

Hannah Zenk: Seismo

Beitrag aus Heft »2011/03: Jugendarbeit und social networks«

Wie kann Design Jugendarbeit helfen, eine zukunftsweisende Rolle zu spielen? Eine Zielgruppe, deren Lieblingsmedium keine Texte sind, erfordert eigene Methoden der Bedarfsanalyse. Bei der audio-visuellen Workshop-Toolbox Seismo geht es um Selbstreflexion, kreativen Ausdruck, Spiel, soziale Interaktion. Seismo wird in der Schweiz und in Deutschland eingesetzt. Nutzen kann die Toolbox jeder, der mit Jugendlichen arbeitet und vielfältige Medien nutzen möchte.

Literatur

Budd, Jim/Salevati, Sara (2010). Interaction Design: an evolving approach to design for user experience. In: Current. Emily Carr. University of Art + Design. Design Research Journal. current.ecuad.net [Zugriff 12.05.2010]

Burkard, Eva (2004). global_kids.ch. Die Kinder der Immigranten in der Schweiz. Zürich.

Limmat.Chiko (2008). Regie Özguır Yildirim. Drehbuch Özguır Yildirim. Produktion Akin, Fatih, Maeck, Klaus, Thiel, Andreas. Altersfreigabe ab 16 Jahren. Deutschland: Universum Film.

Fortson, Chris (2003). Women's Rights Vital for Developing World. Yale News Daily.

Gaver, William W./Boucher, Andrew/Pennington, Sarah/Walker, Brendan (09/2004). Cultural Probes and the Value of Uncertainty. Interactions (V XI (5), pp. 53-56).

Jordan, Jeff/Rescue Social Change Group (2006). Social Branding Dogma. San Diego. Toprak, Ahmet (2001). Ich bin eigentlich nicht aggressiv. Theorie und Praxis eines Anti-Aggressions-Kurses mit türkischstämmigen Jugendlichen. Freiburg: Lambertus.