemente auf der Website bzw. auf der Benutzeroberfläche. Prinzipiell blieb es bei der Aufteilung, doch wurde nach einer Metapher gesucht, die kindgerecht für eine gewisse Altersspanne sein könnte.

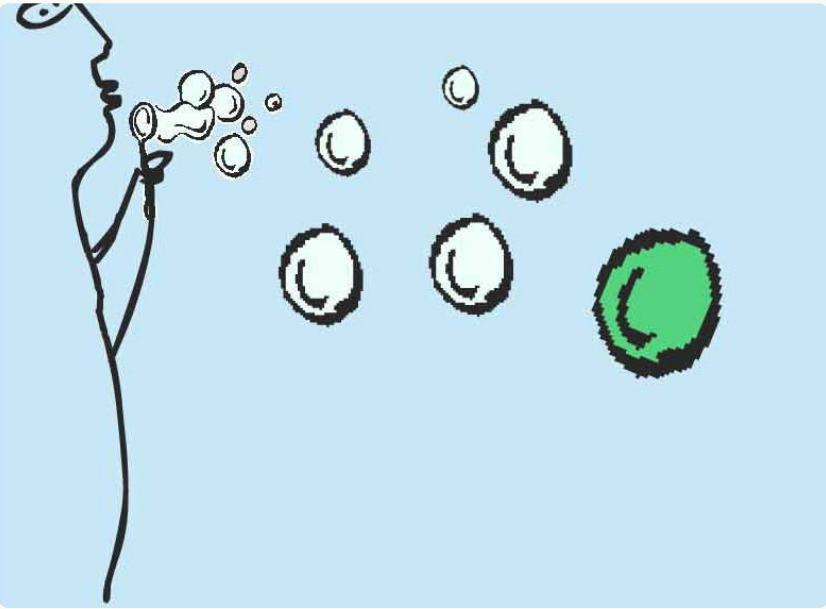
Parallel zur Tool-Benutzeroberfläche wurde an Entwürfen für den „öffent-lichen“ Bereich gearbeitet. Die bereits festgelegte Dreiteilung sollte auch auf der Startseite — nach Eingabe der Websiteadresse – übernommen werden. Es entstanden drei horizontale Teile unterschiedlicher Größe. Im oberen Bereich sollte auf unser Werk-zeug und den dazugehörigen Login hingewiesen werden. Der mittlere Teil sollte als Informationsfläche dienen. Er bietet Raum für eine Be-schreibung des Projektes, d.h. ganz speziell wer und was sich hinter medi[a]zine verbirgt. Des weiteren sollte an dieser Stelle die Station vorgestellt werden – Ärzte, Schwestern und Therapeuten. Der Bereich soll jeder Zeit erweiterbar sein. Es können Informationen über be-stimmte Krankheitsbilder und Behandlungsmethoden abgerufen werden oder ein Elternforum ließe sich einrichten. Im unteren Bereich der Website wird der Zugang zum „öffentlichen“ Bereich angekündigt. Per Link gelangt man auf die nächste Ebene.



Die Farbgebung entstand folgendermaßen: Bei der Betrachtung verschiedener Websites mit den Kindern fanden wir heraus, dass ihnen die „Standard“-Farbgebung gelb, rot, rosa, blau und grün als Vollton-Grundfarben miteinander kombiniert zu bunt waren. Deshalb entschieden wir uns den Jugendlichen für die Startseite eher gedeckte, abgetönte Farben vorzuschlagen, um nicht durch die Farbgebung schon zu Beginn vom Inhalt abzulenken. Zudem musste der Spagat zwischen offizieller Start- und Projektinformationsseite und Zugangsseite für die Kinder und Jugendlichen (öffentlicher und privater Bereich) geschafft werden. Damit unsere Zielgruppe sich angesprochen fühlt und weiterklickt, sollen die relevanten Bereiche kindgerecht durch Icons, Symbole und evt. gezielt eingesetzte Animation kenntlich gemacht werden. Die grafischen Symbole stehen vorerst stellvertretend für Buttons bzw. Grafiken, die als Link zu den anderen Bereichen dienen sollen. Der Platzhalter im mittleren Segment könnte für das Logo des Hufeland-klinikums oder für ein noch zu entwickelndes Projektlogo stehen.

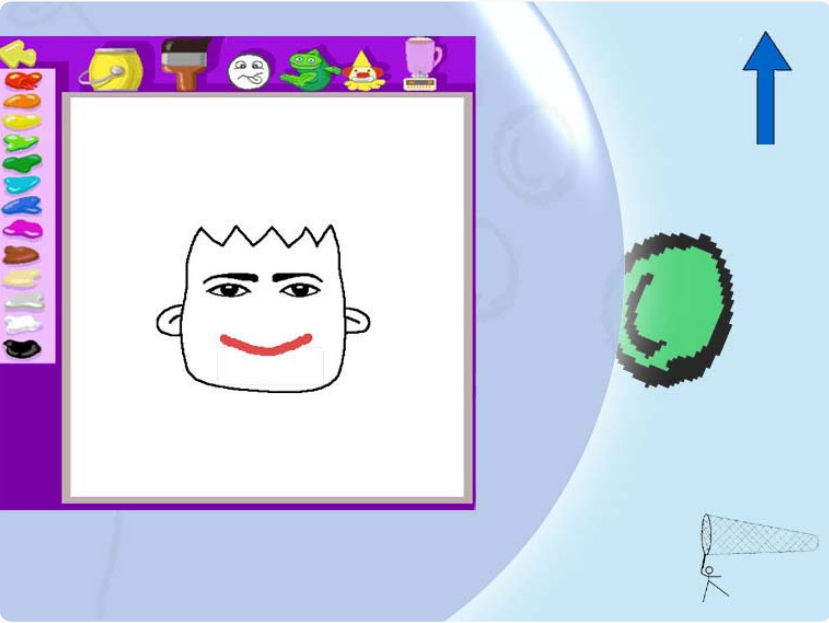
Werkzeug-Oberfläche – V1

Die Gestalter der Werkzeug-Benutzeroberfläche hatten eine Metapher gefunden, und zwar hatten sie sich für „Seifenblasen“ entschieden.



Die Werkzeugbenutzeroberfläche er-hielt als verbindene Metapher „**Sei-fenblasen**“. Seifenblasen sind interes-sant für Kinder jeden Alters, sie sind sowohl transparent und erlauben einen Blick in und durch die im Licht bunt schimmernden Blasen. Gleichzeitig bietet die Seifenblasen-hülle Schutz und vermittelt das Gefühl von Geborgenheit. Darüber hinaus lässt sich die Seifenblase als gestalte-risches Element flexibel einsetzen.

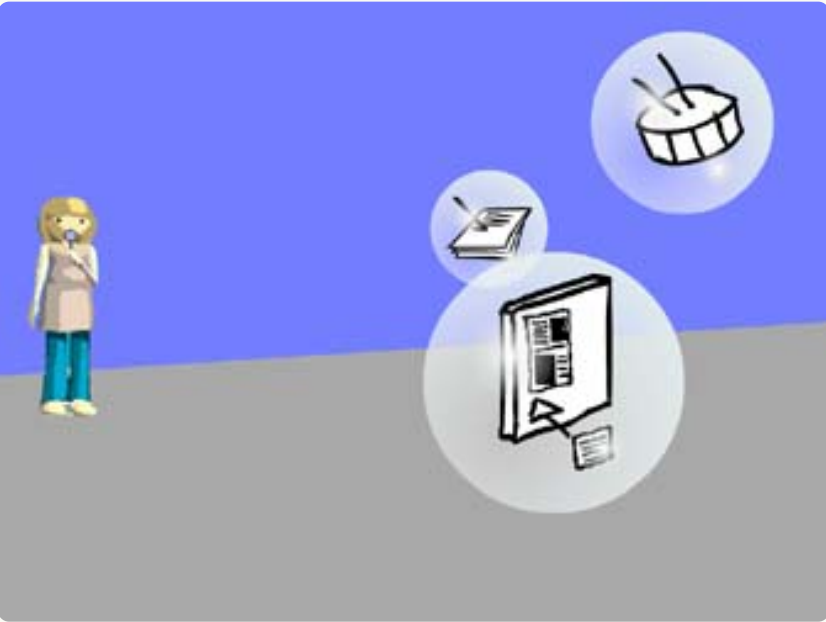
Seifenblasen – ein Spielzeug, für das sich Kinder doch noch recht lange begeistern können und auch ab einem bestimmten Alter wieder Spass daran haben. Seifenblasen sind spannend. Sie sind gleichermaßen transparent und erlauben einen Blick in und durch die im Licht bunt schimmernden Blasen. Man kann die Welt um sich herum sehen und wahrnehmen und den Eindruck haben, man sieht sie etwas bunter. Gleichzeitig bietet die Seifenblasenhülle Schutz und vermittelt ein Gefühl von Geborgenheit. Nicht nur, dass sich diese Metapher formtechnisch immer wieder gut aufnehmen lässt, sie ist auch ein sehr dynamisches Objekt als solches und kann gut animiert und in Bewegungen übersetzt werden.



Die Screenshots zeigen die Startseite der Benutzeroberfläche (privater Bereich). Die Seifenblasen wurden animiert und bewegen sich vom Puster quer über die Seite. Klickt man die farblich gekennzeichnete Blase an, vergrößert sie sich seitlich über den ganzen Bildschirm und wechselt zum Malwerkzeug oder in den Texteditor, in dem die Kinder arbeiten können.

Werkzeug-Oberfläche – V2

Eine zweite Seifenblasenvariante entstand mit reduzierteren Formen – klarer erkennbar und weniger abstrakt als beim vorherigen Entwurf.



Die pustende Figur wurde konkreter umgesetzt und animiert. Sie pustet die Seifenblasen auf die Seite, in welchen die einzelnen Icons für die unterschiedlichen Aktionsbereiche des Tools sichtbar werden.



Entwurf „Schiefe Ebene“ (Startseite)

Basierend auf diesem Layout entwickelten wir, angelehnt an die zweiseitige schiefe Ebene des Tool-Layouts, ein entsprechendes Design für die Startseite. Wir experimentierten mit gleichen Farben, um einen hohen Wiedererkennungswert für die Tool-Oberfläche zu garantieren, und versuchten bereits für medi[a]zine ein einprägsames Schrift- oder Logobild zu finden. Wir nahmen sowohl die Form der Seifenblase wieder auf als auch die Dreiteilung und die Verschiebung der Elemente, um die Bewegung der Seifenblase nachzuahmen und eine gewisse Dynamik in das Layout zu bringen.

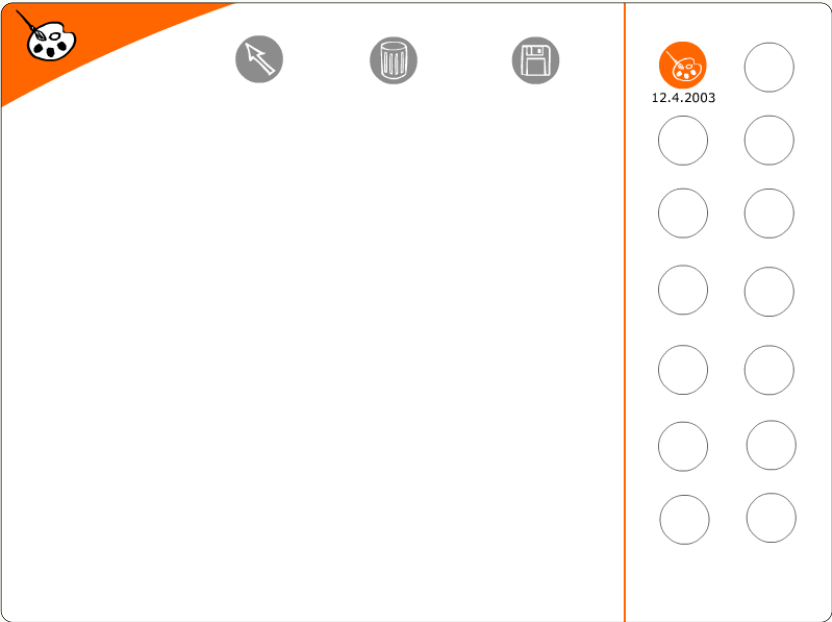


Erneute Überarbeitung der Tool-Seiten (siehe folgende Seite)

Da das Mädchen der letzten Toolentwürfe von einer anderen Seite zunächst als Brücke für das Layout diente und kopiert worden war, musste jetzt an einer eigenen Umsetzung gebastelt werden. Bei dieser Überarbeitung wurde die weiche, fließende Zeichnung in geometrisch abstraktere Formen umgewandelt und bekam so Comiccharakter.



In den Seifenblasen sind hier die Tool-Icons zu sehen. Die Kinder und Jugendlichen können wählen, welchen Aktionsbereich sie ausprobieren möchten. Ist eine Auswahl getroffen, öffnet sich die Seifenblase, schwebt zur Seite und gibt das Arbeitsfeld frei.



Das Arbeitsfeld wurde sehr schlicht gehalten, damit keine Ablenkung von der eigentlichen Arbeit gegenwärtig ist. Für Navigation und Erläuterungen wurden zunächst einzelne stellvertretende Icons entwickelt.

Entwürfe für die Startseite (öffentlicher Bereich)

Neben einer vorläufigen Version der Tool-Benutzeroberfläche entstand bis zur Semester-Endpräsentation der Entwurf einer Startseite. Was die Formensprache betrifft, wandten wir uns ab vom Comicstil, übernahmen jedoch als flächige Figur das Mädchen, um zum einen die Möglichkeit einer Animation zu haben und um eine gewisse Klammer bzw. Verbindung zum Werkzeugbereich zu schaffen.

Die Animation sollte eingesetzt werden, um Aufmerksamkeit bei den Kindern und Jugendlichen für ihren Bereich zu wecken. Die grundsätzliche Gestaltung wurde flächig zweidimensional angelegt. Wir übernahmen Blau- und Grüntöne der Werkzeugstartseite.



Des weiteren hat auch unsere Umfrage bei den Kindern und Jugendlichen bezüglich der Optik von Internetseiten ergeben, dass Farben wie grün und blau einzeln oder in dieser Zweierkombination sehr beliebt sind. Dementsprechend probierten wir die Seite des öffentlich zugänglichen Bereichs in diesen beiden Farben aus.

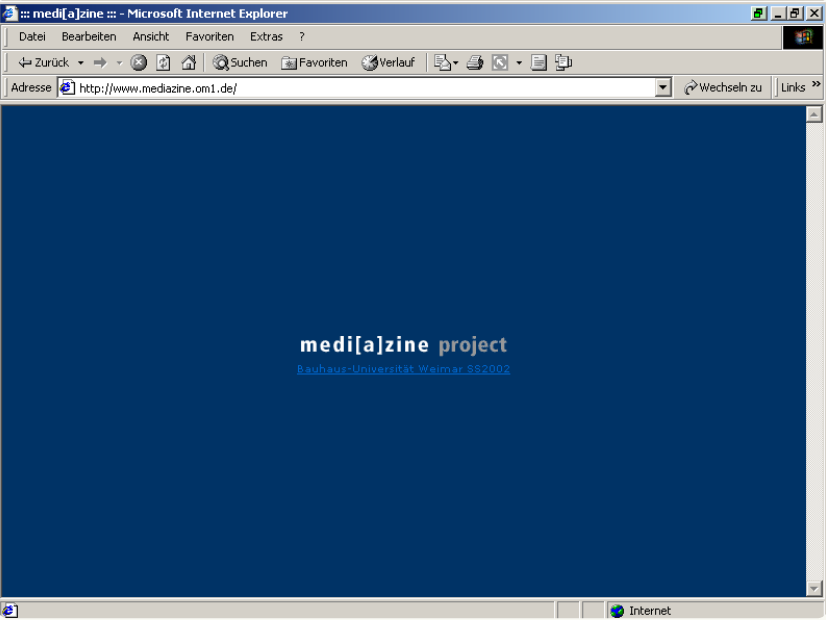


Die Entscheidung fiel auf die grüne Variante, um wieder die Verbindung zum Werkzeug – dem privaten Bereich – zu haben. Die Form der Seifenblase und die Bewegungstweens der vorangegangenen Versionen wurde übernommen und mit diversen Schriften und Verteilungen experimentiert, bis schlussendlich im gemeinsamen Plenum eine Entscheidung für die Farbe und Schrift getroffen wurde.

Zwischenstand

Zum Ende des Semesters hatten wir den nun folgenden, per Screenshots festgehaltenen Stand der Entwicklung erreicht. Auf dieser Basis muss an unserem Werkzeug weitergebaut, programmiert und gelayoutet werden.

www.mediazine.om1.de



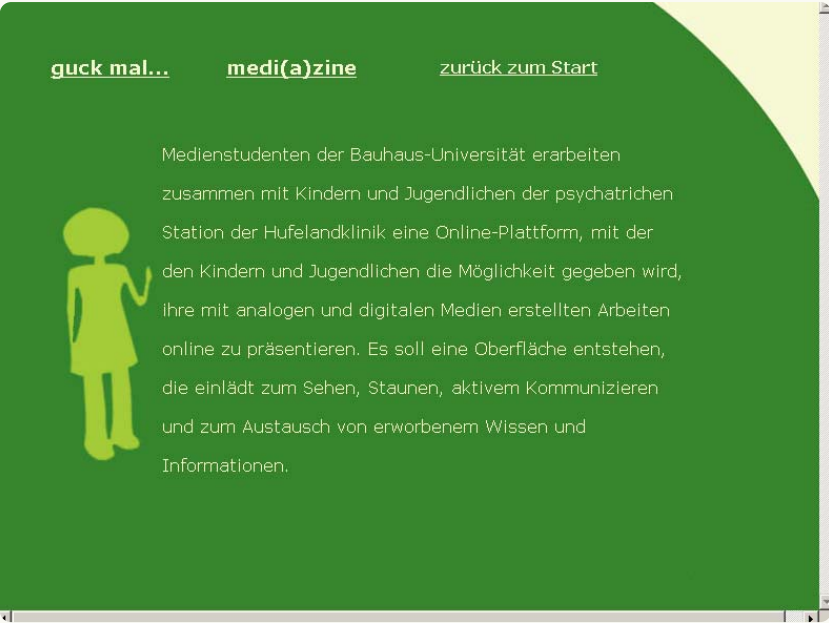
Nach Eingabe der Internetadresse erscheint der Startscreen mit kurzem Begrüßungstext und Links zu den nachfolgenden, stets im Web sichtbaren Seiten und zum privaten „Werkstatt“-Bereich. Schrifttechnisch leicht modifiziert und grafisch verändert, blieb es bei dem grünen Entwurf, der in Photoshop gelayoutet und in Flash umgesetzt worden war. Der Schriftzug „medi[a]zine“ steht momentan stellvertretend für ein zu entwickelndes Logo. Was die Platzierung des Klinikum-Logos betrifft, entschieden wir uns für die Seite, auf welcher die Klinik und die Station näher vorgestellt werden, die zum jetzigen Zeitpunkt aber noch nicht erarbeitet sind.



Klickt man auf den „Werkstatt“-Button kommt man zur Login-Seite des privaten Bereichs. Diese Seiten wurden bereits vorgestellt. Es blieb bei der letzten Variante des Seitenblasenmädchens im Comicstil.

Die online verfügbare Funktionalität des Tools, das mittels Flash und PHP programmiert wurde, beruht auf den drei Prinzipien: Interaktion (Malen, Schreiben, Sound erstellen), Speicherbarkeit (dauerhaftes Erhalten der Daten auch über den stationären Aufenthalt hinaus) und Veröffentlichen (Sichtbarmachen der entstandenen Werke im Internet).

Der folgende Screenshot zeigt die nächste Seite, nachdem man den als Link funktionierenden Text „Guck mal“ angeklickt hat. Hier erfolgt eine kurze Projektbeschreibung.

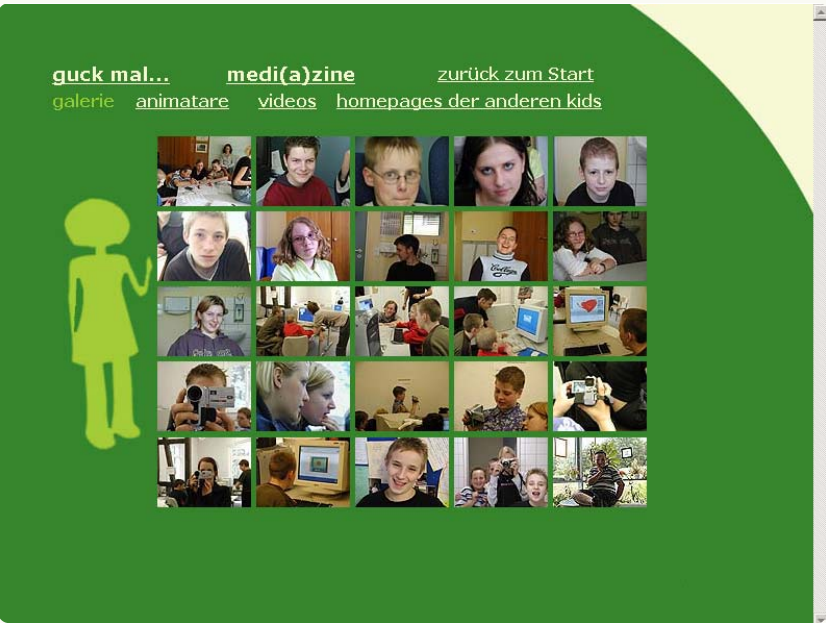


Auf dieser Seite erfolgt nun eine Trennung: Hinter dem Link „medi[a]zine“ verbergen sich die informellen Seiten (Projektbeschreibung, Klinikinformationen, Sponsoren etc.). Im Bereich „guck mal“ werden die Kinder und ihre Arbeiten vorgestellt.

Bevor man in die einzelnen Untergliederungen gelangt, wird der Nutzer durch einen Infotext in die darauffolgenden Seiten eingeführt. Das Layout der folgenden Seite dient, wie bereits erwähnt, der strukturellen und funktionalen Abklärung der Elemente.

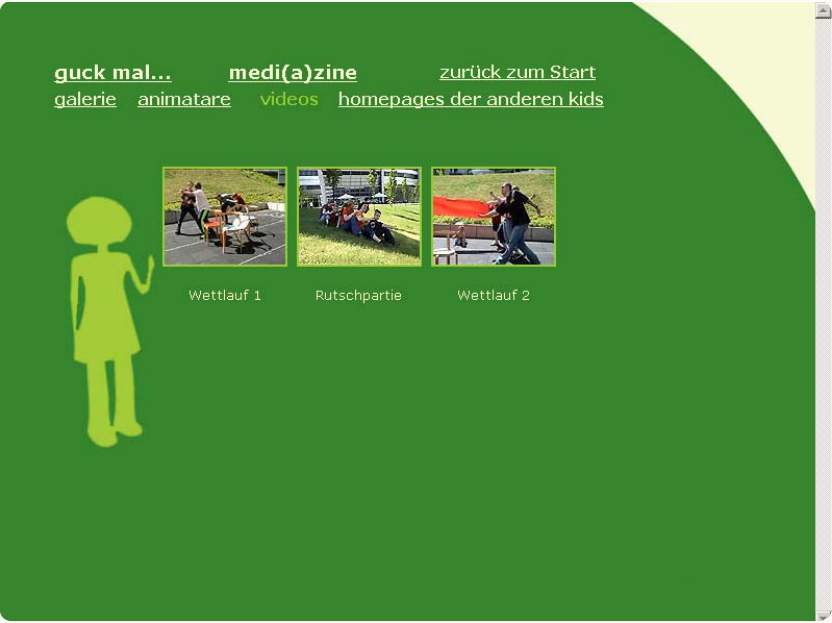


Die nun zu sehenden Screenshots zeigen die Unterseiten mit möglichen Inhalten. Wir haben die Arbeiten eingefügt, die während des Semesters in der Klinik entstanden sind.



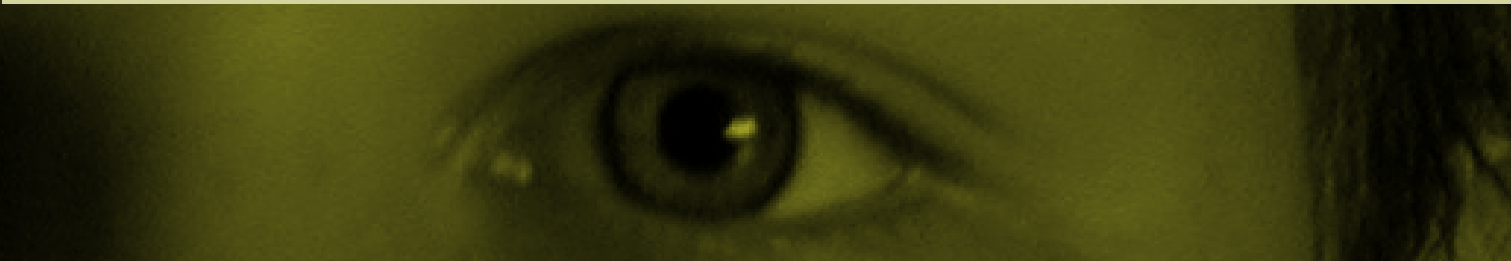
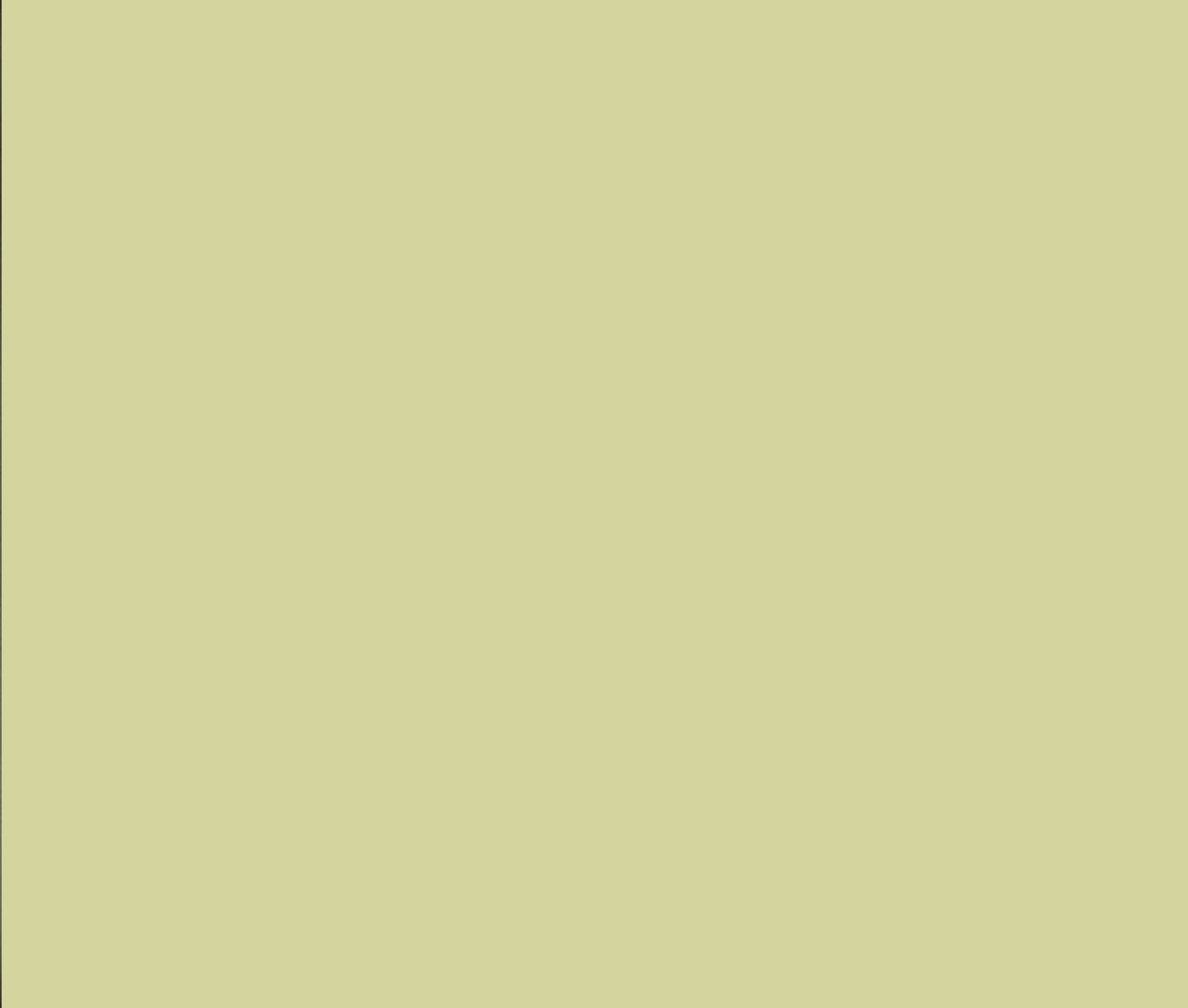


Hier sieht man eines von vielen entstandenen Maskottchen, welches in Flash animiert wurde. Die Figuren sollen als Avatare, eine Art „erklärende Helferlein“ sein und auf den Seiten des Tools zum Einsatz kommen.



Die Screenshots zeigen Arbeiten der Kinder und Jugendlichen aus dem Hufelandklinikum Weimar, die im Sommer entstanden sind. Die hier vorgestellten Vorschläge sind nach allen Richtungen ausbaufähig. Sie bilden die Grundlage für die Weiterentwicklung der Oberflächen im kommenden Wintersemester. Auch die Arbeit auf der Kinderstation wird fortgesetzt werden. Sie wird konkreter, d.h. themenorientierter und konzeptioneller ablaufen. Auf diese Art und Weise können auch weitere wichtige Erkenntnisse, unsere Umsetzung der Website betreffend, aus der Vorortarbeit herausgezogen werden.

Dieser erste Zwischenstand kann unter www.mediazine.om1.de betrachtet werden. Entstandene Videofilme und Animationen werden auf den Seiten vorgestellt.



AUSBLICK

WAS LANGE WÄHRT — WIRD ENDLICH GUT

Fazit

Auf das Semester zurückblickend, lässt sich feststellen, dass wir einiges erreicht und noch viel vor uns haben. Wir haben eine Basis geschaffen, was unser Wissen und unsere Vorgehensweise in der Klinik betrifft als auch eine Basis, die uns als Grundlage für die weitere Entwicklung unserer Benutzeroberfläche hinsichtlich Gestaltung und Funktionalität dient.

Was die Arbeit vor Ort betrifft, haben wir viel im Umgang mit den Kindern und Jugendlichen gelernt. Wir mussten uns an die Krankenhausgegebenheiten anpassen. Wir haben uns mit verhaltensdefizitären Kindern und Jugendlichen auseinandergesetzt und ihnen erste Mittel und Möglichkeiten aufgezeigt, wie man mit digitalen und analogen Medien umgehen und sie miteinander kombinieren kann.

Um aber gezielte Medienarbeit zu leisten, von der nicht nur die Kinder profitieren, sondern auch wir, d.h. dass wir Erkenntnisse und Inhalte für unser Projekt und speziell für unser Werkzeug herausziehen, wird es notwendig, ein ganzheitliches Konzept für das kommende Wintersemester zu entwickeln. Die kleinen Ideen-Einheiten haben insofern funktioniert, dass sie uns erlaubt haben, uns sehr schnell an die wechselnden Patientengruppen und Interessenslagen anzupassen, auch wenn wir oft von vorn anfangen und teilweise - nicht nur technikbedingt - improvisieren mussten.

Dennoch ist es unserer Meinung nach möglich, durch stärkere Kooperation und veränderten Bedingungen für alle Beteiligten ein größeres Maß an Erfahrungen und Wissen mitzunehmen. Mit einem klaren Konzept, einem geregelteren Ablauf und mit der Unterstützung der Ärzte, Schwestern und Therapeuten könnten wir möglicherweise eine effizientere Vermittlung der Neuen Medien gewährleisten. Nach unserem doch recht unbedarften und trotz Vorbereitung unstrukturierten Einstieg in die Vorortarbeit können wir nun aus unseren Erfahrungen lernen und uns ganz anders auf die Gegebenheiten einstellen, eventuell sogar maßgeblich mit beeinflussen und verändern.

Einer Veränderung bzw. Überarbeitung bedarf auch unser Tool. In Anbetracht des länger andauernden Erkenntnisprozesses und der verschiedenen strukturellen und layouttechnischen Herangehensweisen an die Benutzeroberfläche sowie der teilweise problematischen technischen Umsetzung, ist das Ergebnis eine gute Basis zur Weiterentwicklung. Das zum Semesterende präsentierte visuelle Erscheinungsbild demonstriert vorerst nur die Funktionsweise des Werkzeugs.

Die Ergebnisse der Vorortarbeit zeigen, dass es Probleme bereitet, komplexere Funktionen, wie das Zusammenstellen der einzelnen Text-, Bild- und Tondateien im Homepagebaukasten und das spätere Veröffentlichen, zu verstehen und die hierarchischen Strukturen des Tools nachvollziehen zu können. Den Kindern müssen die Vorgänge gestalterisch so dargeboten werden, dass sie die Möglichkeit haben, diese technischen Vorgänge mit bereits bekannten existierenden Tätigkeiten bzw. Bildern assoziieren zu können. Es könnten virtuelle Orte sein, die ihnen zeigen, wo sie sich im „abstrakten Raum“ des Computers befinden und die sie ggf. selbst mitgestalten können. Um diesen Anforderungen zu entsprechen, ist es zwingend notwendig, einer absolut konkreten, bestenfalls bereits zu Semesterbeginn bestehenden Struktur zu folgen und diese in Gruppenarbeit programmiertechnisch und gestalterisch umzusetzen. Der theoretische Teil der Aufgabe – strukturelle Konzeption und Entscheidungsfindung für ein Layout – sollte im Plenum zu Semesterbeginn sehr schnell gefunden werden. Unsere Arbeit während der Umsetzungsphase hatte uns gezeigt, dass einige Teilstücke doch schwerer zu realisieren waren bzw. wesentlich mehr Zeit in Anspruch nahmen, als wir geplant hatten. Deshalb sollte die meiste Zeit für die Ausarbeitung und Umsetzung an der Startseite und an dem eigentlichen Werkzeug verwendet werden, damit zum Semesterende ein rundherum funktionierendes Angebot für die Kinderstation vorzeigbar ist. Während der Weiterentwicklung sollte das Tool unbedingt auf Nutzerfreundlichkeit bei unserer Zielgruppe getestet und die Ergebnisse dokumentiert und entsprechend ausgewertet werden. Abschließend soll an dieser Stelle noch die gute projektinterne Zusammenarbeit erwähnt werden, ohne die wir alle nicht so weit und zu dem erlangten Wissen gekommen wären. Die Aufteilung in kleinere Teams sollte beibehalten werden, wobei ein ständiger Austausch an Informationen gewährleistet sein sollte, was bei uns auch weitestgehend und Dank der guten Projektkoordination und Anstrengungen der Gruppe funktioniert hat.

Ausblick bzw. Vorschläge für das Wintersemester 2002

Das gewonnene Wissen und die Erfahrungen können hervorragend in das Wintersemester einfließen.

Aufgrund der Komplexität des medi[a]zine-Projektes können verschiedene Ansätze studentischer Ideen und Arbeitsziele verwirklicht werden. Die Aufteilung in Arbeitsbereiche wird beibehalten. Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung des Designs für die Benutzeroberfläche und die Sicherstellung der Funktionalität der Werkzeuge. Dabei kann in den Bereichen der reinen gestalterischen Umsetzung gearbeitet oder die Programmierung der Seite gebastelt werden.

Des weiteren können sich Studierende mit der Öffentlichkeitsarbeit für das Projekt beschäftigen, da das Tool auch seiner Bestimmung folgend eingesetzt werden soll, muss es an entsprechenden Stellen angeboten und bekannt gemacht werden. Dafür könnten Präsentationsunterlagen für den Einsatz diverser Medien erstellt werden.

Ein anderer interessanter Bereich wäre eine semesterbegleitende Dokumentation, dazu können Ton-, Text- und Bilddokumente erstellt werden.

Noch ein wichtiger und relevanter Punkt ist die Zusammenarbeit mit anderen Institutionen und Forschungseinrichtungen, um herauszufinden, inwieweit mediengestalterische Arbeit aus therapeutischer Sicht von Nutzen ist.

Wer Erfahrungen hautnah auf diesem Gebiet sammeln möchte, kann direkt vor Ort in der Klinik bzw. mit den Kindern Medienarbeit betreiben und der Gestaltungsgruppe relevante Erkenntnisse liefern. Da jedoch der Schwerpunkt bei jedem Student ein gestalterischer sein sollte, wird sich das Vorortteam ganz speziell mit der Erstellung unter gestalterischen Gesichtspunkten von Arbeitsmaterialien und der Ausarbeitung von Tutorials beschäftigen.

In welches Vorhaben sich das Ganze einfügen wird, verdeutlicht folgendes, die medienpädagogische Arbeit auf der Kinderstation betreffendes Konzept.

(Ansatzweise wurde es bereits in den Semesterferien ausgetestet und sehr gut von den Kindern und Jugendlichen auf der Station angenommen.)

Aufgrund der **Komplexität des medi[a]zine-Projektes** können verschiedene Ansätze studentischer Ideen und Arbeitsziele verwirklicht werden. Folgende Arbeitsbereiche sind angedacht (natürlich erweiterbar):

- Schwerpunkt: Entwicklung des Designs für die Benutzeroberfläche und die Sicherstellung der Funktionalität der Werkzeuge

- Öffentlichkeitsarbeit – Erstellung von Präsentationsunterlagen für den Einsatz diverser Medien

- semesterbegleitende Dokumentation- Erstellung von Ton,- Text- und Bilddokumenten

- Vorortarbeit- Erstellung von Arbeitsmaterialien und Ausarbeitung von Tutorials und Meidenarbeit mit den Kindern mit neuem Konzept, welches die „Gründung einer Art Verlagshaus“ beinhaltet (Online- / Printmagazin)

Um eine zusammenhängende Linie in unsere Arbeit zu bringen und mit diversen Wechseln der Patienten umgehen zu können, haben wir beschlossen, eine Art Verlagshaus zu gründen und ein Online- oder ggf. auch ein Printmagazin herauszugeben. Da sich die Mitarbeiter jedes Magazins verbindlich jede Woche zu einer Redaktionssitzung treffen, haben wir auch ein solches Treffen eingeführt. Das ist praktisch jener Tag, an dem wir vor Ort in der Klinik sein werden.

Wir werden die Arbeit eines echten Verlagshauses imitieren - Presseausweise erstellen, Arbeitsbereiche (Texte verfassen, Fotos machen etc.) definieren und für das Magazin (online oder analog) ein Layout entwerfen. Inhalte und Gestaltungsideen sollen von den Kindern kommen und durch uns in die richtigen Bahnen gelenkt und mittels unserer technischen Unterstützung umgesetzt werden.

Interessant und unter Berücksichtigung der Inhaltserstellung wäre eine wochen- bzw. sitzungsübergreifende Aufgabenerledigung. Dazu würden wir gerne mit den Ärzten, Schwestern und Therapeuten enger und effizienter zusammenarbeiten. So könnten durchaus Vorlagen in der Beschäftigungstherapie entstehen, die am Computer weiterbearbeitet werden. Während der Woche bis zur nächsten „Redaktionssitzung“ könnten auf diese Art und Weise Beiträge für das Magazin entstehen.

Bessere Resultate würden entstehen, da einfach der Zeitfaktor und die Beschäftigungsintensität größer wären, im Vergleich zu unseren ein bis zwei Stunden, die wir dort sein können. Möglicherweise würden sich diese Tätigkeiten auch auf das soziale Verhalten der Kinder und Jugendlichen auswirken.

Darauf aufbauend ergeben sich für uns greifbare Fakten, die uns helfen, die Benutzeroberfläche speziell für unsere Zielgruppe zu entwickeln und einsetzbar zu machen.

Das sind die Ansätze und Ideen, die es gilt im kommenden Semester auszuprobieren, zu verwirklichen und zu dokumentieren.

LITERATUR

MONT'S NEUE GALERIE

REISE DURCH INDIEN

FRANKREICH

VOYAGERS •

HERB KAWH

KUNST

Holder • DESIGNZEICHNEN

Händezeichnen leichtgemacht

Burne Hogarth

PASTELLMALERIE

DINE CHRISTY

Portraitzeichnen • Anleitungen zum Selbststudium

Die Farbe

NACHGELESEN

Literaturliste

- Ayache, Nicholas:
Computer vision, virtual reality and robotics in medicine:
first international conference, CVRMed '95, Nice, France April 3 -6,
1995, Nizza 1995
- Bonsiepe, Gui:
Interface: Design neu begreifen, Mannheim 1996
- Erlinger, Hans Dieter (Hg.):
Handbuch des Kinderfernsehens (2., überarb. und erw. Aufl.),
Konstanz 1998
- Feil, Christine (Hrsg.):
Internet für Kinder, Brüssel 2001
- Heidtmann, Horst (2001):
Internetangebote für Kinder, <http://www.multikids.de/kindernetz.pdf>
Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (1999):
Kinder und Medien. Kerneergebnisse, Baden-Baden
- Maerkle, Steffen:
Techniken fuer computergestütztes Lehren und Lernen
in der Medizin, 2000
- Meier, Klaus (Hrsg.):
Internet-Journalismus: ein Leitfaden fuer ein neues Medium,
Konstanz 1998
- Meili-Schneebeli, Erika:
Kinderbilder - innere und äussere Wirklichkeit: Bildhafte Prozesse in
Entwicklung, Lebenswelt und Psychotherapie des Kindes, Basel 2000
- Moser, Heinz:
Einführung in die Medienpädagogik
(2., überarb. und aktualisierte Aufl.), Opladen 1999

- Nentwig, Dietmar; Josef Voss:
Entwicklung von graphischen Benutzungsschnittstellen.
Modelle, Techniken und Werkzeuge der User-Interface-Gestaltung,
München [u.a.] 1998
- Palme, Hans-Juergen (Hrsg.):
Hauptsache: interaktiv. ein Fall fuer die Medienpädagogik;
Dokumentation der Veranstaltung Interaktiv '96 vom 30. Oktober
bis 3. November 1996 in München/veranst. von Institut Jugend,
Film, Fernsehen; Paedagogische Aktion/Spielkultur im Auftr. der
Landeshauptstadt Muenchen. In Zusammenarbeit mit Haus der
Jugendarbeit, München, 1997
- Raskin, Jeff:
The humane interface. new directions for designing interactive,
Boston, Mass. [u.a.] : 2000
- Sontag, Susan:
Krankheit als Metapher, Frankfurt am Main 1996
- Stenzel, Gudrun (Hg.):
Vom Papiertheater zum Computer. Alte und neue Medien in Theorie
und Praxis, Weinheim 2000 bei: Juventa
- Vollbrecht, Ralf:
Einführung in die Medienpädagogik, Weinheim und Basel 2001 bei:
Beltz Wissenschaft
- <http://www.dji.de/www-kinderseiten/default.htm>