

Praxisleitfaden

Medienkompetenz für Lehrkräfte an Ganztagschulen

Mit Medienarbeit Schülerinnen und Schüler

wirkungsvoll fördern – Beispiele aus einem Pilotprojekt

an neun Ganztags Hauptschulen in NRW





USB



Inhalt	1. Medienarbeit an Ganztagschulen
Vorwort	4
Ein Leitfaden aus der Praxis für die Praxis für Anfänger und Fortgeschrittene	6
Zum Projekt – Hintergrund, Ziele, Ergebnisse	8
Eckdaten zum Modellprojekt „Medienkompetenz in der Ganztagschule“ ..	11
1.1 Medien fördern wichtige Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen	13
1.2 Medienkompetenz als Teil der Lernkompetenz	15
1.3 Was bedeutet „Medienkompetenz fördern“ für den Unterricht?	17
1.4 Welche Medienkompetenzen können für Schülerinnen und Schüler sinnvoll sein?	19
1.5 Potenzial für Schulen – Medien begeistern Schülerinnen und Schüler ...	21
1.6 Perspektivwechsel – Stärken ausbauen und voneinander lernen	23
1.7 Peer-to-Peer – Medienscouts stehen anderen zur Seite	25
1.8 Medienarbeit motiviert Lehrerinnen und Lehrer	27
1.9 Was bedeutet „Medienkompetenz fördern“ für Sie als Lehrkraft?	29
1.9.1 Reflexion Wozu wollen wir Medienkompetenz im schulischen Ganztage fördern? ...	30
1.9.2 Reflexion Medieneinsatz – Wo stehen wir und wo wollen wir hin?	31
1.9.3 Checkliste Erfolgsfaktoren: Medien im Unterricht sinnvoll nutzen	34
1.9.4 Selbsteinschätzung und Feedback sind wichtig	36
1.9.5 Medienkompetenzcheck für Schülerinnen und Schüler	36
1.9.6 Welche Ausstattung benötigen Sie, um Medienkompetenz zu fördern? ...	38
1.9.7 Ausblick – Zukunft der Medien = Medienkonvergenz	39
1.10 Schulentwicklung – mit Medienarbeit in die Zukunft	41
1.10.1 Auf dem Weg zur digitalen Schule	42
1.10.2 Medienkonzepte – Lernen in allen Bereichen	43
1.10.3 Wie sieht ein Medienkonzept aus und welche Ausstattung brauchen wir?	44
1.10.4 Wie gehe ich vor, um ein Medienkonzept zu erstellen?	45
1.10.5 Checkliste – Erfolgsfaktoren für ein gelungenes Medienkonzept	46
1.11 Ganztagschule – besonders geeignet für Medienarbeit?	49
1.11.1 Ganztagskonzept – Theorie und Praxis	49
1.11.2 Verbindliche pädagogische Ziele – Theorie und Praxis	50
1.12 Fazit – Medien eignen sich für alle Schulformen	51

2. Medienarbeit in der Praxis – die Vielfalt nutzen

2.1.1	Tipps zur Medienarbeit im Schulalltag	54
2.1.2	Präsentieren – der krönende Abschluss	55
2.2	Übersicht Praxisbeispiele „Medienkompetenz in der Ganztags Hauptschule“	57
2.3	Überblick (Audio-)Visuelle Medien: Bewusst sehen mit Foto, Video, TV	59
2.3.1	Fotos – Bilder sagen mehr als 1000 Worte	60
2.3.2	Videos – einfach selber machen	60
2.3.3	TV – Filmformate zur Reflexion nutzen	61
2.3.4	Praxisbeispiele: (Audio-)Visuelle Medien – Foto, Video, TV	62
	Beispiel 1: Meine „kleine“ Welt in Bildern	62
	Kurz-Check für Ihre Planung: „Meine ‚kleine‘ Welt in Bildern“	68
	Beispiel 2: Plätzchen backen fürs Fernsehen	70
	Kurz-Check für Ihre Planung: „Plätzchen backen fürs Fernsehen“	75
2.4	Überblick Audio: (Zu-)Hören in einer geräuschvollen Welt	79
2.4.1	Medienarbeit mit Audio – eine Chance für bewusstes (Zu-)Hören und Erzählen	80
2.4.2	Musik als Schlüssel für besseres (Zu-)Hören	80
2.4.3	Ideen für die Medienarbeit mit Audio	81
2.4.4	Praxisbeispiele: Audio	82
	Beispiel 1: Von Beauty bis Döner – Werbungsanalyse	82
	Kurz-Check für Ihre Planung: „Werbungsanalyse“	88
	Beispiel 2: Interviewtraining	90
	Kurz-Check für Ihre Planung: „Interviewtraining“	96
	Audiobeiträge – Schritt für Schritt zum Ziel	97
2.5	Überblick Internet: Recherchieren, Kommunizieren, Spielen & mehr	99
2.5.1	Chancen und Risiken	100
2.5.2	Praxisbeispiele: Internet	104
	Beispiel 1: Cybermobbing	104
	Kurz-Check für Ihre Planung: „Cybermobbing“	108
	Beispiel 2: Medienscouts	110
	Kurz-Check für Ihre Planung: „Medienscouts“	114
2.6	Überblick Handy: Mehr als nur telefonieren	117
2.6.1	Praxisbeispiele Handy	118
	Beispiel 1: Klingeling – Versuchsdokumentation per Handy	118
	Kurz-Check für Ihre Planung: „Versuchsdokumentation per Handy“	123
	Beispiel 2: Fotostory per Handy	124
	Kurz-Check für Ihre Planung: „Fotostory per Handy“	130

3. Serviceteil: Medienarbeit Informationen für die eigene Praxis

Mediennutzung Jugendlicher	133
Übergeordnete Angebote zur Förderung von Medienkompetenz	133
Mit Medien Lernkompetenzen und Lerntätigkeiten fördern	133
Lernplattformen zum gemeinsamen Arbeiten	134
Kooperieren	134
Produzieren	134
Audio	134
Video	134
Print	135
Recherchieren	135
Reflektieren	135
Internet	136
Cybermobbing	136
Datensicherheit und Datenschutz	136
Nutzungsrechte/Urheberschutz	136
Werbung unterscheiden lernen	136
Computerspiele	136
Handy	137
Schulentwicklung Medienkonzepte	137
Fragebögen zur Medienkonzeptentwicklung	137
Peer-to-peer: Medienscouts	137
Modell-Fragebogen zum Medienkonzept	138
Literaturverzeichnis	139
Impressum	141



Vorwort

Die Freizeitgestaltung von Kindern und Jugendlichen am Nachmittag findet durch den Ausbau des Ganztagsbereichs immer mehr in der Schule statt. Für Sie als Lehrerinnen und Lehrer und auch für außerschulische Pädagoginnen und Pädagogen bietet der Nachmittagsbereich viele Chancen, losgelöst von Lehrplankonzeptionen, die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler auszubauen. Der schulische Ganztag zeichnet sich durch eine größere Flexibilität aus. Unterschiedliche Themen und methodische Ansätze können ausprobiert und vorhandene Interessen und Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler deutlicher in den Blick genommen werden.

Der Einsatz und die Thematisierung von Medien eignen sich besonders für das spielerisch-kreative Arbeiten in der Schule. Zudem wird die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen durch Computer, Internet, Handy und Fernsehen, aber auch Radio und gedruckte Medien geprägt. Der kompetente Umgang mit diesen Medien wird sowohl für das „Klarkommen“ im Alltag als auch in Schule und Beruf immer bedeutsamer. Daher ist es auch Aufgabe der Schule, die Auseinandersetzung der Schülerinnen und Schüler mit ihrer eigenen Mediennutzung und den kompetenten Umgang mit einem breiten Medienspektrum zu fördern.

Der schulische Ganztag mit seinen vielfältigen inhaltlichen und strukturellen Möglichkeiten bietet eine hervorragende Chance, auf sehr unterschiedliche Weise Medien zu thematisieren und in die schulische Praxis zu integrieren.

Wir müssen zugeben, dass sich für uns Erwachsene die Nutzungspraktiken der Jugendlichen nicht immer erschließen und wir ihren Umgang mit den Medien schnell als „problematisch“ und „nicht kompetent“ bewerten. Es lohnt sich jedoch genauer hinzusehen und den Versuch zu unternehmen, die Bedürfnisse der Jugendlichen und ihr daraus resultierendes Nutzungsverhalten verstehen zu wollen. Diese Perspektive eröffnet die Möglichkeit, an den vorhandenen Kompetenzen und dem Spaß der Jugendlichen bei der Mediennutzung anzusetzen und ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten auszubauen.

Wie so etwas aussehen kann, haben wir gemeinsam mit neun Ganztags Hauptschulen in Nordrhein-Westfalen erprobt. Ausgangspunkt des von der LfM initiierten und beauftragten Projektes „Medienkompetenz in der Ganztags Hauptschule“, das von Schulen ans Netz e. V. umgesetzt und vom Kompetenzzentrum Technik-Diversity-Chancengleichheit evaluiert wurde, war die Medienkompetenzförderung von Kindern und Jugendlichen in benachteiligten Lebenslagen. Um insbesondere diese Zielgruppe zu erreichen, wurde das Modellprojekt in der Hauptschule angesiedelt.

Die Ergebnisse dieses Projekts zeigen, dass die Empfehlungen und Praxisbeispiele, die wir daraus ableiten konnten, für alle Ganztags Schulen der Sekundarstufe I wertvolle Hinweise bereithalten, so dass der Ihnen vorliegende Praxisleitfaden schulförmig-übergreifend genutzt werden kann. Auch sind die Materialien geeignet, im Kontext des Medienpasses NRW eingesetzt zu werden.

Wir haben für Sie aus den Projekterfahrungen wertvolle Erkenntnisse zusammengestellt, die Ihnen Unterstützung zu dem Warum und Wie der Medienarbeit im Ganztag geben können. Hierzu hält insbesondere der erste Teil dieses Praxisleitfadens Informationen bereit. Im zweiten Teil haben die Autorinnen einige Praxisbeispiele aus dem Projekt detailliert aufbereitet, um Ihnen Anregungen für die konkrete Umsetzung im Alltag zu geben. Im Serviceteil finden Sie schließlich eine umfangreiche Übersicht zu Materialien, Projekten und Webseiten für die Medienarbeit in der Schule.

Ich hoffe, dass diese Handreichung Sie je nach Erfahrungsstand motiviert, mit Medienarbeit an Ihrer Schule zu starten, oder Ihnen Unterstützung geben kann, Ihr bisheriges Engagement auszubauen und Kolleginnen und Kollegen zu animieren, mitzumachen. Dabei wünsche ich Ihnen gutes Gelingen!

Mein besonderer Dank gilt den neun Schulen, den beteiligten Lehrerinnen und Lehrern sowie den sie begleitenden Medienberaterinnen und -beratern, die mit ihrem Engagement und ihrer Experimentierfreude das Projekt getragen haben. Ferner möchte ich dem Ministerium für Schule und Weiterbildung NRW (Referat 513) für seine hervorragende Unterstützung während der gesamten Projektlaufzeit danken.

Dr. Jürgen Brautmeier

Direktor der Landesanstalt für
Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)



Ein Leitfaden aus der Praxis für die Praxis für Anfänger und Fortgeschrittene

Ziel dieses Leitfadens ist es, medienpädagogische Fachkompetenz in Ganztagschulen der Sekundarstufe I aufzubauen. Vielleicht fragen Sie sich, warum ausgerechnet zu diesem Thema? Und warum gerade jetzt, in einer Zeit, wo sich Schulformen verändern und alles im Umbruch ist?

Die Antwort ist einfach: Medienkompetenz ist immer ein Thema, denn Medienwelten sind die Lebenswelten und zukünftigen Arbeitswelten von Kindern und Jugendlichen. Dazu braucht es einen Rahmen und Orientierungshilfen. Außerdem fördern Medien die Lebenskompetenzen und Zukunftschancen auf zeitgemäße und wirkungsvolle Weise. Zudem können sozial benachteiligte Jugendliche von Medienarbeit besonders profitieren – unabhängig von der Schulform.

Dieser Leitfaden will Ihre Neugier und Freude an der Medienarbeit wecken und Ihnen Mut machen, einfach anzufangen bzw. weiterzumachen. Genau deshalb ist er aus der praktischen Medienarbeit der Lehrkräfte der Schulen des Modellprojektes „Medienkompetenz in der Ganztags-hauptschule“ entstanden – also von Lehrkräften für Lehrkräfte. Er soll Ihnen eine Orientierungshilfe für Ihre eigene Gestaltung des Unterrichts bzw. unterrichtsergänzender Angebote sein und als Anregung zum Nachahmen dienen. Das bietet er Ihnen:

Informationen zur Medienkompetenzförderung, d. h. wie Schülerinnen und Schüler in Sachen „Medienkompetenz“ gefördert werden können und wie sich ihr Medien-nutzungsverhalten dazu im schulischen Ganztag gezielt einsetzen lässt (→ Seite 15). Diese beruhen auf wissenschaftlichen und praktischen Erfahrungen.

Arbeitsblätter und Checklisten für Ihre Angebote und die Schulentwicklung, um Medienkompetenz gezielt zu fördern (→ Seite 30–35). Diese sind Vorschläge und keine „Rezepte“ – sie lassen sich je nach Bedarf individuell anpassen.

Konkrete und einfache Beispiele aus der Schulpraxis mit Tipps zur Arbeit mit visuellen Medien, Audio, Internet und Handy (→ Seite 56 ff.). Außerdem berichten Lehrkräfte über ihre Erfahrungen – positive wie kritische – in Form von Originalzitat.

Weiterführende Tipps und Links (→ Kapitel 3).

Unser Motto:
Einfach machen, einfach machen!
Das heißt, das zu nutzen, was in Ihrer Schule vorhanden ist, und damit eine größtmögliche Motivation und Weiterentwicklung zu erzeugen.

NUTZEN SIE UNSERE IMPULSE!

Im Projekt wurden die Lehrkräfte von Medienberaterinnen und -beratern begleitet und in der Praxis gecoacht und geschult. Genauso wollen wir Sie auch in dieser Publikation beraten und geben Ihnen – grafisch wie hier besonders gekennzeichnet – Denkanstöße, stellen Fragen zur Reflexion und bieten Einblicke in die Medienarbeit im Schulalltag.



Zum Projekt – Hintergrund, Ziele, Ergebnisse

Medien durchdringen unseren Alltag. Für Jugendliche ist der Umgang mit digitalen Medien normal. Sie wachsen in einer digitalen Welt auf und identifizieren sich mit ihren Medienwelten. Einen großen Teil ihrer Freizeit verbringen sie vor dem Computer und im Internet, mit ihren Handys und Smartphones und auch vor dem Fernseher. Die zentralen Fragen für Pädagoginnen und Pädagogen lauten deshalb: Was machen meine Schülerinnen und Schüler mit digitalen Medien? Wie sehen ihre Medienwelten eigentlich aus und was interessiert sie besonders? Welche Kompetenzen bringen sie mit und wie kann ich das für meinen Unterricht gewinnbringend nutzen? (→ Seite 15–19) Welche Medien kann ich zielführend einsetzen? Wie kann ich die Freude an Medien in den Schulalltag integrieren und dadurch fachliche, persönliche und soziale Kompetenzen fördern? (→ Seite 13) Wie kann ich sie bei einer reflektierten Mediennutzung unterstützen? All diesen Fragestellungen liegt ein ressourcen- und stärkenorientierter Ansatz zugrunde: Das Medienverhalten von Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe I und ihr Potenzial soll gezielt für den Aufbau von Kompetenzen und Fähigkeiten genutzt werden. Denn so lassen sich die informell im Kreise der Familie, in Peergroups und in der Freizeit erworbenen Kenntnisse als Chance für die Unterrichts- und Schulgestaltung begreifen.

Im Rahmen des Modellprojekts „Medienkompetenz in der Ganztags-hauptschule“ wurde dieser Ansatz ausprobiert (→ Seite 56 ff.). An neun ausgewählten Ganztags-hauptschulen in Nordrhein-Westfalen wurden Lehrkräfte von externen Medienberaterinnen und -beratern vor Ort bei der Planung und Umsetzung von individuellen Medienprojekten im Vormittags- und Nachmittagsbereich unterstützt. Thematisch orientierten sich die Projekte an den Interessen und Lebensrealitäten der Hauptschülerinnen und Hauptschüler. Visuelle Medien, Audio, Internet und Handy kamen zum Einsatz. Die Schülerinnen und Schüler reflektierten über diese Medien und wurden selbst zu Medienmachern, indem sie eigene Beiträge produzierten.

Die im Modellprojekt gemachten Erfahrungen und gewonnenen Erkenntnisse bilden die Grundlage für diesen Leitfaden. Der Facettenreichtum und die Kreativität sowie die Freude, mit der die Kinder und Jugendlichen beim Projekt mitgemacht haben, zeigen, wie differenziert, nachhaltig und wirkungsvoll mit Medien in Ganztags-hauptschulen gearbeitet werden kann. Jedoch gelten diese Erkenntnisse für alle Pädagoginnen und Pädagogen an allen Schulformen, die Jugendliche in ihrem Medienverhalten sensibilisieren und fördern möchten. Eines wurde im Laufe des Projektes besonders deutlich: Medienarbeit braucht ein Ziel und einen Rahmen, damit Medienkompetenzförderung im Sinne des Schulprogramms und der Qualitätsentwicklung nachhaltig etabliert werden kann und nicht ein Leuchtturm oder eine Einzelmaßnahme bleibt (→ Seite 40).

„Ein gutes Essen braucht seine Zeit, die richtige Vorbereitung und die richtigen Zutaten. Gleiches gilt für Unterrichtsentwicklung. Schulung ist dabei eine hilfreiche und wichtige Zutat.“

Thomas Menning, Lehrer für Mathematik, Biologie, Erdkunde, Geschichte, Chemie, Physik, EDV-Unterricht an der Gartenstadtschule in Krefeld



Eckdaten zum Modellprojekt „Medienkompetenz in der Ganztagshauptschule“

Projektinitiator

Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)

Projektkoordination

Schulen ans Netz e. V.

Evaluation

Kompetenzzentrum Technik-Diversity-
Chancengleichheit e. V.

Zielgruppe

Lehrkräfte in Ganztagshauptschulen,
die kompetent und vielseitig traditio-
nelle wie neue Medien in der Schule
einsetzen wollen.

Zeitschiene

Mai 2010 bis November 2011

Ziele des Projektes

Die Medienkompetenz in Ganztags-
hauptschulen in NRW soll gesteigert
und gefördert werden.

Das besondere Augenmerk lag auf
der Vermittlung von Medienkompe-
tenz an Jugendliche in benachteiligten
Lebenssituationen.

Umsetzung im Unterricht

- › Erprobung medienpädagogischer
Konzepte in der Praxis
- › Bedarfsorientierte Schulungs- und
Unterstützungsangebote für die
Lehrkräfte durch externe Medienbe-
raterinnen und -berater
- › Kooperationen mit benachbarten
oder lokalen Einrichtungen und In-
tensivierung und Anregung regiona-
ler Strukturen, um eine nachhaltige
Wirkung des Projektes zu erzielen.

Evaluation

Die Pilotschulen erkannten Medien
als Chance für

- › innovative Schulentwicklung
und ihre Positionierung und
- › kreativen und innovativen Unterricht,
um Schülerinnen und Schüler in ihren
Kompetenzen und ihrer Persönlich-
keitsentwicklung zu stärken.

Im Enderbericht der Evaluation zeigte
sich, dass

- › Lehrkräfte die Nutzung des Medien-
spektrums erweiterten, indem sie
während des Projektes Medien
ausprobierten, die sie bislang noch
nicht benutzt hatten (darunter häufig
digitale Medien).
- › die Schulleitungen das Projekt mehr-
heitlich inhaltlich und personell unter-
stützten,
- › Zeit eine wichtige und sensible Res-
source an Ganztagshauptschulen
ist und vorhanden sein muss, damit
Lehrkräfte sich inhaltlich optimal vor-
bereiten und neu erlangtes Wissen
reflektieren und an Kolleginnen und
Kollegen weitergeben können.

› der Einsatz von Medienberaterinnen
und -beratern als eine gute Möglich-
keit bewertet wurde, um Medien-
kompetenz individuell zu fördern. Die
Entwicklung gemeinsamer Ideen und
der abgestimmte Input waren eine
gelungene Form der Qualifizierung
von Lehrkräften, da sie auf die Ge-
gebenheiten der Schule ausgerichtet
und ressourcenorientiert war und da-
mit bedarfsgerecht stattfinden kann.

› ein Medienkonzept an einer Schule
eines der wichtigsten Strukturmerk-
male darstellt, welches eine Haupt-
schule für die Durchführung von Me-
dienarbeit benötigt. Es braucht ein
gemeinsam entwickeltes Medien-
konzept mit einer klaren Zielsetzung,
was Medienarbeit in der jeweiligen
Schule bewirken soll.

› alle Lehrkräfte der Projektschulen
weiterhin Unterstützungsbedarf beim
Ausbau von Medienkompetenz in
Form von bedarfsorientierter Quali-
fizierung, zeitlichen und technischen
Ressourcen sahen.

Das Projekt „Medienkompetenz
in der Ganztagshauptschule“ zeigt,
wie sinnvoll es ist

- › Schulen bei ihrem Entwicklungs-
prozess zu begleiten,
- › sich intensiv mit dem Thema
„Medienkompetenz“ auseinanderzu-
setzen und sich über die gemachten
Erfahrungen auszutauschen.

Pilotschulen

Knotenpunkt Rheinland

- › Wilhelm-Ferdinand-Schüßler-
Tagesschule in Düsseldorf
- › Gartenstadtschule in Krefeld
- › Geschwister-Scholl-Schule in Neuss
- › Theodor-Heuss-Hauptschule in
Erftstadt

Knotenpunkt Ruhrgebiet

- › Hans-Tilkowski-Schule in Herne
- › Hauptschule Hohenlimburg in
Hagen
- › Hauptschule an der Wasserbank
in Recklinghausen

Knotenpunkt Westfalen

- › Hauptschule Hinter den drei
Brücken in Warendorf
- › Schule im Herxfeld, Gemeinschafts-
hauptschule der Stadt Sassenberg

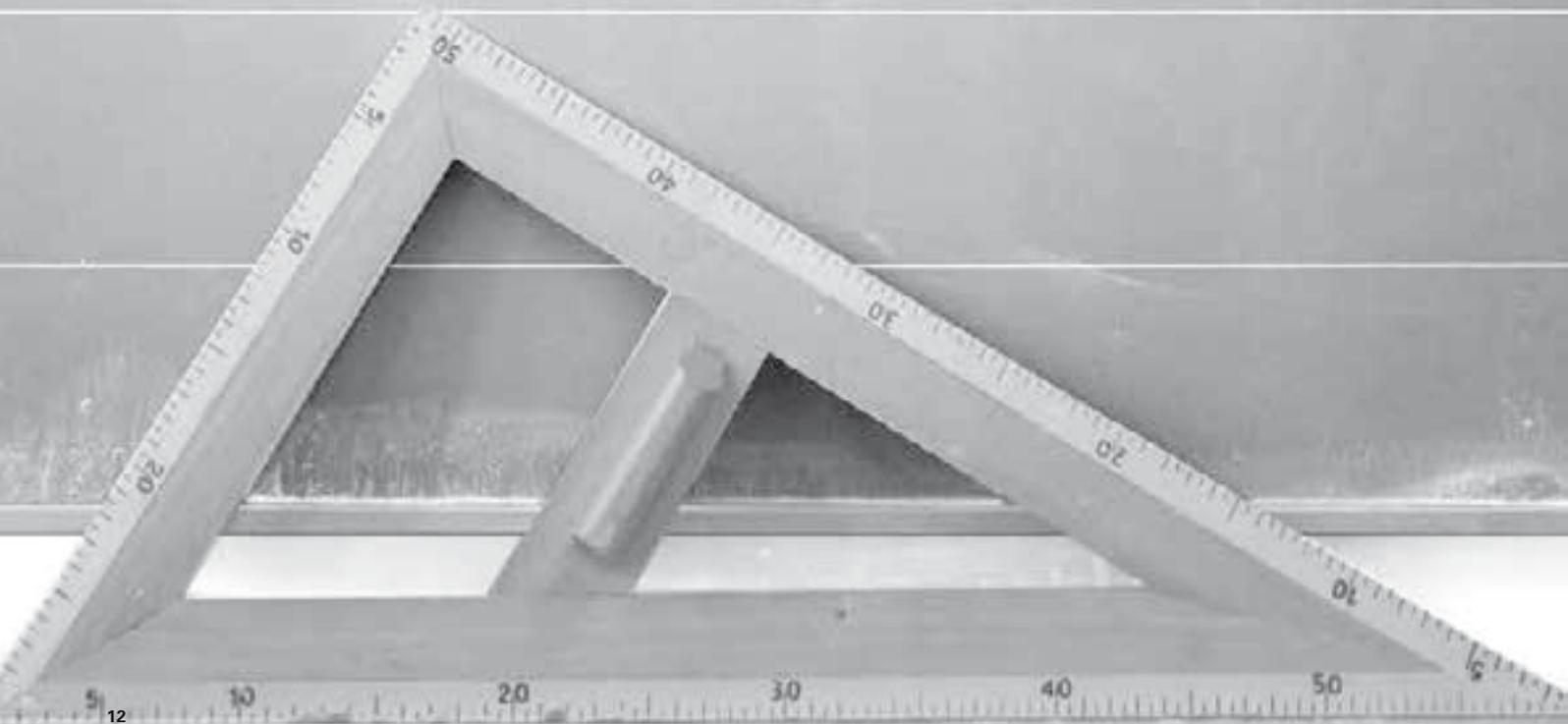
1. Medienarbeit an Ganztagschulen

BILDEN SIE SICH EINE MEINUNG!

Die Projektevaluation zeigt, dass in der Praxis jede/r Medienkompetenz unterschiedlich definiert: Für den einen ist es der Umgang mit dem Internet, dem Computer oder einem Programm, für den anderen sind es methodisch-didaktische Konzepte. Lassen Sie sich in diesem Kapitel von aktuellen Erkenntnissen inspirieren.

ERÖFFNEN SIE CHANCEN!

Setzen Sie Medien bereits in Ihrem Unterricht ein? Dann ermöglichen Sie Ihren Schülerinnen und Schülern schon heute mehr Chancen auf Bildung, aktive Mitwirkung und Chancengleichheit und sorgen gleichzeitig für Schutz vor Medienmissbrauch.



1.1 Medien fördern wichtige Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen

Medien sind ein zentraler Bestandteil der Lebenswelt von Jugendlichen. Sie dienen ihnen als Quelle von Themen und als aktiver Gestaltungsraum, so auch die Ergebnisse der JIM-Studie 2011. Mithilfe von Medien finden Jugendliche ihre persönliche Identität, gestalten soziale Beziehungen und setzen sich aktiv mit ihrer Umwelt auseinander. In der Berufsorientierung helfen Medien ihnen dabei, sich umfassend auf die Berufswelt vorzubereiten. Medien durchdringen das Leben von Jugendlichen. Sie gestalten ihren Alltag mit Medien, nutzen Bücher, Radio, Fernsehen, Computer, Internet und Handy, um sich zu informieren, zu unterhalten und zu spielen. Ein Leben ohne Medien ist undenkbar, sie werden so zu einer Grundlage für lebenslanges Lernen. Medien können Kinder und Jugendliche dabei unterstützen, am sozialen, kulturellen und politischen Leben teilzunehmen, selbstständig zu handeln und souverän ihr Leben zu führen, um sich im Kontakt mit der Welt persönlich zu entfalten. Medien regen ihre kommunikativen und kreativen Fähigkeiten an. Das Präsentieren eines selbst „produzierten“ Raps auf einer Videoplattform begeistert auch sonst eher zurückhaltende Jugendliche. Gerade für Kinder und Jugendliche, die in sozial benachteiligten Verhältnissen aufwachsen und einen häufig extensiven Medienkonsum haben, bieten sie eine große Chance zur aktiven Teilhabe an der Gesellschaft.

Dabei ist jedoch nicht nur der Zugang zu den Medien, sondern vor allem die Art der Mediennutzung entscheidend dafür, wie sich Kinder und Jugendliche entwickeln und entfalten können und in der Gesellschaft sozial und ökonomisch integrieren. Deshalb ist es notwendig, dass sie lernen, Medien nicht nur rezeptiv zu nutzen, sondern sie in Kenntnis ihrer Chancen und Risiken selbstbestimmt einzusetzen. Damit ist Medienkompetenz neben Rechnen, Schreiben und Lesen die vierte Kulturtechnik und eine Schlüsselqualifikation, um das Leben zu meistern. Die Förderung von Medienkompetenz ist daher vor allem eine Bildungsaufgabe.

„Förderlich ist es wirklich auch zu verstehen, dass es einfach unsere Pflicht ist, Schülern Medienkompetenz beizubringen. Es gehört zum Bildungsstandard und ist festgeschrieben in den Kernlehrplänen.“

Biljana Dordevic, Lehrerin für Deutsch und Englisch an der Wilhelm-Ferdinand-Schüler-Tagesschule in Düsseldorf



LASSEN SIE SICH INSPIRIEREN!

Der Medieneinsatz entlang der Lerntätigkeiten zeigt, wie sich Medien systematisch im Unterricht nutzen lassen. Dabei geht es nicht nur darum, Medien entlang der bisher gewohnten Lernwege einzusetzen, sondern eher durch sie inspiriert neue Wege zu erproben. Lesen Sie dazu verschiedene Beispiele aus den Projektschulen (→ Seite 56).



WERDEN SIE ZUM BEGLEITER!

Welche Rolle haben Sie als Lernbegleiter in diesem Prozess? Die Lehrkräfte der Projektschulen unterstützen ihre Schülerinnen und Schüler dabei, Medien sinnvoll und gezielt zu nutzen: Prozesse und Informationen zu strukturieren, qualitativ gute Quellen auszuwählen, Teamarbeit zu gestalten und anregende Fragen zur Reflexion zu stellen.

1.2 Medienkompetenz als Teil der Lernkompetenz

Medien sind heute wesentlicher Bestandteil der Lernkultur, um Unterricht anregend, aktiv, individuell und eigenverantwortlich zu gestalten. Dabei gehören Medien als ein Teil zum Lernprozess und dienen zum einen als Vehikel, um sich mit Lerninhalten auseinanderzusetzen und sich Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten anzueignen. Zum anderen können sie auch selbst Unterrichtsgegenstand sein, indem sich Schülerinnen und Schüler über ihren Sinn und Nutzen und die Chancen und Risiken auseinandersetzen.

Nach Ansicht der Medienberatung NRW spielen Medien eine zentrale Rolle im Lernprozess und tragen wesentlich zu einer anregenden Lernumgebung (= Lernmethoden, Lernmittel und Lernräume) bei. Medienkompetenz ist nach dieser Definition Teil der Lernkompetenz und unterstützt folgende Lerntätigkeiten:

Strukturieren – sich dem Thema nähern. Um sich einem Thema anzunähern, ist es notwendig, dieses zu strukturieren: Was weiß ich bereits zu dem Thema? Welche Themenbereiche werden noch davon berührt? Wo gibt es Überschneidungen, was sind Ober- und Unterthemen? Dabei können Lernende eigene Erfahrungen, ihr Wissen und ihre Ideen zum Thema einbringen. Mit Flipchart, Metaplaner und digitalen Medien wie Mindmapping-Programmen oder Lernplattformen lässt sich hier gut arbeiten.

Recherchieren – sich informieren. Recherchieren bedeutet, Themen umfassend betrachten, Inhalte hinzugewinnen und aus verschiedenen Perspektiven beleuchten. Schülerinnen und Schüler können durch den Einsatz von Medien (z. B. mithilfe der Suchmaschinen Google oder Blinde Kuh) ihren eigenen Fragestellungen nachgehen und selbstgesteuert nach Antworten suchen. Dabei lernen sie, Online-Quellen zu bewerten und die richtige Auswahl zu treffen, um sich in den umfangreichen Wissensangeboten für Schule, Studium, Ausbildung und Beruf zurechtzufinden.

Kooperieren – gemeinsam arbeiten. Wenn mehrere Lernende ihr Verständnis in einem gemeinsamen Produkt ausdrücken, lernen sie aufeinander einzugehen, ihre Aufgaben sinnvoll untereinander zu verteilen und gemeinsam Wege zur Umsetzung zu suchen. Online-Angebote wie z. B. Wikis und Internetforen erleichtern die Zusammenarbeit, um sich auszutauschen und Inhalte und Ergebnisse festzuhalten und gemeinsam weiterzuentwickeln, auch außerhalb des Präsenzunterrichts.

Produzieren – etwas herstellen. Die Herstellung eines eigenen Produkts kann für das Lernen sehr motivierend sein. Dabei integrieren Schülerinnen und Schüler das Gelernte und verarbeiten es zu etwas ganz Eigenem: Sie entdecken hier ihre eigene Kreativität, ihre Leistungsfähigkeit und ihr Können und finden ihren persönlichen Ausdruck. Ob mit Bildern, Texten, Audio- und Videobeiträgen – Wissen wird so in etwas Neues überführt und erlebbar. Planen, ein Drehbuch schreiben, aufnehmen, Nachbereiten – alle Schritte fördern Kompetenzen, die für private und berufliche Zwecke nützlich sind.

Präsentieren – andere teilhaben lassen. Ein eigenes mediales Produkt als Ergebnis ist für Lernende besonders wichtig, um andere daran teilhaben zu lassen und sich „öffentlich“ zu zeigen und Gehör zu verschaffen. Dabei werden sich Lernende bewusst, was sie geleistet haben und erhalten Rückmeldung und Wertschätzung für ihre Arbeit. Das stärkt ihr Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen und bestärkt sie darin, weiterzumachen. Die Präsentation ist Anregung und Basis für Diskussion und Reflexion.

Reflektieren – über den Prozess und das Ergebnis nachdenken. Erst durch die Reflexion wird Lernen nachhaltig. So lassen sich Lernschritte und Erfahrungen im Gedächtnis der Schülerinnen und Schüler verankern. Dazu braucht es anregende Fragen, um über den Prozess ihrer Arbeit, die einzelnen Schritte, ihre Zusammenarbeit, ihr Ergebnis und das, was sie gelernt haben, nachzudenken und in ihre Lebenswelt einzuordnen.



SEIEN SIE NEUGIERIG!

Um neue Medien in der Schule zu nutzen, brauchen Sie kein perfektes Medienwissen oder eine perfekte Ausstattung. Wichtig sind hingegen Neugier und ein bisschen Mut, mit dem, was da ist, einfach zu beginnen und sich gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern weiterzuentwickeln. Einen Kompetenzcheck zum Medienwissen finden Sie auf Seite 36 und Informationen zur Medienausstattung finden Sie bei den einzelnen Projektbeschreibungen ab Seite 56.

1.3 Was bedeutet „Medienkompetenz fördern“ für den Unterricht?

Wenn Schulen und Lehrkräfte die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen fördern, ermöglichen sie ihnen einen Zugang zu unterschiedlichen Medien, der ihnen sonst möglicherweise versperrt bliebe. Und sie führen sie zu einem selbstbestimmten, reflektierten, kritischen und verantwortungsbewussten Umgang mit Medien, um diese bewusst und eigenständig zur Informationsrecherche, zur Reflexion, zum eigenen Ausdruck und zur Produktion zu nutzen.

Lehrkräfte setzen in ihrem Unterricht Medien gezielt entlang der Lerntätigkeiten ein (s. o.), sei es für produktive Medienarbeit oder um zunächst einfach mit Schülerinnen und Schülern über Medien zu reden (reflexive Medienarbeit). So erwerben sie Schritt für Schritt wesentliche Kompetenzen, um

- › die Wirkungsweise von Medien zu verstehen, zu bewerten und zu bedienen (Medienkunde: Wissen über Medien und Mediensysteme, Medienarbeit und Bedienkompetenz),
- › mit Inhalten kritisch umzugehen, d. h. diese zu hinterfragen, einzuordnen und zu reflektieren (Medienkritik: Analyse- und Urteilskompetenz),
- › Medien selbstständig für persönliche Zwecke, z. B. Recherchen oder zur Bewerbung auszuwählen und zu nutzen (Mediennutzung: Anwendungskompetenz) und
- › eigene Inhalte und Medien kreativ zu erstellen und sich persönlich auszudrücken (Mediengestaltung: Handlungskompetenz).

(Vgl. Dieter Baacke (1998): Quelle: Dieter Isler, Maik Philipp, Friederike Tilemann: Lese- und Medienkompetenzen: Modelle, Sozialisation und Förderung und www.mediaculture-online.de/Medienkompetenz.356.0.html)



Medienkompetenzvermittlung und was dazu gehört. In Anlehnung an: Prof'in Dr. Gudrun Marci-Boehncke, Prof. Dr. Matthias Rath
Forschungsstelle Jugend – Medien – Bildung, Pädagogische Hochschule Ludwigsburg

Jugendliche, insbesondere benachteiligte, die zum Einsatz multifunktionaler Medien und zum eigenen Verständnis von Medienkompetenz befragt wurden, bestätigen dies: Für sie spiegelt sich Medienkompetenz darin wider, wie sie

- › beispielsweise mit Computer, Handy und Spielekonsole umgehen und was sie darüber wissen,
- › sich mithilfe des Internets informieren und den Weg in die Berufstätigkeit ebnen,
- › per Internet und Handy kommunizieren,
- › mit dem Einsatz des Internets und Computers eigene Medienprodukte kreieren,
- › sich mit spielebezogenen Kenntnissen Wissen aus der realen Welt aneignen,
- › ihre Fremdsprachenkenntnisse und sozialen Fähigkeiten entwickeln und einen kritischen Umgang mit Inhalten und Medien erlernen und Kenntnisse zur Internetsicherheit erlangen.

In unserem Projekt zeigte sich, wie wichtig diese Kompetenzen sind. Allerdings schätzten die Pädagoginnen und Pädagogen die Medienkompetenz von Jugendlichen anders ein als sie selbst: Ihrer Meinung nach überschätzen sich Jugendliche und haben kein kritisches Verhältnis zur eigenen Medienkompetenz. Es kann sich für die Medienarbeit jedoch auch lohnen, sich auf die Medienwelten und -erfahrungen der Jugendlichen einzulassen und von ihnen zu lernen. Im Kapitel „Perspektivwechsel“ auf Seite 22 werden Anregungen gegeben, wie eine Lehrkraft vom Wissensvermittler zum Lernbegleiter wird.

Den Lehrkräften an den Projektschulen war es besonders wichtig, den Schülerinnen und Schülern einen kritisch-reflektierten Umgang mit Medien zu vermitteln. So sollen sie sich über die Potenziale und Gefahren von Medien bewusst werden, insbesondere bei der Informationssuche, der Kommunikation und der Unterhaltung. Außerdem sollen sie ihr Nutzungsverhalten erweitern und die Vielfalt der Medien sinnvoll für sich einsetzen.

Reflexive und produktive Medienarbeit greifen dabei ineinander: Wenn sich Kinder und Jugendliche intensiv mit der Entstehung von Medieninhalten auseinandersetzen und Erfahrungen in der Herstellung von Medienprodukten sammeln, können sie besser erfahren, wie sich beispielsweise Schnitttechnik und Kameraführung in Filmen auf die Sinne und Emotionen von Zuschauern auswirken können. Wenn Schülerinnen und Schüler selbst Medienprodukte erstellen, diesen Prozess reflektieren und bestehende Produkte evaluieren, können sie deren Wirkungen und Konsequenzen besser kognitiv erfassen und durchschauen. Dadurch können sie lernen, sich selbst möglicher Manipulationen von und durch Medien zu entziehen.

Jenseits von Lernkompetenzen und der Unterrichtsperspektive ist es jedoch bei der Integration der Medienarbeit in den Schulalltag insbesondere bei den unterrichtsergänzenden Angeboten wichtig, einmal einen anderen Blickwinkel einzunehmen, der von den üblichen normativen Anforderungen abweicht. Gerade in diesen Angebotsphasen, die die Ganztagschule auszeichnen, sollte die medienpraktische Arbeit eng an den Nutzungspraktiken der Jugendlichen angelehnt sein und ergebnisoffen, prozessorientiert und spielerisch konzipiert sein. Nicht das fertige Produkt, sondern vielmehr der Spaß am Gestalten sollte im Mittelpunkt stehen. Ansätze der außerschulischen Jugendarbeit können hier zum Tragen kommen. Welche Prämissen einer solchen Herangehensweise zu grundeliegen, haben Nadia Kutscher et al in der LfM-Expertise „Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche in benachteiligten Lebenslagen“ dargelegt.



Reality

1.4 Welche Medienkompetenzen können für Schülerinnen und Schüler sinnvoll sein

Um die Frage „welche Fähigkeiten Kinder und Jugendliche heute haben müssen, um selbstbestimmt mit Medien umgehen zu können“, geht es in der Initiative „Medienpass NRW“ www.medienpass.nrw.de (→ Kapitel 3).

Auf der Basis einer Online-Befragung in Schulen wurde ein Medienkompetenzrahmen definiert, der u. a. die Medienkompetenzen beschreibt, die Schülerinnen und Schüler am Ende der 6. Klasse und 10. Klasse haben sollten. Danach sollten sie Kompetenzen in folgenden Bereichen erlangen:

Bedienen und Anwenden

von einfachen Standardprogrammen bis hin zu Betriebssystemen.

Informieren und Recherchieren

in einfachen Suchmaschinen-Abfragen bis hin zu fundierten Medienrecherchen.

Kommunizieren und Kooperieren

per E-Mail und Chat und in Sozialen Netzwerken.

Produzieren und Präsentieren

vor Mitschülerinnen und Mitschülern, vor großem Publikum und in den Medien.

Analysieren und Reflektieren

von Grundregeln des Urheberrechts bis hin zur politischen und wirtschaftlichen Bedeutung von Medien.

Dieser Kompetenzrahmen dient Lehrkräften als Orientierung bei der Einschätzung von Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten. Darüber hinaus wird ein Lehrplankompass mit praktischen Unterrichtshilfen für die jeweiligen Kompetenzniveaus etabliert, die mittels eines Medienpasses zertifiziert werden.

Die Initiative Medienpass NRW zeigt jetzt schon, wie groß der Bedarf für eine systematische Vermittlung von Medienkompetenz in Schulen ist. Denn bisher erfolgt die Mediennutzung weitestgehend spontan und aus dem jeweiligen Unterrichtsbezug heraus.

Fazit: Aufgabe der Schulen ist es, Kindern und Jugendlichen die instrumentelle, kreative und kritisch-reflexive Nutzung der Medien, insbesondere der digitalen Medien zu ermöglichen und sie dabei zu unterstützen. Dabei sollte jedoch eine außerunterrichtliche Perspektive jenseits von normativen Anforderungen nicht vernachlässigt werden, die insbesondere bei unterrichtsergänzenden Angeboten eingenommen werden sollte.

ERKENNEN SIE DEN UNTERSCHIED!

Eine LfM-Studie vom Juli 2010 zeigt, dass es unabhängig vom Migrationshintergrund einen jugendkulturell geprägten Mediennutzungsstil gibt, der sich ganz besonders im Umgang mit den digitalen Medien zeigt. Bedeutsam sind jedoch soziale Faktoren, die die Lebenswelt und auch das Mediennutzungsverhalten von jungen Migrantinnen und Migranten bestimmen.



1.5 Potenzial für Schulen – Medien begeistern Schülerinnen und Schüler

Schülerinnen und Schüler sind besonders motiviert, wenn sie mit Medien im Ganzttag arbeiten oder Medien zum Thema machen. Sie fühlen sich in ihrer Lebenswelt erkannt und ernst genommen und können Medien dazu nutzen, ihre eigenen Kompetenzen zu erweitern und zu zeigen. Die entscheidende Frage ist: Wie lassen sich Medien gezielt im Unterricht oder in unterrichtergänzenden Angeboten nutzen? Dazu ist es wichtig, das Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen zunächst zu verstehen und dann aktiv in die Angebote einzubeziehen.

„Über den Einsatz von Medien können sich die Schüler anders erleben. Sie erfahren eigene Kompetenzen und entdecken ihre Potenziale. Das ist eine Stärkung. Da sehe ich einen ganz großen Ansatz.“

Johannes Wentzel, Medienberater an der Hauptschule im Herxfeld in Sassenberg

Auch eine Studie des IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V. (2010), in der Schülerinnen und Schüler in Hauptschulen in strukturschwachen Gebieten Deutschlands, davon zwei Drittel mit Migrationshintergrund, zur Nutzung multifunktionaler Medien (Computer, Internet, Spielekonsole und Handy) befragt wurden, unterstützt das Bild von Medien als authentischem Bestandteil der Lebenswelt junger Menschen. Sie nutzen Medien in bereits differenzierter Form für ihre Identitätsbildung und machten sich in Eigenregie die medialen Potenziale zunutze.

Die Chance zur Identitätsfindung und die medialen Fähigkeiten lassen sich insbesondere auch für die Berufsorientierung nutzen. Dazu gehört, Schülerinnen und Schüler darin zu unterstützen,

- › eigene Wünsche zu formulieren, für verschiedene Berufe zu sensibilisieren und sich selbst zu informieren (z. B. mit Videos und Lernkursen wie auf www.berooobi.de oder www.mixopolis.de),
- › potenzielle Arbeitgeber im Internet zu finden,
- › sich über Zukunftsperspektiven im Internet zu informieren,
- › sich auf Bewerbungen vorzubereiten (z. B. mit Lernspielen wie auf www.mixopolis.de),
- › die Medien so für Bewerbungen zu nutzen, dass diese ihre persönliche Handschrift trägt (grafische Programme, Textprogramme, ggf. eigenes Video u. a.),
- › sich online zu bewerben.

„Wenn es darum geht, die Medien richtig einzusetzen, das ist durchaus über Facebook möglich. Ja, warum nicht beispielsweise eine Pro- und Contra-Argumentation im Deutschunterricht? Das ist auch eine Art Chat. Das ist ein Austausch mit Regeln (...)“

Biljana Dordevic, Deutsch- und Englischlehrerin an der Wilhelm-Ferdinand-Schüler-Tagesschule in Düsseldorf

Neben dem Einsatz von Medien, die sie täglich nutzen, sind besonders für sozial benachteiligte Kinder und Jugendliche der Bezug zu ihren Lebenswelten und ihrem familiären Umfeld und der persönliche Kontakt sehr wichtig. Dies ist auf ihr soziales Umfeld zurückzuführen, wo es primär darum geht, Kontakte zu pflegen, gerade wenn die Personen in der physischen Umwelt nicht ansprechbar sind. Außerdem haben viele familiäre Beziehungen ins Ausland. Social Networks und Kommunikationsmedien spielen deshalb eine große Rolle, um miteinander in Kontakt zu bleiben.

„(...) Oder mit dem Handy Bilder aufzunehmen, kleine Videos zu drehen, einen Rap einzusingen, das sind Sachen, die die Schüler sowieso machen und wir versuchen im Grunde, diese Energie, diesen Spaß, diese Freude, die die Schüler mit den neuen Medien haben, in den Unterricht einzubinden.“

Biljana Dordevic, Deutsch- und Englischlehrerin an der Wilhelm-Ferdinand-Schüler-Tagesschule in Düsseldorf

Wird Medienarbeit so wie in der Wilhelm-Ferdinand-Schüler-Tagesschule in Düsseldorf gestaltet, kommen also ihre Medien und Themen zum Einsatz, können sich Schülerinnen und Schüler authentisch und lebensnah erfahren.

Ein weiterer wichtiger Aspekt: Der Einsatz der Medien ermöglicht es ihnen, sich als kompetent zu erfahren, neue Fähigkeiten zu entdecken und ihre Kompetenzen innerhalb und außerhalb der Schule zu präsentieren. Das „Sich-Zeigen“ erzeugt bei ihnen eine große Motivation und fördert ihr Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl. Das zeigen die Erfahrungen in diversen Studien und auch in unseren Projektschulen. In der Wilhelm-Ferdinand-Schüler-Tagesschule in Düsseldorf beispielsweise präsentieren die Schülerinnen und Schüler ihre Ergebnisse auf der Website ihrer Schule. Dabei entwickeln sie eigene neue Ideen, wie das Fotoarchiv der Schulausflüge. Oder sie produzieren einen Film in Biologie und vertonen diesen dann im Englischunterricht. So entstehen aktive und selbstständige Lernprozesse, die die Lernkompetenzen der Schülerinnen und Schüler und ihre Handlungsfähigkeit und Eigenständigkeit stärken. In der Medienarbeit an Hauptschulen geht es daher nicht primär um klassischen Wissenserwerb, sondern vor allem um Lehr- und Lernkonzepte, die auf praktische, produzierende, spiele- und kommunikationsorientierte Medienarbeit setzen.

Für den Unterricht und die Arbeit im Nachmittagsbereich heißt das, Kinder und Jugendliche dort abzuholen, wo sie stehen und ihre Lebenswelt und andere wichtige Faktoren bei der didaktischen Planung und Umsetzung einzubeziehen. Auf diese Weise erzeugen Sie größtmögliche Motivation und unterstützen Kinder und Jugendliche dabei, ihre Kompetenzen zu erweitern.

WECHSELN SIE DIE PERSPEKTIVE!

Eine positive und offene Grundhaltung auf beiden Seiten ist der beste Nährboden für erfolgreiches Lernen. Dazu ist der Perspektivwechsel notwendig, um Medien erfolgreich im Unterricht einzusetzen. Denn der vermeintlich „lockere Umgang“ junger Menschen mit Medien ist eine Stärke und öffnet Türen, um auf spielerische Weise gezielt Kompetenzen zu fördern. Als Lehrkräfte sind Sie Förderer, Unterstützer und Lernbegleiter, um Schülerinnen und Schülern in diesem Tun den bewussten Umgang mit Medien zu vermitteln.



1.6 Perspektivwechsel – Stärken ausbauen und voneinander lernen

Das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen wird jedoch, wie oben bereits gesagt, teilweise kritisch gesehen. Auch in Gesprächen mit Lehrkräften der Projektschulen zeigt sich ein ähnliches Bild. Ihrer Meinung nach haben Schülerinnen und Schüler ein eher unkritisches Verhältnis zu ihrer Medienkompetenz und nutzen Medien vorwiegend als Spaßgenerator.

Dies ist nachvollziehbar, denn die Lebenswelten von Erwachsenen und Kindern und Jugendlichen sind ganz verschieden und die (Für-)Sorge ist häufig groß, um den Nachwuchs vor Gefahren zu schützen.

Kinder und Jugendliche wachsen jedoch als „Digital Natives“ auf, d. h., sie sind von Geburt an von digitalen Technologien umgeben, während die Erwachsenen von heute häufig „Digital Immigrants“ sind und erst später den Umgang mit Medien erlernt haben, sei es aus beruflichen Gründen oder aus eigenem Interesse. So erscheint Erwachsenen der lockere und selbstverständliche Umgang mit Medien oft spielerisch, beliebig, unreflektiert und nicht fundiert, insbesondere wenn Kinder und Jugendliche recherchieren oder Inhalte reproduzieren.

Aus der Sicht von Kindern und Jugendlichen hat diese Herangehensweise jedoch eine Relevanz, um sich mit anderen auszutauschen, Kontakte zu pflegen oder sich kreativ auszudrücken (s. o.). Für sie ist die Mediennutzung selbstverständlich und sie suchen sich ihre eigenen Wege.

„Wirklich positiv überrascht war ich, dass vor allem wirklich die Schüler (...) in dem Gebiet eigentlich mehr drauf haben als ihre Lehrer, weil sie das Ganze natürlich konsumieren. Und sie sind eigentlich immer gut mitgekommen.“

Koray Coban, Medienberater an der Gartenstadtschule in Krefeld

Genau diese Herangehensweise junger Menschen an Medien, dieses „einfach machen“, lässt sich aktiv in den Unterricht und in unterrichtsergänzende Angebote einbeziehen und nutzen, um sie an einen kritischen und sinnvollen Umgang mit Medien heranzuführen (→ „Checkliste Erfolgsfaktoren: Medien im Unterricht sinnvoll nutzen“ Seite 34).

Wichtig ist dabei auch, Respekt für die Mediennutzungspraktiken der Schülerinnen und Schüler aufzubringen, die in ihren jeweiligen Lebenskontexten sinnvoll erscheinen. Wenn die Herangehensweise von Kindern und Jugendlichen als Stärke gesehen und aktiv in das Lernen einbezogen wird, sind Medien im Unterricht und in ergänzenden Angeboten ein Erfolgsfaktor, um Kompetenzen gezielt und mit Freude zu fördern. Schülerinnen und Schüler erleben dies als Wertschätzung. Der beste Nährboden, um ihr Selbstbewusstsein zu stärken.

Gleichzeitig können sich Lehrkräfte auf diese Weise entlasten, wie es in der Gemeinschaftshauptschule im Herfeld der Fall war:

„Es hat sich dann über weite Strecken tatsächlich so entwickelt, dass ich als Lehrer arbeitslos war. Ich sage es gar nicht so gerne, aber es war wirklich so, dass ich manchmal nur da rumsitzen und den Versicherungsschutz garantieren musste.“

Peter Grunert, Lehrer für Englisch, Physik und Chemie an der Schule im Herfeld, Gemeinschaftshauptschule der Stadt Sassenberg

Die Schülerinnen und Schüler wiederum erkennen in diesem Prozess, dass Lehrerinnen und Lehrer mehr als nur Wissensvermittler sind. Denn mit dieser Haltung sind Pädagoginnen und Pädagogen echte Lernbegleiter, Unterstützer und Förderer, die

- › neugierig und offen für Neues sind,
- › ihre Lebenswelt begreifen und in den Unterricht integrieren,
- › gemeinsam mit Schülerinnen und Schülern alltags- und zukunftsrelevante sowie individuelle Lernziele festlegen,
- › sie bewusst durch die Lerntätigkeiten führen,
- › permanent Reflexionsprozesse anstoßen und sie für die Chancen und Risiken der Medien sensibilisieren und so einen bewussten Umgang fördern,
- › ihnen ihre persönliche Entwicklung durch Feedback spiegeln,
- › nicht allein pädagogisch motiviert, sondern im unterrichtsergänzenden Bereich Medienarbeit auch einfach mal nur zur Zerstreung einbeziehen.

ÜBERGEBEN SIE AUCH MAL DAS STEUER!

Peer-to-Peer-Lernen ist ein Erfolgskonzept: Kinder und Jugendliche vermitteln Gleichaltrigen Themen wie „Cyberbullying“, um ihnen den Missbrauch im Internet oder per Handy zu verdeutlichen. Denn häufig ist ihnen zum Beispiel nicht bewusst, wie langlebig Informationen im Internet sind – „einmal online, immer online“. So waren die Schülerinnen und Schüler im Praxisbeispiel „Mediencouts“ schockiert darüber, wie viel andere von ihnen wissen können (→ Seite 110).

1.7 Peer-to-Peer – Medienscouts stehen anderen zur Seite

Ein Weg, Schülerinnen und Schüler zu einem verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu führen und sie dabei zu begleiten, liegt im Peer-to-Peer-Ansatz.

Gerade in einer Zeit, wo Medienangebote wie Social Networks (z. B. SchülerVZ oder Facebook), Chat oder Instant Messaging bei Kindern und Jugendlichen besonders gefragt sind, sind Themen wie der eigene Datenschutz und die Persönlichkeitsrechte Dritter, die solche digitalen Kommunikationsplattformen mit sich bringen, wichtig. Doch wie klären Pädagoginnen und Pädagogen ihre Schülerinnen und Schüler über diese meist „trockenen“ Themen auf, wo sie selbst diese Medien wenig nutzen? Das kann schnell für beide Seiten wenig authentisch sein.

Genau hier greift die Idee des „Peer-to-Peer“ oder „Lernen auf Augenhöhe“: Kinder und Jugendliche lassen sich gern von Gleichaltrigen etwas zeigen oder erklären, denn sie bewegen sich in ähnlichen Lebens- und Medienwelten und haben ähnliche Mediennutzungsgewohnheiten. Dieses Potenzial haben bereits einige Projekte wie z. B. „Medienscouts“ an der Theodor-Heuss-Hauptschule in Erftstadt (→ Seite 110) oder SchülerVZ-Scouts (→ Kapitel 3) für sich erkannt und machen damit sehr positive Erfahrungen. Ein weiteres Beispiel ist das LfM-Projekt „Medienscouts NRW“

<http://www.medienscouts-nrw.de>

„Die Medienscouts-Geschichte war wirklich ein Volltreffer und ich denke, dass das auf alle Fälle weitergeführt wird.“

Günther Kinstler, Medienberater an der Theodor-Heuss-Hauptschule in Erftstadt

Einfache Umsetzung mit großer Wirkung

Die Umsetzung ist einfach, die Wirkung groß: Lehrkräfte qualifizieren eine kleine Schülergruppe zu Medienexpertinnen und -experten, den Medienscouts, und unterstützen diese im Hintergrund. Diese Unterstützung ist wichtig, denn gerade bei problematischen Fragen kann es leicht zur Überforderung oder Belastung kommen, bei denen die Scouts Hilfestellung von einem Erwachsenen benötigen. Die Scouts agieren selbst als Referenten, trainieren ihre Mitschülerinnen und Mitschüler und stehen diesen als Ansprechpartner in Medienfragen zur Seite. So erreichen die Lehrkräfte viele Schülerinnen und Schüler. Es lässt sich vermuten, dass dieser Effekt auch außerhalb der Schule im Freundes- und Bekanntenkreis Wirkung zeigt und damit einen Schneeballeffekt zur Medienkompetenzförderung anstoßen kann.

Für die Qualifizierung der Scouts (→ Kapitel 3) werden Lerninhalte zielgruppenadäquat aufbereitet und an den Bedürfnissen und Bedingungen der jeweiligen Schule ausgerichtet, um:

- › die eigene Medienkompetenz zu erweitern,
- › selbst einen sicheren Umgang mit Medien zu erlernen und sich das notwendige Wissen dazu anzueignen, um dieses an Mitschülerinnen und Mitschüler zu vermitteln und sie bei Fragen zu unterstützen,
- › nach dem Training mit den anderen Scouts im Austausch zu bleiben,
- › ihre Kenntnisse und Erfahrungen an nachfolgende Medienscouts an ihrer Schule weiterzugeben.

Von Schulen wie der Theodor-Heuss-Hauptschule in Erftstadt, einer unserer Projektschulen, lässt sich lernen: Die Inhalte sind übertragbar. Lediglich die Ausgestaltung und Umsetzung variieren von Schule zu Schule. Weitere Beispielprojekte finden Sie im Kapitel 3.

Accept >



1.8 Medienarbeit motiviert Lehrerinnen und Lehrer

In unserem Projekt zeigte sich, dass sich die Motivation und Freude der Schülerinnen und Schüler beim Lernen mit Medien auf die Lehrkräfte überträgt:

„Diese am konkreten Projekt ausgerichtete Arbeit hat mir gut gefallen und ich hätte mir manchmal gewünscht, dass auch andere Kolleginnen und Kollegen darin einen Gegenentwurf für ihren Unterricht wahrnehmen könnten. Denn hier entstand die Freude an der Arbeit einfach aus dem Projekt heraus. So sollte Schule immer sein. Ein tolles Erlebnis, denn die Erfahrungen mit den Schülerinnen und Schülern können ja gelegentlich auch frustrierend sein (...).“

Peter Grunert, Lehrer für Englisch, Physik und Chemie an der Schule im Herfeld, Gemeinschaftshauptschule der Stadt Sassenberg

Tatsächlich nutzen mehr als die Hälfte der Lehrkräfte in Nordrhein-Westfalen die digitalen Medien mindestens gelegentlich im Rahmen ihres Unterrichts. Andererseits nutzen die restlichen Lehrkräfte diese Medien nur selten bis sehr selten. Gerade in der 5. und 6. Klasse scheinen Lehrkräfte bewusst auf den Einsatz der digitalen Medien zu verzichten. In der Praxis wie im Projekt „Klingeling – Versuchsdokumentation per Handy“ (→ Seite 118) zeigt sich deutlich, dass gerade Digitalkamera, Handy & Co. hilfreiche Lernbegleiter sind, die Lernprozesse veranschaulichen, leichter nachvollziehbar machen und Kinder und Jugendliche zum Lernen motivieren.

Dass Computer und Internet, aber auch der Einsatz klassischer Medien (Radio- & Filmarbeit) nützlich sind, haben bereits viele Lehrkräfte erkannt. In einigen Studien und Projekten zeigt sich, dass sich Kinder und Jugendliche besser konzentrieren können und schneller lernen, Gruppenarbeit erleichtert wird und sich Inhalte und Zusammenhänge besser darstellen lassen. Besonders in den Punkten „Motivation“ und „individuelle Förderung“ sehen viele Lehrkräfte eine große Stärke der Medien – so auch viele der Lehrkräfte und Medienberaterinnen und -berater in unseren Projektschulen:

„Wenn ich an die Schülerinnen und Schüler denke, sehe ich große Augen und viel Freude. Und auch ich persönlich habe es wirklich genossen, so schöne Sachen umzusetzen.“

Biljana Dordevic, Deutsch- und Englischlehrerin an der Wilhelm-Ferdinand-Schüler-Tagesschule in Düsseldorf

„Die Arbeiten mit Audio, das war wirklich eine Sache, das fanden die Kids einfach toll. Vor allen Dingen auch, weil sie da auch sehr individuell arbeiten konnten und durch Kopfhörer auch nicht gestört wurden durch Mitschüler.“

Thomas Königshofen, Lehrer für Geschichte, Mathematik, Kunst an der Geschwister-Scholl-Schule in Neuss

TAUSCHEN SIE SICH IM KOLLEGENKREIS AUS!

Hilfreich ist es, sich selbst darüber klar zu werden, was Sie unter Medienkompetenz verstehen und was Ihnen besonders wichtig in Ihrem Unterricht ist. Danach können Sie in eine Diskussion mit Ihren Kolleginnen, Kollegen und der Schulleitung treten. Das ist der erste Schritt in Richtung Medienkonzept (→ Seite 43 ff.). Denn eine gemeinsame Definition der Medienkompetenz ist die Basis des Medienkonzepts an Ihrer Schule.

LERNEN SIE VON IHREN SCHÜLERN!

Schülerinnen und Schüler konsumieren und nutzen Medien täglich und haben in manchen Fragen der Technik und Handhabung mehr Erfahrungen als Pädagoginnen und Pädagogen. Wie sich dieses Potenzial nutzen lässt, zeigt besonders gut das Beispiel der Projektschule Theodor-Heuss-Hauptschule in Erfstadt (→ Seite 110).

BILDEN SIE SICH WEITER!

Begleitende Weiterbildung ist offensichtlich die beliebteste Form, um die persönliche Medienkompetenz weiterzuentwickeln. Das ist direkte Hilfe im Prozess, um sofort im Schulalltag leichter voranzukommen. Wichtig: Die Chemie muss stimmen, denn nur dann lässt sich Beratung auch annehmen. Welche Möglichkeiten zur Weiterbildung bieten sich in Ihrer Schule und in Ihrem Netzwerk?



1.9 Was bedeutet „Medienkompetenz fördern“ für Sie als Lehrkraft?

Die Förderung von Medienkompetenz im Unterricht und in unterrichtergänzenden Angeboten bedeutet,

- › zu erkennen, was Medien im Unterricht oder Nachmittagsbereich bewirken können, um wesentliche Kompetenzen Ihrer Schülerinnen und Schüler zu fördern (→ Seite 13),
- › sich darüber klar zu werden, was Sie unter Medienkompetenz verstehen und welche Aspekte Ihnen besonders wichtig sind (→ Fragebogen „Wozu wollen wir Medienkompetenz im schulischen Ganztags fördern?“, Seite 30),
- › den aktuellen und zukünftigen Medieneinsatz in Ihrem Unterricht und Ihre persönliche Medienkompetenz einzuschätzen (→ Fragebogen „Medieneinsatz – Wo stehen wir und wo wollen wir hin?“, Seite 31) und sich ggf. weiterzubilden,
- › Einsatzmöglichkeiten im laufenden Unterricht und in AGs, Projektwochen usw. zu identifizieren (z. B. mit Mindmapping, → Kapitel 3),
- › die Erfolgsfaktoren bei der Umsetzung zu berücksichtigen (→ „Checkliste Erfolgsfaktoren: Medien im Unterricht sinnvoll nutzen“, Seite 34),
- › einfache Wege zur Umsetzung im Unterricht zu finden (→ Praxisbeispiele ab Seite 56) und
- › die Medienkompetenz Ihrer Schülerinnen und Schüler einschätzen zu lassen (→ Fragebogen Seite 37) und ihnen regelmäßig Feedback zu geben.

„Schulen brauchen Lehrkräfte, die bereit sind, sich auf die Medienwelt der Kinder und Jugendlichen einzulassen. Sie müssen diese Medienwelten kennen und mit Empathie mit den Schülern reflektieren und üben, sie sinnvoll zu gestalten. Und das gilt für alles.“

Helgo Ollmann, Medienberater an der Hauptschule Hohenlimburg in Hagen

Um sich die Potenziale der Medien zu erschließen und Schülerinnen und Schüler vor eventuellen Risiken zu schützen, ist fachliches Wissen notwendig. Den größten Bedarf sehen die Lehrkräfte der Projektschulen darin, ihre eigene Medienkompetenz laufend zu aktualisieren und technische Neuerungen kennenzulernen. Aktuell interessieren sie sich vor allem für Video- und Audiotbearbeitung, Chatten und den Umgang mit sozialen Netzwerken und der Netzwerktechnik. Dafür gibt es vielfältige Informations- und Weiterbildungsangebote (→ Kapitel 3).

Medienkompetenz zu fördern bedeutet jedoch nicht, dass Lehrkräfte alles wissen müssen. Im Gegenteil: Die unkomplizierte Herangehensweise von Kindern und Jugendlichen an die neuen Medien kann sie zu selbstbewussten Expertinnen und Experten machen („Young Professionals“) und Sie als Lehrkraft entlasten und unterstützen. Da kann es passieren, dass Lehrkräfte phasenweise „einfach nur da sind“, um den Prozess von außen zu beobachten und nur bei Bedarf zu lenken und Fragen zu beantworten.

Im Projekt zeigte sich, dass sich Lehrkräfte gern vor Ort unterstützen und weiterbilden lassen. So läuft beispielsweise in der Gemeinschaftshauptschule im Herfeld in Sassenberg die Beratung und Unterstützung im Kollegium auch auf informeller Ebene in einer Art „Pausenteaching“ ab, indem „der eine dem anderen etwas erzählt“ und sich die Lehrkräfte dann kurz in den Lehrerarbeitsraum zurückziehen, um Themen direkt gemeinsam anzugehen. Im Schulalltag voneinander und miteinander zu lernen favorisiert offensichtlich auch die Mehrheit der anderen Projektschulen. Idealerweise kommen Medienberaterinnen und -berater in die Schule und geben direkt ihr Wissen und ihre Erfahrungen dort weiter, wo diese gebraucht werden. Kleinere Medienprojekte für den Anfang erleichtern den Einstieg. Die eigene Medienkompetenz kann dann Schritt für Schritt aufgebaut werden. Für größere Projekte können externe Unterstützungsangebote in Anspruch genommen werden. Es gibt in NRW eine Vielzahl von Projekten und Einrichtungen, die Unterstützung anbieten. (→ Kapitel 3).

1.9.1 Reflexion

Wozu wollen wir Medienkompetenz im schulischen Ganztag fördern?

Mit diesem Fragebogen können Sie herausfinden, was Ihr pädagogisches Ziel ist, in welche Richtung Sie die Medienarbeit an Ihrer Schule entwickeln und wo Sie die Prioritäten setzen wollen. Nutzen Sie diesen Fragebogen als Inspiration für Gespräche im Kollegium mit Blick auf weitere Ziele, die Ihnen wichtig sind.

Mir geht es in meinem Unterricht bzw. in den ergänzenden Angeboten vor allem darum, dass Schülerinnen und Schüler

besonders

sehr

weniger

die Medien nutzen, die ihrer Lebenswelt entsprechen (Handy, Social Media wie SchülerVZ, Blogs u. a.) und effizient zum Lernen nutzen.

die Wirkung von Medien verstehen.

die Risiken und Chancen von Medien erkennen und einen kritischen Umgang mit Medien erlernen.

die Rechte bei der Mediennutzung kennen.

lernen, sinnvoll mit Medien untereinander zu kommunizieren.

ihre persönlichen Ausdrucks- und Präsentationsmöglichkeiten erweitern.

Medien für ihre persönliche Entwicklung und Wertebildung bewusst nutzen, um sich aktiv mit sich und ihrer Umwelt auseinanderzusetzen und an der Entwicklung unserer Gesellschaft zu beteiligen.

die Öffentlichkeit an ihrem Lernen und ihren Ergebnissen teilhaben lassen.

Medien für das fachliche Lernen gezielt nutzen.

ihre Handlungskompetenz erweitern und Medien dazu gezielt nutzen.

Medien dazu nutzen, Informationen zu recherchieren, analysieren, strukturieren.

ihre Arbeit mit Medien selbst und im Team organisieren.

Medien gezielt für ihre Bewerbung nutzen.

den praktischen Nutzen und verschiedene Anwendungsgebiete und -weisen von Medien im Berufsleben kennenlernen.

sich als Expertinnen und Experten in der unkomplizierten Herangehensweise in der Mediennutzung wahrnehmen und sich hierin bestärken („Young Professionals“).

praktische Medienarbeit als Bestandteil von Erholungszeiten einfach nur zur Zerstreuung nutzen können.

mich als Lernbegleiter sehen, der mit ihnen die Lernschritte von außen betrachtet und sie motiviert und ermutigt, ihre Mediennutzung kritisch zu reflektieren.

1.9.2 Reflexion

Medieneinsatz – Wo stehen wir und wo wollen wir hin?

Dieser Fragebogen unterstützt Sie dabei, sich selbst darüber klar zu werden, wie Sie heute Medien zum Lernen nutzen und wie Sie an Ihrer Schule in Zukunft mit Medien arbeiten wollen. Vielleicht wollen Sie sich auch in einem Thema weiterbilden? Hinweise zu Weiterbildungen finden Sie im Kapitel 3. Ergänzen Sie diesen Fragebogen um weitere Punkte, die Ihnen wichtig sind.

Teil I

Heute

Morgen

Wie oft setze ich Medien ein?

Jeden Tag

1 Mal pro Woche

2–3 Mal pro Woche

2 Mal im Monat

1 Mal im Monat

seltener

Welche Kompetenzen will ich fördern?

Bedienen und Anwenden von einfachen Standardprogrammen bis hin zu Betriebssystemen

Informieren und Recherchieren in einfachen Suchmaschinen-Abfragen bis hin zu fundierten Medienrecherchen

Kommunizieren und Kooperieren per E-Mail und Chat und über soziale Netzwerke

Produzieren und Präsentieren vor Mitschülerinnen und Mitschülern und vor großem Publikum.

Analysieren und Reflektieren von Grundregeln des Urheberrechts bis hin zur politischen und wirtschaftlichen Bedeutung von Medien

Sonstige

Wofür setze ich Medien ein?

Im Internet recherchieren

Sprache der Medien erkennen, verstehen und bewerten

Lernergebnisse präsentieren

Eigene Produkte gestalten (Videos, Fotos, Websites u. a.)

Spezielle Aufgaben wie Hör- und Sprachverständnis üben oder Rechenaufgaben, Statistiken, Versuchsdokumentationen u. a.

Prozesse und Ergebnisse dokumentieren

Miteinander kommunizieren

Medienangebote kennenlernen und auswählen

Sonstiges

Wo setze ich Medien ein?

In AGs

In Computer-AGs

In der Projektarbeit

Im EDV-Unterricht

Im Fachunterricht

In unterrichtsergänzenden Angeboten des Ganztags

Zur Unterrichtsvorbereitung

Sonstiges

Wo findet die Medienarbeit statt?

Im Klassenraum

Im Computerraum

In der Bibliothek

Auf dem Schulgelände

Außerhalb des Schulgeländes

Bei Projektpartnern

Andere Orte

Welche Hardware nutze ich?

Stationärer PC

Mobiler Computer (Notebook, Netbook, Tablet)

Beamer

Overheadprojektor

Handy

Videokamera

Digitalkamera

Headset

CD oder MP3

DVD-Player

Mikrofon

Whiteboard/Smartboard

Spielekonsole

Sonstige

Welche Software verwende ich im Unterricht?

Office Produkte: Rechen-, Schreib- und Präsentationsprogramme

Internet-Browser

E-Mail-Programme

Audio- und/oder Videoverarbeitung

Kommunikationstools (z. B. Skype)

Bildbearbeitungsprogramme

Musikprogramme

Online-Magazine

Geschützte Lernplattformen wie z. B. lo-net

Social Media wie Wikis, Communitys, Blogs

Sonstige

Welche Kompetenzen nutze ich persönlich, um Medien sinnvoll im Unterricht einzusetzen?

Technisches Know-how

Methodisch-didaktische Konzepte

Fachwissen über Medien/Wirkungsweise

Fachliches Know-how zur Internetsicherheit

Andere

Wie erweitere ich meine Medienkompetenz?

Schülerexpertinnen und -experten

Lehrerexpertinnen und -experten

Expertinnen und Experten im Bekannten- und/oder Kollegenkreis

Fortbildung besuchen

Einfach ausprobieren

Best Practice-Beispiele sammeln

Fachbücher lesen

Andere

Welche Unterstützung nutze ich sonst noch?

Kollegium

Schulleitung

Eltern

Kooperationspartner wie Bibliotheken, Universitäten, Medienzentren

Andere

Welches Technikwissen benötige ich unbedingt?

Software:

Hardware:

Sonstige

1.9.3 Checkliste Erfolgsfaktoren: Medien im Unterricht sinnvoll nutzen

Diese Checkliste können Sie dazu nutzen, Ihren Unterricht und Ihren Medieneinsatz auf die Bedürfnisse Ihrer Schülerinnen und Schüler individuell abzustimmen und zu gestalten. Wesentliche Punkte, die wir oben dargestellt haben, haben wir hier berücksichtigt. Vielleicht gibt es weitere Erfolgsfaktoren? Diese können in der Praxis individuell variieren.

In meinem Unterricht motiviere und fördere ich Kinder und Jugendliche in ihrer Medienkompetenz, indem ich ...	Das passiert schon	Das will ich verstärken
<p>ihre Lebenswelt begreife, ihr soziales Umfeld einbeziehe (Familie, Freunde, Jugendzentren, Interessengruppen wie Sport, jugendkulturelle Milieus wie Hiphop oder Kulturkreise wie die eigene Herkunftskultur) und sogar in den Mittelpunkt für das Medienhandeln stelle, denn hierüber gestalten und organisieren Schülerinnen und Schüler soziale Kontakte. Symbolische Ausdrucksformen wie Bilder und Musik spielen eine wichtige Rolle.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>gemeinsam mit ihnen alltags- und zukunftsrelevante sowie individuelle Lernziele festlege, z. B. Medien gezielt für ihren Berufswunsch bei der Recherche und Bewerbung zu nutzen.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>die Gründe für ihre Medienvorlieben herausfinde, z. B. Was findet ihr interessant? Was findet ihr langweilig oder „nervend“?</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>Medien nutze, die Teil ihrer realen Lebenswelt sind, wie beispielsweise das Handy oder Spielekonsolen, sowie ihre Materialien, z. B. Fotos und Filme, um diese gemeinsam mit ihnen anzusehen, zu vergleichen und sich Verbesserungshinweise zu geben.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>ihre Erfahrungen in der Mediennutzung berücksichtige und ihre Stärken – ihre Fähigkeiten und Kenntnisse – fördere. Schülerinnen und Schüler mit besonderen Medienkompetenzen können mehr Verantwortung übernehmen, z. B. als Medienscouts.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>mit ihnen praxisorientiert, explorativ, assoziativ-intuitiv und spielerisch lerne und dafür entsprechende didaktische Konzepte entwickle. Das bedeutet, ihnen einen gewissen Rahmen zu geben (z. B. das Genre für einen Film), den sie spielerisch-experimentell gestalten können. Dazu gehören auch kleine Übungseinheiten und Produktionsmöglichkeiten, die weder unter- noch überfordern.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>Medien sinnvoll und strukturiert einsetze, d. h. ein systematisches Vorgehen vorgebe. Denn gerade benachteiligte Schülerinnen und Schüler erobern sich Medien eher explorativ. Ziel und Nutzen und die logisch aufeinander aufbauenden Schritte bei der Medienanwendung und -produktion sind transparent zu machen, um ein professionelles Vorgehen zu entwickeln.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

In meinem Unterricht motiviere und fördere ich Kinder und Jugendliche in ihrer Medienkompetenz, indem ich ...

Das passiert schon **Das will ich verstärken**

Bilder, Musik und Körpersprache stärker integriere, um besonders denjenigen unter ihnen, die Schwierigkeiten mit der Wort- und Schriftsprache haben, mehr Ausdrucksmöglichkeiten zu bieten. Wort- und schriftsprachliche Elemente verbinden sich ausgewogen mit bildhaften und multimedialen Ausdrucks- und Kommunikationsformen.

sie eigene Produkte kreieren lasse. Das ermöglicht ihnen Erfolgserlebnisse und erhöht ihre Motivation. Auch kleine Medienaktionen sind möglich, um in kurzer Zeit Produkte zu erstellen, auf die Kinder und Jugendliche stolz sind. Außerdem erhöhen diese die Auseinandersetzung mit der Medienwelt, die sie umgibt. Gerade durch den individuellen Produktionsprozess wird ihre Reflexion besonders auf der persönlichen Ebene angestoßen. So lassen sich falsche Vorstellungen aufdecken – z. B. dass Bilder nicht immer die Realität widerspiegeln – und Talente entdecken. Dazu ist es notwendig, professionelle Abläufe kennenzulernen, wobei es nicht um ein professionelles Produkt geht, sondern um das Vertrautwerden mit dem Produktionsprozess.

sie in ihrer **Präsentations- und Kommunikationsfähigkeit** fördere, indem sie das selbst Gestaltete anderen zeigen und vorstellen, Feedback bekommen, zuhören und auf andere eingehen lernen. Das fördert vor allem auch Selbstvertrauen, wenn es darum geht, zum eigenen Produkt zu stehen, Kritik auszuhalten und auf Kritik einzugehen. Und es macht Lust darauf, weiterzumachen.

neue **Lernorte**, wie z. B. Bibliotheken, Jugendzentren oder Museen nutze. Andere Umgebungen inspirieren neue Lernformen.

die **persönliche Einschätzung** der Schülerinnen und Schüler zu ihren Medienkompetenzen vor einer Tätigkeit/einem Projekt abfrage, um sie danach dort abzuholen und ihnen wertschätzendes Feedback zu geben.

Schülerinnen und Schüler mit besonderen Fähigkeiten als **„Young Professionals“** im Unterricht unterstützend einsetze oder sie systematisch zu **„Medienschouts“** qualifiziere.

1.9.4 Selbsteinschätzung und Feedback sind wichtig

Um Schülerinnen und Schülern ihr Potenzial und ihre Entwicklung laufend zu spiegeln und sie in die Eigenverantwortung zu bringen, ist es hilfreich, dass

- › sie selbst ihre Medienkompetenz einschätzen können,
- › sie sich untereinander Rückmeldung geben und sich gegenseitig helfen, etwa durch „Peer-to-Peer“-Ansätze (→ Seite 25),
- › Lehrkräfte ihnen Feedback geben, d. h. ihnen ihre Stärken und auch „Lücken“ bewusst machen, dabei ihre Stärken anerkennen und diese bewusst nutzen und weitere Kompetenzen entwickeln, um „Lücken“ aufzufüllen.

„Es ist wichtig, dass Kinder und Jugendliche ihre Kompetenzen im Umgang mit Medien selbst einschätzen lernen und im Unterricht immer wieder Ansatzpunkte schaffen, um diese zu erweitern und gleichzeitig ihre kognitiven Lücken zu erkennen und zu füllen. Ein gutes Verhältnis von kognitiven Fähigkeiten und „learning by doing“ sind dazu eine wesentliche Voraussetzung.“

Thomas Menning, Lehrer für Mathematik, Biologie, Erdkunde, Geschichte, Chemie, Physik, EDV-Unterricht an der Gartenstadtschule in Krefeld

Beim Feedback sind die „3 W's“ hilfreich, die immer die eigene, also persönliche Wahrnehmung beschreiben und keine Eigenschaft der jeweiligen Person:

- › Was sehe ich bei dir?
- › Wie wirkt das auf mich?
- › Was kann ich mir vorstellen, wohin du dich in der Medienarbeit entwickeln kannst?

Um das Potenzial von Feedback gezielt zu nutzen, braucht es einen Perspektivwechsel (→ Seite 23). Das hat auch das Projekt „Medienkompetenzförderung an Ganztagshauptschulen“ gezeigt.

1.9.5 Medienkompetenzcheck für Schülerinnen und Schüler

Der Fragebogen auf der rechten Seite stellt Ihnen beispielhaft wesentliche Fragen zur Verfügung, um Schülerinnen und Schüler ihre Medienkompetenz und Mediennutzung selbst einschätzen zu lassen. Je nach Alter der Schülerinnen und Schüler und Bedarf können Sie diesen Fragebogen individuell anpassen. Diese Selbstevaluation kann zu verschiedenen Zeitpunkten – sei es im Unterricht zu einem bestimmten Thema oder im Rahmen eines Projektes – hilfreich sein: Am Anfang, im Lernprozess und zum Abschluss. Selbsteinschätzung und Feedback in Kombination bieten die Chance für Erkennen, Verstehen und persönliches Wachstum.

GEBEN SIE ZWISCHENDURCH FEEDBACK!

Um die Medienkompetenz Ihrer Schülerinnen und Schüler gezielt und individuell zu fördern ist es hilfreich, diese immer wieder im Lernprozess zu evaluieren (→ „Medienkompetenzcheck für Schülerinnen und Schüler“, Seite 37).

Medienkompetenzcheck für Schülerinnen und Schüler

Mein Name:	Beispiele, wo du das schon gemacht hast, gehört hast usw.
Mir macht im Umgang mit Medien so schnell keiner was vor.	<input type="checkbox"/>
Mich fragen andere, weil sie wissen, ich kenne mich da aus.	<input type="checkbox"/>
Ich mache das irgendwie – es kommt dabei meist auch was Gutes raus.	<input type="checkbox"/>
Manchmal bin ich nicht ganz sicher, wie ich das mache.	<input type="checkbox"/>
Ich mache das irgendwie. Das klappt nicht immer.	<input type="checkbox"/>
Ich lasse mir gern zeigen, wie etwas geht.	<input type="checkbox"/>
Wenn ich fernsehe, denke ich meist nicht nach.	<input type="checkbox"/>
Ich weiß genau, was richtig und falsch ist, wenn ich etwas im Internet lese.	<input type="checkbox"/>
Das, was ich im Internet finde, nehme ich meistens.	<input type="checkbox"/>
Ich lade Fotos oder Videos im Internet hoch, weil es Spaß macht.	<input type="checkbox"/>
Ich lade Fotos nicht einfach so im Internet hoch – da denk ich schon drüber nach.	<input type="checkbox"/>
Ich weiß was „Cybermobbing“ und „CreativeCommons“ bedeutet.	<input type="checkbox"/>
Ich weiß genau, wie das mit der Kommunikation im Internet geht.	<input type="checkbox"/>
Ich kenne außer Google auch andere Suchmaschinen (z. B. MetaGer, Bing, Yahoo) und weiß, wo ich gute Infos herbekomme.	<input type="checkbox"/>
Mit Online-Spielen kenne ich mich aus.	<input type="checkbox"/>
Ich hab schon was Eigenes mit Medien gemacht.	<input type="checkbox"/>
Ich hab schon eigene Fotos mit meiner Digitalkamera / meinem Handy gemacht.	<input type="checkbox"/>
Ich hab schon eigene Videos mit meiner Digitalkamera / meinem Handy gemacht.	<input type="checkbox"/>
Ich finde es richtig gut, anderen zu zeigen, was ich gemacht habe.	<input type="checkbox"/>
Mit Bildbearbeitung und Grafikprogrammen kenne ich mich aus.	<input type="checkbox"/>
Mit dem PC kann ich gut umgehen.	<input type="checkbox"/>
Ich kenne mich im Internet gut aus.	<input type="checkbox"/>
Ich nutze Communitys wie z. B. Facebook, SchülerVZ ...	<input type="checkbox"/>
Wenn ich eine Zeitung lese, verstehe ich meist alles.	<input type="checkbox"/>
Ich kenne mich mit Office-Programmen aus.	<input type="checkbox"/>
Mit Technik kenne ich mich aus. Ich kann verschiedene Geräte bedienen.	<input type="checkbox"/>
Ich habe schon eine Bewerbung mit Medien erstellt.	<input type="checkbox"/>
Ich kenne Jobbörsen.	<input type="checkbox"/>
Ich weiß, wie ich mich online bewerben kann.	<input type="checkbox"/>
Ich lerne viel leichter mit Medien.	<input type="checkbox"/>
Ich kann mich besser mit Medien konzentrieren.	<input type="checkbox"/>
Ich find's gut, mit anderen Schülern zusammen mit Medien zu lernen und Produkte herzustellen.	<input type="checkbox"/>
Ich kann Dinge besser verstehen, wenn ich mit Medien lerne.	<input type="checkbox"/>
Wenn ich eine Aufgabe habe, weiß ich genau, was ich zuerst mache.	<input type="checkbox"/>
Das kann ich besonders gut:	
Das will ich gern gut können:	

1.9.6 Welche Ausstattung benötigen Sie, um Medienkompetenz zu fördern?

Medienarbeit beginnt nicht mit der Ausstattung, sondern damit, welche Bedeutung Sie als Pädagogin und Pädagoge der Medienarbeit beimessen und wie sich dies konzeptionell in der Angebotsentwicklung Ihrer Schule niederschlägt.

Für die reflexive Medienarbeit brauchen Sie keine exklusive Ausstattung, sondern können einfach in Bezug zur Lebenswelt Ihrer Schülerinnen und Schüler deren Mediennutzung reflektieren. Das kann beim Fernsehen – z. B. das Sprechen über angesagte Fernsehformate – beginnen und dann zum Handy führen. So nutzen auch die meisten Pädagoginnen und Pädagogen unserer Projektschulen die Chancen der reflexiven Medienarbeit.

„Über Medien zu reden muss gar nicht trocken sein, sondern ist ganz schülernah. Wenn ich den Schülerinnen und Schülern sage „Packt mal eure Handys aus. Was habt ihr da? Woran denkt ihr, wenn ihr Fotos und Videos macht und diese im Internet hochladet?“, dann kommen sie ganz schnell darauf, dass das Internet neben seinem Nutzen auch Gefahren hat und dass es gut ist, diese zu kennen, bevor sie etwas anpacken. Plötzlich wird ihnen bewusst, dass z. B. Partyfotos im Internet nicht gut sind, wenn sie sich bewerben. Auch Cybermobbing ist ein großes Thema (...)“

Projektlehrkraft (anonym erhoben), Auswertung der ersten Lehrkräftebefragung vom 3. Juni 2011

Für die produktive Mediennutzung reichen je nach pädagogischem Ziel schon Computer, Mikrofon und Headsets oder die Handys der Schülerinnen und Schüler aus. So die Erfahrung einiger unserer Projektschulen.

„Für eine Grundausrüstung braucht es nicht viel. Ich empfehle, erst einmal mit Computer und Headsets anzufangen. Diese kostengünstige Investition lohnt sich sehr für den Unterricht und erfahrungsgemäß haben Schülerinnen und Schüler großes Interesse, die Hardware zu pflegen. Software, z. B. Audioschnittprogramme wie Audacity, gibt es kostenlos. Oder arbeiten Sie mit einem Mikrofon, z. B. für Gruppendiskussionen. Das ist ein tolles Sprach- und Sprechtraining für Schülerinnen und Schüler: Sobald sie ein Mikrofon in die Hand nehmen, ändert sich ihre Körperhaltung. Denn sie denken: ‚Das Ding ist schwer und kostet etwas. Damit muss ich vorsichtig umgehen.‘ Auch Videokameras und Digitalkameras sind heute erschwinglich und damit lässt sich viel machen. Und natürlich lassen sich die Handys der Schülerinnen und Schüler wunderbar nutzen.“

Biljana Dordevic, Deutsch- und Englischlehrerin an der Wilhelm-Ferdinand-Schüler-Tagesschule in Düsseldorf

Die Pädagoginnen und Pädagogen unserer Projektschulen sind mit ihrer Ausstattung größtenteils zufrieden. Eher scheint der Zugang zu den Medien ein mögliches Hindernis für die Medienarbeit zu sein. Wichtig ist, die eigenen Schwachstellen im Umgang mit Medien zu identifizieren, um professionelle Unterstützung von außen, z. B. durch Angebote der LfM, einplanen zu können. Auch kann es hilfreich sein, an andere Lernorte zu denken wie sie von der Initiative „Bildungspartner NRW“ (→ Kapitel 3) angeboten werden.

Interessant ist die Mediennutzung der Lehrkräfte: Nach wie vor liegt der Fokus auf Office-Programmen, im Rahmen des Projekts rückte das Internet zur Vorbereitung von Aufgaben stärker in den Mittelpunkt. Auch wurden ganz neue Medien z. B. Digitale Fotokameras, Handys, Audio- und Reportage-Geräte genutzt (→ Kapitel 2. Tipps zu kostenfreien Softwareprogrammen für alle Lerntätigkeiten finden Sie im Kapitel 3.)

Auch die Medienvielfalt ist noch relativ gering ausgeprägt: Laptop und Beamer und digitale Unterrichtsmaterialien stehen ganz oben auf der Liste. Dass jedoch gerade der vielfältige Einsatz der Medien und die Verknüpfung der Medien miteinander (→ Seite 39) Synergien für das Lernen bringt, zeigen die Erfahrungen der Projektschulen.

Fazit: Die Ausgangsvoraussetzungen für Medienarbeit sind in allen Schulen unterschiedlich. Das ist jedoch nicht der entscheidende Aspekt für die Mediennutzung. Denn Medienkompetenz lässt sich auch schon mit geringer Medienausstattung umsetzen wie die Praxisbeispiele „Meine ‚kleine‘ Welt in Bildern“ (→ Seite 62), „Klingeling – Versuchsdokumentation per Handy“ (→ Seite 118) oder „Medienschouts“ (→ Seite 110) zeigen. Entscheidend ist die Frage, wie sich Medienarbeit methodisch sinnvoll und leicht in den Unterrichtsalltag integrieren lässt. Denn die Vermittlung von Medienkompetenz ist Aufgabe der Schule als Organisation und umfasst alle Bereiche: Unterrichtsentwicklung, Schulklima (z. B. Einbindung der Eltern), Kooperationen/Netzwerke, Lehrerbildung, Qualitätsentwicklung u. a. (→ Seite 43).

1.9.7 Ausblick – Zukunft der Medien = Medienkonvergenz

Ein wichtiger Aspekt bei der Arbeit mit Medien ist die Medienkonvergenz, die Lehrkräfte gezielt nutzen können. Medienkonvergenz bedeutet, dass das Internet Themen und Inhalte verschiedener Medien miteinander kombiniert, vom Buch und von der Zeitung über das Fernsehen bis hin zum Radio. Inzwischen verbreiten sich parallel zu dieser Entwicklung multifunktionale, mobile Endgeräte wie z. B. Smartphones immer mehr. Dadurch verändert sich die Medienutzung enorm: Kinder und Jugendliche sind heute nicht nur oft online – sei es über den Computer oder über das Handy oder Smartphone –, sondern sie sind mit vielen Medien parallel unterwegs: Musik hören und lesen, Texte schreiben und Fotos machen, im Internet hochladen, chatten und von Freunden Nachrichten per SMS erhalten.

Bei der Medienkompetenzförderung ist es deshalb wichtig, Medien nicht isoliert zu betrachten, sondern medienübergreifend zu denken und zu handeln. Das bedeutet, Verbindungen zwischen den unterschiedlichen Medien zu erkennen und diese möglichst fächerübergreifend zu nutzen. Dadurch entstehen Synergien und Materialien, die sich im Schulalltag wunderbar nutzen lassen.

„An der Schule sollte eine Medien-AG entstehen, die alle Bereiche in einer gewissen Art und Weise berücksichtigt, weil wenn jemand Nachrichten schreibt fürs Radio, kann man diese natürlich auch bei der Schülerzeitung verwenden. Daraus kann man einen Aufsatz entwickeln und diesen dann als Beitrag auf die Homepage stellen.“

Claus Schäfer, Medienberater an der Wilhelm-Ferdinand-Schüßler-Tagesschule in Düsseldorf

„Sehr beeindruckt hat mich die Arbeit der Schülerzeitungsredaktion, die hier sehr kompetent das Thema Cybermobbing präsentiert hat und daraus ist ein sehr guter Zeitungsartikel entstanden.“

Helgo Ollmann, Medienberater an der Hauptschule Hohenlimburg in Hagen

DENKEN SIE ÜBER DIE SCHULE HINAUS!

Nutzen Sie bereits alle Ressourcen in Ihrer Schule, so etwa auch die Handys der Schülerinnen und Schüler? Auch in Kooperation mit anderen Einrichtungen lassen sich Ressourcen gemeinsam nutzen, z. B. mit lokalen Medieninstitutionen wie dem Bürgerfunk, der VHS oder dem Medienzentrum vor Ort (→ Kapitel 3).

ARBEITEN SIE ÜBERGREIFEND!

Medienübergreifendes Lernen ermöglicht mehr kreativen Spielraum für die Entwicklung und Identitätsentfaltung Heranwachsender. So lassen sich vielfältige Themen aus unterschiedlichen Perspektiven medial betrachten, bearbeiten und darstellen.



BRINGEN SIE IHRE SCHULE NACH VORN!

Entwickeln Sie sich zur digitalen Schule? Steht Ihre Schulleitung hinter der Medienarbeit? Laut Studien bieten Medien Schulen schon heute Wettbewerbsvorteile: Schüler und Eltern setzen zunehmend auf zukunftsorientierte Schulen. In diesem Kapitel finden Sie Argumente, um mit Ihrer Schulleitung und Kolleginnen und Kollegen ins Gespräch zu kommen.

DOWNLOAD

1.10 Schulentwicklung – mit Medienarbeit in die Zukunft

Medienkompetenz hat eine große Bedeutung, um Kindern und Jugendlichen fachliche und soziale Kompetenzen zu vermitteln, ihre persönliche Entwicklung zu fördern und sie auf ihrem Weg ins Berufsleben zu unterstützen.

Das Land NRW ist sich dieses Potenziales bewusst. Mit der Initiative „Medienpass NRW“ (→ Kapitel 3) wollen die Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien NRW, das Ministerium für Schule und Weiterbildung NRW, das Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport NRW, die Landesanstalt für Medien NRW (LfM) sowie die Medienberatung NRW die systematische Vermittlung von Medienkompetenz in der Schule stärken. Der Medienpass wurde in einem mehrstufigen Verfahren unter Beteiligung der Öffentlichkeit von Expertinnen und Experten sowie Pilotschulen erarbeitet, dann zunächst in Grundschulen erprobt, und wird nun allen Grundschulen unseres Landes als Angebot zur Verfügung gestellt. Anschließend findet eine Ausdehnung auf weitere Altersgruppen statt.

Wer die Dimension von Medien und ihre Chancen für das Lernen erkennt, setzt große Potenziale frei, um Lernen leichter und nachhaltig zu gestalten, da Medien unmittelbarer Bestandteil der Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen sind. Lernen mithilfe der Medien wird auf diese Weise für sie authentisch und nachvollziehbar. Darüber hinaus können sie sich positiv hervorheben und zeigen, dass sie „etwas können“.

1.10.1 Auf dem Weg zur digitalen Schule

Innovative Lehrkräfte und Schulen haben erkannt, dass Medien ein wesentlicher Bestandteil der Lernkultur sind, um Unterricht und unterrichtsergänzende Angebote anregend, individuell, teamorientiert und eigenverantwortlich zu gestalten. Medien sind dabei Mittel zum Zweck, damit sich Schülerinnen und Schüler aktiv und selbstständig Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten aneignen. Medien können jedoch auch selbst Lerngegenstand sein, wenn es um ihre Funktionsweise, ihren Nutzen, ihre Wirkung sowie Chancen und Risiken geht. Dies erfordert geeignete Lern-Methoden, angemessene Lern-Räume und motivierende Lern-Mittel.

Doch wie kann sich eine Schule auf den Weg machen und zur digitalen Schule werden? Zunächst gilt es, Medien als Chance zu erkennen, um

- › Kindern und Jugendlichen in ihrer Lebenswelt und beim Lernen gerecht zu werden und sie authentisch auf das Berufsleben vorzubereiten,
- › innere schulische Entwicklungsprozesse voranzutreiben. So können diese offenen Unterrichtsformen mehr Kreativität, Einzel- und Teamarbeit, Kommunikation, selbstbestimmtes Lernen und andere pädagogische Ziele und Unterrichtsformen fördern und erleichtern,
- › den Schulen die Möglichkeit zu geben, sich nach außen zu öffnen und die Schulgemeinschaft am Schulleben aktiv teilhaben zu lassen,
- › sich mehr mit Partnern, die am Bildungsprozess beteiligt sind, zu vernetzen und so mehr Ressourcen zu bündeln, um dadurch mehr Transparenz und Wirkungskraft zu erzeugen,
- › sich mit Medienarbeit klar als moderne und zukunftsweisende Schule zu profilieren,
- › gemeinsam mit Eltern an einem Strang zu ziehen und die Medienkompetenz der Kinder und Jugendlichen aktiv und gemeinsam zu fördern.

Der nächste Schritt ist das systematische Sammeln von Erfahrungen mit Medien in der Schule (jede Erfahrung zählt!). Danach sollten diese Erfahrungen sukzessive verdichtet und ein Medienkonzept entwickelt werden („Medienkonzepte – Lernen in allen Bereichen, → Seite 43), um Medienarbeit als Teil der pädagogischen Arbeit im schulischen Ganztags zu verankern. So lassen sich gemeinsame Ziele erreichen, Wege ausprobieren und Ressourcen besser nutzen (Erfahrungen, Medienwissen, technische Ausstattung, Zeit- und Raumbedarf, Wartung und Pflege). Danach kann Medienarbeit im Schulprogramm implementiert und in einzelnen Fächern bzw. fachübergreifend sowie im Nachmittagsbereich gefördert und weiterentwickelt werden.

Beim Medieneinsatz gibt es immer wieder Sorgen bzgl. der Sicherheit personenbezogener Daten. Das ist ein wichtiges Thema und muss von jeder Schule und Organisation ernst genommen werden. Schülerinnen, Schüler, Lehrkräfte und Eltern sind über die Chancen und Risiken der Online-Medien aufzuklären und dafür zu sensibilisieren, bewusst mit ihnen umzugehen. Reflexive Medienarbeit ist daher für die ganze Schulgemeinschaft wichtig, um Ängste zu nehmen und Vertrauen darin zu schaffen, dass ein selbstbewusster, souveräner und sicherer Umgang mit Medien möglich und letztendlich wichtiger Bestandteil des Lebens ist. Hilfreiche Quellen zur Internetsicherheit finden Sie im Kapitel 3.

ERMÖGLICHEN SIE EINBLICKE!

Medien ermöglichen Schulen, sich auch nach innen und außen zu öffnen und die Öffentlichkeit am Schulleben teilhaben zu lassen.

ENTWICKELN SIE EIN MEDIENKONZEPT!

Weniger als die Hälfte unserer Projektschulen hat ein Medienkonzept. Haben Sie auch schon eines an Ihrer Schule oder denken Sie darüber nach? Dann ist dies ein Zeichen dafür, dass sich Ihre Schule der Lebenswelt junger Menschen stellt und damit konstruktiv umgeht.

1.10.2 Medienkonzepte – Lernen in allen Bereichen

Medienkonzepte dienen Lehrkräften als Rahmen, um in ihrem Unterricht Medienarbeit sukzessive aufzubauen und kontinuierlich weiterzuentwickeln. Sie sind die Basis für inhaltlich und methodisch aufeinander abgestimmte Angebote für alle Schülerinnen und Schüler in allen Fächern, um so ihre Medienkompetenz gezielt zu fördern.

Medienkonzepte sind dabei immer einem Prozess unterworfen und damit dynamisch – sie verändern sich mit der Weiterentwicklung der Medien, äußeren Rahmenbedingungen und dem Unterricht in Ihrer Schule.

„Warum wir ein Medienkonzept entwickelt haben? Irgendwie haben andere Kolleginnen, Kollegen und ich immer öfter Medien im Unterricht eingesetzt. Nicht nur in Informatik, sondern auch in anderen Fächern wie Deutsch, wie z. B. für kleine Radio-sendungen oder Berichte. Das Medienkonzept ist für uns ein schulinterner Leitfaden, ein Begleitprogramm, das allen Lehrkräften zur Verfügung steht. Hier haben wir definiert, was wir unter Medienkompetenz verstehen und wie wir Medienkompetenz fördern. Unser Medienkonzept lebt. Mit einem Fragebogen sammeln wir hier laufend unsere Erfahrungen im Unterricht. Auch ganz kleine Projekte halten wir hier fest. Denn ein Medienkonzept geht immer von den Inhalten aus.“

Biljana Dordevic, Deutsch- und Englischlehrerin an der Wilhelm-Ferdinand-Schüler-Tagesschule in Düsseldorf

FINDEN SIE KOMPETENTE HILFE!

Auch in Ihrer Region gibt es bestimmt medienpädagogische Angebote und Kooperationsmöglichkeiten mit Partnern vor Ort, wie mit einem Medien- oder überbetrieblichen Bildungszentrum, mit Bibliotheken, Universitäten oder anderen öffentlichen Bildungseinrichtungen.

1.10.3 Wie sieht ein Medienkonzept aus und welche Ausstattung brauchen wir?

Ein Medienkonzept gibt beispielsweise Antworten auf folgende Fragen:

Medienkompetenz

- › Was wollen wir mit Medien fördern und wie erreichen wir das?
- › Welche Bedeutung hat diese Definition für das Schulprogramm?

Unterrichtsentwicklung

- › Was wollen wir überhaupt? Wie sollen Medien unseren Unterricht und die Vermittlung von Lernkompetenzen unterstützen?
- › Welche Medien nutzen wir für welche Lehr- und Lernprozesse? Und wie nutzen wir die Medien dazu?
- › Wie integrieren wir die produktive und reflexive Medienarbeit in den Unterricht?
- › Welche Medien nutzen wir selbst als Unterrichtsgegenstand und wie tun wir das (reflexive Medienarbeit)?
- › Welche Medien nutzen wir für die produktive Medienarbeit?

Organisationsentwicklung

- › Wie können wir Freiräume schaffen, um selbstständige Medienarbeit zu fördern?
- › Welche Lernzeiten und Lernräume können wir nutzen?

Personalentwicklung

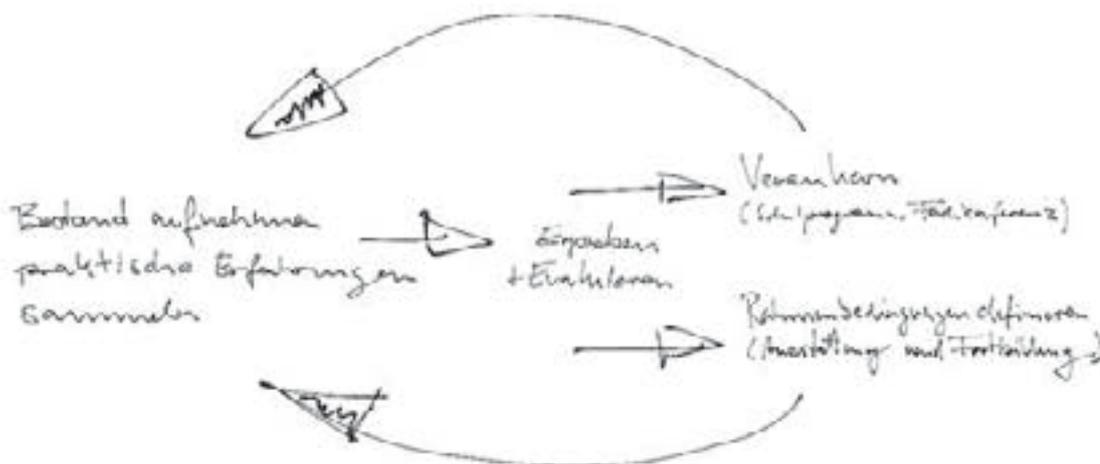
- › In welchen Themen haben wir Weiterbildungsbedarf?
- › Technische und/oder didaktische Themen?
- › Welche Qualifizierung benötigen wir, um die Medien zu bedienen?

Unterstützungsangebote

- › Wer verfügt über welche Erfahrungen und welches Wissen (Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler, Eltern, Vereine, Kompetenzteams, Unternehmen, andere Schulen usw.)?
- › Welche Kooperationspartner, Netzwerke usw. können uns unterstützen (Know-how und Technik)?
- › Mit wem können wir uns noch vernetzen, um unsere Medienarbeit nachhaltig und sinnvoll im Unterricht zu integrieren?

Ausstattung

- › Welche Medien benötigen wir wofür?
- › Was haben wir bereits?
- › Was brauchen wir minimal und maximal?
- › Wie warten und pflegen wir die Ausstattung?
- › Wie sieht der Zugang zur Ausstattung aus?



Übersicht über das Vorgehen zur Erstellung eines Medienkonzepts

1.10.4 Wie gehe ich vor, um ein Medienkonzept zu erstellen?

Ziel definieren:

- › Mit Kollegium und Schulleitung definieren, inwiefern Medienkompetenz gefördert werden und was sie bewirken soll.
- › Recherche nach Beispielen.
- › Schwerpunkte formulieren.

Vorbereiten:

- › Bisherige Erfahrungen mit Medienarbeit im Unterricht z. B. in einem Ordner dokumentieren und weitere praktische Erfahrungen sammeln.
- › Erfahrungen kondensieren und in einer Bestandsaufnahme auswerten.
- › Auf dieser Basis ein erstes Medienkonzept entwickeln (Fach, Inhalte, Kompetenzen, Didaktik, technische Ausstattung und Qualifikation).

Erproben und evaluieren:

- › Medienkonzept ausprobieren, auswerten, überarbeiten und ggf. anpassen.

Verankern:

- › Medienkonzept fest ins Schulprogramm aufnehmen.

Rahmen definieren:

- › Ausstattungs- und Wartungskonzept sowie Weiterbildungsbedarf der Lehrkräfte ermitteln.

Anpassen:

- › Das Medienkonzept entwickelt sich mit dem Schulprogramm, der gesellschaftlichen und technischen Entwicklung und den Rahmenbedingungen weiter. Deshalb ist es dynamisch und wird nach Bedarf angepasst.

NUTZEN SIE ERFAHRENE BERATUNG!

Gleich wo Sie im Thema „Medienkonzept“ stehen: Passende Muster-Fragebögen mit den wichtigsten Schritten und Linktipps finden Sie im Kapitel 3. Außerdem steht Ihnen Ihr Kompetenzteam zur Seite. www.kompetenzteams.schulministerium.nrw.de

HOLEN SIE DIE ELTERN INS BOOT!

Wichtiger Erfolgsfaktor für eine nachhaltige Medienkompetenzförderung: Gewinnen Sie die Eltern als Partner, um ihr eigenes Medienverhalten und das ihrer Kinder kritisch zu beleuchten, die Fähigkeiten ihrer Kinder zu erkennen und so die Chancen eines kompetenten Umgangs mit Medien zu fördern. Informations-, Beratungs- und Qualifizierungsangebote finden Sie auf www.lfm-nrw.de. Und Unterstützung für einen Elternabend bietet die Initiative „Eltern+Medien“ (→ Kapitel 3).

1.10.5 Checkliste – Erfolgsfaktoren für ein gelungenes Medienkonzept

Diese Checkliste hilft Ihnen dabei, wesentliche Punkte im Blick zu haben, wenn Sie ein Medienkonzept in Ihrer Schule entwickeln und etablieren wollen.

	<input checked="" type="checkbox"/>
Medienkompetenz als Schulgemeinschaft gemeinsam definieren und das Ziel der Medienkompetenzförderung festlegen.	<input type="checkbox"/>
Möglichst viele Kolleginnen und Kollegen beteiligen, um das Medienkonzept auf eine breite und tragbare Basis zu stellen – jede Erfahrung zählt.	<input type="checkbox"/>
Eltern informieren: sie für die Bedeutung der Medienkompetenz sensibilisieren, Wünsche zur Medienkompetenz ihrer Kinder berücksichtigen und gemeinsam an einem Strang ziehen.	<input type="checkbox"/>
Möglichst viele Fächer berücksichtigen, um zu erkennen, wie sich Medienarbeit in das Curriculum integrieren und fächerübergreifend weiterentwickeln lässt.	<input type="checkbox"/>
Sich an den Kernlehrplankompetenzen und den Lernkompetenzen orientieren, die Sie mit Medien fördern wollen.	<input type="checkbox"/>
Medien nutzen, die zur Lebenswelt der Schülerinnen und Schülern passen, damit sie ihre persönlichen außerschulischen Erfahrungen einbringen können.	<input type="checkbox"/>
Das didaktische Vorgehen exemplarisch dokumentieren, um jede Lernerfahrung mit Medien auf andere Themen und Medien zu übertragen und Transparenz zu den Kenntnissen und Fähigkeiten Ihrer Schülerinnen und Schüler zu erlangen.	<input type="checkbox"/>
Möglichst beispielhafte Einheiten zusammentragen, in denen zentrale, exemplarische Erkenntnisse, Verfahren und Methoden erfolgreich erprobt wurden, wie z. B. Mindmapping oder das Vorgehen beim Recherchieren.	<input type="checkbox"/>
Individualität ist wichtig, d. h. das Medienkonzept muss zu Ihrer Schule und der jeweiligen Situation passen. Das bedeutet, dass jede Schule für sich entscheidet, ob und wie sie die Ziele, die sie mit ihrem Medienkonzept verbindet, umsetzt, d. h. im Schulprogramm verankert und dadurch eine hohe Verbindlichkeit erzeugt und/oder jahrgangs- und fachbezogen definiert.	<input type="checkbox"/>
Geduld haben. Medienkonzepte sind dynamisch und verändern sich mit Rahmenbedingungen wie Lehrplan, Räumen, Technik oder Personal und Ihrem Schulprogramm (Ziele, Maßnahmen).	<input type="checkbox"/>
Umsetzung des Medienkonzepts in der Praxis evaluieren und danach ggf. anpassen.	<input type="checkbox"/>
Bei praktischer Medienarbeit Anschaffung einfacher Technik, die mit geringem Schulaufwand zum Einsatz kommen kann	<input type="checkbox"/>

ERLEBEN SIE MOTIVATIONSSCHÜBE!

Haben auch Sie schon im Unterricht erfahren, wie Medien Schülerinnen und Schüler motivieren? Der Unterricht macht allen mehr Spaß. Gleichzeitig können Kinder und Jugendliche auf allen Ebenen lernen – fachlich, methodisch, sozial und persönlich (→ Seite 51).



1.11 Ganztagshauptschule – besonders geeignet für Medienarbeit?

Lehrkräfte an Hauptschulen bewältigen jeden Tag einen herausfordernden Schulalltag: Große Klassen, sprachliche und kulturelle Vielfalt und ein Großteil der Schülerinnen und Schüler aus benachteiligenden Verhältnissen. Wie können nun Medien dabei helfen, diesen Schulalltag zu gestalten? Und wie sieht das in der täglichen Praxis aus?

Mögliche Wege, Medienkompetenz zu vermitteln, haben wir in diesem Kapitel aufgezeigt. Ideen zur praktischen Umsetzung finden Sie im Kapitel 2 (→ Seite 56 ff.) in den Praxisbeispielen.

Die Erfahrung – auch in unserem Projekt – zeigt jedoch, dass Theorie und Praxis manchmal auseinandergehen. Das heißt, was theoretisch gedacht und gefordert ist, ist nicht immer genauso, sondern eben anders und individuell umsetzbar. Deshalb stellen wir die theoretischen Gedanken zum Ganztagskonzept und die damit verbundenen Ziele an Ganztagshauptschulen in kurzer Form den praktischen Erfahrungen im Projekt gegenüber.

ERSTELLEN SIE EIN KONZEPT!

Unser Projekt hat gezeigt, dass innovative und wirkungsvolle Mediennutzung in der Schule immer auch inhaltliche und organisatorische Gestaltung braucht. Dazu ist ein Medienkonzept hilfreich (→ Seite 43).

1.11.1 Ganztagskonzept – Theorie und Praxis

Die Theorie

Unterricht und unterrichtsergänzende Angebote finden am Vor- und Nachmittag statt und sind miteinander verzahnt. Lern- und Erholungszeiten sind sinnvoll über den Tag verteilt und aufeinander abgestimmt und es gibt freie Arbeitsphasen, so dass Schülerinnen und Schüler Zeit haben, zu üben und Fähigkeiten zum selbstständigen Lernen und Gestalten zu entwickeln. Zusätzlich können sie Bildungsangebote, z. B. in Form von AGs, nutzen. Das schafft einen größeren zeitlichen Spielraum, um Medien zeitlich über den Tag verteilt und sowohl vormittags, als auch nachmittags und fächerübergreifend einzusetzen. Auch für Entspannungsphasen lassen sich Medien z. B. in Form von Hörbüchern, Musik und Spielen einsetzen. Darüber hinaus lässt sich die Zusammenarbeit mit Kooperationspartnern zeitlich leichter gestalten, um komplexe Vorhaben umzusetzen.

Die Praxis

Das Projekt „Medienkompetenz in der Ganztagshauptschule“ hat gezeigt, dass Pädagoginnen und Pädagogen Medien nicht primär nur im Nachmittagsbereich, sondern genauso im Regelunterricht am Vormittag einsetzen. Deshalb eignet sich Medienarbeit grundsätzlich für alle Hauptschulen.

Mithilfe von Medien öffnen sich Schulen nach außen und können ihre Kommunikation mit Partnern über E-Mail, Website u. a. transparent gestalten. Natürlich ist die Zusammenarbeit mit Partnern am Vormittag oder Nachmittag möglich, der Ganztagsbetrieb schafft jedoch mehr Flexibilität. So ist im Projekt beispielsweise eine Zusammenarbeit zwischen der Gutenberg-Schule (Gemeinschaftsgrundschule und Offene Ganztagschule) und der am Projekt beteiligten, benachbarten Wilhelm-Ferdinand-Schüler-Tagesschule in Düsseldorf entstanden. Das Ergebnis: Die Schülerinnen und Schüler haben in ihrem Projekt einen Radiobeitrag für den Radiosender Antenne Düsseldorf produziert und die Studios besucht. Die Moderatoren waren so beeindruckt, dass sie die Jugendlichen eingeladen haben, weitere Themen und Projekte vorzustellen. Solch zukunftsweisende Unterstützungsangebote werden jedoch insgesamt noch recht wenig genutzt, obgleich hier große Chancen für Synergien an Inhalten und Ausstattung liegen.

Trotz des gebundenen Ganztags ist Zeit auch in Ganztagshauptschulen eine wichtige Ressource, um medienpädagogische Arbeit in der Schule erfolgreich zu verankern. Die neuen Kernlehrpläne verpflichten die Schulen einerseits auf Ziele, bieten ihnen aber andererseits genügend Freiraum, was den Weg dahin betrifft. Ein möglicher Weg besteht in der Verstärkung von medienpädagogischer Arbeit sowohl im fachlichen als auch im überfachlichen Kontext.

1.11.2 Verbindliche pädagogische Ziele – Theorie und Praxis

Die Theorie

Im gebundenen Ganztage ist das Lernangebot für alle Klassen und Jahrgangsstufen verbindlich. In den Jahrgangsstufen 5 bis 7 stehen vor allem grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten, insbesondere in den Fächern Deutsch, Englisch und Mathematik, sowie überfachliche Kompetenzen und Persönlichkeitsbildung im Vordergrund. In den Klassen 8 bis 10 geht es zunehmend darum, die Aspekte „Lebensplanung und Berufsorientierung“ aufzugreifen. Zur Umsetzung der pädagogischen Ziele sind auch Kooperationen mit außerschulischen Trägern vorgesehen. Medienarbeit soll Schülerinnen und Schüler dazu befähigen, aktiv Lernprozesse mitzugestalten.

Die Praxis

Im Projekt zeigte sich, dass es bei der praktischen Aneignung von Medien nicht einfach nur darum geht, am Computer zu arbeiten, Musik zu hören, fernzusehen oder Fotos zu machen, sondern dass Kinder und Jugendliche dies vor allem mit einem kritischen Bewusstsein tun.

Der reflexiven Medienarbeit kommt dabei eine bedeutende Rolle zu: Hier geht es darum, den „schönen Schein“ der Medien kritisch zu hinterfragen und sich eine eigene Meinung zu bilden. Für sie braucht es nicht einmal die Medien selbst, um einen anregenden Unterricht zu machen, der Kinder und Jugendliche in ihrer Medienkompetenz und damit auch in anderen Kompetenzen stärkt.

Das haben auch die Lehrkräfte im Projekt erfahren: Mit Medien können sie Schülerinnen und Schüler authentisch an ihrer Lebenswelt orientiert unterstützen (→ Seite 52 ff.) und wesentliche Kompetenzen (fachlich, kommunikativ, sozial und persönlich) fördern und ihre Lernkompetenzen stärken.

1.12 Fazit – Medien eignen sich für alle Schulformen

Medienarbeit motiviert die Jugendlichen – das ist keine Floskel. Es ist immer noch ein Highlight für sie, wenn man sagt, dass man jetzt mal ins Internet geht.“

Johannes Wentzel, Medienberater an der Hauptschule im Herxfeld

Medien begeistern Kinder und Jugendliche aller Schulformen und Jugendliche zeigen jugendkulturell geprägten Mediennutzungsstil. Bedeutsam in der Mediennutzung sind jedoch soziale Formen.

Das zeigt auch das Projekt „Medienkompetenzförderung in der Ganztagschule“: Gerade sozial benachteiligte Kinder und Jugendliche können von der Medienarbeit profitieren. Denn mit einer medialen Unterrichtsgestaltung und methodisch vielfältigen Konzepten, die praktisch, produzierend, spiele- und kommunikationsorientiert ausgerichtet sind, lassen sich besonders diese Kinder und Jugendlichen leichter motivieren und ihnen so ein kritischer und reflektierter Umgang mit Medien spiele- und entdeckend vermitteln.

(Vgl. Nadja Kutscher, Alexandra Klein, Johanna Lojewski, Miriam Schäfer (2009): Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche in benachteiligten Lebenslagen. Konzepte zur inhaltlichen, didaktischen und strukturellen Ausrichtung der medienpädagogischen Praxis in der Kinder- und Jugendarbeit, LfM-Dokumentation, Band 36, Düsseldorf.)

Das bedeutet, gleich wie sich die Schulformen entwickeln werden, die Herausforderungen und Chancen, diesen Kindern und Jugendlichen Medienkompetenz zu vermitteln und andere Lernformen anzubieten, bleiben bestehen.

Durch den Ganztagsbetrieb und die Öffnung von Ganztagschulen und auch anderen Schulformen, bieten sich besondere Möglichkeiten: So lassen sich fächerübergreifende Förder- und Lernangebote mit und über Medien ganztägig und mit außerschulischen Kooperationspartnern umsetzen. Auf diese Weise entstehen neue Ideen, Konzepte, Inhalte und Lernmethoden, die die pädagogische Qualität der Schule steigern und die Leistungen der Schülerinnen und Schüler fördern. So erhalten Kinder und Jugendliche Zugang zu neuen Lernwelten, die eine Schule allein nicht anbieten kann. Auch an unseren Projektschulen sind Kooperationen mit Medienpartnern während des Projektes und darüber hinaus entstanden.

„(...) Der Nachmittagsbereich hat generell natürlich den großen Vorteil, dass man hier wesentlich freier agieren und eigentlich auch auf die Medien eingehen kann, die den Schülerinnen und Schülern wichtig sind.“

Johannes Wentzel, Medienberater an der Gemeinschaftshauptschule im Herxfeld, Sassenberg

Das bedeutet: Wie auch alle anderen Schulformen stehen Ganztagschulen vor der Aufgabe,

- › die Chance der Medienarbeit für sich zu erkennen,
- › Konzepte zu erproben und auszuwerten und
- › sukzessive in ihren Unterricht und unterrichtsergänzende Angebote zu verankern und die entsprechenden Strukturen zu schaffen (→ Medienkonzept, Seite 43).

Dann ist es möglich – auch das zeigen einige Beispiele in unserem Projekt – die theoretischen Ziele von Ganztagschulen in der Praxis zu erreichen und sogar zu übertreffen.

„(...) Auch die Schüler fanden das Projekt Fotostory toll, und sie haben durch ihre praktische Arbeit im Rahmen der spezifischen Aufgabenstellungen ein Maß an Medienkompetenz entwickelt, welches zunächst nicht vorherzusehen war. Es ging deutlich über das hinaus, was ich erwartet habe. (...) Insbesondere die Arbeit in den einzelnen „Experten-Teams“ (z. B. Layout-Gruppe) hat sich sehr positiv auf das Gesamtprojekt ausgewirkt.“

Peter Grunert, Lehrer für Englisch, Physik und Chemie an der Schule im Herxfeld, Gemeinschaftshauptschule der Stadt Sassenberg

2. Medienarbeit in der Praxis – die Vielfalt nutzen

NUTZEN SIE NEUE MEDIEN ALS CHANCE!

Traditionelle und neue Medien unterstützen das Lernen entlang der Lerntätigkeiten. So zeigen Projekte wie Zeus oder ZeitungsZeit, wie wertvoll das Lernen mit Printmedien ist. Doch gerade mithilfe der neuen Medien finden insbesondere Schülerinnen und Schüler aus benachteiligten Lebenssituationen einen leichteren Zugang zum Lernen. Das ist eine große Chance (→ Seite 17).



BESTIMMEN SIE DIE RICHTUNG!

Die Kernlehrpläne bilden für jedes Fach den Rahmen, der sich in der Mediennutzung individuell ausgestalten lässt. Wer Medien gezielt für seine Unterrichtsgestaltung nutzt, unterstützt den Kompetenzerwerb spielerisch und zeitgemäß (→ Seite 13 ff.). In der Praxis geht das schon mit einfachen Mitteln wie der reflexiven Medienarbeit. Auch lassen sich alle Wege individuell abkürzen. Die Komplexität der Medienarbeit bestimmen Sie.



In diesem Kapitel erfahren Sie, wie vielfältig Medienarbeit ist und welchen Mehrwert und welche Potenziale insbesondere die neuen Medien bieten, um die Medienkompetenz von Schülerinnen und Schülern zu fördern. Praktische Beispiele aus dem Projekt „Medienkompetenzförderung in der Ganztagshauptschule“ zeigen, wie die Arbeit mit diesen Medien im Schulalltag gelingen kann. Dazu teilen einige der Projektschulen ihre Erfahrungen, die sie mit den folgenden Medien gemacht haben:

(Audio-)Visuelle Medien

(Foto, Video, TV)

Audio

(Radio, MP3)

Internet

(Community, Sicherheit im Netz, Computerspiele)

Handy

(z. B. Filme, Fotos, Taschenrechner, Kommunikation)

Zu jedem Medium erhalten Sie einen Überblick zu den wesentlichen Schritten und dazu passende praktische Projektbeispiele. Dabei geht es vor allem um den Prozess und nicht um perfekte Ergebnisse. Denn Medien setzen Prozesse in Gang und fördern fachliche, soziale, kommunikative und andere wichtige Kompetenzen (→ Seite 13 ff.).

Die Beispiele der Projektschulen sind Anregungen und laden dazu ein, selbst mit der Medienarbeit zu beginnen oder diese weiterzuentwickeln, auch wenn die eigenen zeitlichen oder personellen Ressourcen geringer sind. Hier gibt es viel Gestaltungsspielraum, den Pädagoginnen und Pädagogen für sich und ihre Schülerinnen und Schüler nutzen können

BEZIEHEN SIE DAS SCHÜLER-KNOW-HOW EIN!

In allen Projekten haben wir erlebt, dass Kinder und Jugendliche besonders motiviert sind, wenn sie z. B. ihre eigenen Kameras und Handys nutzen: So entsteht eine Brücke zu ihren Lebenserfahrungen und sie können ihre Kenntnisse im Umgang mit Medien einbringen. Das macht sie zu „Young Professionals“ und zu Protagonisten ihrer Medienwelten.

2.1.1 Tipps zur Medienarbeit im Schulalltag

Um Medien gelingend für das Lernen einzusetzen, ist es hilfreich, sich zunächst bewusst zu machen, wo Sie in der Medienarbeit stehen.

(Tipp: Nutzen Sie dazu die Reflexionsbögen und Checklisten ab → Seite 30 ff.):

- › Wie fördere ich Medienkompetenz in meinem Unterricht? (→ Seite 29)
- › Wie setze ich Medien bisher zum Lernen ein? (→ Seite 31)
- › Was trägt dazu bei, dass Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen gelingt und das Lernen beflügelt? Welche Erfahrungen und Erlebnisse zeigen, was möglich ist? Wovon will ich mehr machen? Wovon weniger? (→ Seite 34)

Erlebnisorientiertes und entdeckendes Lernen steht bei der Medienarbeit – gerade mit sozial benachteiligten Kindern und Jugendlichen – im Vordergrund. Gleich welche Medien beim Lernen zum Einsatz kommen: Wenn ihre Lebensrealitäten, Medien und Materialien im Fokus stehen, lässt sich Lernen anregend, motivierend und nachhaltig gestalten.

Auf diese Weise fühlen sie sich gesehen, verstanden und anerkannt mit dem, was ihnen wichtig ist und zu ihrem Leben einfach dazu gehört. Das ist die beste Basis, um Medien dazu zu nutzen, Schülerinnen und Schüler gezielt mit all ihren Interessen und Stärken zu fördern. Dabei gibt es im Wesentlichen zwei Wege, die sich beim Lernen nutzen lassen:

› **Medien zur Reflexion** gemeinsam im Unterricht oder in den Angeboten im Nachmittagsbereich zu nutzen. Dazu eignen sich die Medien, die die Kinder und Jugendlichen täglich nutzen. Fragen wie: Warum hast du ein Handy? Was machst du damit? Wie genau? Wie viel Zeit verbringst du vor dem Fernseher? Was schaust du dir an? Was findest du an der Serie gut? Welche Themen findest du langweilig? usw. öffnen Türen, um sich intensiv über Medien in Form von Gesprächen, Diskussionen oder Rollenspielen auszutauschen und so Reflexionsprozesse bei Schülerinnen und Schülern anzustoßen (reflexive Medienarbeit).

› **Medien aktiv und individuell zu nutzen und selbst kreativ zu gestalten**, um eigene Kompetenzen, z. B. zur Berufsfindung und -vorbereitung, zu fördern wie mit den Angeboten auf <http://www.mixopolis.de> (→ Kapitel 3) oder um sich persönlich auszudrücken, z. B. in Form von Fotos, eigenen Videos, Audiobeiträgen oder gemeinsamen Web 2.0-Aktivitäten (Chats, Terminkalender, Blogs, Foren) (produktive Medienarbeit). Natürlich kann auch diese Arbeit reflexive Aspekte beinhalten.

2.1.2 Präsentieren – der krönende Abschluss

Wenn Kinder und Jugendliche sich selbstständig mit Medien ausdrücken und eigene Produkte erstellen, ist es für sie besonders motivierend, diese vor Publikum zu zeigen.

Die Arbeiten vor Publikum zu zeigen (Lehrkräfte, Mitschülerinnen und Mitschüler, Eltern, Freunde und auch Fremde) oder auch zu publizieren und damit einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren. Auch Prozesse – wenn keine medialen Produkte oder evtl. Teilprodukte vorliegen – lassen sich präsentieren und der Lernprozess und die Erkenntnisse darstellen. Warum nicht die Erkenntnisse in einen kleinen Sketch, einem Rollenspiel, oder einem Interview oder einem Quiz aufbereiten?

Sich zeigen, mit dem, was man weiß und kann ist aufregend und schafft Anerkennung für die Leistung. Gleichzeitig lässt sich im Dialog mit dem Publikum überprüfen und reflektieren, ob die Botschaft so ankommt, wie sie gedacht war. In den Projektschulen gab es beispielsweise Bildausstellungen und Präsentationen mit PowerPoint vor Publikum. Ergebnisse der Audio- und Videoarbeiten wurden den Mitschülerinnen und Mitschülern vorgestellt wie z. B. Audio-Interviews mit unterschiedlichen Personen an der Wilhelm-Ferdinand-Schüler-Tagesschule in Düsseldorf oder die Audiowerbespots der Schülerinnen und Schüler der Geschwister-Scholl-Schule in Neuss. Diese MP3-Formate wurden zusätzlich auch als Podcasts auf den Schulwebsites veröffentlicht.

REFLEKTIEREN SIE ZWISCHENDURCH!

In allen Projektschulen stellten die Schülerinnen und Schüler eigene Produkte her. Allerdings: Für reflexive Medienarbeit mit den eigenen Medien braucht es keine große Organisation. Diese kann zwischendurch passieren und stößt ganz viel an, um einen kritischen Umgang mit Medien und ein Umdenken zu erzeugen. Und auch diese Erkenntnisse lassen sich einem Publikum zeigen.



2.2 Übersicht Praxisbeispiele „Medienkompetenz in der Ganztags- hauptschule“

Unsere Praxisbeispiele sind Möglichkeiten, wie sich Medienarbeit im Schulalltag umsetzen lässt. Die Wege bei der Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung können ganz verschieden sein – je nach pädagogischem Ziel, den Rahmenbedingungen und der Umsetzung. Lassen Sie sich von den Ideen und Erfahrungen unserer Projektschulen inspirieren.

Zu den Medien gibt es jeweils ...

- › einen Überblick zu den pädagogischen Möglichkeiten mit dem jeweiligen Medium;
- › je zwei Praxisbeispiele aus dem Modellprojekt mit einer Projektbeschreibung, dem Kontakt der Schule, Informationen zur Medienausstattung, Kompetenzerwartungen, Rahmenbedingungen, Planung und Umsetzung der Unterrichtseinheiten, einem Fazit, ggf. Ergebnissen, Arbeitsblättern und weiterführenden Links sowie Tipps und Empfehlungen für Ihre Arbeit;
- › einen Kurz-Check für Ihre Planung;
- › ergänzend zur Arbeit mit (audio-)visuellen Medien und die Medienarbeit mit Audio eine Übersicht wesentlicher Schritte (Schritt für Schritt zum Ziel).

Hinweis

Die Anzahl der Sterne weist eingangs zu jedem Beispiel auf den Umfang der Medienausstattung hin und bezieht sich in den „Tipps und Empfehlungen für Ihre Arbeit“ auf die Herausforderungen im Projekt hinsichtlich der Organisation, Medienkompetenz und Unterstützung.

★ gering ★★ mittel

Medium	Thema	Fach	Dauer	Ergebnis	Anforderung an Medienausstattung
Foto	Meine „kleine“ Welt in Bildern	Deutsch 5.–6. Schuljahr	10 Doppelstunden	Ausstellung, Artikel in der Schülerzeitung	★
Video	Plätzchen backen fürs Fernsehen	Hauswirtschaft 10. Schuljahr	7 Doppelstunden	TV-Beitrag im Lokalfernsehen	★
Audio	Interviewtraining	Deutsch 7.–9. Schuljahr	5 Doppelstunden	MP3 auf Schulwebsite	★★
Audio	Von Beauty bis Döner Werbungsanalyse	Wahlpflichtfach 9. Schuljahr	6 Doppelstunden	MP3 auf Schulwebsite	★★
Internet	Cybermobbing	Projekttag 5.–6. Schuljahr	10 Doppelstunden	Surfschein-Zertifikat	★
Internet	Mediencouts	Projekttag 10. Schuljahr (Redaktion der Schülerzeitung)	2 Projekttag	Artikel über Cybermobbing in der Schülerzeitung Internetcafé	★
Handy	Klingeling – Versuchsdokumentation per Handy	Physik 9. Schuljahr	2 Projekttag	Video auf Schulwebsite	★
Handy	Die digitale Fotostory	AG 8.–10. Schuljahr	3 Doppelstunden	Bildergeschichte auf der Schulwebsite und als Print-Ausgabe	★★



SETZEN SIE AUF BILDER!

Fotostorys werden ähnlich wie Reality-Dokus im Fernsehen oder in Jugendzeitschriften aufbereitet. Hierbei geht es vor allem um Schlüsselszenen. Das macht die Umsetzung leicht: wenig Text und wenig Proben. Wichtig: Alle Schülerinnen und Schüler sollten mit diesem Format vertraut sein (→ Kapitel 3).

2.3 Überblick (Audio-)Visuelle Medien: Bewusst sehen mit Foto, Video, TV

Bildsprache und Filmerziehung (wir sprechen hier von „Film“ und „Video“ und meinen damit alle audiovisuellen Beiträge), sind wesentliche Bestandteile der Medienerziehung.

Das kreative Gestalten von Fotos und Filmen und der Umgang mit einer Videokamera ermöglicht Kindern und Jugendlichen

- › Bild- und Filmsprache zu verstehen, d. h. die wesentlichen Botschaften zu erkennen und zu deuten;
- › die Möglichkeiten der Manipulation kennenzulernen, z. B. durch die Wahl eines bestimmten Blickwinkels oder Ausschnitts;
- › ihren eigenen kreativen Ausdruck zu finden, indem sie z. B. eigene Geschichten erzählen bzw. darstellen.
- › ihre eigenen Sichtweisen darzustellen und so aktiv an der Gesellschaft teilzunehmen. Gerade wenn es ihnen schwer fällt, die richtigen Worte zu finden oder ihr Lebensgefühl auszudrücken, können visuelle Medien zur Verständigung und Veranschaulichung beitragen;
- › eine Handlung mit Distanz zu reflektieren, indem sie selbst vom Medienkonsumenten zum Medienproduzenten werden. Auch Lernschritte werden so leichter verständlich und nachvollziehbar wie im Projekt „Klingeling – Versuchsdokumentation per Handy“ (→ Seite 118).

FANGEN SIE EINFACH AN!

Gerade Videos und TV sind bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt und deshalb eine große Chance für das Lernen. Bei der Medienarbeit geht es vor allem um den Prozess, nicht um perfekte Ergebnisse. „Einfach anfangen“ ist die Devise oder holen Sie sich Hilfe bei Partnern wie lokalen Medienzentren oder Lokalsendern. So hat es die Hauptschule Hinter den drei Brücken in Warendorf gemacht (→ Seite 70).

2.3.1 Fotos – Bilder sagen mehr als 1000 Worte

- › Mit Fotos lassen sich bildlich Zusammenhänge und Prozesse einfach dokumentieren, wie z. B. in naturwissenschaftlichen Fächern und in Deutsch. Auch die Kreativität lässt sich mit Fotos fördern: In Fotostories können Schülerinnen und Schüler lernen, im Bild eine Aussage festzuhalten oder Geschichten linear und logisch zu erzählen und inhaltlich und dramatisch in Szene zu setzen. Das Schöne: Mit wenig Text können sie ihre Sichtweisen und ihre Erlebnisse darstellen.
- › Im Projekt „Meine ‚kleine‘ Welt in Bildern“ (→ Seite 62) setzten sich Schülerinnen und Schüler mithilfe von Fotos kritisch mit ihrer Umgebung in ihrer Schule, ihrer Freizeit und ihrem Zuhause auseinander. Durch die kreative Beschäftigung mit den Bildern betrachten sie ihre Lebenswirklichkeit aus einem anderen Blickwinkel und gewinnen so neue Perspektiven auf ihr persönliches Umfeld.
- › In der Praxis lassen sich Schwerpunkte unterschiedlich setzen und damit der Unterricht ganz individuell gestalten, wie dies auch unser Projektbeispiel „Meine ‚kleine‘ Welt in Bildern“ zeigt.

2.3.2 Videos – einfach selber machen

Gerade die Produktion eigener Videos kann dazu beitragen, dass Kindern und Jugendlichen mediale Trugbilder bewusster werden und sie diese besser erkennen können. Über das Tun können sie erfahren, was Filme ausmacht und eine kritische und reflektierte Haltung und Wahrnehmung davon entwickeln, wie ein Film aufgebaut ist und welche Absicht er verfolgt. Videos bzw. Filme sind besonders dazu geeignet, Themen aller Art mit Kindern und Jugendlichen zu besprechen.

Aufgabe der Pädagoginnen und Pädagogen ist es, den Prozess der Videoproduktion zu lenken. Die Vorbereitung nimmt dabei ähnlich wie bei Fotogeschichten einen wesentlichen Anteil ein: Den Aufbau und die Wirkungsweise von Filmen zu verdeutlichen (→ Seite 61), gemeinsam Ideen zu entwickeln, beim Schreiben des Drehbuchs Aussagen auf den Punkt zu bringen und gemeinsam zu überlegen, wie sich z. B. Spannung intelligent aufbauen lässt und einiges mehr. Außerdem sind Rollen zu verteilen, falls Sie die Videos selbst produzieren und schneiden. Für die

Umsetzung der Dreharbeiten und die Nachbereitung können Sie sich z. B. Unterstützung von lokalen Medienzentren holen. Diese verleihen notwendige Technik und stehen mit Beratung zur Seite. Oder: Nutzen Sie die Handys und Digitalkameras der Schülerinnen und Schüler. Falls bei Ihnen Handyverbot an der Schule besteht, lässt sich dies sicherlich wie in unserer Projektschule „Hinter den drei Brücken“ in Warendorf für die Dauer der Filmaufnahmen aufheben.

Je nachdem, wie Sie die Medienarbeit gestalten, z. B. ob Partner die Dreharbeiten und den Schnitt (Nachbereitung) übernehmen wie es beim Projekt „Plätzchen backen fürs Fernsehen“ (→ Seite 70) der Fall war, sind einige Schritte unterschiedlich umfassend oder entfallen ganz. Was immer bleibt, ist eine gute Vorbereitung und möglichst eine abschließende Präsentation des Lernprozesses, von Teilergebnissen oder Produkten.

NUTZEN SIE, WAS DA IST!

Die neuen Medien machen Film- und Videoarbeit deutlich leichter: DVDs, um einzelne Filmsequenzen in unterschiedlichen Sprachen anzusehen oder ein eigenes Video auf dem Computer mit kostenlosen Programmen bearbeiten (→ Kapitel 3). Und: Wenn keine Kamera vorhanden ist, lassen sich Schülerhandys nutzen.

2.3.3 TV – Filmformate zur Reflexion nutzen

Auch heute in der multimedialen Welt gehört das Fernsehen für fast zwei Drittel der Jugendlichen zu ihrem Alltag: Im Schnitt sehen sie ca. zwei Stunden pro Tag fern.

Neben seiner Reichweite spricht Fernsehen Menschen besonders emotional an. Die Fernsehmittel zu durchschauen „Was ist Realität?“ und „Was ist Fälschung?“ ist nicht immer leicht. Denn gerade in vermeintlich so lebensnahen Dauerbrennern wie den Reality-Soaps „Die Abschlussklasse“ oder „Freunde, das Leben geht weiter“ finden Jugendliche ihre Vorbilder. Dabei sind längst nicht alle „Zutaten“ authentisch. Scripted Reality-Formate wie „Familie im Brennpunkt“ oder „X-Diaries“ verzerren die Realität. Das Trügerische: Alles wirkt echt und alles ist schlichtweg frei erfunden. Wer aufmerksam fernsieht, kann dies zumeist im Vorspann lesen – vor und nach der Sendung.

Die Praxis zeigt, wie wichtig es ist, über audiovisuelle Formate mit Kindern und Jugendlichen zu reden und sie darauf hinzuweisen, genau hinzusehen.

Um das, was die Schülerinnen und Schülerinnen im Fernsehen, Internet oder Kino an filmischen Beiträgen sehen, differenziert zu betrachten, kann ein erster Schritt sein, einfach über das Gesehene „ins Gespräch zu kommen“. In einem weiteren Schritt ist es jedoch auch eine gezielte Einführung zu einem konkreten Format mit richtungweisenden Fragestellungen zur Analyse und Gestaltung sinnvoll, um die Angebote gezielt zu reflektieren und deren Wirkungsweise zu verstehen.

Auch die Auseinandersetzung mit dem Thema, das die Serie oder der jeweilige Film behandelt, ist wichtig. Klischees, Stereotypen und Rollenbilder in Fernsehserien eignen sich bestens für Diskussion und Reflexion. Und in Filmbesprechungen wie z. B. zum Film „Gegen die Wand“ von Fatih Akin lässt sich im Vorfeld auf interkulturelle Probleme und das Anderssein und Fremdsein, die Beobachtung und Wahrnehmung jedes Einzelnen eingehen.

Darauf lässt sich dann die Analyse des jeweiligen Beitrags aufbauen:

- › Welche Personen spielen mit? Welche dramaturgischen Mittel werden eingesetzt?
- › Mit welchen technischen Mitteln wurde gearbeitet (z. B. Kameratechnik, Bildausschnitt wie verzerrtes Bild, Fischaugeneffekt usw.)?
- › Welches Thema und welches historische oder gesellschaftliche Problem werden in diesem Beitrag angesprochen?
- › Welche Zuschauer werden angesprochen? Wo wird der Beitrag ausgestrahlt? Wie lange wird der Film ausgestrahlt? Was ist die Absicht der Produzenten?

Besonders wirkungsvoll ist es, eigenes Fotomaterial und audiovisuelle Beiträge der Schülerinnen und Schüler einzubeziehen. Das schafft Identifikation und Motivation. Weitere Tipps zur Arbeit mit (audio-)visuellen Medien im Unterricht und zu passenden Weiterbildungen finden Sie im Kapitel 3.

BRINGEN SIE HUMOR UND ACTION EIN!

Fernsehen und Video faszinieren Kinder und Jugendliche. Im Unterricht können sie z. B. ihre Lieblingsshows und -stars imitieren oder Geschichten aus ihrem Umfeld nachspielen, diese verändern und weiterentwickeln. Vor allem Persiflagen sind beliebt, d. h. Situationen zu übertreiben, über das Ziel hinauszuschießen und komisch zu sein. Für Jugendliche ist es mitunter hilfreich, weniger Worte und dafür mehr „Action“ – Handlung und Bewegung – einzubringen.

UNTERSTÜTZEN SIE GENAUES HINSEHEN!

Genau hinsehen hilft. Wenn es Ihnen gelingt, dass Ihre Schülerinnen und Schüler anfangen, Gesehenes in Frage zu stellen, dann haben Sie ganz viel erreicht. In der kostenfreien Broschürenreihe tv.profiler der LfM finden Sie hilfreiche Ideen und praktische Tipps (→ Kapitel 3) auch für einen zeitlich überschaubaren Einsatz.

2.3.4 Praxisbeispiele: (Audio-)Visuelle Medien – Foto, Video, TV

Beispiel 1:

Meine „kleine“ Welt in Bildern

„Die Schüler haben Fotos von ihrer eigenen Umwelt aufgenommen. Das Hantieren mit ihren eigenen Kameras oder Handys hat ihnen Spaß gemacht. Aber besonders lebendig waren die Besprechungen ihrer Fotos. Danach haben sie solange fotografiert, bis das gewünschte Foto im Kasten war und die Bildaussage stimmte!“

Helgo Ollmann, Medienberater im Projekt an der Hauptschule Hohenlimburg in Hagen



**Mein „Bolzplatz“ im Herbst,
Schüler/in der 6. Klasse**



Kontakt

**Hauptschule
Hohenlimburg in Hagen**

Ansprechpartnerin
Barbara Pieper

Medienberater
Helgo Ollmann, Solingen

Medienausstattung

Fotoapparate der Schülerinnen und Schüler, wie Handys mit Fotofunktion, digitale Kompakt- oder Spiegelreflexkameras oder auch analoge Kameras (hier muss die Zeit des Entwickelns und Vergrößerns, bzw. Digitalisieren durch ein Labor berücksichtigt werden), Computer, Bildbearbeitungssoftware (z. B. IrfanView, GIMP o. ä.)

Projektbeschreibung

Die mediale Wirklichkeit ist immer nur ein reduziertes Abbild der realen Welt. Mit Fotografie kann dies selber erfahren und praktisch umgesetzt werden. Mit den Themen „Das gefällt mir an meiner Schule – Das gefällt mir nicht an meiner Schule“ und „Meine Freizeit, mein Wohnumfeld: Das finde ich gut – das finde ich nicht gut“ setzten sich die Schülerinnen und Schüler mit ihrer eigenen Lebenswirklichkeit auseinander und stellten sie in Fotos dar.

Mithilfe der Fotografie lernten sie, ihre Umwelt in Bildern zu beschreiben. Dafür erlernen sie die Grundformen des Mediums, wie Bildaufbau, Funktionsweise verschiedener Kameras (Handy, digitale Kompaktkamera, digitale Spiegelreflexkamera, analoge Kamera) und lernten Bildbearbeitungsprogramme kennen.

Inhaltsfelder

Meinungsbildung, Fotografie, Digitale Bildbearbeitung

Rahmenbedingungen

Fach Deutsch, Ergänzungsunterricht

Lernraum Computerraum

Jahrgangsstufe 5. und 6. Schuljahr

Anzahl 20 Schülerinnen und Schüler je Klasse

Dauer 1 Einheit (Doppelstunde)/Woche, 10 Wochen lang (insges. 20 Einzelstunden)

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- › den Begriff mediale Wirklichkeit erklären;
- › beschreiben, inwiefern die reale Welt im Bild reduziert wird und wo Manipulation und Fälschung beginnt;
- › sich über das Urheberrecht und Folgen bei Missachtung informieren;
- › sich Wissen über das Recht am eigenen Bild aneignen;
- › über ihre eigene Umwelt reflektieren und sich mit ihren Mitschülerinnen und Mitschülern dazu austauschen;
- › den Umgang mit ihren eigenen Geräten erlernen oder festigen;
- › eigene Vorschläge zum Thema und die Fotos dazu machen;
- › sich mittels der Kritik der anderen zu Alternativen äußern.

Das brauchen Sie ★

Kameras oder Handys mit Fotofunktion Ihrer Schülerinnen und Schüler

Planung und Umsetzung

Die Idee „Meine ‚kleine‘ Welt in Bildern“ wurde in 10 Unterrichtseinheiten realisiert. Als Höhepunkt wurde eine Ausstellung mit den Bildern in der Schule gezeigt.

- › Bildgestaltung, Bildaufbau: mind. 2 Unterrichtsstunden
- › Einführung inameratechnik: mind. 2 Unterrichtsstunden
- › Digitale Bildbearbeitung: 2 bis 3 Unterrichtsstunden
- › Rechtliches (Recht am eigenen Bild, Urheberrecht): mind. 3 Unterrichtsstunden

- › Planung des Projektes: 2 Unterrichtsstunden
- › Fotografieren: mind. 4 Unterrichtsstunden
- › Fotoauswahl und Besprechung: mind. 3 Unterrichtsstunden
- › Planung einer Präsentation: mind. 2 Unterrichtsstunden

Schritt	Umsetzung	Erfahrungen
Themenfindung	<ul style="list-style-type: none">› Vorstellen des Fotoprojektes und Auswahl der Themen in den jeweiligen Klassen› Brainstormen der Aussagen zum Thema und schriftliche Zusammenfassung am Flipchart	Gerade die Themen aus der eigenen Lebenswirklichkeit der Kinder ermöglicht eine praktische Umsetzung der Ideen.
Bildaufbau	<ul style="list-style-type: none">› Sammlung von Fotoideen zu den gefundenen Aussagen in der Gruppe› Vermittlung von Grundlagen der Bildgestaltung (Perspektive, Ausschnitt (Totale, Nah, Detail), Bildkomposition)	Praxis und Theorie lassen sich hier gut kombinieren.
Kameratechnik	<ul style="list-style-type: none">› Erläuterung unterschiedlicher Kamerateypen und ihre Bedeutung für die Bildgestaltung (z. B. wenig Schärfentiefe bei (digitalen) Spiegelreflex- und analogen Kameras im Vergleich zu Handy- und digitalen Kompaktkameras)› Ausprobieren der Einstellmöglichkeiten bei den Kameras wie Auflösung, Weißabgleich, Empfindlichkeit (ASA)› Technische Überlegungen für die eigene Fotoarbeit	Das Ausprobieren an den eigenen Kameras und Handys motiviert die Schülerinnen und Schüler stark.
Digitale Bildbearbeitung	<ul style="list-style-type: none">› Einführung in das Bildbearbeitungsprogramm IrfanView› Zeigen wichtiger Funktionen in der Bildbearbeitung (Ausschnitt, Dateiformate und was sie für Auswirkungen auf verschiedene Präsentationen haben, Bild verkleinern, Ändern von Farbe, Helligkeit und Kontrast)› Demonstration der Software-Installation auf einem Rechner	Dieses Programm wurde gewählt, weil es kostenlos und relativ leicht zu bedienen ist. So können die Schülerinnen und Schüler sich diese Freeware auch auf ihrem eigenen Computer installieren und damit zuhause arbeiten.
Präsentation	<ul style="list-style-type: none">› Diskussion über die Möglichkeiten der Präsentation der Fotos (Internet, soziale Netzwerke, Ausstellung in einem „realen Raum“, z. B. in der Schule, Artikel in der Schülerzeitung)	Es wurde entschieden, eine Ausstellung in der Schule zu machen und auch einen Artikel mit den Fotos der 5. Klasse in der Schülerzeitung zu veröffentlichen.

Schritt	Umsetzung	Erfahrungen
Rechtliche Aspekte	<ul style="list-style-type: none"> › Behandlung der Themen Urheberrecht und Recht am eigenen Bild › Diskussion über die eigene Verwendung von Bildern und die rechtliche Bedeutung 	<p>Da Schülerinnen und Schüler häufig unbedarft mit urheberrechtlich geschütztem Material umgehen, ist es wichtig, ausreichend Zeit einzuplanen, um ihnen Kenntnisse zum Urheberrecht (z. B. Fotos, die über die Foto-suche bei Google gefunden werden oder Musik, die über Tauschbörsen oder soziale Netzwerke ausgetauscht bzw. veröffentlicht werden) vermitteln zu können. Auch für das „Recht am eigenen Bild“ benötigen sie ein Bewusstsein (z. B. manipulierte Bilder anderer in sozialen Netzwerken etc.).</p> <p>Auch das Thema „Cybermobbing“ gehört zum Schulalltag und wurde deshalb gesondert bearbeitet.</p>
Fotografieren	<ul style="list-style-type: none"> › Erstellung der eigenen Fotos anhand der ausgewählten Kriterien in Einzelarbeit, in Gruppen, in Begleitung des Medienberaters oder der beteiligten Lehrkräfte. 	<p>Selbst zu fotografieren und aktiv zu sein, macht den Schülerinnen und Schülern viel Spaß. Damit alle Aspekte abgedeckt werden können, darf das Zeitfenster nicht zu schmal sein.</p>
Reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> › Gemeinsames Besprechen der Fotos und Auswahl für die geplante Präsentation in der Gruppe › Erneutes Fotografieren der Objekte zur Verbesserung der eigenen Aufnahmen 	<p>Die gemeinsame Analyse ist ein starkes Mittel, um die Schülerinnen und Schüler zur Verbesserung der eigenen Ergebnisse zu motivieren. So lernen sie, sich konstruktiv mit der Kritik anderer auseinanderzusetzen.</p>
Präsentation	<ul style="list-style-type: none"> › Veröffentlichung der Fotos der Jahrgangsstufe 5 in der Schülerzeitung › Ausbelichtung der ausgewählten Fotos der Jahrgangsstufe 5 und 6 (im Format 20 x 30 cm) › Einladung von Schülern und Schülerinnen, Lehrkräften, Eltern und Kommunalpolitikern zur Ausstellungseröffnung in der Halle der Schule 	<p>Die Ausstellungsveranstaltung wurde mit einer Elterninformationsveranstaltung zum Thema „Internet und Handy“ mit dem Schwerpunkt Cybermobbing verknüpft.</p>

Fazit

Produktive Medienarbeit

Die Schülerinnen und Schüler haben mit eigenen Geräten produktive Medienarbeit gemacht und sich dabei mit ihrer Schule bzw. ihrem Wohnumfeld und ihrer Freizeitgestaltung auseinandergesetzt.

Nahezu alle besaßen eine Kamera – sei es ein Handy mit Fotofunktion oder eine digitale Kompaktkamera. Außerdem haben sie gelernt, wie sie Aussagen in Fotos ausdrücken können. Dabei haben sie durch die Besprechung mit den anderen ihre angefertigten Fotografien verbessert und Neues erlernt und umgesetzt. Ebenso haben sie selber erfahren, dass Medien immer nur ein Ausschnitt der Realität sind. Durch die Beschäftigung mit der Bildbearbeitung und dem Wissen über die mediale Reduktion von Wirklichkeit wurde deutlich, wie unscharf die Grenze zwischen Reduktion und Manipulation sein kann.

Für Schülerinnen und Schüler ist das Leben ohne Handy außerhalb der Schule gar nicht mehr denkbar. Wenn sie es im Unterricht einsetzen dürfen, sind sie stark zu motivieren. Da lohnt sich eine (ggf. nicht nur partielle) Aufhebung des Handyverbotes.

Medienkonvergenz

Das Fotoprojekt eröffnete die Beschäftigung mit Medien über die reine Fotografie hinaus.

So wurden, bedingt durch die Thematisierung der Möglichkeiten einer Veröffentlichung der Fotos, auch die Themenfelder Soziale Netzwerke und Cybermobbing behandelt. Auch wurde das Handy mit seiner Kamerafunktion benutzt. Durch die Reflexion der rechtlichen Bestimmungen zum Urheberrecht und Recht am eigenen Bild wurden die Kinder für ihren angemessenen Umgang mit Medien sensibilisiert.

› Gerade die Arbeit mit Bildern bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten, das Thema mit anderen Medien und fächerübergreifend zu bearbeiten. Hier bietet sich eine große Chance, gemeinsam mit Kolleginnen und Kollegen thematisch zu arbeiten und sie vom Medieneinsatz zu begeistern.

Kooperation mit der Schülerzeitung

Von der Kooperation mit der Schülerzeitung profitierten sowohl die Zeitungsredaktion als auch die jungen Fotografinnen und Fotografen. Die Redaktion erhielt eine Einweisung in das Bildbearbeitungsprogramm IrfanView und bekam die Chance, gleich praktisch mit den Fotos damit zu arbeiten. Auch wurde sie an den Rechtsthemen beteiligt.

› Als Schul-Veröffentlichungsorgan ist es für Redaktionen der Schülerzeitung besonders wichtig, sich mit dem rechtlichen Rahmen und auch brisanten Themen wie Cybermobbing zu beschäftigen.

Fortbildung der Lehrkräfte

Die Fotoarbeit bietet zahlreiche Facetten, für die zusätzliche Fortbildungen für das Kollegium ratsam sind. Learning by doing kann zunächst für den Einstieg ausreichen, aber bei einer kontinuierlichen Arbeit mit Fotos sollte der zusätzliche Kompetenzerwerb erörtert werden.

› Eine Fortbildung für Lehrerinnen und Lehrer zum Thema Fotografie und Bildbearbeitung gab weitere Impulse, mit dem Medium Fotografie weiter zu arbeiten.

Öffentlichkeitsarbeit für die Schule

Die Schule kann durch eine Vernissage und einen anschließenden Elterninformationsabend die lokale Presse auf sich aufmerksam machen.

› Eine Ausstellung mit den Fotoarbeiten gibt den jungen Künstlerinnen und Künstlern eine ganz besondere Wertschätzung für ihre Arbeit. Sie können ihre Arbeiten stolz präsentieren.

Weiterführende Links

Fotopreise, bei denen die Schülerinnen und Schüler ihre Ergebnisse einsenden können:

www.kinderfotopreis.de

www.jugendfotopreis.de

Lehrerfortbildung Fotografie

[http://prezi.com/](http://prezi.com/jfhkrh3lv3iw/lehrerfortbildung-fotografie/?auth_key=84c0eb314795f190cff0a405310a7d6ca15bd01)

[jfhkrh3lv3iw/lehrerfortbildung-](http://prezi.com/jfhkrh3lv3iw/lehrerfortbildung-fotografie/?auth_key=84c0eb314795f190cff0a405310a7d6ca15bd01)

[fotografie/?auth_key=84c0eb314795f190cff0](http://prezi.com/jfhkrh3lv3iw/lehrerfortbildung-fotografie/?auth_key=84c0eb314795f190cff0a405310a7d6ca15bd01)

[a405310a7d6ca15bd01](http://prezi.com/jfhkrh3lv3iw/lehrerfortbildung-fotografie/?auth_key=84c0eb314795f190cff0a405310a7d6ca15bd01)

Freeware zur Bildbearbeitung und Anwendungsbeispiele

[www.lehrer-online.de/](http://www.lehrer-online.de/bildbearbeitung.php?s)

[bildbearbeitung.php?s](http://www.lehrer-online.de/bildbearbeitung.php?s)

[id=54687952015728550731066346634580](http://www.lehrer-online.de/bildbearbeitung.php?s)

Tipps und Empfehlungen für Ihre Arbeit

Organisation ★

Bei der Arbeit mit Fotos bestimmen Sie selbst den Kosten-, Organisations- und Gerätebedarf. Fotoarbeit kann, muss aber gar nicht so aufwendig sein. Es kommt auf die Größe Ihres Projektes an. Eine Ausstellung zu organisieren, Schulungen durchzuführen und Fotos abziehen zu lassen, ist natürlich weit aufwendiger, als die Illustration einer Geschichte o. ä. Die meisten Schülerinnen und Schüler verfügen über Geräte, mit denen sie Fotos machen können. Sie freuen sich, wenn sie die Gelegenheit bekommen, diese mitzubringen und neue Funktionen auf ihrem eigenen Equipment kennenzulernen, die sie danach auch privat anwenden können.

Eigene Medienkompetenz ★ ★

Ausstellungsreife Ergebnisse machen eine Fotoarbeit erforderlich, die Bilder in guter Qualität hervorbringt. Hierfür ist ein geschulter Umgang mit Kameras und mit Bildbearbeitungsprogrammen von großem Vorteil. Sie benötigen Bedienkompetenz für unterschiedliche Kameras, Wissen über Bildaufbau und Bildgestaltung, Bildbearbeitungsprogramme, ggf. Fotoentwicklung.

- › Learning by doing kann ein Schlüssel bei der Fotoarbeit sein. Zwar benötigen die Schülerinnen und Schüler Input, aber die Fotografie lädt auch dazu ein, auszuprobieren und sich gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern auf Entdeckungsreise zu begeben.
- › Eine Fortbildung durch externe Medienberater kann Sie dabei unterstützen, Fotoarbeit gezielt und kontinuierlich in Ihren Unterricht zu integrieren.

Unterstützung ★

Fotografie ist ein tolles Medium, welches sich mit zahlreichen anderen Medien kombinieren lässt. Auf die Präsentation der Endprodukte freuen sich meist nicht nur die Schülerinnen und Schüler, sondern auch die Eltern. Auch für die Schule ergibt sich eine Chance, sich positiv ins Rampenlicht zu stellen.

- › Sicherlich haben andere Kolleginnen und Kollegen auch schon Erfahrung mit Fotografie in der Schule gemacht. Suchen Sie im Kollegenkreis Unterstützung und planen Sie die Fotoarbeit gemeinsam und fächerübergreifend. Dann können Sie noch mehr Resonanz aus Ihrer Arbeit und Mühe schöpfen. Sicherlich bietet sich so auch leichter die Gelegenheit, die Ergebnisse öffentlichkeitswirksam zu präsentieren und z. B. eine Vernissage zu veranstalten. Das gibt Ihnen, Ihren Schülerinnen und Schülern und Ihrer Schule Prestige und Anerkennung.

**Kurz-Check für Ihre Planung:
„Meine ‚kleine‘ Welt in Bildern“**

Beispiel 1

Dieser Kurz-Check ermöglicht es Ihnen vor Projektstart, einige wesentliche Punkte wie Räumlichkeiten, Medienausstattung und Unterstützungsmöglichkeiten zu prüfen. Sie können selbst entscheiden und ankreuzen, wie hoch oder gering Sie den Aufwand bezüglich aller aufgeführten Punkte einschätzen. So erhalten Sie eine schnelle Übersicht über fehlende oder mangelnde Voraussetzungen. Was Sie nicht betrifft, können Sie als nicht relevant kennzeichnen, darum müssen Sie sich dann auch nicht kümmern.

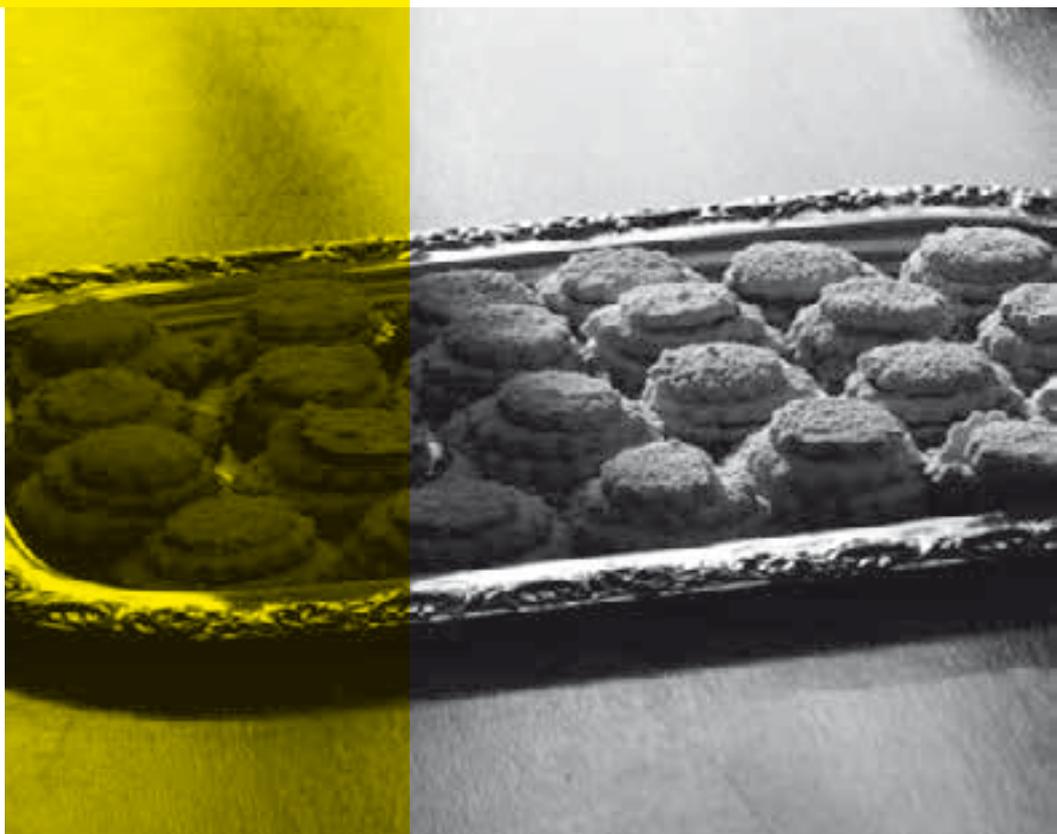
Rahmen	Aufwand			
	gering	mittel	hoch	nicht relevant
Räume				
Medienbedarf				
Unterstützung				

Beispiel 2:

Plätzchen backen fürs Fernsehen

„Es war aufregend für meine Schülerinnen und Schüler und auch für mich, einen professionellen Beitrag für das Lokalfernsehen zu gestalten. Wir haben viel gelernt und die Jugendlichen hatten eine tolle Motivation, für die sie am Ende mit der Ausstrahlung unserer Weihnachtsbäckerei auch wirklich belohnt worden sind.“

Tahira Yousuf, Lehrerin für Hauswirtschaft an der Hauptschule Hinter den drei Brücken in Warendorf



Kontakt

**Hauptschule
Hinter den drei Brücken
in Warendorf**

Ansprechpartnerin

Tahira Yousuf

Medienberaterin

Manon Sander, Bad Salzuflen

Medienausstattung

Videokamera und technische Ausstattung des WDR Münsterland, internetfähiger Computer zur Gruppen- und Einzelarbeit

Projektbeschreibung

In der Weihnachtszeit stand im Fach Hauswirtschaft traditionell das Backen von Weihnachtsplätzchen auf dem Programm. In der Hauptschule Hinter den drei Brücken in Warendorf wurde von Seiten der Medienberaterin der Kontakt zu einer Redakteurin vom WDR hergestellt, die einen Beitrag für das Lokalfernsehen mit dem Kurs drehen wollte. Dem Fernsehpublikum sollten Kekse zum Nachbacken präsentiert werden. So wurde neben der richtigen Auswahl der Plätzchenrezepte auch die Darstellung des Backvorgangs für das Fernsehen reflektiert sowie die Präsentation vor der Kamera besprochen und geübt. Der Beitrag für die Sendung Kuchenbuffet wurde in der Schulküche gedreht und zeitnah im WDR ausgestrahlt.

Inhaltsfelder

Backen, Film

Rahmenbedingungen

Fach Hauswirtschaft

Lernraum Schulküche

Jahrgangsstufe 10. Schuljahr

Anzahl 9 Schülerinnen und Schüler, eingeteilt in 4 Gruppen

Dauer 1 Einheit (Doppelstunde)/ Woche, 7 Wochen lang (insges. 14 Einzelstunden)

Kooperation WDR Münsterland

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- › gemeinsam nach einem selbst ausgewählten Rezept Plätzchen backen und den Vorgang so darstellen, dass andere Personen diese nachbacken können;
- › sich einen Film aus der Serie Kuchenbuffet (WDR Münsterland) anschauen und inhaltlich Stellung nehmen;
- › Rezepte aus dem Internet und aus Backbüchern heraussuchen, sich diese gegenseitig vorstellen und gemeinsam entscheiden, welches sich am besten eignet;
- › das Rezept erproben und umsetzen;
- › ein erstes Gespräch mit der Redakteurin des WDR führen und sich mit den Rahmenbedingungen vertraut machen;
- › im Hinblick auf die Darstellung im Fernsehen das Rezept noch einmal erproben;
- › die einzelnen Arbeitsschritte zusammenstellen, ihre Präsentation und die Räumlichkeiten für den Dreh vorstellen und sich beim Plätzchen backen filmen lassen;
- › gemeinsam den Fernsehbeitrag anschließend reflektieren. Sie tauschen sich aus und machen Verbesserungsvorschläge.

Das brauchen Sie ★

Kameratechnik einer externen Fernsehredaktion

Planung und Umsetzung

Die Idee „Plätzchen backen fürs Fernsehen“ wurde in sieben Unterrichtseinheiten über sieben Wochen hinweg geplant und umgesetzt.

Schritt	Umsetzung	Erfahrungen
Erkundungen rund um das Thema	<ul style="list-style-type: none">› Vorstellen der Idee im Kurs› Recherche über die Sendung und ihr Format im Internet in 4 Gruppen› Reflexion von richtigem und falschem Kameraverhalten an Filmbeispielen (in die Kamera schauen, deutlich sprechen, Sätze beenden, in Richtung des Mikros sprechen)› Hausaufgabe: Ein geeignetes Rezept in der nächsten Stunde vorschlagen› Suchen eines geeigneten Rezeptes in Gruppenarbeit	Die Schülerinnen und Schüler reagierten begeistert auf Idee, ins Fernsehen zu kommen. Im Vordergrund stand dabei zunächst das eigene Aussehen vor der Kamera.
Ausprobieren eines Rezeptes	<ul style="list-style-type: none">› Diskussion und Abstimmung des Rezeptvorschlages im Plenum› Ausprobieren des Backrezeptes „Treppenplätzchen“ in Gruppen› Erstellen des Rezepttextes in Word in Einzelarbeit von einem Schüler, der wegen des fehlenden Unterrichtsbeitrages am praktischen Unterricht nicht teilnehmen durfte› Erörtern von Fragen zur Umsetzung und geeigneten Darstellung des Backvorgangs vor der Kamera	Die Schülerinnen und Schüler konzentrierten sich auf die Herstellung der Plätzchen und übten auch durch Fehler (zu viel Mehl – zu wenig Fett) die richtige Mischung.
Besprechung mit der WDR-Redakteurin	<ul style="list-style-type: none">› Gegenseitiges Kennenlernen› Beobachten der Arbeitsschritte durch die Redakteurin› Besprechen der Fragen für eine attraktive Darstellung des Backvorgangs und zum Ablauf beim Dreh (Vorbereiten eines Extra-Teiges vor dem Dreh und ausreichende Kühlung, da es beim Dreh keine 30-minütige Wartezeit geben kann)› Abstimmen von Details zu angemessener Garderobe und Maske (keine starke Bemalung, eventuell ein wenig Puder gegen das Glänzen und möglichst einfarbige Kleidungsstücke)	Die Schülerinnen und Schüler erfuhren, welche Dinge bei einem Dreh bedacht und vorbereitet werden müssen. Um die Sendung interessanter zu machen, schlug die Redakteurin vor, aus dem Grundrezept verschiedene Variationen zu entwickeln.
Genauere Planung der Rezepte	<ul style="list-style-type: none">› Erneutes Erproben des Rezeptes inklusive der angedachten Variationen (Treppenplätzchen mit Marmelade, Marzipan, Streusel oder Schokolade)› Besprechen möglicher Fehlerquellen zur Vermeidung von Missgeschicken beim Dreh› Sprechtraining während des Unterrichts für eine angemessene Sprache für das Fernsehen	Die Schülerinnen und Schüler reflektierten in der Stunde alle Faktoren für eine geeignete Präsentation für den Drehtermin. Sie probierten auch Formulierungen für die Anleitungen aus und verbesserten sich gegenseitig.

Schritt	Umsetzung	Erfahrungen
Letzte Vorbereitungen und Feinschliff	<ul style="list-style-type: none"> › Besprechung aller wichtigen Fragen im Plenum › Informationen über den Dreh an die örtliche Presse › Einholen der schriftlichen Einverständniserklärung der Eltern zu den Filmaufnahmen vor dem Dreh › Aufräumen der Küche, damit die Aufnahmen schön aussehen 	<p>Die Schülerinnen und Schüler erkannten, dass „Veröffentlichungsrechte“ vor dem Drehen eines Beitrages und dessen öffentlicher Ausstrahlung geklärt werden müssen und die Eltern von minderjährigen Kindern der Veröffentlichung schriftlich zustimmen müssen.</p> <p>Besonders interessiert waren die Schülerinnen und Schüler an der richtigen Kleiderwahl und dem richtigen Make-Up.</p>
Drehtermin	<ul style="list-style-type: none"> › Abspulen des Ablaufs des Backens und Herstellung der Plätzchen-Variationen vor der Kamera › Gemeinsam mit einem Kameramann und einem Tontechniker vom WDR drehte die Redakteurin den Betrag für die Sendung 	<p>Die Schülerinnen und Schüler waren sehr aufgeregt und daher eher einsilbig während des Drehs. Oft antworteten sie nur mit „Ja“ und „Nein“.</p> <p>Erst nachdem die Plätzchen fertig waren, waren die Schülerinnen und Schüler bereit, vor der Kamera zu sprechen. Auffällig war jedoch, dass nur die Jungen sich traute, kurze Interviews zu geben. Besonders interessant war, dass besonders diejenigen, die im Unterricht eher schüchtern waren, sich traute, vor der Kamera das Wort zu ergreifen. Mit Spannung und auch mit ein wenig Angst wurde die Ausstrahlung erwartet.</p>
Nachbesprechung	Gemeinsames Anschauen des Beitrags und Reflexion über die Erfahrungen mit dem professionellen Drehteam und der Reaktion des Umfeldes auf die Sendung	Den Mädchen war der Auftritt eher peinlich, die Jungen waren recht stolz. Im Gegensatz zu den Mädchen zeigten sich die Jungen bereit, einen Dreh zu wiederholen. Sie waren auch sicher, dass sie beim nächsten Mal mehr reden würden. Die Mädchen betonten dagegen, dass sie es im Nachhinein schrecklich peinlich fanden und auch noch von anderen darauf angesprochen wurden.

Fazit

Präsentation vor der Kamera

Die Schülerinnen und Schüler waren von der Aktion sehr begeistert. Sie haben einen Einblick bekommen, wie Fernsehen gemacht wird und wie man sich vor der Kamera fühlt und verhält. Die Jungen hätten gern noch weiter gemacht, für die Mädchen war dieser Auftritt großer Stress, bei dem sie sich sehr unter Druck gesetzt haben.

- › Mit ein wenig mehr Übung würde dies sicherlich auch zu einer Selbstverständlichkeit für sie werden und sie könnten sich leichter in die Situation hineinfinden.

Öffentlichkeitsarbeit für die Schule

Insgesamt hat der Beitrag ein positives Bild auf die Schule geworfen, da gezeigt wurde, dass die Schülerinnen und Schüler konzentriert an einer Sache arbeiten können, die sie auch abschließen, Interesse zeigen und sich auch benehmen können.

Kooperation mit Lokalsendern

Die Lokalsender sind immer daran interessiert, von Zeit zu Zeit mit Schulen zusammen zu arbeiten.

- › Hier lohnt sich einen Blick in das Regionalprogramm, um Sendungen zu finden, die sich mit Schulthemen verknüpfen lassen.

Tipps und Empfehlungen für Ihre Arbeit

Organisation ★ ★ ★

Die Planung eines Beitrages für das Fernsehen ist aufwendig. Neben der Koordination, Abstimmung und Durchführung sind auch entsprechende Kontakte zu Fernsehsendern oder zu Redakteuren nötig.

Von der Idee bis zur Ausstrahlung im Fernsehen kann (muss aber nicht) eine große Zeitspanne liegen.

- › Sie können sich selbst an die Redaktionen Ihrer Lokalsender wenden, in denen Sie sich mit Ihren Schülerinnen und Schülern thematisch einbringen möchten.
- › Bei Minderjährigen ist die Einverständniserklärung vor Drehtermin einzuholen.

Eigene Medienkompetenz ★

Das Bedienen der Kameras und das Schneiden des Filmmaterials übernehmen ein professionelles Fernsteam. Auch das technische Equipment, das Filmen und die Regieanweisungen übernehmen die Externen vom Fernsehen.

- › Hier sind Sie vornehmlich thematisch und organisatorisch im Prozess gefordert. Denn weder Sie noch Ihre Schülerinnen und Schüler produzieren den Beitrag selbst. Jedoch benötigen Sie ein Gespür für Abläufe und die Anforderungen an Ihre Performance.

Sie können ein Filmprojekt (möglicherweise auch zu einem anderen Thema) auch so planen, dass Ihre Schülerinnen und Schüler den Beitrag selbst produzieren: dann liegen redaktionelle Planung, das Storyboard, das Drehen und Schneiden mit einer Videoausrüstung ganz bei ihnen.

Je nachdem wo das Video vorgeführt oder präsentiert werden soll, benötigen Sie auch keinen Medienpartner und die medienpraktische Arbeit kann niedrigschwellig umgesetzt werden. Ein Film wie in diesem Fall über das „Plätzchen backen“ an Ihrer Schule könnte auf der Schulwebsite

eingebunden werden und der Öffentlichkeit zeigen, wie an Ihrer Schule gelernt wird.

Unterstützung ★ ★

Ein Beitrag im Lokalfernsehen lenkt viel Aufmerksamkeit auf Ihre Schule. Hier können Sie zeigen, wie Schulltag und Schulleben funktionieren. Das ist eine tolle Chance für Sie!

- › Deshalb ist es wichtig, dass Sie Ihre Schulleitung von Beginn an in die Planung einbeziehen.
- › Bei eigenen Unsicherheiten kann ein externer Medienberater mit Kontakten zu Redakteuren und Fernsehstationen nützlich sein.
- › Informationen über diese Kooperation machen sich prima auf der eigenen Schulwebsite oder in der Schülerzeitung. Und Sie oder Ihre Kolleginnen und Kollegen aus dem Deutschunterricht können z. B. das Erstellen von Online-Texten oder Pressemitteilungen gleich mit Ihren Schülerinnen und Schülern üben!

**Kurz-Check für Ihre Planung:
„Plätzchen backen fürs Fernsehen“**

Dieser Kurz-Check ermöglicht es Ihnen vor Projektstart, einige wesentliche Punkte wie Räumlichkeiten, Medienausstattung und Unterstützungsmöglichkeiten zu prüfen. Sie können selbst entscheiden und ankreuzen, wie hoch oder gering Sie den Aufwand bezüglich aller aufgeführten Punkte einschätzen. So erhalten Sie eine schnelle Übersicht über fehlende oder mangelnde Voraussetzungen. Was Sie nicht betrifft, können Sie als nicht relevant kennzeichnen, darum müssen Sie sich dann auch nicht kümmern.

Rahmen	Aufwand			
	gering	mittel	hoch	nicht relevant
Räume				
Klassenraum				
Schulküche				
Computerraum				
Kooperation				
Externe Redaktion				
Fernsehsender				
Medienbedarf				
Ausstattung des Fernsehsenders				
Computer				
Internet				
Textverarbeitungssoftware				
Unterstützung				
Schulleitung				
Medienberaterin/ Medienberater				
Schülerzeitung				
Online-Redaktion				

Vorbereitung	Durchführung	Nachbereitung
<ul style="list-style-type: none">› Beispielhafte Bildergeschichten, z. B. aus Jugendzeitschriften, ansehen und darüber reflektieren und diskutieren, was eine gute Bildergeschichte ausmacht. Für den rechtlichen Umgang mit Fotos sensibilisieren.› Evtl. eine eigene Idee bzw. Geschichte finden (nutzen Sie dazu Kreativmethoden wie Mind-mapping, → Kapitel 3) oder eine vorhandene Geschichte, wie z. B. einen Comic, nacherzählen.› Thema auf den Punkt bringen: Was will ich dem Betrachter unbedingt mitteilen? Welche Schlüsselszenen sind wichtig? Welche Personen, Gegenstände usw. gehören dazu? Wichtig: Die Geschichte muss für den Betrachter nachvollziehbar sein!› Story planen: Welche der Schlüsselszenen nehmen wir auf? Wie setzen wir die Szene um (welche Perspektive?) Maximale Anzahl der Bilder – Wichtig: Eine Bildergeschichte sollte immer kurz(weilig) sein!› Storyboard I: Ablauf entwickeln, d. h. in welcher Reihenfolge präsentieren wir die Fotos? Wer sagt was? Wie stellen wir dies dar? Welche Requisiten brauchen wir? Welche Orte usw.› Storyboard II: Ablauf präzisieren, Rollen verteilen? Wer übernimmt die Leitung (Storyboard-Director)? Alles im Storyboard komplett? usw.› Technik kennen lernen: Kameraeinstellungen etc.	<ul style="list-style-type: none">› Storyboard umsetzen: Das Storyboard ist die verbindliche Vorgabe für die Fotoreihe. Dazu werden alle Fotos chronologisch gemacht und sofort auf Qualität geprüft.› Check: Sind alle Fotos vorhanden? Was müssen wir ggf. nachproduzieren?› Endprodukt: Fotogeschichte zusammen führen in einem Präsentationsprogramm, Fotogeschichte gemeinsam abnehmen und evtl. ins Internet stellen oder präsentieren.	<ul style="list-style-type: none">› ggf. Fotos mit Bildbearbeitungsprogrammen überarbeiten› ggf. Fotos nachproduzieren.

**Audiovisuelle Medien:
Film/Video – Schritt für Schritt zum Ziel**

Vorbereitung

- › **Idee bzw. Geschichte finden** (nutzen Sie dazu auch Kreativmethoden, → Kapitel 3).
- › **Realistisch einschätzen:** Was können wir mit wenig Aufwand tun?
- › **Rollen verteilen:** Wer spielt was? Was ist bei den Dreharbeiten zu tun? Wer tut es? Eine klare Aufgabenverteilung ist wichtig, damit alle Beteiligten („Crew“) bei der Umsetzung etwas zu tun haben, vor und hinter der Kamera (Schauspielerinnen und Schauspieler, Regieleitung, Regieassistent, Requisite, Beleuchtung, Maske und Tontechnik).
- › **Storyboard (Drehbuch):** Szenen hintereinander aufschreiben und skizzieren; Wer sagt was? Welche Musik brauchen wir? Wie ist die Beleuchtung? Welche Requisiten brauchen wir? Wie ist die Kamera eingestellt? Das Drehbuch ist der Kompass, der die Richtung weist, auch wenn bei den Dreharbeiten durchaus Änderungen möglich sind. Je genauer das Drehbuch, desto einfacher ist die Umsetzung (Dreharbeiten).
- › **Technik:** kennen lernen und ausprobieren

Durchführung

- › **Gutes Team zusammenstellen** – alle ziehen an einem Strang, um ein gutes Ergebnis zu erzielen.
- › **Arbeitsaufträge und Aufgabenteilung** noch einmal klarstellen. Die Regie- oder Aufnahmeleitung gibt klare Anweisungen anhand des Storyboards: welche Szene wird gefilmt, welche Requisiten werden benötigt usw. Unterstützt wird die Leitung durch eine Regieassistent.
- › **Technik und Requisiten prüfen:** Sind alle Kabel richtig angeschlossen? Haben wir alle Gegenstände, die wir brauchen?
- › **Flexibilität:** Falls ein Problem auftaucht – schnelle Lösungen finden.
- › **Achtung:** Eine Kamera löst nicht nur Neugierde, sondern auch Hemmschwellen aus. Manch eine/r fühlt sich unsicher und beobachtet. Planen Sie für die Gewöhnung Zeit ein.

Nachbereitung

- › **Film schneiden und evtl. nachvertonen:** Zeit einplanen, denn die Montage kann die Wirkung eines Videos deutlich erhöhen. Mitunter müssen ganze Abschnitte eines Films neu vertont werden, wenn der Ton schlecht und unverständlich ist.
- › **ein Ergebnis präsentieren** und Feedback einholen: Was haben die Zuschauer gesehen? Ist alles verstanden worden?

BEGEISTERN SIE DURCH KLÄNGE!

Audio-Produktionen sind reizvoll: Einfach und schnell zu erlernen und das mit geringem Aufwand, ob es eine einzelne Audiodatei oder sogar eine komplette Radiosendung ist. Oder Sie nutzen Hörbücher und Musik, die die Kinder und Jugendlichen interessieren, um mit ihnen über die Klänge und Stimmen, den Aufbau und die Texte ins Gespräch zu kommen.



2.4 Überblick Audio: (Zu-)Hören in einer geräuschvollen Welt

Kinder und Jugendliche leben in einer Welt voller Geräusche. Musik ist ihr ständiger Begleiter – ob über Radio, Internet, TV-Musiksender, Handy, MP3-Player oder Stöpsel im Ohr – sie konsumieren Musik über vielfältige Kanäle und fast pausenlos. Auch die Geräuschkulisse ihrer Umwelt nimmt tagtäglich zu. Lärm kann jedoch zu zwischenmenschlichen Problemen führen und soziale Schwierigkeiten verursachen. Denn für Lärm braucht unser Gehirn viel Energie, die dann anderen Sinnen nicht mehr zur Verfügung steht. So kann bei Kindern und Jugendlichen die Konzentration nachlassen und sie können Kommunikationssignale ihrer Umwelt nicht mehr wahrnehmen und darauf reagieren.

Das zeigt, wie wichtig es ist, im Unterricht (Zu-)Hören genauso wie Lesen, Rechnen und Schreiben zu fördern, um Kinder und Jugendliche dafür zu sensibilisieren,

- › sich der akustischen Dauerberieselung zu entziehen bzw. anders damit umzugehen, z. B. durch „Hörpausen“,
- › wie wichtig der Klang ihrer Stimme – „der Ton macht die Musik“ – und das bewusste (Zu-)Hören für eine gelingende Kommunikation sind,
- › wie reich ihre Sprache und Ausdrucksmöglichkeiten in Form von Wortbildern und Geräuschen sind und wie sie diese nutzen können.

Bewusstes Hören ist deshalb nicht nur für die eigene Gesundheit wichtig, um sich vor zu viel und zu lauten und das Gehör schädigenden Geräuschen zu schützen, sondern Hören und Zuhören sind auch die Grundlage für eine gelingende Kommunikation und fördert die Konzentration von Kindern und Jugendlichen.

Das bewusste (Zu-)Hören lernen Kinder und Jugendliche nicht von allein, sondern sie brauchen dafür Unterstützung.

ERMUTIGEN SIE ZUM ZUHÖREN!

Zuhören ist eine Kulturtechnik: Wer (zu-)hört, kann sich besser konzentrieren und bekommt mehr von seiner Umwelt mit. Und wer mehr mitbekommt, weiß mehr. Lehrkräfte können Schülerinnen und Schüler bewusst in ihrer Hörerziehung fördern. Ihre Themen, ihre Lieblingsmusik und ihre Medien wie Handys oder iPods sind der beste Zugang, um Zuhörkompetenz im Unterricht zu fördern.

ARBEITEN SIE FÄCHERÜBERGREIFEND!

Medienarbeit mit Audioelementen lässt sich leicht in allen Fächern und fachübergreifend nutzen: der Schall (Physik), Funktion des Ohrs (Biologie), Hörspiele (Deutsch), historische Themen akustisch darstellen (Geschichte) wie z. B. „Wie hat sich der Vorplatz des Kölner Doms im Jahr 1700 angehört?“

2.4.1 Medienarbeit mit Audio – eine Chance für bewusstes (Zu-)Hören und Erzählen

Auch bei der Medienarbeit mit Audioelementen geht es genau darum: bewusst hinzuhören, d. h. „mit den Ohren fernzusehen“. Durch die bewusste Fokussierung auf ein auditives Medium ist es notwendig, mithilfe von Stimme, Geräuschen und Musik eine Klangwelt zu erzeugen, die dann Bilder im Kopf des Zuhörers hervorruft. Audioarbeit fördert damit Schülerinnen und Schüler darin, Inhalte, Klänge und Geräusche bewusst wahrzunehmen und

- › diese in ihrer Botschaft, Intensität, Klangfarbe und ihren Emotionen zu beschreiben,
- › zu erkennen, dass Geräusche Mitmenschen angenehm oder unangenehm beeinflussen können (wie z. B. die Beschallung des Sitznachbarn in der U-Bahn),
- › zwischen Klangqualitäten zu unterscheiden: MP3-Formate, wie sie auf iPods oder Handys genutzt werden, komprimieren Audiodateien. Die Tonqualität variiert sehr, je nachdem, ob sie Musik live, von einem Datenträger oder einem elektronischen Abspielgerät hören,
- › die eigene Stimme einzuschätzen, d. h. eine klare und deutliche Aussprache zu entwickeln,

- › Sprache und Geräusche bewusst für ihre Kommunikation zu nutzen und sich darüber kreativ auszudrücken,
- › Inhalte und Geräusche so aufzubereiten, dass sie für den Empfänger verständlich und bildlich „vor dem geistigen Auge“ erlebbar werden,
- › Stille und Klänge zu nutzen und zu schätzen und als Stilmittel, z. B. dramaturgisch, einzusetzen,
- › Audio-Informationen – genauso wie audiovisuelle Informationen – kritisch zu betrachten und gleichzeitig als Chance zur Meinungsfreiheit zu erkennen. So hat sich die Geschwister-Scholl-Schule in Neuss in ihrem Projekt „Von Beauty bis Döner“ intensiv mit Werbung beschäftigt, diese analysiert und selbst Werbung für eine Dönerbude, einen Friseursalon oder ein Duschgel produziert (→ Seite 82). Darüber lernen die Schülerinnen und Schüler hilfreiche Stilmittel kennen, um ihre Botschaften mit Audiodateien zu transportieren und gleichzeitig manipulative Stilmittel einzuschätzen.

2.4.2 Musik als Schlüssel für besseres (Zu-)Hören

Um Kinder und Jugendliche im bewussten (Zu-)Hören zu schulen, ist der Bezug zu ihrer Lebenswelt bedeutend. So ist die Musikbegeisterung bei Kindern und Jugendlichen eine große Chance, um ihnen klar zu machen, dass es nicht nur Hörer, sondern vor allem gute Zuhörer braucht. Denn was wollen ihnen ihre „Stars“ sagen? Welche Botschaft kommt bei ihnen an? Woran machen Sie das fest – an Wörtern, am Klang usw.? Welche Bilder entstehen dadurch vor ihrem „inneren Auge“? Musik ist ein Schlüssel, um ihr (Zu-)Hören und dabei gleichzeitig ihre Persönlichkeitsentwicklung, ihr Sprachvermögen, ihre geistigen und emotionalen Fähigkeiten sowie ihre Kreativität und ihr Sozialverhalten zu fördern. Sowohl die reflexive Medienarbeit, d. h. über ihre Lieblingsmusik zu sprechen, als auch die produktive Medienarbeit, z. B. einen eigenen Song zu produzieren, fördert das intensive (Zu-)Hören.

2.4.3 Ideen für die Medienarbeit mit Audio

Je nach Alter der Schülerinnen und Schüler eignen sich unterschiedliche Formate:

- › **Tierstimmen-Memory:** Wie klingen Tiere und welche Geräusche gehören zu welchem Tier?
- › **Geräuschkalender:** Typische Geräusche in der eigenen Stadt zu unterschiedlichen Jahreszeiten oder in der eigenen Schule.
- › **Klangcollagen:** Welche Geräusche umgeben uns täglich? Es lassen sich leicht mehr als 1000 Geräusche zusammentragen.
- › **Interviews:** Menschen sind immer noch die beste Informationsquelle. Interviews wie im Projekt „Interviewtraining“ der Wilhelm-Ferdinand-Schüler-Tagesschule in Düsseldorf zeigen, welche Motivation diese Arbeit bei Jugendlichen erzeugt. Wichtig ist, dass diese Interviews am Ende veröffentlicht werden, sei es in der Schülerzeitung, auf der Website oder in einer Radio-AG (→ Seite 90).
- › **Audioguide:** Für die eigene Schule, ein Museum in der Stadt (ein Audioguide von Kindern für Kinder).
- › **Hörspiel:** Ein eigenes Skript zu einem Thema ihrer Wahl schreiben oder einen Roman, einen Comic, einen Songtext o. ä. als Hörspiel aufbereiten.
- › **Radioprogramm:** Z. B. zu Themen der eigenen Schule oder zu ihrer Freizeit und ihrer Stadt.
- › **Werbespot:** Welche kennen sie, welche mögen sie, welche nerven sie? Wieso können sie sich an ihre Lieblingswerbespots erinnern?

Alle Formate eignen sich sowohl für die reflexive, als auch die produktive Medienarbeit. Fragen können hier sein:

- › Was hörst du, wenn du ganz aufmerksam lauscht (am besten mit Augen zu)?
- › Welche Werbung ist dir noch im Ohr? Welcher Song?
- › An welchen Text, welche Stimme erinnerst du dich am besten?
- › Wie beschreibst du deine eigene Stimme oder die deiner Freunde? Wie beschreiben deine Freunde deine Stimme?
- › Welche Klänge findest du angenehm oder unangenehm?

Unterstützung zum Thema Audio-Arbeit in der Schule bieten zwei LfM-Angebote: Die AUDITORIX Hörspielwerkstatt bietet didaktisch vielseitig einsetzbares Material rund um die Themen Hören lernen, Hörbuch und Hörspiel. Es eignet sich eher für jüngere Schülerinnen und Schüler (www.auditorix.de). Das Angebot Schulradio der LfM fördert Radioprojekte an Schulen. Durch die Produktion eigener Radiobeiträge können die Schüler erste journalistische Erfahrungen sammeln. Die LfM bietet fachliche Unterstützung und kostenlose Schulungen an – von journalistischen Grundlagen über Methodik und Didaktik der Radioarbeit bis hin zum Projektmanagement (www.lfm-nrw.de/buergermedien/buergerfunk/schulradio.html).

FÖRDERN SIE AKTIVES (ZU-)HÖREN UND ERZÄHLEN!

Radioprojekte eignen sich dazu hervorragend. Denn Radio nutzt eine uralte Kulturtechnik: das Geschichtenerzählen und Zuhören. Verbunden mit digitaler Technik ist Radio auch heute wirkungsvoll – und gar nicht so schwer selber zu machen! So lässt sich journalistische Arbeit spielerisch und effektiv lernen. Und eine tolle Chance, dieses Berufsfeld kennenzulernen. Die LfM unterstützt Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler beim Radiomachen (→ Seite 134).

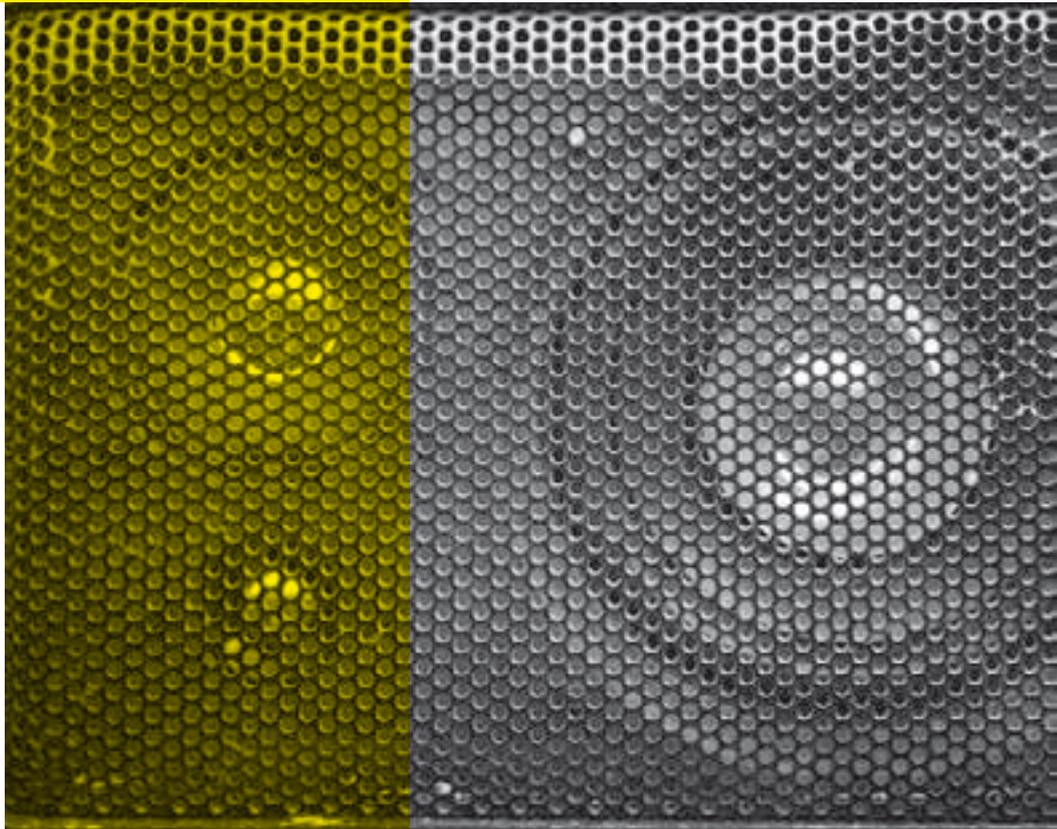
2.4.4 Praxisbeispiele: Audio

Beispiel 1:

Von Beauty bis Döner – Werbungsanalyse

„Wir haben Werbung analysiert und selber Werbung aufgenommen. Die Schülerinnen und Schüler haben Werbesprüche erfunden und diese mit passender Musik und Bildern unterlegt. Gerade bei der Audiobearbeitung waren sie überraschend engagiert, weil sie da selber etwas schaffen konnten. Da kamen am Ende auch ganz schöne Ergebnisse heraus.“

Thomas Königshofen, Lehrer an der Geschwister-Scholl-Schule in Neuss



Kontakt

Geschwister-Scholl-Schule in Neuss

Ansprechpartner

Thomas Königshofen

Medienberaterin

Eva-Maria Marx, Köln

Medienausstattung

Computer, Internet, Serverzugang bzw. Intranet (praktisch zur Verteilung der Arbeitsblätter), Headsets, Beamer, Audibearbeitungsprogramm (Audacity), Textverarbeitungsprogramm

Projektbeschreibung

Das Thema „Werbung“ eignet sich hervorragend für eine Unterrichtsreihe mit neuen Medien, sei es als AG, Wahlpflichtfach oder im Unterricht, um Medien (und Mediennutzung) aktiv, kreativ und kritisch zu bearbeiten und zu hinterfragen. Vom Foto bis zum Film oder Audiowerbespot kann reflektiert und produziert werden. Im Wahlpflichtfach wurde in fünf Einheiten zunächst Werbung theoretisch eingeführt, dann an Beispielen analysiert und bewertet und mithilfe eines konkreten Beispiels ein eigener Audiowerbespot ausgedacht, produziert und im Internet auf der Schulwebsite präsentiert.

Inhaltsfelder

Sprache, Text, Audio

Rahmenbedingungen

Fach EDV/Medien, Deutsch, Wirtschaftslehre

Lernraum Computerraum

Jahrgangsstufe 9.–10. Schuljahr

Anzahl 20 Schülerinnen und Schüler

Dauer 1 Einheit (5 Doppelstunden)/Woche, 5 Wochen lang (insges. 10 Einzelstunden)

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- › Werbung bewusst wahrnehmen und sich darüber austauschen;
- › einschätzen, unter welchen Bedingungen Werbung produziert wird und welche Rolle die Zielgruppe bei der Vermarktung eines Produktes spielt;
- › den Begriff „Marketing“ erklären (Begriffe wie AIDA);
- › ihre sprachlichen Fähigkeiten erweitern, indem sie selbst zielwirksam und positiv formulieren;
- › im Team planen und zielorientiert arbeiten;
- › den Umgang mit Dateien (Dateitransfer, Dateien konvertieren, Daten mailen) und mit unterschiedlicher Software wie GIMP, MS Office und Audacity anwenden;
- › Sprache und Werbesprache analysieren und sich darüber austauschen;
- › eine eigene Idee unter Anwendung der Brainstorming-Methode entwickeln (ohne direkte Abwertung → alle Ideen sind zunächst erlaubt).

Das brauchen Sie ★

Headsets, Computer mit einem kostenlosen Audioschnittprogramm (Audacity)

Schritt	Umsetzung	Erfahrungen
Einführung ins Thema Werbung	<ul style="list-style-type: none">› Sammlung von Begriffen rund um das Thema Werbung› Formulieren der Ziele von Werbung› Erörtern von Werbeformen und -strategien (z. B. AIDA)› Einzelarbeit zur Fragestellung, welche Werbung persönlich favorisiert wird und woran das liegt› Gemeinsames Anhören von Werbespots mit Fragen dazu, welches Gefühl die jeweilige Werbung vermittelt und welche Eigenschaft des Produkts vermarktet wird› Überlegungen auf Kärtchen sammeln, wozu es Werbung gibt› Sammlung der unterschiedlichen Werbeformen› Analyse von ausgewählten Werbevideos in Einzelarbeit unter folgenden Fragestellungen: Welche Werbung fällt dir spontan ein, die du gut findest? Hast du deshalb das Produkt gekauft? Was hat dich überzeugt?› Auswertung in der Gruppe: Was hat dich überzeugt? Das Produkt oder die Werbung? Das Gefühl, der Witz, die Erotik (Sex sells), dass andere es auch gut finden?	Die Schülerinnen und Schüler hatten Spaß am Thema, aber die Theorie verlief manchmal etwas schleppend.
Werbesprache analysieren	<ul style="list-style-type: none">› Übung „Werbung erraten“› An der Tafel stehen Sätze, offensichtlich Werbesätze, der Markenname ist weg gelassen worden. Wer errät ihn nun als erstes? (Kann auch als Stillaufgabe gegeben werden.)› Slogans finden Sie z. B. auf www.markenlexikon.com/slogans_a.html oder www.slogans.de› Auswertung der Übung, mögliche Fragen: Welche Produkte stehen eigentlich dahinter? Was bedeutet eine MARKE? Was assoziiert man mit den Namen? Welche Eigenschaften werden hervorgehoben durch den Slogan? Welche Gefühle werden geweckt?› Erörterung stilistischer Merkmale von Slogans› Wie kommt es, dass man sich die Slogans gut merken kann? (Reim, Alliterationen, schon existierende Sprichwörter etc.)	Die Schülerinnen und Schüler hatten Spaß an dem Ratespiel. Sie kannten sich sehr gut aus mit der Werbung.

Schritt	Umsetzung	Erfahrungen
Eigene Slogans entwickeln	<ul style="list-style-type: none"> › Übung „Eigene Slogans entwickeln“ › Nicht die originalen Markennamen sollen geraten, sondern neue sollen erfunden werden. In Einzel- oder Partnerarbeit: Jeder sucht sich einen Werbeslogan aus und erfindet einen eigenen Namen zum Spruch (auch wenn die Marke oder das Produkt bekannt ist). Es können verschiedene Ideen notiert werden › Erstellung eigener Slogans über www.sloganizer.de 	<p>Die Schülerinnen und Schüler entwickelten eigene Slogans mit großer Begeisterung und nutzten nebenbei den „Sloganizer“. Sie sammelten ihre Ergebnisse auf einem Gemeinschaftsplakat und amüsierten sich über ihre Ideen und diskutierten sie.</p>
Audio-Werbespots als MP3 produzieren	<ul style="list-style-type: none"> › Umsetzung eines eigenen Spots für einen Frisörsalon › Erstellung eines kurzen Skriptes mit Hilfe von Word in Einzel- oder Partnerarbeit › Arbeiten am Computer mit dem Programm Audacity. Hierfür benötigen die Schülerinnen und Schüler ein Headset (Kopfhörer mit Mikro) zum ungestörten Arbeiten 	<p>Die Schülerinnen und Schüler waren sehr engagiert dabei, einen eigenen Spot zu erstellen. Dabei war es relativ ruhig, denn es wurde konzentriert gearbeitet!</p>
Feedback	<ul style="list-style-type: none"> › Gemeinsames Vorstellen der eigenen Radiospots in der Gruppe › Zusammentragen des Feedbacks der Mitschülerinnen und Mitschüler: Was ist ihnen aufgefallen? Fühlen sie sich angesprochen und verstehen sie die Message des Spots? Passt die Musik zu der Aussage? Muss noch etwas überarbeitet werden? 	<p>Die Schülerinnen und Schüler waren aufgeregt, aber auch ziemlich stolz auf ihre eigenen Werbespots. Sie bemühten sich eifrig, ihren Spot nach der Kritik zu verbessern.</p>

Fazit

Lebensweltbezug

Man kann das Thema sowohl theoretisch als auch praktisch umsetzen und verschiedene Medienproduktionen integrieren. Günstig ist es nach einem kurzen Theorieteil direkt zur Werbesprache als übergreifendem Thema zu wechseln.

Das Thema Werbung spricht Schülerinnen und Schüler direkt wegen ihrer täglichen Medienerfahrung an. Sie kennen sich gut aus und sind damit leicht zu begeistern.

Medienkonvergenz

In diesem Fall wurden Werbespots analysiert und mit dem Computer und entsprechender Software eigene Audiospots produziert. Da Werbung uns im Alltag überall antrifft, bietet sich hier folglich auch die Möglichkeit, Videospots oder Plakate selbst zu entwerfen. Dann kann mit Handys, Videokameras, Fotokameras und Video- und Bildbearbeitungsprogrammen praktisch gearbeitet werden. Neben der Produktion eigener Werbung bietet das Thema eine wunderbare Möglichkeit, über Medien und die Wirkungsweise von Sprache, Werbung etc. zu reflektieren und auch die legale Nutzung von Musik im Internet zu besprechen. Spannend kann auch die Thematisierung anderer Werbeformen sein, also nicht nur ein Video zu drehen, sondern auch „crossmedial“ verschiedene Werbekanäle aufzuzeigen, so dass die Schülerinnen und Schüler auch Werbestrategien im Internet und in Social Communities kennenlernen. Hier ist der Aspekt Handywerbung für die Kinder und Jugendlichen von besonderer Bedeutung.

In Kombination mit einem Werbeprojekt für ein reales Produkt, das z. B. eine AG produziert, also als Werbekampagne auch sehr gut umsetzbar.

- › Die Schülerinnen und Schüler haben nach einer kurzen Erprobungsphase die Aufgabe erweitert und eigene Themen und Marken kreiert, für die sie Werbesprüche erfunden und ausgesprochen haben.

Ergebnisse der Audiospots

- › Betül:
Werbung für eine Änderungsschneiderei
- › Betül und Tarik:
Werbung für ein Duschgel
- › Emre:
Werbung für eine Döner-Bude
- › Nina:
Frisörsalon – Ninas lamoure
- › Fatima:
Frisörsalon – Leann
www.gths-norf.de/

Weiterführende Links:

Informationen und Gestaltungsvorschläge zum Unterrichtsthema

- › Reiche Auswahl an Ideen und Material der Verbraucherberatung
www.verbraucherbildung.de/materialkompass2235.html
- › Werbeprozess an praktischem Beispiel – Werbung selber machen
www.mediasmart.de/uploads/media/08_werbung_selber_machen.pdf

Werbung im Blickwinkel der Verbraucherorganisationen

- › Website des Verbraucherzentrale Bundesverbandes zum Thema Werbung für Kinder und Jugendliche, enthält Informationen für Lehrer, Eltern und einen extra Bereich für Kinder.
www.kinderkampagne.de
- › Verbraucherinformationen für Jugendliche, aktuell aufbereitet von der Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen.
www.checked4you.de

Aus Sicht der Werbung

- › Offizielle Website des Zentralverbandes der deutschen Werbewirtschaft.
www.zaw.de
- › Fachmagazin „für eine punktgenaue Ansprache der Zielgruppe der 13- bis 28-jährigen“, das sich an Werbemacher und Marketingverantwortliche richtet. Interessant, um mal hinter die Kulissen zu schauen.
www.justyouth.de
- › Ergebnisse der Zielgruppenforschung Kinder/Jugendliche, wichtig für Anbieter und Werbetreibende; z. B. die Kids Verbraucher Analyse 2005.
www.egmont-for-kids.de

Bildbearbeitungsprogramm GIMP

- › Handbuch GIMP Einleitung und Übungen
<http://docs.gimp.org/de/>
- › GIMP Einführung
www.lernnetz-sh.de/kmLinux/doc/Gimp-Einfuehrung
- › Lehrerfortbildung GIMP
<http://lehrerfortbildung-bw.de/werkstatt/bild/gimp>
- › Audiotbearbeitung mit Audacity – Einführungen plus Downloadhinweise
www.lehrer-online.de/dyn/bin/563870-563973-2-audacity-tutorial_sie.pdf
www.i-radio-school.eu/home_subpages/pics_subpages/AudacityKurzdoku.pdf

Tipps und Empfehlungen für Ihre Arbeit

Organisation ★ ★

Der Organisationsaufwand ist mittelmäßig hoch und bezieht sich vornehmlich auf die Planung des Inhalts und der Technik.

Eigene Medienkompetenz ★ ★ ★

Je facettenreicher und praktischer Sie das Thema behandeln, desto mehr Kenntnisse erfordert die Werbeanalyse. Eine rein reflektierende Bearbeitung des Themas ist möglich. Für die Erstellung eigener Slogans können Sie zudem auf das Internet zugreifen (ist aber nicht nötig – gute Sprach- und rhetorische Kenntnisse sind auch ausreichend). Für die eigene Produktion von Audiospots benötigen Sie einen sicheren Umgang mit der Software Audacity.

Unterstützung ★ ★

Eine Radio-AG oder Kolleginnen und Kollegen können Sie bei der Umsetzung unterstützen. Können Sie nicht auf Erfahrung aufbauen, können Sie einen externen Medienberater hinzuziehen. Für die Einbindung der Ergebnisse empfiehlt sich die Unterstützung und Absprache mit Ihrer Online-Redaktion.

**Kurz-Check für Ihre Planung:
„Werbungsanalyse“**

Dieser Kurz-Check ermöglicht es Ihnen vor Projektstart, einige wesentliche Punkte wie Räumlichkeiten, Medienausstattung und Unterstützungsmöglichkeiten zu prüfen. Sie können selbst entscheiden und ankreuzen, wie hoch oder gering Sie den Aufwand bezüglich aller aufgeführten Punkte einschätzen. So erhalten Sie eine schnelle Übersicht über fehlende oder mangelnde Voraussetzungen. Was Sie nicht betrifft, können Sie als nicht relevant kennzeichnen, darum müssen Sie sich dann auch nicht kümmern.

Rahmen	Aufwand			
	gering	mittel	hoch	nicht relevant
Räume				
Räume				
Klassenraum				
Medienbedarf				
Computer				
Internet				
Headsets				
Lautsprecher				
Freeware Audacity				
Textverarbeitungssoftware				
Unterstützung				
Radio-AG				
Kollegium				
Online-Redaktion				
Medienberaterin/ Medienberater				

Beispiel 2:

Interviewtraining

„Die Schüler haben das alles mit großer Freude gemacht. Kollegen interviewt, Sachen beschrieben, Berichte eingesprochen. Dabei haben sie sogar ihre Handys eingesetzt. Heutzutage reicht die Aufnahmequalität eines Handys ja allemal, um die Beiträge im MP3-Format über die Homepage abzuspielen. Auch ein normales Mikrofon ist gut genug.“

Biljana Dordevic, Lehrerin an der Wilhelm-Ferdinand-Schüler-Tagesschule in Düsseldorf



Kontakt

**Wilhelm-Ferdinand-Schüßler-
Tagesschule**

Ansprechpartnerin

Biljana Dordevic

Medienberater

Claus Schäfer, Grevenbroich

Medienausstattung

Computer, Reportage-Gerät mit Mikrofon oder Handy, Audioschnittprogramm (Audacity – kostenlos), Abhörlautsprecher

Projektbeschreibung

Wie komme ich an Informationen? Googeln? Okay, aber nicht alles auf der Welt steht im Netz. Die beste Quelle ist immer noch der Mensch, der sich auskennt. Ob für die Schülerzeitung, die Schulwebsite oder die Radiosendung im Lokalfunk: Das Interview ist und bleibt die interessanteste Möglichkeit der Recherche und Darstellungsform.

Für die Motivation ist es wichtig, dass die Interviews später auch veröffentlicht werden. Daher sollten sich die Leiter/-innen mit der Schülerzeitung, der Online-Redaktion oder der Radio-AG (so es sie gibt) abstimmen und nach Publikationsmöglichkeiten fragen. Bei der Themenauswahl auf allgemeines Interesse, lokalen Bezug und Aktualität bzw. Zeitlosigkeit achten.

Inhaltsfelder

Recherche, Text, Audio

Rahmenbedingungen

Fach Deutsch

Lernraum Ein ruhiger Raum mit gutem Klang ist hilfreich. Interviews auf lauten Schulhöfen, an der stark befahrenen Straße oder im Café verlieren schnell an Qualität.

Jahrgangsstufe 7.–10. Schuljahr

Anzahl 20 Schülerinnen und Schüler

Dauer 1 Einheit (Doppelstunde)/Woche, 6 Wochen lang (insges. 12 Einzelstunden)

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- › aktiv Zuhören;
- › selbstsicher und selbstbewusst agieren;
- › sich auf ein Interview vorbereiten;
- › zu Organisationsfragen Lösungen finden;
- › dem „roten Faden“ folgen.

Das brauchen Sie ★

Handys oder Reportage Geräte und Computer mit einem kostenlosen Audioschnittprogramm.

Planung und Umsetzung

Schritt	Umsetzung	Erfahrungen
Einführung ins Interview	<ul style="list-style-type: none">› Kurze Einführung in das Format Interview: Meinung, Person, Sache› Recherche im Internet in Kleingruppen nach Beispielen für die drei unterschiedlichen Interviewformate	Die Schülerinnen und Schüler sind schon von Beginn an emsig bei der Sache, denn die Aussicht, ein eigenes Interview zu führen, spornt sie bei der Recherche an.
Themensuche	<ul style="list-style-type: none">› Themensuche: Was ist von Interesse? In der Schule, im Stadtteil, in der Stadt? Worüber lohnt es zu berichten?	Gemeinsam überlegen die Schülerinnen und Schüler, was sie interessiert. Durch das Feedback der anderen erkennen sie schon in der Brainstorming-Phase, was bei potenziellen Zuhörern ankommt – und was nicht.
Wahl des Interviewpartners	<ul style="list-style-type: none">› Interviewpartner finden: Wer kennt sich mit dem Thema aus? Wer kann über ein Erlebnis berichten? Wessen Meinung möchte man zum Thema hören?	Die Schülerinnen und Schüler bemerken, dass es gar nicht so leicht ist, die richtige Person für das Gespräch zu wählen.
Kurzrecherche und Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none">› Kurzrecherche am Computer, um im Thema fit zu sein› Formulieren der Interviewfragen in Word› Ausdrucken der Fragen und Kleben auf Moderationskarten› Klären der Organisationsfragen: Termin absprechen, Ort festlegen, Zeitrahmen abstimmen	Die Schülerinnen und Schüler müssen sich in ihrer Einzelarbeit stark konzentrieren. Jetzt wird vielen klar, was es bedeutet, „echte“ Fragen zu formulieren.
„Probe-Interview“	<ul style="list-style-type: none">› Technik-Check der Aufnahmegерäte: Nimmt das Reportage-Gerät auf? Funktioniert die Aufnahme mit dem Handy?› Partner-Übung „Probe-Interview“› Reflexion über Schwierigkeiten im Interview oder in der Situation› Umstellen der Fragen (falls erforderlich)	In dieser realen Situation sind die jungen Reporterinnen und Reporter schon ganz schön aufgeregt, niemand möchte sich vor seinem Kumpel oder seiner Freundin blamieren.
Interview führen	<ul style="list-style-type: none">› Letzter Check der Technik und des Raumes, bevor der Gast kommt› Höfliche Begrüßung des Interviewgastes› Kurze Einführung in die Interviewsituation und bequemes und gutes Positionieren beim Sitzen› Durchführung des Interviews und Aufnahme (der Ton-Assistent garantiert den technischen Ablauf)› Dank an den Gast nach der Aufnahme nicht vergessen!	Keine Vorabklärung der Antworten (Spontaneität als Methode). Das Interview geht schnell vorbei und am Ende sind die Schülerinnen und Schüler glücklich, dass sie es gemeistert haben!

Schritt	Umsetzung	Erfahrungen
Feedback	<ul style="list-style-type: none"> › Gemeinsames Anhören der Interviews in der Gruppe › Sammlung des Feedbacks der Mitschülerinnen und Mitschüler: Was ist ihnen aufgefallen? Stimmt der „rote Faden“ oder wird abgewichen? Wurde gesprungen zwischen Sache, Person und Meinung? Waren die Fragen treffend formuliert? Wurde dem Interviewer und der Interviewerin zugehört? Gab es Nebengeräusche? Passt die Länge? Was muss evtl. geschnitten werden? 	<p>Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen, d. h., Fehler dürfen gemacht werden, denn daraus kann man lernen.</p>
Interview schneiden	<ul style="list-style-type: none"> › Übertragen des Interviews auf den Computer › Schneiden des Beitrages mit der kostenlosen Software Audacity › Speichern des Interviews in einer Dateiablage › Weiterleitung der Audio-Datei an die Person, die für die Schulwebsite verantwortlich ist und die Eingabe von Beiträgen übernimmt 	<p>Die Radio-AG unterstützt die unerfahrenen Schülerinnen und Schüler hier beim Schneiden der Interviews. Das ist auch eine große Unterstützung für die Lehrperson!</p>

Fazit

Anschlussprojekte

In einer AG können Schülerinnen und Schüler Themen für eine regelmäßige Publikation bearbeiten (Podcast/Bürgerfunksendung). Interessant ist auch eine Talkrunde in der Schule, wo sich Gäste auf den „heißen Stuhl“ setzen und Rede und Antwort stehen.

Als Bewerbungstrainings sind Interviews besonders geeignet. Sie können Ihre Schülerinnen und Schüler auch in verschiedene Rolle schlüpfen lassen. So wird ihnen klar, welche Interessen das Gegenüber an einer Bewerberin oder einem Bewerber eigentlich hat.

Öffentlichkeitsarbeit für die Schule

Die Präsentation der Ergebnisse auf der Schulwebsite intensiviert die Öffentlichkeitsarbeit der Schule. Die Interviews der Schülerinnen und Schüler zeigen, dass sie sich ausdrücken können und sich auch etwas zutrauen. So stellen Sie dar, dass Schule praktisch orientiert ist und Spaß macht.

Ein Interview mit der Bürgermeisterin Ihrer Stadt oder einem Firmenchef eines lokal ansässigen Unternehmens kann die Aufmerksamkeit des Schulumfelds erheblich steigern.

Ergebnisse

Interviews mit unterschiedlichen Personen

<http://wfstageschule.podspot.de>

Buchtipps

› **Walter von la Roche:** Einführung in den praktischen Journalismus, 18. überarb. Auflage 2008

› **Mario Müller-Dofel:** Interviews führen: Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis, 2009

› **Claudia Mast:** ABC des Journalismus: Ein Handbuch, 11. überarb. Auflage 2008

Übungen und Praxisbeispiele

› Sendung Domian Youtube
www.youtube.de

Gute Quelle für Interviewbeispiele mit Sequenzen aus der Sendung Domian.

› Virtueller „WDR-Radiorecorder“
www.wdr.de/radio/home/radiorecorder/start/index.phtml

Ein überaus nützliches Gadget, das Schüler/-innen nur allzu gerne ausprobieren und mit dem Interviewbeispiele ohne großen Aufwand aus dem Radio aufgenommen werden können (Achtung: keine Vervielfältigung von Mitschnitten erlaubt!)

› Arbeitsblätter zum Thema Interview
<http://www.schulportal-thueringen.de/web/guest/media/detail?tspi=2438>

› Audibearbeitung mit Audacity – Einführungen plus Downloadhinweise

<http://www.lehrer-online.de/>

Suchbegriff: audacity

[www.i-radio-school.eu/](http://www.i-radio-school.eu/home_subpages/pics_subpages/AudacityKurzdoku.pdf)

[home_subpages/pics_subpages/](http://www.i-radio-school.eu/home_subpages/pics_subpages/AudacityKurzdoku.pdf)

[AudacityKurzdoku.pdf](http://www.i-radio-school.eu/home_subpages/pics_subpages/AudacityKurzdoku.pdf)

Tipps und Empfehlungen für Ihre Arbeit

Organisation ★ ★

Der Organisationsaufwand ist mittelmäßig hoch. Die Planung setzt dabei auf unterschiedlichen Ebenen an und kann auch zeitversetzt ablaufen. Die Absprachen mit den Gästen können die Interviewerinnen und Interviewer selbst übernehmen. Wenn Sie Gäste, evtl. lokale Prominente und Persönlichkeiten einladen, erhöht sich der Aufwand. Das bestimmen Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler selbst – je nachdem, wie viel Vorlauf und Zeit Sie haben.

Eigene Medienkompetenz ★ ★

Sowohl das Arbeiten mit dem Reportagegerät, als auch mit der Audioschnitt-Software setzt Anwendungskennntnisse voraus. Mit den eigenen Handys kennen sich die Schülerinnen und Schüler meist schon ganz gut aus und sie sind hochmotiviert, sich in die verschiedenen Aufnahmefunktionen einzuarbeiten. Dieses Potenzial können Sie nutzen.

Unterstützung ★ ★

Damit die Schülerinnen und Schüler ihre Ergebnisse auch einem Publikum präsentieren können und das Gefühl haben, etwas Nachhaltiges zu leisten, können Sie die Beiträge für Ihre Schulwebsite produzieren. Auch Ihre Kolleginnen und Kollegen sowie Ihre Schulleitung sollten für die geplanten Interviews gewonnen werden können. Sie können sich (bei Möglichkeit und Bedarf) von externen Medienberatern unterstützen lassen: Die LfM bietet in ihrem Schulradio-Projekt fachliche Unterstützung und Schulungen für Radioprojekte in der Schule an (<http://www.buergermedi-en.de/buergerfunk/mitmachen.html>). Zudem können Sie (falls vorhanden) Ihre Medien- oder Radio-AG bei technischen Fragen einbeziehen.

**Kurz-Check für Ihre Planung:
„Interviewtraining“**

Dieser Kurz-Check ermöglicht es Ihnen vor Projektstart, einige wesentliche Punkte wie Räumlichkeiten, Medienausstattung und Unterstützungsmöglichkeiten zu prüfen. Sie können selbst entscheiden und ankreuzen, wie hoch oder gering Sie den Aufwand bezüglich aller aufgeführten Punkte einschätzen. So erhalten Sie eine schnelle Übersicht über fehlende oder mangelnde Voraussetzungen. Was Sie nicht betrifft, können Sie als nicht relevant kennzeichnen, darum müssen Sie sich dann auch nicht kümmern.

Rahmen	Aufwand			
	gering	mittel	hoch	nicht relevant
Räume				
Klassenraum				
Computerraum				
Ruhiger Aufnahmeraum				
Interviewpartner				
Kollegium				
Schulleitung				
Externe Interviewgäste				
Medienbedarf				
Audiogeräte				
Mikrofon				
Lautsprecher				
Handy				
Freeware Audacity				
Textverarbeitungssoftware				
Unterstützung				
Medien-AG				
Radio-AG				
Schulleitung				
Kollegium				
Online-Redaktion				
Medienberaterin/ Medienberater				

Vorbereitung

Reflexive Audioarbeit: Was hörst du, wenn du ganz aufmerksam lauscht (am besten mit Augen zu)? Welche Werbung ist dir noch im Ohr? Welcher Song? An welchen Text, welche Stimme erinnerst du dich am besten? Wie beschreibst du deine eigene Stimme oder die deiner Freunde? Wie beschreiben sie andere? Welche Klänge magst du? Welche nerven dich? Woran liegt das?

Ideensammlung mit den Schülerinnen und Schülern: Welche Themen interessieren euch?

Für ein Format entscheiden: Wie können wir dieses Thema am besten transportieren? Klangkollagen und Klangexperimente, journalistische Beiträge, Hörspiele ...

Skript planen und verfassen: Erzähler, Dialoge, Regieanweisungen? Was ist beim Schreiben von Hörskripten zu beachten?

Welche Ausrüstung brauchen wir? Was ist zu beachten? Was binden wir nachträglich ein (Musik, Geräusche)? Wie funktioniert digitaler Schnitt und welches Programm wollen wir dazu verwenden? Wer kann unterstützen (Eltern, Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler)?

Geräusche: Wie genau müssen die Geräusche sein, damit unsere Botschaft verständlich wird? Wie lassen sich Geräusche künstlich oder mit Tricks erzeugen?

Wichtige Aspekte berücksichtigen:

- › Ist das Stück max. 10–15 Minuten?
- › Passt die Stimme zur Rolle?
- › Stimmen sollen sich klar voneinander unterscheiden
- › Sind die Charaktere und Rollen klar und deutlich erkennbar?
- › **Sind klare Strukturen erkennbar?** Kunstvolle Klang- oder Wortcollagen eignen sich eher für Jugendliche, akustisch leicht verfolgbares Geschehen eher für Kinder.
- › **Spannungsbogen:** Ein roter Faden, der den Hörer durch die Geschichte führt, ist wichtig.

Zeitplan erstellen für Vorbereitung, Aufnahmen, Schnitt, Nachproduktion, Vorführung, Rollen erteilen.

Ort: Wo wollen wir aufnehmen?

- › Im Freien möglichst keine belebte Straße oder lauten Platz wählen, denn dieser Lärmpegel überdeckt meist den Pegel der Sprache.
- › Große, leere Räume meiden. Der Nachhall kann die Tonqualität stark reduzieren. Tipp: Aufnahmen hinter einer aufgehängten Decke in der Ecke eines Raumes oder unter einem großen Handtuch machen.

Durchführung

Stück aufnehmen Geräusche aufnehmen

Tipps:

- › Ist das Mikrofon angeschaltet?
- › Mikrofon in einem Abstand von ca. 15 cm vom Mund, wenn die Sprache von zwei Personen aufgenommen wird
- › An Kabellänge denken, wenn zwei Personen das Aufnahmegerät halten
- › Scharfe „P“- und „S“- Laute vermeiden, da so Aufnahmen oft verzerrt werden können.
- › Falls Sie einen Schnitt planen, möglichst großzügig mit Tonmaterial (Interviews, Geräusche etc.) umgehen und ggf. mehrmals aufnehmen.
- › Ist der Ort ruhig?

Nachbereitung

Material schneiden:

- › die beste Variante auswählen
- › ggf. kürzen
- › mit Musik hinterlegen, um Botschaft zu unterstreichen, Spannung aufzubauen usw.; Musik ist kostenlos herunterladbar unter: www.audiyou.de
- › weitere Geräusche hinzufügen, die fehlen; diese gibt es z. B. auf www.audiyou.de kostenlos
- › Mit Effekten aufbessern, z. B. mit einem Equalizer oder Compressor. Wichtig: Kopie der veränderten Audioaufnahme machen!

**NUTZEN SIE KOMPETENZ
AUS DEM NETZ!**

Suchen Sie Informationen zu Urheberrechtsverletzungen, Cybermobbing oder andere Themen? Hilfe gibt es unter www.internet-abc.de (für die Jüngeren) und www.klicksafe.de (→ Kapitel 3).

BRINGEN SIE IHRE PERSPEKTIVE EIN!

Sind Sie schon im Dialog mit Ihren Schülerinnen und Schülern über die Möglichkeiten und Risiken des Internet? Gerade „Digital Natives“ brauchen Sie als Mensch und Lehrkraft an ihrer Seite, um mit Ihrer Lebenserfahrung und pädagogischen Sicht ihr eigenes Verhalten im Internet kritisch zu beleuchten und sich bewusst im Internet zu bewegen.

ZEIGEN SIE GRENZEN AUF!

„Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt!“ Es ist ein großer Unterschied, ob jemand bei Facebook seine Meinung über einen Freund postet oder diesem etwas direkt ins Gesicht sagt. Oder ob man zuhause eine Musik-CD brennt und diese seiner Freundin gibt oder ob man seine Musik bei RapidShare hochlädt oder in einem gemeinsamen Ordner speichert, auf den alle Nutzer zugreifen können. Wenn Kinder und Jugendliche das verstehen, macht es „klick“. <http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de> (→ Kapitel 3).

internet

2.5 Überblick Internet: Recherchieren, Kommunizieren, Spielen & mehr

Kinder und Jugendliche, die „Digital Natives“, sind gern im Internet: In Social Networks wie Facebook oder SchülerVZ mailen und chatten sie, hören Musik, laden eigene Fotos und Videos hoch, spielen am Computer, suchen Informationen für die Schule. Über diese und andere Wege transportieren sie Inhalte: tauschen, kopieren, online stellen. Ihre Motivation: Kontakte pflegen, Freunde finden, sich selbst darstellen und sich über ihre Themen austauschen, die ihnen wichtig sind.

Eins der Hauptprobleme, besteht darin, dass kaum jemand das Internetverhalten von Schülerinnen und Schülern vernünftig begleiten kann, d. h. was sie wann, wo und wie machen ist den meisten kaum bekannt, denn die Eltern und Lehrkräfte, die „Digital Immigrants“, sind mit Social Communitys häufig nicht vertraut. Bei den Jugendlichen entsteht oft der Eindruck, das Web sei ein rechtsfreier Raum und sie könnten dort machen, was sie wollen.

Dieser Herausforderung können Schülerinnen, Schüler und Lehrkräfte gemeinsam begegnen, indem sie sich ihr Online-Verhalten anschauen. Wenn sie beispielsweise ihre Profile vor den Lehrkräften präsentieren und verantworten, merken sie sehr schnell, was der Unterschied zwischen privat und öffentlich ist. Dabei ist es dringend notwendig, junge Menschen über Chancen und mögliche Fallstricke des Internets aufzuklären und einen bewussten Umgang mit dem Internet zu fördern.

2.5.1 Chancen und Risiken

Junge Menschen nutzen digitale Kommunikationskanäle vielfältig. Das bietet herausragende Möglichkeiten für die persönliche Entwicklung: sie können sich persönlich mit Musik, Fotos und Videos darstellen und andere an ihren Erlebnissen und ihrer Lebenswelt teilhaben lassen. Gerade sozial benachteiligte Kinder und Jugendliche, insbesondere mit Migrationshintergrund, profitieren davon: Sie können unabhängig von Zeit und Raum Kontakt halten zu Menschen, die ihnen wichtig sind, auch wenn sie 2000 km und mehr entfernt wohnen. Das gibt ihnen Halt und Sicherheit. Und sie können in der medialen Darstellung, in der sie sich ebenfalls sicher fühlen, ihren persönlichen Ausdruck finden und sich anderen mitteilen. Ein wichtiger Punkt für ihr Selbstbewusstsein (→ Seite 17).

Sie stellen sich im Internet dar, produzieren eigene Websites und Blogs, veröffentlichen eigene Beiträge und Videos und teilen sie mit ihrer Community in ihren sozialen Netzwerken. Diese weitreichenden und vernetzten Möglichkeiten bieten auch Risiken, die Jugendliche kennen müssen: Ob es um Foto- und Filmrechte geht, um Computerspiele mit versteckter Werbung, um Gewalt oder Belästigungen per Internet oder Handy („Cybermobbing“). Denn es gibt bisher noch keine technischen Möglichkeiten, die unerwünschte Webseiten oder verstörende Kontakte zuverlässig blockieren – einzig der angemessene Umgang schützt vor Gefahren.

MACHEN SIE SCHÜLER ZU MEDIENSCOUTS!

Als Medienscouts können Schülerinnen und Schüler Sie aktiv dabei unterstützen, andere für einen bewussten Umgang mit dem Internet zu sensibilisieren, so wie es die Theodor-Heuss Schule in Erfstadt getan hat (→ Seite 110).

HOLEN SIE SICH RAT!

Zahlreiche Ratgeber zum sinnvollen Einsatz von Computerspielen und zur gezielten Internetrecherche stellt die LfM kostenlos zur Verfügung (→ Kapitel 3).

Da Internet und Computer heute bei der Mehrheit der Lehrkräfte akzeptiert sind und zur Unterrichtsvorbereitung und/oder im Unterricht genutzt werden, kann Schule einen wesentlichen Beitrag dazu leisten, dass Kinder und Jugendliche die Chancen und Risiken des Internets erkennen und die Chancen für sich nutzen, indem sie

- › Fachwissen in rechtlichen Fragen wie zum Thema „Urheberrecht“ zur Veröffentlichung und Verteilung von Fotos, Videos und Musik erlangen,
- › Risiken in Communitys kennenlernen und Handlungsoptionen finden. Dazu gehören „Cybermobbing“ oder „Cyberbullying“, wie spöttische Kommentare, peinliche Videos oder gefälschte Profile, genauso wie Erwachsene, die sich als Jugendliche anmelden und Kinder und Jugendliche sexuell belästigen. So haben die Schülerinnen und Schüler der Gartenstadtschule in Krefeld auf Basis eines Films zum Thema „Cybermobbing“ in Gruppen verschiedene Rollen des Films beleuchtet und sich überlegt, wie sie handeln könnten (→ Seite 104). Durch das Einfühlen in verschiedene Rollen wird das Thema erlebbar und Lösungen lassen sich gemeinsam diskutieren und finden,

- › erfahren, dass es auch unseriöse Communityanbieter gibt, die ihre Daten für Werbezwecke weitergeben,
- › subtile Werbung erkennen, d. h. zwischen Werbebotschaften und Programm- bzw. Spieleinhalten zu unterscheiden: Was ist sachlich, was will mich unterhalten und was in meinem Konsumverhalten beeinflussen? So ist z. B. Werbung in Computerspielen wie Trikotwerbung beim Fußball (Ingame Advertising oder IGA) nicht als solche gekennzeichnet, so dass sich redaktionelle Inhalte und Werbung miteinander vermischen, ohne dass Kinder und Jugendliche dies bemerken. Auch Product Placement, wo z. B. eine Spielfigur ein bestimmtes Modelabel anzieht oder Musik eingespielt wird, also Produkte in den Ablauf eines Spiels eingebunden sind, gehören zu dieser versteckten Werbung,
- › eine gesunde Distanz zu virtuellen Welten in Computerspielen entwickeln. Computerspiele können viele Kompetenzen fördern: Koordination, räumliches Denken, Konzentration, Teamfähigkeit oder Fairness. Diese spielerische Herangehensweise lässt sich im Unterricht mit gut gemachten Lernspielen nutzen. So bietet beispielsweise www.mixopolis.de Berufsvorbereitungsspiele an. Wichtig ist, Phantasiewelten wie sie z. B. „World of Warcraft“ aufbaut, kritisch mit Schülerinnen und Schülern zu betrachten, um sich vor ungewollten Effekten zu schützen,

- › die Werbestrategien in Social Communitys erkennen, die große Medienkonzerne betreiben, um ein großes Publikum für ihre Werbekunden zu erschließen und mit personalisierter Werbung Geld zu verdienen,
- › seriöse, verlässliche Suchmaschinen und Quellen bei Internetrecherchen kennenlernen.

ACHTEN SIE AUF DATENSCHUTZ!

Wichtig ist, dass Schülerinnen und Schüler erkennen, dass – je nach Einstellungen im Profil – auch andere ihre Daten sehen können und sie nicht alles von sich preisgeben. Denn so können Fremde sie nicht identifizieren und belästigen. Denn Gerüchte und Fotos verbreiten sich im Internet schnell.

Informationskompetenz ist wichtig

Wenn Schülerinnen und Schüler Informationen suchen und finden wollen – ob für die Schule oder privat – ist Informationskompetenz gefragt. Auch im Beruf ist diese von großer Bedeutung, um zuverlässige Quellen im Internet genauso wie in traditionellen Medien gezielt für Aufgaben zu nutzen. Es geht dabei darum,

- › Informationsbedarf zu erkennen,
- › Informationen zu beschaffen,
- › Informationen zu bewerten und effektiv zu nutzen.

Gerade bei der zunehmenden Fülle an Informationen im Internet wird diese Kompetenz immer wichtiger. Folgende Überlegungen können dabei helfen:

- › Suchmaschinen und Online-Enzyklopädien: Was liefern z. B. Google und Wikipedia? Wichtig ist dabei zu wissen: Experten gehen davon aus, dass selbst Google weniger als 50 Prozent aller Websites erfassen. Fachdatenbanken oder Bibliothekskataloge werden nicht gefunden. Also kann ein Besuch der Bibliothek vor Ort durchaus Sinn machen. Wikipedia eignet sich dazu, einen Überblick zu einem Thema zu erhalten und dann weiterführende Links zu nutzen; auch Metasuchmaschinen wie z. B. www.metaGer.de nutzen.
- › Quellen prüfen: Wie bekannt ist der Autor? Ist es ein bekannter Journalist oder ein unbekannter Blog-Autor? Originaldokumente und -quellen können hilfreich sein, denn auch Medien leiten Originalinformationen mitunter unreflektiert weiter.
- › Suche planen: Von wem kann ich Informationen zu meinem Thema erhalten? Evtl. nach relevanten Einrichtungen, Interessengruppen usw. und dann erst nach der Antwort auf eine Frage suchen.

Beispiel 1:

Cybermobbing

„Erst habe ich den Film „Let's fight it together“ gezeigt und dann in Gruppenarbeit Rollen verteilt. Die Kinder sollten sich überlegen, was sie in der jeweiligen Rolle hätten machen können, damit es gar nicht erst soweit kommt. Das lief eigentlich wunderbar!“

Koray Coban, Medienberater im Projekt Gartenstadt-schule in Krefeld

1) beleidigen, drohen
aus der Gruppe ausschließen
Angst machen, schlagen
(körperliche Gewalt), klauen,
erniedrigen,

2) Mobbing in einer virtuellen Welt
- SMS, Facebook, Snapchat, Instagram,
MSN, Netlog, E-Mail ...

3) Bilder verändern, Droh-E-Mails
Freundschaft bei Facebook kündigen
Drohungen auf Privat

4) Eifern
leidern
Schaden
zu ruin
will

5) sind
Selbst
depre
mitzut
hobby
nicht
Sch

Kontakt

Gartenstadtschule in Krefeld

Ansprechpartner

Olaf Czycholl, Thomas Menning
und Marion Steinhoff

Medienberaterin

Koray Coban, Düsseldorf

Medienausstattung

Film ‚Let’s fight it together‘, Computer/Internet, Lautsprecher, Beamer, Drucker

Projektbeschreibung

Cybermobbing ist die moderne digitale Form des Mobbing im Internet und mit dem Handy und gehört leider zum Alltag von Schülerinnen und Schülern. Deshalb ist es wichtig, sich der Thematik in der Schule zu stellen und die Heranwachsenden für den Umgang mit diesem Phänomen zu sensibilisieren. Ziel unseres Projekt-tages zum Thema Cybermobbing war es, den Schülerinnen und Schülern dieses Problemfeld einerseits zu erläutern und näher zu bringen und andererseits eine gewisse Grundsensibilität zu schaffen. Die Fragen „Wie fühlt man sich als Opfer?“, „Wieso mobbt man?“ und „Was muss bzw. sollte man dagegen tun?“ stellten hierbei zentrale Punkte des Tages dar.

Inhaltsfelder

Meinungsbildung, Recht, Computer/Internet, Suchmaschinen, Jugend-spezifische Websites

Rahmenbedingungen

Fach Fächerübergreifend ein- und umsetzbar, hier im Rahmen eines Projekt-tages

Lernraum Computerraum, Klassenzimmer

Jahrgangsstufe 5. Schuljahr

Anzahl 20 Schülerinnen und Schüler

Dauer 3–4 Einheiten (Doppelstunde)/Projekttag, verteilt über 2 Projekt-tage (insges. 14 Einzelstunden)

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- › zu einem Film für Jugendliche zum Thema Cybermobbing Stellung nehmen;
- › die Problematik und mögliche Folgen (persönliche, soziale, strafrechtliche) benennen;
- › durch die gemeinsame Reflexion ihre Grundhaltung zum Mobbing begründen;
- › durch die Einfindung und das Schlüpfen in die verschiedenen Rollen neue Blickwinkel erfahren;
- › die Anforderungen an einen Surfschein erfüllen.

Das brauchen Sie ★

Fotokameras oder Handys und Schulcomputer mit kostenloser Bildbearbeitungssoftware (GIMP oder IrfanViewt)

Planung und Umsetzung

Im Rahmen eines Projekttagess hatten die Schülerinnen und Schüler des 5. Schuljahrs die Möglichkeit, sich mit dem Thema Cybermobbing auseinanderzusetzen.

Schritt	Umsetzung	Erfahrungen
Vorstellung der Thematik	<ul style="list-style-type: none">› Präsentation des Themas› Austausch über eigene Erfahrungen mit dem Thema Cybermobbing	Den Schülerinnen und Schülern ist Cybermobbing ein Begriff. Es zeigt sich, dass viele schon (zumindest in Form von Mitwisserschaft) in Berührung mit Cybermobbing gekommen sind.
Übung	<ul style="list-style-type: none">› Bearbeitung ausgewählter Arbeitsblätter aus dem Lehrerhandbuch Internet-ABC (S.85–87) und gemeinsame Auswertung der Arbeitsblätter	Die Schülerinnen und Schüler kamen bei den Übungen trotz anfänglicher Bedenken sehr gut mit und waren hochmotiviert bei der Sache.
Kurzfilm „Let’s fight it together“	<ul style="list-style-type: none">› Gemeinsame Sichtung des Kurzfilms „Let’s fight it together“ zum Thema Cybermobbing› Kurze Besprechung und Thematisierung des Gesehenen	Die Schülerinnen und Schüler diskutieren lebhaft über den Film.
Gruppenbildung und Rollenverteilung	<ul style="list-style-type: none">› Bilden von fünf Gruppen mit unterschiedlichen Fragestellungen und Rollenzuordnung<ul style="list-style-type: none">– Gruppe Täter– Gruppe Freunde des Täters– Gruppe Opfer– Gruppe Eltern des Opfers– Gruppe Schule, bzw. Schulleitung› Erneute Sichtung des Films	Bei der Rollenverteilung zeigte sich, dass die Schülerinnen und Schüler zunächst klare Präferenzen bezüglich bestimmter Rollen hatten. Die Rolle des Opfers und der dazugehörigen Eltern war dementsprechend zunächst eher unbeliebt.
Rollenspiel	<ul style="list-style-type: none">› Start der Gruppenarbeit bzw. des Rollenspiels› Überlegungen in der jeweiligen Gruppe dazu, was sie in der jeweiligen Rolle hätten machen können, damit es gar nicht erst soweit kommt: Wie hätten sie sich verhalten? Was wäre ihnen wichtig gewesen? etc.	Die Schülerinnen und Schüler konnten sich sehr gut in die einzelnen Rollen einfinden.
Vorstellen der Arbeitsergebnisse und Reflexion	<ul style="list-style-type: none">› Schilderung der Erfahrungen in der jeweiligen Rolle› Festhalten der wichtigsten Inhalte› Abschließende Worte und konkrete Handlungsanregungen	Die Schülerinnen und Schüler hatten keine Probleme dabei, sich in die einzelnen Rollen hineinzusetzen. In der Gruppe der Eltern offenbarte sich, dass mit den Eltern wohl bislang kaum über diese Thematiken gesprochen wurde.
Zückerchen	<ul style="list-style-type: none">› Erneutes Anschauen des Films	Den Schülerinnen und Schülern war es ein großes Bedürfnis, den Film noch einmal als Abschluss gemeinsam anzuschauen.

Fazit

Reflektierende Medienarbeit

Cybermobbing oder Cyberbullying ist thematisch aus der Schule nicht mehr wegzudenken und braucht deshalb einen Platz in der gesamten Schulgemeinschaft. Schülerinnen und Schüler gehören ebenso zu den Beteiligten wie ihr schulisches und privates Umfeld von Eltern, Lehrkräften und Schulleitungen. Projektstage oder auch regelmäßige Lerneinheiten, Infoveranstaltungen und Workshops bieten hier Möglichkeiten, das Thema in der Schule zu bearbeiten und auch die Eltern einzubinden. Auch die Schülerzeitung kann hier thematisch einbezogen werden, um den Sensibilisierungsprozess an der Schule voranzutreiben. Auch die Schülervertretung ist ein gutes Gremium, in dem Schulleben und Erziehungsaufgaben mitgestaltet werden.

Ausblick

Es bietet sich an, im Vorfeld den Surfschein mit den Schülerinnen und Schülern zu erarbeiten. Hierfür arbeiten Sie idealerweise mit ihnen online. Sie können mit der Vergabe der ausgedruckten Surfscheine oder vorbereiteten Zertifikate einen zusätzlichen Anreiz schaffen.

- › Die Schülerinnen und Schüler präsentierten auch noch viele Wochen nach dem bestandenen Surfschein stolz ihr Zertifikat.

Weiterführende Links

- › Kurzfilm „Let’s fight it together“
http://old.digizen.org/cyberbullying/fullfilm_de.aspx
- › Lehrerhandbuch des Internet-ABCs
<http://www.internet-abc.de/eltern/>
Suchbegriff: Unterrichtsmaterialien
- › Surfschein im Internet-ABC
<http://www.internet-abc.de/kinder/>
Suchbegriff: Surfschein
- › Klicksafe Unterrichtsmodul „Was tun bei Cybermobbing?“
<http://www.klicksafe.de/service/fuer-lehrende/zusatzmodule-zum-lehrerhandbuch/>
- › Handysektor Flyer „Fertigmachen ist tabu“
http://www.handysektor.de/download/fertigmachen_ist_tabu.pdf
- › Handysektor Flyer „Opfer, Schlampe, Hurensohn – gegen Mobbing“
http://www.handysektor.de/download/opfer_schlampe_hurensohn.pdf

Tipps und Empfehlungen für Ihre Arbeit

Organisation ★

Der Aufwand ist gering. Sowohl der Film als auch die Arbeitsblätter können über das Internet heruntergeladen werden. Die Vorbereitung fällt damit recht gering aus. Zur Präsentation über das Internet muss die Technik organisiert werden: Computer, Internet, Lautsprecher, Beamer und Drucker.

Eigene Medienkompetenz ★

Sowohl das Arbeiten mit dem Reportagegerät, als auch mit der Audioschnitt-Software setzt Anwendungskennntnisse voraus. Mit den eigenen Handys kennen sich die Schülerinnen und Schüler meist schon ganz gut aus und sie sind hochmotiviert, sich in die verschiedenen Aufnahmefunktionen einzuarbeiten. Dieses Potenzial können Sie nutzen.

Unterstützung ★

Unterstützung ist hier ein Darf und kein Muss. Sicherlich bietet sich hier die Chance, fächerübergreifend mit anderen Kolleginnen und Kollegen an dem Thema zu arbeiten. Das Thema bietet vielfältige Möglichkeiten, neue Anknüpfungspunkte zu finden, z. B. mit der Schulleitung, Schülerzeitung, Schülervertretung, Medienscouts NRW, Cybermobbing-AG, Medien-AG, Online-Redaktion. Es ist insbesondere aufgrund der Brisanz des Themas von besonderer Bedeutung, die Eltern Ihrer Schülerinnen und Schüler über das Thema zu informieren, um sich mit allen gemeinsam eine Grundhaltung gegenüber Cybermobbing zu erarbeiten und vorzubeugen.

**Kurz-Check für Ihre Planung:
Internet „Cybermobbing**

Dieser Kurz-Check ermöglicht es Ihnen vor Projektstart, einige wesentliche Punkte wie Räumlichkeiten, Medienausstattung und Unterstützungsmöglichkeiten zu prüfen. Sie können selbst entscheiden und ankreuzen, wie hoch oder gering Sie den Aufwand bezüglich aller aufgeführten Punkte einschätzen. So erhalten Sie eine schnelle Übersicht über fehlende oder mangelnde Voraussetzungen. Was Sie nicht betrifft, können Sie als nicht relevant kennzeichnen, darum müssen Sie sich dann auch nicht kümmern.

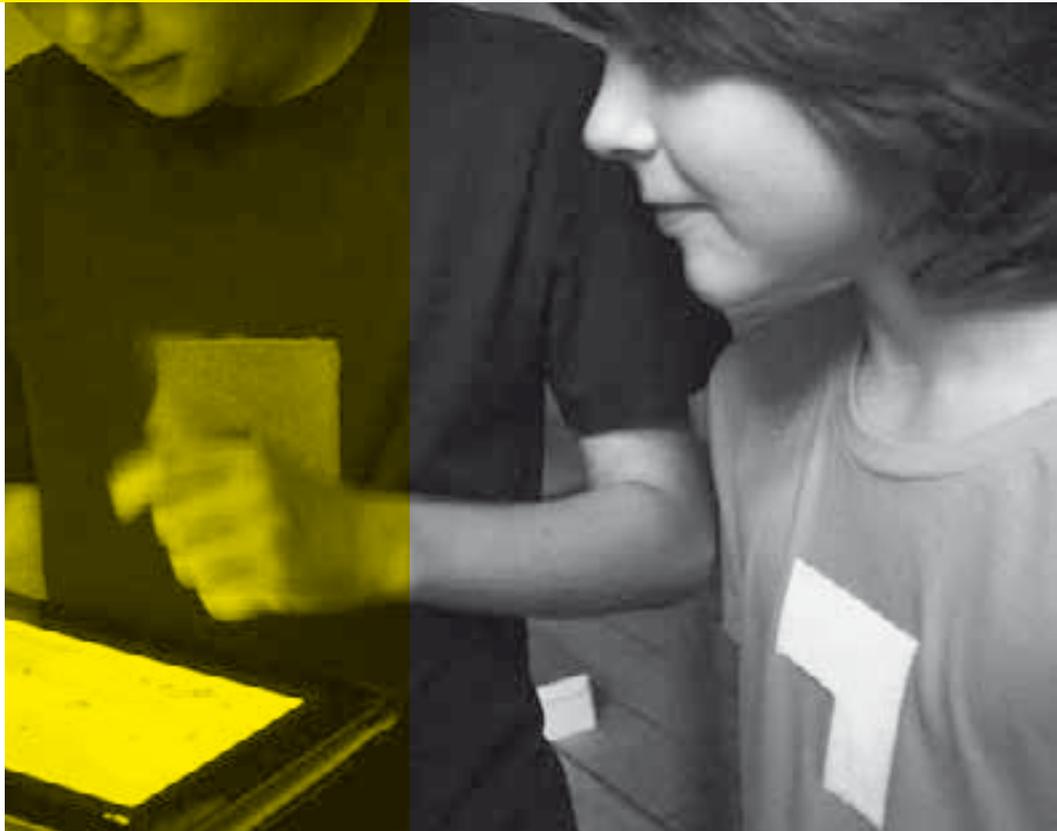
Rahmen	Aufwand			
	gering	mittel	hoch	nicht relevant
Räume				
Klassenraum				
Vorführungsraum				
Computerraum				
Medienbedarf				
Computer				
Internet				
Lautsprecher				
Beamer				
Arbeitsblätter				
Film				
Textverarbeitungssoftware				
Unterstützung				
Medien-AG				
Cybermobbing-AG				
Medienscouts				
Kollegium				
Schulleitung				
Schülervertretung				
Eltern				
Schülerzeitung				
Online-Redaktion				
Medienberaterin/ Medienberater				

Beispiel 2:

Mediencouts

„In der Projektwoche war die Gruppe der Mediencouts sehr engagiert. Sie hatten sich freiwillig gemeldet, um sich zu Mediencouts trainieren zu lassen. Jetzt wird darüber nachgedacht, dass ein Internetcafé eröffnet wird, welches sie dann betreuen sollen. Eine gute Idee!“

Günther Kinstler, Medienberater an der Theodor-Heuss-Schule in Erfstadt



Kontakt

Theodor-Heuss Schule Erftstadt

Ansprechpartner

Daniel Neckebroeck

Medienberater

Günther Kinstler, Bonn

Medienausstattung

Computer, Internet, Handbücher, CD-ROM „Wissen wie’s geht“, MS PowerPoint

Projektbeschreibung

Im Rahmen einer Projektwoche wurde eine Fortbildung für Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 8 zu Medienscouts für die Schule angeboten. Dabei ging es darum, die eigene Medienkompetenz zu reflektieren und im Verlauf der Fortbildung zu erweitern. Unter dem Stichwort „Fit fürs Internet“ erwarben die Beteiligten notwendiges Wissen, um im Rahmen von Peer-to-Peer-Projekten ihre erworbenen Kenntnisse an Mitschülerinnen und Mitschüler weiterzugeben.

Inhaltsfelder

Recht, Internet, Suchmaschinen, jugendspezifische Websites

Rahmenbedingungen

Fach Fächerübergreifend ein- und umsetzbar, hier im Rahmen eines Projekttages

Lernraum Computerraum

Jahrgangsstufe 8. Schuljahr

Anzahl 11 Schülerinnen und Schüler

Dauer 1 Einheit (6 Einzelstunden)/ Projekttag, 2 Tage lang (insges. 12 Einzelstunden)

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- › ihren (jüngeren) Mitschülerinnen und Mitschülern als beratende Medienexperten zur Seite stehen;
- › selbstbewusst agieren;
- › im Team arbeiten;
- › Informationen über die Funktionsweise des Internets (Passwörter, kritisches Surfverhalten, Suchmaschinen) in praktisches Handeln umsetzen;
- › Gefahren im Internet bewerten und entsprechend reagieren,
- › sich mit Rechtsgrundlagen für das Internet auseinandersetzen (Urheberrecht und Persönlichkeitsschutz);
- › Social Communitys hinsichtlich ihrer Chancen und Gefahren benennen und bewerten (soziale Netzwerke, Selbstdarstellung im Netz, digitaler Fußabdruck);
- › die Anforderungen an einen Surfschein erfüllen.

Das brauchen Sie ★

Computer und Internet

Schritt	Umsetzung	Erfahrungen
Einführung und Sensibilisierung für die Aufgabe	<ul style="list-style-type: none">› Allgemeine Einführung zur Fortbildung mit einer Übersicht der zu bearbeitenden Themen für die beiden Tage› Einstieg ins Thema mit dem Film „Wo ist Klaus“, der die in Frage kommenden Themen der Fortbildung auf eindrucksvolle Weise thematisiert (Gefahren im Internet durch nicht jugendgeeignete, gewalthaltige und pornografische Inhalte, gewalthaltige Spiele und pädophile Kontakte)› Bearbeitung des Arbeitsblattes „Wo ist Klaus“ aus „Knowhow für junge User“ Baustein 1 (S. 15–16)› Einführungen zu den Themen<ul style="list-style-type: none">– Internetnutzung– Browsereinstellungen– Passwörter– Kritisches Surfverhalten– Kindgerechte Suchmaschinen– Glaubwürdigkeit und Qualität von Informationen im Netz– Datensicherung	<p>Die Schülerinnen und Schüler konnten auf der Basis des Films verstehen, wo Gefahren im Internet lauern, über die sie bislang noch gar nicht nachgedacht hatten.</p>
Basisinformationen für Medienscouts	<ul style="list-style-type: none">› Bearbeitung und Diskussion zum Thema Urheberrecht› Arbeit in Kleingruppen: Arbeitsblätter „Knowhow für junge User,“ Baustein 5 (S.173 ff.)› Einführung ins Thema soziale Netzwerke und sicheres Chatten› Gemeinsames Anschauen des Spots „Lehrerkonferenz“. Zum Abschluss mussten die beteiligten Schülerinnen und Schüler online den Surfschein ausfüllen. Nach bestandenem Test erhielten sie eine Bestätigung des bestandenen Surfscheins und eine Teilnehmerurkunde für die Fortbildung	<p>Die Schülerinnen und Schüler hatten fast alle bereits einen eigenen Account bei sozialen Netzwerken (vornehmlich Facebook). Besonders schockiert waren sie darüber, wie viel andere von ihnen wissen können und dass ihre eigenen Nutzergewohnheiten vielfältige Gefahren mit sich bringen.</p>

Fazit

Peer-to-Peer-Ansatz

Schülerinnen und Schüler als Medienscouts an der Schule auszubilden und zu begleiten, ist eine gute Möglichkeit, junge Menschen zu verantwortungsvollen und medienkompetenten Heranwachsenden zu erziehen. Der große Vorteil bei der Einrichtung einer solch verantwortlichen Funktion liegt darin, dass die Schülerinnen und Schüler das Userverhalten und somit die Wünsche ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler genau kennen und deshalb ihr Wissen punktgenau anwenden und weitergeben können. Schülerinnen und Schüler lassen sich von Gleichaltrigen auch gern beraten und helfen. Außerdem gewinnen die Lehrkräfte durch die Betreuung der Medienscouts detaillierte Einblicke in die Jugendmedienwelten und bestehenden Problematiken. Die Schülerinnen und Schüler nehmen ihre Aufgabe sehr ernst. Sie freuen sich darauf, das Internetcafé in Zukunft zu betreiben.

Ausblick

Es bietet sich an, im Vorfeld den Surfschein mit den Schülerinnen und Schülern zu erarbeiten. Hierfür arbeiten Sie idealerweise mit ihnen online. Sie können mit der Vergabe der ausgedruckten Surfscheine oder vorbereiteten Zertifikate einen zusätzlichen Anreiz schaffen. Die Schülerinnen und Schüler präsentierten auch noch viele Wochen nach dem bestandenen Surfschein stolz ihr Zertifikat.

Weiterführende Links

Filme

Kurzfilm „Wo ist Klaus?“

<http://www.klicksafe.de/ueber-klicksafe/kampagne/klicksafe-spots/>

Kurzfilm „Lehrerkonferenz“

http://a124.g.akamai.net/7/124/30915/v0001/gff.download.akamai.com/30915/Norwegen_Lehrerkonferenz.mp4

Informationen rund ums Internet für junge Menschen

Infos, Tipps und Tricks rund um das Internet für Kinder und Erwachsene
<http://internetabc.de/kinder>

Initiative zur Vermittlung einer kom-

petenten und kritischen Nutzung von Internet und neuen Medien an Internetnutzer

www.klicksafe.de

Medienscouts

Selbstschutz-Plattform von Jugendlichen für Jugendliche im Web

www.juuuport.de

Medienscouts NRW – Junge Nutzer für junge Nutzer

www.medienscouts-nrw.de

Surfschein

Surfschein im Internet

<http://internetabc.de/kinder/>

Suchbegriff: **Surfschein**

Urheberrecht

Initiative zum Schutz des Originals

www.respectcopyrights.de

klicksafe informiert über das Urheberrecht

<http://www.klicksafe.de/themen/downloaden/urheberrecht/>

Rechtsfragen von Multimedia und Internet in der Schule

<http://remus.jura.uni-sb.de/pages/startseite.php>

Melden von Verstößen im Internet

Beschwerdestelle im Internet

<http://www.internet-beschwerdestelle.de>

Mobbing und Cybermobbing

Anti-Mobbing-Seite für Kinder und Eltern

<http://mobbing.seitenstark.de>

Fotocommunity für Kinder

Fotos im Netz teilen

www.knipsclub.de

Arbeitsmaterialien

„Wo ist Klaus?“

https://www.klicksafe.de/cms/upload/user-data/pdf/klicksafe_Materialien/Baustein_1.pdf

(S.8–10)

„Wissen wie's geht“, Lehrerhandbuch des Internet-ABC mit Arbeitsblätter und didaktischen Hinweisen für den Unterricht; inkl. CD-ROM mit vielen praktischen Übungen für die ganze Familie, Hrsg.: Internet-ABC e. V., Düsseldorf 2011

„Wissen wie's geht“, CD-ROM mit vielen praktischen Übungen für die ganze Familie, Hrsg.: Internet-

ABC e. V., Düsseldorf 2011

„**Knowhow für junge User**“, Mehr Sicherheit im Umgang mit dem World Wide Web, Materialien für den Unterricht, Hrsg.: klicksafe, Bezug durch: LfM, Düsseldorf 2011

<http://www.klicksafe.de>

<http://www.klicksafe.de/materialien/index.html>

Tipps und Empfehlungen für Ihre Arbeit

Organisation ★

Eine funktionierende AG ins Leben zu rufen mit engagierten Medienscouts ist kein Selbstläufer. Die Schülerinnen und Schüler müssen dabei intensiv betreut, geschult und auf ihre Aufgabe vorbereitet werden. Ein Computerraum und Internetzugänge müssen regelmäßig zur Verfügung stehen.

Eigene Medienkompetenz ★

Die Anforderungen fallen hier relativ gering aus. Zwar müssen Sie in der Lage sein, die Medienscouts zu betreiben, allerdings können Sie für die Schulung und Weiterbildung der Schülerinnen und Schüler auf fundiertes Material, z. B. der Initiative klicksafe zugreifen.

Unterstützung ★

Sie benötigen beispielsweise für die Idee zur Umsetzung und Betreuung eines Internetcafés die Unterstützung Ihrer Schulleitung und Kolleginnen und Kollegen. Am wichtigsten ist allerdings das Engagement der Schülerinnen und Schüler selbst – mit ihnen steht und fällt das Projekt. Hier können Sie zusätzliche Anreize schaffen, die Gruppe mit ihren Aktivitäten und Verantwortlichkeiten zu präsentieren. Eine gute Zusammenarbeit mit der Schülerzeitung, der Online-Redaktion sowie der Schülervertretung sind wichtige Verbreitungschanäle und Eckpfeiler für eine allgemeine Akzeptanz der Medienscouts an der Schule.

**Kurz-Check für Ihre Planung:
„Mediencouts“**

Dieser Kurz-Check ermöglicht es Ihnen vor Projektstart, einige wesentliche Punkte wie Räumlichkeiten, Medienausstattung und Unterstützungsmöglichkeiten zu prüfen. Sie können selbst entscheiden und ankreuzen, wie hoch oder gering Sie den Aufwand bezüglich aller aufgeführten Punkte einschätzen. So erhalten Sie eine schnelle Übersicht über fehlende oder mangelnde Voraussetzungen. Was Sie nicht betrifft, können Sie als nicht relevant kennzeichnen, darum müssen Sie sich dann auch nicht kümmern.

Rahmen	Aufwand			
	gering	mittel	hoch	nicht relevant
Räume				
Computerraum				
Medienbedarf				
Computer				
Internet				
Kopfhörer				
Unterstützung				
Schulleitung				
Cybermobbing-AG				
Medien-AG				
Kollegium				
Schülervertretung				
Schülerzeitung				
Online-Redaktion				
Medienberater/ Medienberaterin				

NUTZEN SIE HANDYS ZUM LERNEN!

Denn Mobiltelefone sind i. a. ausreichend verfügbar, schaffen eine hohe Identifikation und ermöglichen per Video oder Fotos Unterrichtsabläufe wie z. B. Versuchsreihen, anschaulich darzustellen. Wichtig ist, die passende Software auf die Computer zu spielen, um die Daten gut bearbeiten zu können.



2.6 Überblick Handy: Mehr als nur telefonieren

Handys können nervende Geräuschemacher und gleichzeitig nützliche Helfer im Alltag sein, um sich zu verabreden, sich zu organisieren, seine Lieblingsmusik zu hören, zu kalkulieren, spontane Fotos zu machen, Videos zu drehen oder im Notfall Hilfe zu holen. Handys gehören zur Kommunikationskultur von Kindern und Jugendlichen.

Auch wenn Handys im Unterricht häufig stören und an den meisten Schulen ein Handyverbot herrscht, so kann der schulische Einsatz doch auch sinnvoll sein. Das Gute für die Medienarbeit im Unterricht: Ein Handy haben fast alle Schülerinnen und Schüler oder sie können zumindest eins aus dem Familien- oder Bekanntenkreis organisieren. Warum dann nicht das Handy für eine Unterrichtssequenz nutzen und damit eine Versuchsdokumentation im Physik- oder Chemieunterricht drehen (→ Seite 118) oder gar die Erfolgsgeschichte einer Schülerfirma in Form eines Comics bzw. digitalen Fotoromans (→ Seite 124), wie es zwei Projektschulen gemacht haben? Dazu braucht es kaum weitere technische Ausstattung und die Motivation ist groß, wenn Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Geräte nutzen können.

Immer mehr Jugendliche nutzen Smartphones, die ihnen einen mobilen Zugang zum Internet ermöglichen. Das bedeutet, dass Chancen und Risiken des Internets auch bei der Nutzung von Handys und Smartphones beachtet werden müssen.

Um Handys gezielt im Unterricht und in ihrer Freizeit zu nutzen, brauchen Schülerinnen und Schüler Wissen und Erkenntnis für einen bewussten und verantwortungsvollen Umgang mit Handys und Smartphones sich selbst und ihrer Umwelt gegenüber.

Dazu sollen sie lernen,

- › ihr Handy in der Öffentlichkeit (öffentliche Verkehrsmittel, Restaurants etc.) möglichst leise oder lautlos zu stellen sowie laute Telefonate, laute Musik und laute Klingeltöne zu vermeiden. Hinweis: In öffentlichen Gebäuden wie Krankenhäusern können Handys die Funktion wichtiger Geräte stören;
- › einen kostenbewussten Umgang mit Handys für Telefonate, SMS, MMS, Internet und Downloads wie Klingeltöne zu erlernen und dazu regelmäßig ihre Rechnung zu prüfen;
- › sich im Fall von MMS und Dateien von Unbekannten an eine Vertrauensperson zu wenden, denn diese Dateien können Inhalte enthalten, mit denen sie sich strafbar machen können;
- › die eigene Intimsphäre und die des anderen zu wahren, d. h. vorher zu fragen bzw. zu sagen, ob andere/ sie gefilmt oder fotografiert werden wollen;

- › sich verantwortungsbewusst mit anderen im Internet in sozialen Netzwerken auszutauschen. Dabei sollen sie die Persönlichkeitsrechte des anderen kennen und anerkennen und bei Fällen von Cybermobbing Unterstützung und Hilfe anfordern können;
- › unangenehme SMS zu ignorieren und sich an eine Vertrauensperson zu wenden; dazu Mailboxnachrichten, Texte und Bilder als Beweise aufzuheben. Handynummer nur an Freunde weitergeben und sie bitten, die Nummer nicht weiterzugeben;
- › an mögliche gesundheitsschädliche Wirkungen des Handys zu denken und Dauergespräche zu vermeiden. Auf SAR-Werte hinweisen und ggf. Headsets verwenden. Beim Verbindungsaufbau und schlechten Empfang ist die Strahlung stärker;
- › sich vor Zugriffen durch Unbekannte zu schützen: Handys mit einer Pin zu versehen, Bluetooth und den Internetbrowser abzuschalten;
- › Hintergrundinformationen zu diesen Themen liefert das Angebot www.handysektor.de, das von der LfM gemeinsam mit dem Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest angeboten wird.

MACHEN SIE DAS MOBILTELEFON ZUM THEMA!

Wie nutzen Ihre Schülerinnen und Schüler ihre Handys?

Reflektieren Sie gemeinsam, wofür sie Handys wann, wie oft und wie nutzen, welche positiven und negativen Erfahrungen sie mit Handys gemacht haben und welcher Umgang mit dem Handy sie bei anderen „nervt“.

Beispiel 1:

Klingeling – Versuchsdokumentation per Handy

„Sobald ich den Schülern sage, dass sie das Handy benutzen dürfen, sind sie Feuer und Flamme und können es kaum abwarten, dass es endlich losgeht. Es ist wirklich faszinierend, wie leicht es sein kann, sie für Dinge zu motivieren, zu denen sie normalerweise keine Lust haben.“

Tahira Yousuf, Lehrerin für Hauswirtschaft an der Hauptschule Hinter den drei Brücken in Warendorf



Kontakt

**Hauptschule
Hinter den drei Brücken
in Warendorf**

Ansprechpartnerin

Tahira Yousuf

Medienberaterin

Manon Sander, Bad Salzuflen

Medienausstattung

Handys der Schülerinnen und Schüler, Computer, Handysoftware

Projektbeschreibung

Im Physikunterricht wird eine Reihe von praktischen Versuchen durchgeführt. Trotz kleiner Gruppen (3–4 Schüler/-innen) ist es oft nicht für alle möglich, den Versuch zu verstehen und ihn zu einem späteren Zeitpunkt zu überdenken. Daher wurde hier die Möglichkeit genutzt, digitale Medien (in diesem Fall Handys) einzusetzen und die Versuche zu filmen. Der Versuch wird dadurch für die Schülerinnen und Schüler weitaus attraktiver und die Bereitschaft zu arbeiten höher. Die eigenen Arbeiten bieten außerdem eine gute Möglichkeit für alle Schülerinnen und Schüler, die einzelnen Schritte nachzuvollziehen.

Inhaltsfelder

Versuchsdokumentation, Handy

Rahmenbedingungen

Fach Physik

Lernraum Physikraum oder Labor, Computerraum

Jahrgangsstufe 9. Schuljahr

Anzahl 18 Schülerinnen und Schüler

Dauer 1 Einheit (Doppelstunde)/Woche, 3 Wochen lang (insges. 6 Einzelstunden)

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- › den Versuch „Bau einer Klingel“ durchführen und beschreiben,
- › mit Hilfe eines multimedialen Mediums den Unterrichtsinhalt vertiefend analysieren,
- › die Versuchsdurchführung mit ihren Handykameras filmen,
- › die Filme auf einen Rechner laden,
- › zu den einzelnen Filmen Stellung nehmen,
- › die Filme zur Weiterarbeit nutzen.

Das brauchen Sie ★

Regelung zur Handynutzung im Unterricht

Planung und Umsetzung

Mit Hilfe des Handys wurden Filme von einem Versuchsaufbau angefertigt, um den Inhalt zu dokumentieren und zu vertiefen. Dies fand begleitend zum Unterricht mit einer Dauer von 3 Wochen statt.

Schritt	Umsetzung	Erfahrungen
Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none">› Informationen an die Schülerinnen und Schüler, dass sie in der nächsten Stunde ihr Handy mitbringen sollen, sofern sie über ein solches verfügen› Vorbereitung des Versuches (Lehrerversuch)› Abklären einer Aufhebung des Handyverbots für diese Unterrichtseinheit	Alle Schülerinnen und Schüler des Kurses gaben an, ein eigenes Handy zu besitzen oder Zugriff auf ein Handy zu haben, mit dem man Filme aufnehmen kann. Über den genauen Einsatz wurden sie jedoch noch nicht informiert.
Nachstellen des Lehrerversuchs -- Bau einer Klingel	<ul style="list-style-type: none">› Einteilung in fünf Gruppen› Kurze Wiederholung des Stromkreises der Klingel› Nachbau eines eigenen Klingelstromkreises	Dies war für einige Schülerinnen und Schüler jedoch ein viel größeres Problem als zunächst angenommen und nahm daher viel Zeit in Anspruch. Die Schülerinnen und Schüler stellten am Ende der Stunde in allen Gruppen fest, dass sie völlig vergessen hatten, einen Film zu drehen.
Wiederholung des Versuches, mit Aufnahme	<ul style="list-style-type: none">› Aufbau der Klingel› Nach richtigem Aufbau Zerlegung der Klingel› Wiederaufbau der Klingel, dabei Erstellung eines Filmes durch eine Person aus der Gruppe› Aufgrund der großen Geräuschkulisse, wurde auf Tonaufnahmen verzichtet, alles sollte durch Gesten erklärt werden. Einzig das Schellen der Klingel sollte zum Schluss deutlich zu hören sein› Verständigung darüber, dass im Anschluss die Filme von den Handys auf einen Rechner übertragen und per E-Mail verschickt werden	Alle Gruppen hatten am Ende dieser Stunde eine funktionierende Klingel und einen über den Aufbau gedrehten Film fertig gestellt.
Problemanalyse	<ul style="list-style-type: none">› Besprechung der Probleme, die in der weiteren Verwendung entstanden. Es waren von den sechs Gruppen nur drei in der Lage, den Film auf einen Rechner zu laden. Die anderen hatten die Filme teilweise vorher schon gelöscht oder es gab Fehler, obwohl die Filme auf allen Handys richtig dargestellt wurden	Von diesen drei Filmen konnten jedoch nur zwei verwendet werden, da auch bei dem dritten beim Abspielen Fehler auftraten.

Schritt	Umsetzung	Erfahrungen
Anschauen und Auswerten der Videos	<ul style="list-style-type: none"> › Wiederholung des Versuchs durch das Anschauen der beiden gedrehten Filme › Bewertung der Filme mithilfe der Vergabe von Sternchen für Kameraführung, Aufbau des Versuches, Funktionalität der Klingel und Darstellung der Versuchsteilnehmer 	<p>Die Schülerinnen und Schüler saßen zu zweit oder zu dritt am Computer. In fast allen Gruppen klappte das Abspielen der Videos sehr gut. Der Fokus lag bei den meisten Gruppen jedoch nicht auf dem Versuchsaufbau oder der Funktionalität der Klingel sondern auf dem Agieren der Akteure. Sie mussten immer wieder dazu aufgefordert werden, sich auf die Aufgabe zu konzentrieren.</p> <p>Eine Gruppe brachte gar keine Bewertung zustande. Insgesamt lief die Auswertung der Bewertungen recht schleppend.</p> <p>Erstaunlich war jedoch, dass zwei Schüler sich sehr intensiv damit auseinandersetzten, ob die Klingel der einen Gruppe überhaupt funktionieren konnte und sie fanden immer wieder Hinweise darauf, dass sie es nicht getan hatte. Sie dachten über den Versuchsaufbau sehr intensiv nach.</p>
Schulung zum Thema E-Mail	<ul style="list-style-type: none"> › Besprechung und Schulung zum Umgang mit E-Mails. Folgende Punkte wurden besprochen: › Wie ist die Empfängeradresse aufgebaut? Was bedeutet die Endung? › Hinzufügen mehrerer Adressaten (Hauptadressat, Mitadressat, verdeckter Adressat) › Was bedeutet die Betreffzeile und warum sollte sie ausgefüllt werden? › Anhängen von Dateien? 	

Fazit

Umsetzung weiterer Filme

Grundsätzlich ist es möglich, von jedem Schülerversuch Filme zu erstellen. Dies nimmt jedoch in der Planung ungefähr eine Unterrichtsstunde mehr in Anspruch als normalerweise für den Physikunterricht vorgesehen ist. Eventuell könnte diese Stunde im Nachmittagsbereich in Form einer Arbeitsgemeinschaft verankert werden.

Veröffentlichung der Filme

Die erstellten Filme können der Vorbereitung, Nachbereitung, Information oder zur Veranschaulichung von Unterrichtsmethoden dienen. Je nach Zweck könnte hierfür die Schulwebsite oder ein Intranet genutzt werden.

Arbeit mit selbsterstellten Fotos

Anstatt einer zeitaufwendigen Videoerstellung könnten auch Fotos zu Dokumentationszwecken erstellt und entsprechend beschriftet werden.

Selbsteinschätzung der Schülerinnen und Schüler

Eine kurze Selbsteinschätzung der Schülerinnen und Schüler machte deutlich, dass alle problemlos einen Handyfilm drehen können, die Daten auf einen Computer übertragen und per E-Mail verschicken können. Im Laufe des Projekts zeigte sich jedoch, dass dies nicht der Fall war. Hier wäre es sinnvoll gewesen, diesen Prozess zuvor zu üben.

Motivation der Schülerinnen und Schüler

Die Schülerinnen und Schüler waren hoch motiviert, als ihnen erlaubt wurde, ihre Handys mit in die Schule zu bringen und damit im Unterricht zu arbeiten. Der Aufbau des Versuchs und das Filmen hat so bei ihnen wesentlich mehr Interesse hervorgerufen als es (wahrscheinlich) sonst der Fall gewesen wäre.

Allerdings zeigte sich auch, dass die Schülerinnen und Schüler nach dem Filmen die Lust verloren. Auch das Anschauen der Filme lief (außer bei einer Gruppe) nicht vorwiegend unter physikalischen Aspekten ab.

Tipps und Empfehlungen für Ihre Arbeit

Organisation ★

Der Organisationsaufwand ist gering, da die Schülerinnen und Schüler im Normalfall heute alle über ein Handy mit Videofunktion verfügen. Organisatorisch ist die Aufhebung des Handyverbotes für die Einheit zu klären.

Die meisten Schülerinnen und Schüler verfügen über Geräte, mit denen sie Videos machen können. Sie freuen sich, wenn sie die Gelegenheit bekommen, diese mitzubringen und die Funktionen auf ihrem eigenen Equipment auszuprobieren, die sie danach auch privat anwenden können.

Eigene Medienkompetenz ★ ★

Um die Handyfilme herunterzuladen, benötigen Sie Kenntnisse darüber, wie dies funktioniert. Wichtig ist, dass entweder die Handysoftware auf den Schulrechnern installiert werden kann (am besten per Download) oder Sie auf die Erfahrung der Schülerinnen und Schüler setzen und sie diesen Vorgang auf ihrem eigenen Computer zuhause machen lassen. Sie können die Daten dann mailen oder auf einem USB-Stick mitbringen. Es ist sicherlich hilfreich, Informationen über die Datenspeicherung und das Versenden von E-Mails zu thematisieren und zu üben.

Unterstützung ★

Die Akzeptanz Ihrer Schulleitung, Handys als Medium im Unterricht einzusetzen ist eine wichtige Voraussetzung für die Arbeit mit den Geräten der Schülerinnen und Schüler. Möglicherweise bietet sich hier eine Gelegenheit, die Handyregeln an der Schule grundlegend mit Schulleitung und Kollegium zu diskutieren, um ihren Einsatz im Unterricht festzulegen. Ergebnisse können Sie zu Präsentations-, Vorbereitungs- und Nachbereitungszwecken im Intranet oder auf der Website Ihrer Schule zur Verfügung stellen. Hier können Sie im Vorfeld mit der Online-Redaktion besprechen, welche Dateiformate dafür geeignet sind.

**Kurz-Check für Ihre Planung:
Versuchsdokumentation per
Handy**

Dieser Kurz-Check ermöglicht es Ihnen vor Projektstart, einige wesentliche Punkte wie Räumlichkeiten, Medienausstattung und Unterstützungsmöglichkeiten zu prüfen. Sie können selbst entscheiden und ankreuzen, wie hoch oder gering Sie den Aufwand bezüglich aller aufgeführten Punkte einschätzen. So erhalten Sie eine schnelle Übersicht über fehlende oder mangelnde Voraussetzungen. Was Sie nicht betrifft, können Sie als nicht relevant kennzeichnen, darum müssen Sie sich dann auch nicht kümmern.

Rahmen	Aufwand			
	gering	mittel	hoch	nicht relevant
Räume				
Klassenraum				
Physikraum oder Labor				
Computerraum				
Medienbedarf				
Handy				
Computer				
Internet				
Lautsprecher				
Handysoftware				
E-Mail-Zugang				
USB-Stick				
Unterstützung				
Schulleitung				
Kollegium				
Online-Redaktion				
Video-AG				
Medienberater / Medienberaterin				

Beispiel 2:

Fotostory per Handy

„Die Arbeit an der Fotostory hat allen aus der Sache heraus einfach Spaß gemacht, und am Ende hatten wir ein konkretes Produkt in der Hand. Der Fotoroman ist ja fertig. Jeder Schüler verfügt über eine gedruckte Farbausgabe, die zuhause oder im Schüler-/Freundeskreis vorgezeigt werden kann und die in ihrer Gesamtqualität ein durchaus vorzeigbares Resultat darstellt. Wichtiger noch: Die erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten gehen ja nicht verloren, sondern können nutzbringend für andere Themenstellungen/Aufgaben abgerufen werden; hier ist an erster Stelle die „Zweitverwertung“ als Fortsetzungsroman auf unserer Homepage zu nennen – falls wir die Zustimmung aller Eltern zur Veröffentlichung bekommen.“

Peter Grunert, Lehrer für Englisch, Physik und Chemie an der Schule im Herxfeld, Gemeinschaftshauptschule der Stadt Sassenberg



Kontakt

Schule im Herxfeld, Sassenberg

Ansprechpartnerin

Ina Bieberstein (Peter Grunert ist seit August 2011 im Ruhestand)

Medienberater

Johannes Wentzel, Münster

Medienausstattung

Handys/ Smartphones der Schülerinnen und Schüler, Computer (auch: mobiler Laptop-Wagen), MS-Publisher und/ oder MS-PowerPoint

Projektbeschreibung

Im Rahmen einer Nachmittags-AG setzten die Schülerinnen und Schüler eine Comic-Geschichte als digitalen Fotoroman um (in diesem Fall die Walt-Disney-Geschichte „Die falsche Geburtstagstorte“). Ein sehr umfangreiches Projekt, wofür mindestens ein Halbjahr für die Realisation benötigt wurde. Je nach gesteckten Zielen lässt sich der Fotoroman auch in einem kürzeren Zeitraum umsetzen. Die aufgenommenen Fotos werden von den Schülerinnen und Schülern auf den Schulserver überspielt und in MS-Publisher (oder MS-PowerPoint) zu einer Fotogeschichte zusammengesetzt. Danach sollte eine Online-Ausgabe erstellt werden. Bei der Methode „Fotostory“ lässt sich die Faszination der Jugendlichen für digitale Medien mit der Offenheit für das Ausprobieren verschiedener Rollen (Rollenspiel) kombinieren. Im Gegensatz zu Videofilmproduktionen ist die Hemmschwelle aber geringer: Es muss kein Text auswendig gelernt werden, die Umsetzung ist einfacher, technische „Patzer“ sind schnell ausgleichbar und auch die Postproduktion ist wesentlich leichter umsetzbar, womit auch das Resultat, die fertige Produktion, in einem überschaubaren Zeitraum zur Verfügung steht.

Inhaltsfelder

Sprache, Selbstwahrnehmung, Text, Handy/ PC/ Internet

Rahmenbedingungen

Fach AG Fotostory (auch denkbar im Deutsch-, Sozialkunde- oder Geschichtsunterricht)

Lernraum Computerraum/normaler Unterrichtsraum mit mobilen Laptops

Jahrgangsstufe 5.–10. Schuljahr

Anzahl 12 Schülerinnen und Schüler (Mindestteilnehmendenzahl: ca. 6)

Dauer 1 Einheit (Doppelstunde) Woche, über ein komplettes Halbjahr

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- › im Team arbeiten, Absprachen treffen und einhalten;
- › eigene Inhalte erstellen und reflektieren und diese medial umsetzen;
- › vor der Kamera agieren und sich mit Mimik, Gestik und Selbst- und Fremdwahrnehmung auseinandersetzen;
- › erklären, dass Medien (Handy, PC, eventuell Internet) nicht nur zum Konsumieren und Lernen, sondern auch für eine eigene kreative Produktion einsetzbar sind;
- › mit neuen Programmen umgehen, die im Berufsalltag nutzbringend sein können (Arbeiten im Netzwerk, MS-Publisher, MS-PowerPoint).

Das brauchen Sie ★

Regelung zur Handynutzung für die AG und Einverständniserklärung der Eltern für die Veröffentlichung der Fotos

Planung und Umsetzung

Als Format wird das „digitale Theater“, die Fotostory, gewählt, das sich gestalterisch an Fotostories aus Jugendzeitschriften orientiert, z. B. der „Foto-Love-Story“ aus der „Bravo“. Dieses Format ist den Schülerinnen und Schülern bekannt. Da hierbei die Handlung in Schlüsselszenen aufgeteilt und fotografiert wird, entfällt das Lernen von Text und damit verbundene längere Probeneinheiten, so dass Ergebnisse zeitnah umsetzbar sind.

Die Fotostory kann als „Container“ für nahezu jeden Inhalt dienen: Vorgegebene Geschichten, z. B. auch aus dem Deutschunterricht, selbst

erdachte Storys mit Inhalten aus der Erlebniswelt der Jugendlichen (Liebe, Zukunft, Freundschaft, Medien ...) oder dem schulischen Kontext (Berufsorientierung, Mobbing, „ein Tag in meiner Schule“ ...) können zunächst gemeinsam entwickelt und dann realisiert werden.

Die Fotostory sollte immer ein Publikum finden: Als Fortsetzungsroman auf der Schulwebsite, als Print-Ausgabe, auf einem hierfür gestalteten Blog ...

Soll die Story mit MS-PowerPoint gestaltet werden, kann hier noch zu-

sätzlich mit (selber produzierten) Musikunterlegern, gesprochenem Text, Animation und einem „Zuschauer-Voting“ bei einer öffentlichen Vorführung gearbeitet werden (das Plenum stimmt hierbei ab, wie sich eine handelnde Figur aus der Story verhalten soll; das Team hat dazu zwei alternative Handlungsstränge vorbereitet und kann per entsprechendem Link in der Präsentation den Fortgang der Handlung bestimmen lassen; auch bei einer Online-Präsentation ist solch ein Voting möglich).

Schritt	Umsetzung	Erfahrungen
Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none">› Vorstellen des Comics, der vorgegebenen Geschichte bzw. Themenfindung, z. B. durch einen persönlichen Bezug (Alltagswelt), auch in Gruppenarbeit kann das Thema angegangen und im Plenum besprochen werden› Erläuterung der Methode „Fotostory“ an dem bekannten Format „Fotolovestory“ aus der „Bravo“› Besprechen der Rahmenbedingungen: Wofür soll die Fotostory erstellt werden? Print/Internet/CD? Mit Geräuschen/ohne (bei MS-PowerPoint)? Danach richtet sich auch die Projektdauer (Tipp: am Anfang darf es vielleicht auch eine Story ohne Ton und Musik sein, die Ergebnisse und die Umsetzung sind so schneller greifbar)› Sollen mehrere Handlungsstränge möglich sein, interaktive Fotostory?› Eine Einführung in das Arbeiten mit MS-Publisher oder MS-PowerPoint sollte sich anschließen, ebenso wie ein Ausprobieren der Kamerafunktionen des Handys	Hierbei dürfen (und sollen) spielerische und unterhaltende Mittel Verwendung finden: Die Vermittlung von Medienkompetenz darf und sollte Spaß machen und die aktuellen Lebenswelten der Teilnehmenden berücksichtigen.
Einstieg in das Thema	<ul style="list-style-type: none">› Planung und Aufbereitung: Wie lässt sich die ausgewählte Geschichte medial umsetzen? (Bei einer selbst erdachten Geschichte: Worauf wollen wir hinaus? Was ist das Thema? Was wollen wir damit beim Publikum erreichen (Unterhaltung, Nachdenken, Überdenken der eigenen Position, Tipps geben ...)?› Planung der Schlüsselszenen: Welche unverzichtbaren Schlüsselszenen müssen dafür aufgenommen werden? Was kann man weglassen und als Textbausteine einfügen („Drei Tage später“/„Währenddessen ...“)› Überlegen interessanter Gestaltungsmerkmale: Was sind „Eye-Catcher, Was ist für das Publikum interessant: Welche Perspektiven können wir verwenden (Vogel-, Froschperspektive, Close-Up, Portrait, Ausschnitt ...)› Auswahl der Perspektive: Welche Perspektive passt für welche Szene (romantisches Beisammensein, Einsamkeit, Geselligkeit ...)?› Fotoplanung: Wie viele Fotos wollen wir in der Story präsentieren (es sollte ein Maximum festgelegt werden, manchmal lässt sich eine gute Story in 12 bis zu 20 Bildern erzählen)? Dabei immer („Goldene Regel“): an die Zuschauerinnen und Zuschauer denken! Es soll kurz(weilig) und daher nicht zu lang geraten	

Schritt	Umsetzung	Erfahrungen
Storyboard I/ Entwicklung des Ablaufs	<ul style="list-style-type: none"> › Skizzieren des Handlungsverlaufs: Die Teilnehmenden beschreiben den möglichen Handlungsverlauf in Bildern mit dem Storyboard; eventuell in Gruppen; sie einigen sich auf einen Handlungsverlauf und entwerfen die Schlüsselszenen: Was ist unverzichtbar, Wie kann der Übergang zwischen den Szenen gestaltet werden? › Texten und Planen der einzelnen Szenen: Wer sagt was in welchen Szenen (Texte entwerfen, auch wenn sie nicht aufgenommen werden: für die konkrete Aufnahme ist es hilfreich einen Text vorliegen zu haben), Wie sollen die Szenen darstellerisch aufgebaut sein? Welche Requisiten sind notwendig (Kostüme)? › Raumplanung: Welche Räume braucht man? 	Die Story muss einen Unterhaltungswert haben!
Storyboard II/ Präzision des Ablaufs	<ul style="list-style-type: none"> › Verteilung der Aufgaben: Die Teilnehmenden verteilen unter sich Aufgaben: Nach Möglichkeit sollten alle Beteiligten bei der Umsetzung etwas zu tun haben – vor und hinter der Kamera, es empfiehlt sich eine klare Aufgabenverteilung („Crew“) › Regie/Aufnahmeleitung: Er bzw. sie gibt klare Anweisungen bei der praktischen Umsetzung des Storyboards, die auch befolgt werden sollen: Welche Szene wird aufgenommen, welche Requisiten werden benötigt etc.; dabei bekommt er bzw. sie Unterstützung von der ... › Regieassistent: Die Regieassistent unterstützt die Regie, zum Beispiel auch durch die (selbstgebastelte) Klappe oder Tafel; auf ihr kann die jeweilige Szene notiert werden („Lisa an der Tafel, Aufnahme 1“), genau wie beim Film › die Regieassistent kann auch die Anweisungen geben, die sich immer bei den Aufnahmen wiederholen: <ul style="list-style-type: none"> „Bitte Achtung, wir nehmen auf!“ „Ist die Kamera fertig?“ – „Kamera ist fertig!“ (evtl.: „Läuft der Ton?“ – „Ton läuft!“ Antwort Ton) „Und bitte!“ – Aufnahme – „Und danke!“ – „Alles bestens!“ (Kameramann/-frau, wenn die Aufnahme in Ordnung war) › Kamerafrau/Kameramann: er bzw. sie muss „fit“ an der Foto-Kamera bzw. dem Handy sein und dementsprechend die Einstellungen, technischen Möglichkeiten und Begriffe („Vogelperspektive“, „Totale“ etc.) beherrschen; keine eigenmächtigen Experimente beim Dreh: das (gemeinsam erarbeitete) Storyboard gibt die Richtung vor; er bzw. sie muss auch darauf achten, ob Fehler im Bildausschnitt sind (Gegenstände, Personen ...) und ob das Licht ausreichend ist › Prüfen der Continuity: Stimmen die Anschlüsse? Welche Farbe hatte der Pullover der Hauptdarstellerin beim letzten Dreh? Wie war die Tageszeit, wo standen die Requisiten? Die Continuity prüft, ob alle Anschlüsse stimmen und macht sich dazu entsprechende Notizen <p>Folgende Aufgaben können noch vergeben werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> › Requisite › Beleuchtung › Maske › eventuell: Tontechnik › und natürlich die Schauspielerinnen und Schauspieler › Check des Storyboards: <ul style="list-style-type: none"> › sind alle Rollen verteilt › sind die Handlungsorte bestimmt › sind alle Requisiten vorhanden › sind Dialoge klar › Perspektivwechsel bei Aufnahmen bedenken: <ul style="list-style-type: none"> nah, weit, Ausschnitte › ist alles in das Storyboard eingetragen? 	Perspektivwechsel bei Aufnahmen bedenken: nah, weit, Ausschnitte (Einträge im Storyboard sammeln).

Schritt	Umsetzung	Erfahrungen
Storyboard II/ Produktion (Akku aufladen, Speicherkarte frei)	<ul style="list-style-type: none"> › Aufnahmen nach Storyboard: das Storyboard ist die verbindliche Vorgabe für die Fotostrecke › Chronologisch werden alle Aufnahmen gemacht und sofort danach geprüft 	
Kontrolle der Aufnahmen	<ul style="list-style-type: none"> › Fehlen Aufnahmen? › Was muss nachproduziert werden? › Haben die Aufnahmen die notwendige Aussagekraft? 	
Die Aufnahmen werden in MS- Publisher oder MS-PowerPoint überspielt und gestaltet	<ul style="list-style-type: none"> › Überspielen der Aufnahmen auf die Rechner bzw. ein Netzwerk › Einfügen der Texte und der grafischen Elemente › Gestalten der Seiten bzw. Folien › Zwischentexte einfügen, eventuell Folienübergänge gestalten › Ggf. Einfügen des Sounds (Postproduktion – ist auch mit der Audiofunktion des Handys möglich; ein digitaler Audioschnitt kann mit der Freeware „Audacity“ vorgenommen werden; eventuell: Audioaufnahmen den einzelnen Folien zuordnen › Gemeinsame Abnahme der Fotostory 	Diese Schritte lassen sich in den jeweiligen Unter- richts- bzw. AG-Einheiten immer wiederholen, bis die Fotostory fertig ist!
Zum Schluss	<ul style="list-style-type: none"> › Speichern und Ausdruck bzw. Umwandeln der Präsentation für eine Internetpräsentation (z. B. Speichern als JPG) › Und/oder Präsentation der Story vor einem Plenum (Eltern, Projektwoche, Ausstellung in der lokalen Sparkasse ...) 	

Fazit

Motivation der Schülerinnen und Schüler

Die Schülerinnen und Schüler waren sehr motiviert, eine Fotostory umzusetzen. Dabei spielte eine besondere Rolle, dass sie ihr „Alltags-Begleit-Medium“, das Handy, einmal in der Schule einsetzen konnten.

Dadurch, dass die einzelnen Szenen immer wiederholt werden konnten und keine „Live-Aufnahmen“ vor der Videokamera erfolgten, trauten sich auch eher zurückhaltende Schülerinnen und Schüler eine Rolle (vor oder hinter der Kamera) zu übernehmen.

Entscheidend war auch, dass der zeitliche Rahmen zur Umsetzung des Projekts klar benannt war. So wurde vermieden, dass sich die Produktion zu lange erstreckte – der „Redaktionschluss“ stellte eine positive Motivation dar.

Eine neue Erfahrung konnte den Schülerinnen und Schülern nicht nur durch die neue Software geboten werden, auch dass das Handy als eigenständiges und kreatives Medium genutzt wurde war ein „Aha-Erlebnis“.

Das zielorientierte Arbeiten in Teams, das spielerische Setting, das doch nie den Blick für das Produkt aus den Augen verlor und die Aufgabe, auch gezielt für ein Publikum, für die Öffentlichkeit, zu arbeiten motivierte die Schülerinnen und Schüler zusätzlich.

Tipps und Empfehlungen für Ihre Arbeit

Organisation ★

Die Vorbereitungszeit für Lehrende ist eher gering. Gegebenenfalls, wenn eine vorgegebene Geschichte umgesetzt werden soll, würde diese in der Auswahl der Geschichte bestehen; entwickeln die Schülerinnen und Schüler selbst eine Story, ist nicht die Vorbereitung, sondern die Begleitung des kreativen Prozesses die Hauptaufgabe.

Die Fotostory kann dann gut gelingen, wenn klare Absprachen getroffen werden, z. B. keine Telefonate mit dem Handy während der Produktionsphasen, Einhalten des Storyboards etc.

Eigene Medienkompetenz ★ ★

Kenntnisse in den zu verwendenden Programmen wie MS-Publisher oder MS-PowerPoint sind sinnvoll, aber auch leicht erlernbar; auch Kenntnisse, wie die Fotos auf die Rechner bzw. auf ein Netzwerk gelangen, sollten vorhanden sein; teilweise kann aber auch hier auf ein bereits vorhandenes Wissen der Schülerinnen und Schüler zurückgegriffen werden und diese als Expertinnen und Experten mit eingebunden werden.

Das gilt ebenso für die Aufnahmen mit dem Handy – hier können die Schülerinnen und Schüler sicher am besten mit ihren eigenen Geräten umgehen bzw. sich gegenseitig unterstützen.

Unterstützung ★

Wichtig ist, dass eine Handyordnung der Schule für dieses Projekt eine Ausnahme einräumt. Da die Ergebnisse der Schülerinnen und Schüler immer auch eine Öffentlichkeit brauchen, sollte hier ein entsprechender Rahmen geschaffen werden: indem die Story auf die Schulwebsite veröffentlicht werden kann, Eltern präsentiert wird oder bei Kooperationspartnern im lokalen Raum einen öffentlichen Schauraum findet.

**Kurz-Check für Ihre Planung:
Fotostory per Handy**

Dieser Kurz-Check ermöglicht es Ihnen vor Projektstart, einige wesentliche Punkte wie Räumlichkeiten, Medienausstattung und Unterstützungsmöglichkeiten zu prüfen. Sie können selbst entscheiden und ankreuzen, wie hoch oder gering Sie den Aufwand bezüglich aller aufgeführten Punkte einschätzen. So erhalten Sie eine schnelle Übersicht über fehlende oder mangelnde Voraussetzungen. Was Sie nicht betrifft, können Sie als nicht relevant kennzeichnen, darum müssen Sie sich dann auch nicht kümmern.

Rahmen	Aufwand			
	gering	mittel	hoch	nicht relevant
Räume				
Drehsetting				
Klassenraum				
Computerraum				
Medienbedarf				
Handy				
Computer				
Lautsprecher				
Handysoftware				
MS-Publisher und/ oder MS-Power- Point				
Unterstützung				
Schulleitung				
Kollegium				
Online-Redaktion				
Video-AG				
Medienberaterin/ Medienberater				

**3. Service Medienarbeit –
Informationen für die eigene Praxis**



Mediennutzung Jugendlicher

KIM-Studie „Kinder und Medien Computer und Internet – Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland“:
<http://www.mpfs.de/>

JIM-Studie „Jugend, Information, (Multi-)Media zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland“:
<http://www.mpfs.de/>

„ARD/ZDF Online-Studie“ zur Entwicklung der Internetnutzung in Deutschland und der Nutzungsgewohnheiten in der Bevölkerung (ab 14 Jahre) seit 1997.
<http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/>

Jan-Hinrik Schmidt, Ingrid Paus-Hasebrink, Uwe Hasebrink (Hrsg.): Heranwachsen mit dem Social Web: Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Berlin (Vistas) 2009. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 62. Studie steht kostenlos als Download zur Verfügung
<http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Forschung/LfM-Band-62.pdf>

Übergeordnete Angebote zur Förderung von Medienkompetenz

Medienkompetenzportal NRW ist eine zentrale Anlaufstelle im Netz, um sich über Fragen und Angebote zur Förderung der Medienkompetenz in NRW (LfM) zu informieren:
<http://www.medienkompetenzportal-nrw.de/>

Umfassende Materialien zum kompetenten Umgang mit allen Medien sowie Beratungs- und Qualifizierungsangebote finden Sie bei der Landesanstalt für Medien NRW (LfM) auf:
<http://www.lfm-nrw.de/medienkompetenz/information-beratung-qualifizierung/materialien.html>

Mehr als 2.000 Projekte, Ansprechpartner und Netzwerke zur Förderung von Medienkompetenz finden sich bei mekonet:
<http://www.mekonet.de/grundbaukasten>
und im Medienpädagogischer Atlas

<http://www.medienkompetenzportal-nrw.de/medienpaedagogischer-atlas-nrw.html>

Die Datenbank Informationssystem Medienpädagogik bietet Zugriff auf Publikationen rund um das Thema Medienkompetenz:
<http://www.ism-info.de>

Online-Portal für Pädagoginnen, Pädagogen und Jugendliche zu den Themen Interkulturalität, Ausbildung, Beruf, Studium, Schule und Gesellschaft, z. B. mit Selbstlern- und Trainingskursen, Lernspielen, Quiz u. a.:
<http://www.mixopolis.de>

Bildungspartner NRW fördert die Zusammenarbeit mit kommunalen Kultur- und Bildungseinrichtungen:
<http://www.bildungspartner.schulministerium.nrw.de/>

Breit gefächertes Fort- und Weiterbildungsangebot zu theoretischen Themen (z. B. Medienbildung, Mediendidaktik, Medienkommunikation) sowie praktische Angebote wie „Podcasting“, „Hörspiele und Audioprojekte“ u. a.: <http://www.medienzentrum-rheinland.lvr.de/medienbildung/fortbildungen/>

Kostenlose Informationsveranstaltungen für Eltern: Die Initiative Eltern+Medien unterstützt bei der Planung und Organisation von Informationsveranstaltungen zu Fragen der Mediennutzung und stellt kostenlos Referentinnen und Referenten zur Verfügung.
<http://www.elternundmedien.de/>

Workshops und Grundlagenvermittlung im Journalismus (Radio, Fotografie und Presse) bietet das Internetportal Yougle für die Jugendarbeit in NRW jungen Menschen zwischen 14 und 24 Jahren:
<http://www.yougle.de>

Die Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e. V. informiert und qualifiziert Kinder, Jugendliche, Eltern sowie Pädagoginnen und Pädagogen der Kinder- und Jugendarbeit in der aktiven Medienarbeit und Medienbildung:
<http://www.medienarbeit-nrw.de/cms-projekte/projekte.html>

Internetportal rund um Themen der Medienbildung, Medienpraxis und Medienkultur für den schulischen und außerschulischen Bereich mit Anleitungen und Literatur für die eigene Medienproduktion, Medienanalyse und Mediennutzung:
<http://www.mediaculture-online.de/>

Mit Medien Lernkompetenzen und Lerntätigkeiten fördern

Die Website der Medienberatung NRW bietet konzeptionelle Überlegungen als auch konkrete Hinweise zu den Möglichkeiten, die neue Medien bieten:
<http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/lernenmitmedien/ganztag/>

Im Rahmen des Medienpass NRW wird ein Medienkompetenzrahmen entwickelt, um die systematische Vermittlung von Medienkompetenz in der Schule zu stärken:
<http://www.medienpass.nrw.de/>

Lehrplannavigator: Online-Fassungen der Kernlehrpläne, fachbezogene Umsetzungsbeispiele für einen schuleigenen Lehrplan sowie weitere Unterstützungsmaterialien:
<http://www.lehrplannavigator.nrw.de>

Lernplattformen zum gemeinsamen Arbeiten

- › für Schulen kostenfrei nutzbar, ohne eigenen technischen Aufwand:
<http://www.lo-net2.de/>
- › kostenfreie Server-Software, die eigenständig installiert werden muss:
<http://www.moodle.de/>
- › kostenpflichtiges Angebot des Landschaftsverbands
<https://www.nrwir.de/lvr/>

Ideen finden und strukturieren kostenlos digitale Mindmaps erstellen: z. B. FreeMind

- › für virtuelle Mindmaps:
Mindmeister

Kooperieren

Wikis: wie Wikipedia, ein Online-Lexikon, das von den Nutzerinnen und Nutzern selbst kontinuierlich überarbeitet und erweitert wird. Wikis sind oft in Lernplattformen integriert (s. o.) und lassen sich kostenlos im Internet einrichten, wie z. B. hier:

PBworks:

<http://pbworks.com/>

Tiddlyspot:

<http://tiddlyspot.com/>

Wikihost.org:

<http://www.wikihost.org/>

Internetforen:

Gedanken, Meinungen und Erfahrungen austauschen, diskutieren und archivieren.

Beispiele für Schülerforen:

Forum-Schüler:

<http://www.forum-schueler.de/>

Online-Mathe:

<http://www.onlinemathe.de/>

Deutschboard:

<http://www.deutschboard.de/>

Englischboard:

<http://www.englischboard.de/>

Produzieren

Freie Programme zu allen Medien:
<http://www.medienpaedagogik-praxis.de/kostenlose-software/freie-programme/>

Audio

Schulradio-Projekte – kostenlose Unterstützung in Ausstattung und Beratung bietet die Landesanstalt für Medien NRW (LfM):

<http://www.buergermedien.de/buergerfunk/mitmachen.html>

oder
buergerfunk@lfm-nrw.de

Tipps und Tricks für Audioaufnahmen:
http://www.lpr-hessen.de/files/MediaSurfer_TippszuAudioaufnahmen_2011.pdf

Kostenloses Audio-Schnittprogramm:
<http://www.audacity.de/>

Große Sammlung von Audiofiles im deutschen Internet:
<http://www.audiyou.de/>

Wissen, Spiele und Lexikon rund ums Hören:

<http://www.radio108komma8.de/>

Website mit Hörthemen und Spielen für Kinder rund um einen fiktiven Radiosender Wettbewerb:

<http://www.ohrliestmit.de>

Kommentierte Linkliste:

<http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/lernenmitmedien/podcasting.htm>

Projekt AUDITORIX zur Förderung der (Zu-)Hörkompetenz mit Spielen, Geräuschen, Musik, Anregungen zur Produktion eigener Hörspiele und viel Wissenswertem rund ums Hören der Landesanstalt für Medien NRW (LfM) und der Initiative Hören e. V.:

<http://www.auditorix.de>

Ein Audioguide zur Schulumgebung:

<http://www.lehrer-online.de/audioguide.php>

Die Initiative Hören e. V. bietet umfangreiche Informationen, Downloads und Spiele zu Hörthemen für jedes Alter:

<http://www.initiative-hoeren.de>

Mit Medien leben: gewusst wie! Der Sinn des Hörens: eine Broschüre des Landesanstalt für Medien NRW (LfM):

<http://www.lfm-nrw.de/publikationen>

Hörförderung mit Materialien für Kindergärten und Schulen in Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz „Radio & Co – 10 Antworten“:

<http://www.mpsf.de>

Video

Tipps und Tricks:

http://www.lpr-hessen.de/files/MediaSurfer_TippszuAudioaufnahmen_2011.pdf

Kostenlose Aufnahmesoftware, z. B.:

<http://camstudio.org/>

Videoschnittprogramme, z. B.: Windows Movie Maker (kostenlos), iMovie (Mac) Filmpädagogik. Schulische Medienbildung mit bewegten Bildern, Horst Niesyto:

http://www.ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/1b-mpxx-t-01/user_files/Online-Magazin/Ausgabe7/Niesyto7.pdf

Videos drehen:

<http://www.mediaculture-online.de/Videos-drehen.616.0.html>

In 7 Schritten zum eigenen Film, inkl. Unterrichtsmaterialien:

<http://www.undaction.de>

Wie dreht man ein Video?

<http://www.mediaculture-online.de/Videos-drehen.616.0.html>

Wie mache ich einen Trickfilm?

– die Ki.KA-Trickboxx:

<http://www.kika.de/>

Suchbegriff: „Was ist die Trickboxx“

Trickfilmfestival in NRW:

<http://www.trickfilm-festival.de/>

Literaturtipps zur Videoarbeit mit Kindern und Jugendlichen:

<http://www.medienpaedagogik-praxis.de/2008/04/28/literatur-zur-aktiven-videoarbeit/>

Tipps für die kreative Filmarbeit per Handy:

<http://www.mediaculture-online.de/>
Suchbegriff: „Handy Filmarbeit“

Aufnahmen, Schneiden, Vertonen – Wissen, wie ein Film gedreht wird:

http://www.medienzentrum-rheinland.lvr.de/medienbildung/aktive_medienarbeit/

Videoportal für Kinder des Deutschen Kinderhilfswerk e. V. (DKHW):

<http://www.clipklapp.de/>

Modellprojekte aktiver Jugendvideoarbeit unter dem Motto „das bestmögliche Video für das größtmögliche Publikum“:

<http://www.medienprojekt-wuppertal.de/home.php>

Weiterbildung zum Thema „Handlungsorientierte Video- und Filmarbeit mit Kindern und Jugendlichen“ beim Bielefelder Jugendring e. V.:

<http://www.bielefelder-jugendring.de>

Print

Zeitungen selbst machen: Hinter die Kulissen der Redaktionen blicken, wissen, wie Zeitungen entstehen und selbst als Reporter unterwegs sein (für Schüler ab der 8. Klasse):

<http://www.derwesten.de/1zeusmedienwelten>

„Zeitung und Schule“: ZeitungsZeit NRW fördert die Medien- und Lesekompetenz von Schülerinnen und Schülern.

<http://www.partner-fuer-schule.nrw.de/dev/t3/zeitungszeit>

Recherchieren

Sichere Kinderseiten zu vielen Themen, Spiele und Nachrichten aus aller Welt, Forscherwissen, Fotos, Musik und Dichtkunst, Wettbewerbe, Quiz:

<http://www.seitenstark.de>

Kindersuchmaschinen:

Helles Köpfchen:

<http://www.helles-koepfchen.de/>

Blinde Kuh:

<http://www.blinde-kuh.de/>

fragFinn:

<http://www.fragfinn.de/>

[kinderliste.html](http://www.kinderliste.html)

mekonet

Übersichtlicher, kompakter Leitfaden „Internetrecherche auf einen Blick“ vom Medienkompetenz-Netzwerk NRW (mekonet):

<http://www.mekonet.de>

Online-Tutorial „Informationssuche systematisch lernen“ an der Universität Düsseldorf:

[http://www.ub.uni-duesseldorf.de/](http://www.ub.uni-duesseldorf.de/home/ik/dot)

[home/ik/dot](http://www.ub.uni-duesseldorf.de/home/ik/dot)

Verschiedene Online-Tutorials zu Recherchethemen an der Universität Münster:

<http://lotse.uni-muenster.de/tutorials>

Internet-ABC

Unterrichtseinheit

„Suchen und Finden im Netz“:

<http://www.internet-abc.de/>

Suchbegriff: „Suchen und Finden im Netz“

Suchexperten helfen per Chat in der Universitätsbibliothek Bielefeld:

<http://www.ub.uni-bielefeld.de>

Broschüre „Finden, was man sucht!“, Ratgeber der Landesanstalt für Medien NRW (LfM)

<http://www.lfm-nrw.de/publikationen>

Wikibu – Werkzeug zur statistischen Überprüfung von Wikipedia-Einträgen:

<http://www.wikibu.ch>

Weiterbildung in Bibliotheken:

Bibliotheken vor Ort unterstützen Schulen in der Regel gerne bei der Schulung von Recherchekompetenz für unterschiedliche Jahrgangsstufen. RSS-Feeds (Really Simple Syndication): Nachrichtenticker, die auf vielen Internetseiten kostenlos abonniert werden können.

Reflektieren

Das AUDITORIX Hörbuchsiegel soll Kindern und Erwachsenen Orientierungshilfe im Hörbuchmarkt geben und dazu beitragen, Qualität im Bereich der Hörbücher erkennbar zu machen:

<http://www.hoerbuksiegel.de>

Hörbücher mit Auszeichnungen und Preisen. Das Hörbuch des Jahres:

<http://www.hr-online.de;>

der Deutsche Hörbuchpreis:

[http://www.deutscher-hoerbuchpreis.de.](http://www.deutscher-hoerbuchpreis.de)

Und das Qualitätssiegel für Hörbücher:

<http://www.leopold-preis.de>

Geräuschratespiele in der Rubrik Hörspaß:

<http://www.stiftung-hoeren.de>

Geräuschespiele:

<http://www.flubidux.de>

Werbeseiten des Verlags Hörcompany zum „HörSpielen“:

<http://www.movingmind.de>

Geräuschespiel zur Hördifferenzierung:

[http://www.schule-des-hoerens.de/front_](http://www.schule-des-hoerens.de/front_content.php)

[content.php](http://www.schule-des-hoerens.de/front_content.php)

Hörclubs, Audioguides und mehr:

<http://www.zuhoeren.de/>

[schule-jugendeinrichtungen.html](http://www.zuhoeren.de/schule-jugendeinrichtungen.html)

Kassetten und CDs im kommentierten Überblick:

<http://www.toene-fuer-kinder.de>

TV – „Wie wirkt ‚Scripted Reality‘?“

<http://daserste.ndr.de/panorama>

Suchbegriff: „Scripted Reality“

tv.profiler – TV-Formate mit Kindern und Jugendlichen im Unterricht inszenieren und reflektieren:

<http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/>

Suchbegriff: „Profiler“

Medienkritik fördert z. B. das Spinxx-Online-Magazin:

<http://www.spinxx.de/>

Internet

EU-Initiative klicksafe für mehr Sicherheit im Netz mit zahlreichen Materialien (Broschüren, Filme ...) für Jugendliche und auch Eltern:

<https://www.klicksafe.de/materialien/index.html>

Das Portal Internet-ABC ist ein werbefreier Ratgeber für den sicheren Umgang mit dem Internet. Das Angebot richtet sich an Kinder zwischen 5 und 12 Jahren und bietet zudem für Eltern und Pädagogen eine Fülle von Materialien, wie sie die Kinder begleiten können.

<http://www.internet-abc.de>

Werkstatt-Community für einen selbstbestimmten und verantwortlichen Umgang mit Web 2.0-Angeboten für Jugendliche und pädagogisch Tätige mit und konkrete Anregungen für die pädagogische Arbeit in der außerschulischen Jugendarbeit und in der Schule: <http://www.webhelm.de/>

Cybermobbing

Netzwerk von Jugendlichen für Jugendliche, um sich über Erlebnisse oder Probleme im Web, mit dem Handy oder beim Computerspielen auszutauschen, so z. B. auch zum Thema Cybermobbing und Abzocke im Internet:

<http://www.juuuport.de/>

Klicksafe Unterrichtsmodul „Was tun bei Cybermobbing?“

<http://www.klicksafe.de/service/fuer-lehrende/zusatzmodule-zum-lehrerhandbuch/>

Comic-Flyer von handysektor, anhand derer das Thema Cybermobbing mit der Schülerinnen und Schülern thematisiert werden kann: „Fertigmachen ist tabu“

http://www.handysektor.de/download/fertigmachen_ist_tabu.pdf

und „Opfer, Schlampe, Hurensohn – gegen Mobbing“

http://www.handysektor.de/download/opfer_schlampe_hurensohn.pdf

Datensicherheit und Datenschutz

Grundlageninformationen zum Thema Datenschutz im Internet:

<http://www.klicksafe.de/themen/datenschutz/>

Jugendliche lernen, worauf es bei der Selbstdarstellung im Internet ankommt:

<http://www.ichimnetz.de/ueber-ich-im-netz/>

Jugendliche lernen, sicher im Internet unterwegs zu sein und sich vor Datenmissbrauch, Viren & Co. zu schützen:

<http://www.netzdurchblick.de>

Lebendiges Medienwissen für Jugendliche zum verantwortungsvollen Umgang mit persönlichen Daten im Internet:

<http://www.watchyourweb.de/>

Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt: Downloaden, tauschen, online stellen –

Urheberrecht im Alltag. Materialien für den Unterricht:

<http://www.klicksafe.de>

Handysektor Comic-Flyer: „Das Netz vergisst nichts“:

http://www.handysektor.de/download/das_netz_vergisst_nichts.pdf

Nutzungsrechte/Urheberschutz

Informationen zu Nutzungsrechten finden sich auf:

<http://www.creativecommons.de>

und <http://www.open-access.net>

und auf <https://www.klicksafe.de/themen/downloaden/urheberrecht>

Werbung unterscheiden lernen

„Werbung und Einkaufen im Internet“ beim Internet-ABC:

<http://www.internet-abc.de/kinder/>

Suchbegriff: Werbung

und bei klicksafe

<http://www.klicksafe.de/themen/einkaufen-im-netz/werbung/>

Förderung der kindlichen Kompetenz zur Unterscheidung von Werbung und Inhalt:

<http://www.mediasmart.de>

Grundsätze zum Thema Werbung auf Kinderwebsites:

<http://www.erfurter-netcode.de/uploads/media/Werbe-Grundsaeetze.pdf>

Computerspiele

Basisinformationen zu Computerspielen und Internetabhängigkeit bei klicksafe:

<http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/>

„Best-Practice-Kompass: Computerspiele im Unterricht“ der Landesanstalt für Medien NRW (LFM):

<http://lfm-nrw.de/publikationen>

Suchbegriff: Computerspiele

Empfehlungen und Spielerevisionen auf der Gamesseite der Bundeszentrale für politische Bildung:

<http://www.spielbar.de>

und auf der vom Familienministerium NRW geförderten Website:

<http://www.spieleratgeber-nrw.de>

Suchbegriff: Spieledatenbank

Spieledatenbank mit pädagogisch als positiv zu bewertenden Spielen:

<http://www.internet-abc.de>

Handy

Informationen rund um das Thema Handy wie Tipps zur Handy-Nutzung, Smartphones & Apps, sichere Datenkonfiguration und Jugendschutz:

<http://www.handysektor.de>

Verbraucherschutz & Handy:

<http://www.checked4you.de>

Broschüre „Gewalt auf Handys“ der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS) NRW

http://www.handysektor.de/download/Gewalt_auf_Handy_lfm.pdf

Kreative und kritische Auseinandersetzung mit dem Handy im Unterricht:

<http://www.ohrenblick.de/>

DVD „Understanding Media – Film und Medien im digitalen Zeitalter“ für Lehrerinnen und Lehrer, um Schülerinnen und Schüler zu einem kompetenten, selbstverantwortlichen Umgang mit dem Handy zu befähigen. lpr@lpr-hessen.de:

<http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&s=2821>

Software zur Produktion von Klingeltönen:

<http://www.ringtonemaker.org>

Schulentwicklung Medienkonzepte

Zu Sinn und Zweck von schulischen Medienkonzepten:

<http://www.lehrer-online.de/url/medienkonzept-basis>

Unterrichtsqualität Multimedial auf dem Bildungsserver Rheinland-Pfalz:

<http://medienkompetenz.rlp.de/partner/unterrichtsqualitaet-erhoehen.html>

Grundsätzliche Unterstützung bei der Entwicklung und Umsetzung von medienpädagogischen Angeboten und Medienkonzepten bei der Medienberatung NRW:

<http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de>

Fragebögen zur Medienkonzeptentwicklung

Stellen Sie sich Ihren eigenen Fragebogen zusammen. Weitere Informationen und Fragebögen finden Sie hier:

<http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/medienkonzept/>

Blankovorlage für die Bestandsaufnahme:

http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/medienkonzept/blankoformularzumausf374llen_fachkonferenz_bestandsaufnahmeundbedarfsermittlungfachkonferenz.pdf

Fragebogen zu einer beispielhaften Bestandsaufnahme für das Fach „Erdkunde“:

<http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/medienkonzept/bestandsaufnahmeundbedarfsermittlung-fachkonferenz.pdf>

Zusammenführung der fachspezifischen Lernmittelkonzepte:

<http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/medienkonzept/zusammenfuehrungderfachspezifischenlernmittelkonzepte.pdf>

Gestalten Sie Ihren individuellen Fragebogen entsprechend Ihrer Ziele und Schwerpunkte. Modellfragebogen zur Bedarfsermittlung eines Medienkonzepts → Seite 138.

Peer-to-Peer: Medienscouts

Frei zugängliche Lernumgebung rund um das Thema neue Medien für alle, die an der Arbeit mit neuen Medien interessiert sind, insbesondere für Jugendliche und Fachkräfte in den Bereichen Jugend und Bildung. Diese Plattform lässt sich zur Qualifizierung von Medienscouts nutzen:

<http://www.lernscouts.de/content/cont43.htm>

Projekt „Medienscouts NRW“ der Landesanstalt für Medien NRW (LfM):

<http://www.medienscouts-nrw.de/>

SchülerVZ-Scouts am Elsa-Brändström-Gymnasium in Oberhausen:

http://www.goodschool.de/cms/upload/projekte/scouts/pdf/svz_scouts_projekt_klein.pdf

Projekt „Medienscouts“, Initiative „Medienkompetenz macht Schule“ Rheinland-Pfalz:

http://medienkompetenz.rlp.de/fileadmin/user_upload/medienkompetenz-macht-schule.bildung-rp.de/dateien/veranstaltungen/Artikel_MedienScouts_Landespraev.pdf

Scout-Modell bei „juuport“, der Selbstschutz-Plattform von Jugendlichen für Jugendliche im Web:

<http://www.juuport.de>

Mechthild Appelhoff (Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)): Beantwortung ausgewählter Fragen zur öffentlichen Anhörung Medienkompetenz (13.12.2010) der Enquete-Kommission Internet und digitale Gesellschaft des Deutschen Bundestages, S. 2.

Andreas Breiter/Stefan Welling/Björn Eric Stolpmann: Medienkompetenz in der Schule. Integration von Medien in den weiterführenden Schulen in Nordrhein-Westfalen. Berlin 2010. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien NRW (LfM), Band 64.

Johannes Breuer: Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning“, Düsseldorf 2010, LfM-Dokumentation Band 41.

Niels Brüggem/Ulrike Wagner: Medien in der interkulturellen Jugendarbeit Ressourcen im Medienhandeln von bildungsbenachteiligten Heranwachsenden, IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V. (Hrsg.), Forum Jugendarbeit International, Bonn 2010, S. 252–268.

Jutta Croll/Marion Brüggemann: Förderung der Medienkompetenz sozial benachteiligter Kinder und Jugendlicher Beratung, Begleitung und Evaluation von vier Modellprojekten, Düsseldorf 2007, LfM-Dokumentation Band 32.

Marco Fileccia/Johannes Fromme/Jens Wiemken, Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht, Düsseldorf 2010, LfM-Dokumentation Band 39.

Lutz Goertz, MMB-Institut Essen/Berlin: Digitale Schule?; Auftaktveranstaltung „Medienkompetenzförderung in der Ganztagschule“, Dortmund, 2010

Daniel Hajok/Kathrin Koch: Medienkompetenz als Zielkategorie pädagogischen Handelns: In ganz Europa? TV Diskurs, 2004, 7. Jg.

Tobias Herbst: „Lasst die Handys in die Schulen!“ oder: Medienkompetenz kann die Bildung revolutionieren (12.01.2011)

<http://community.zeit.de/user/mrautum>

Dieter Isler/Maik Philipp/Friederike Tilemann: Lese- und Medienkompetenzen: Modelle, Sozialisation und Förderung, Düsseldorf 2010, LfM-Dokumentation Band 36.

jugendschutz.net (Hrsg.): Surfen – Kinder sicher online, Faltblatt, 2009

Kassler Medienpädagogik: Pilotprojekt Schul-Internet Medientauschbörse. Förderung der Medienkompetenz unter den Bedingungen einer zusammenwachsenden Medienwelt, <http://www.medienpaed-kassel.de/index.php?page=medientauschboerse>

Klicksafe (Hrsg.): Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt! Downloaden, tauschen, online stellen – Urheberrecht im Alltag“, Zusatzmodul zu Knowhow für junge User. Materialien für den Unterricht.

Roland Kohm: Videofilme drehen, Evangelisches Medienhaus GmbH, 2005: <http://www.evmedienhaus.de/uploads/media/Videokurs9034.pdf>

Kompetenzzentrum Technik-Diversity-Chancengleichheit e. V.: „Medienkompetenz in der Ganztagschule. Auswertung der ersten Befragung der Lehrkräfte Juni 2011“; überarbeitete Fassung vom 30. August 2011.

Nadia Kutscher/Alexandra Klein/Johanna Lojewski/Miriam Schäfer: Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche in benachteiligten Lebenslagen, Düsseldorf 2009, LfM-Dokumentation Band 36.

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen: Medienpädagogische peer-to-peer-Ansätze: Medienscouts – junge Nutzer für junge Nutzer, Ausschreibungsunterlagen der LfM, Düsseldorf, Oktober 2010.

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): Der Sinn des Hörens. Wissenswertes für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, MIT MEDIEN LEBEN: gewusst wie! Ausgabe 2.

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): Recherchieren und Informieren – aber richtig! MIT MEDIEN LEBEN: gewusst wie! Ausgabe 3.

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): Fernsehen, MIT MEDIEN LEBEN: gewusst wie! Ausgabe 4.

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): Eine Unterrichtsstunde zu Germany's next Topmodel, tv.profiler #01.

Susanne Lung: Hörspiele selber machen – Eine kleine Einführung, 2006:

<http://www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/kursmaterialien>

Gudrun Marci-Boehncke/Matthias Rath: Deutschunterricht im Medienverbund: Aktuelle Forschungsdaten und Konsequenzen für ein schulisches Spiralcurriculum, VdS Bildungsmedien, Köln 2008, <http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/dokumentationen/2008/080531marciboehnkerath.pdf>

Mediaculture online: Medienkompetenz, <http://www.mediaculture-online.de/Medienkompetenz.356.0.html>

Medienberatung NRW: Ausbau des Ganztags, <http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/lernenmitmedien/ganztag/index.htm>

Medienberatung NRW: Unterrichten heißt Lernen individuell gestalten,

<http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/lernenmitmedien/lernkompetenzen/>

Medienpass NRW:

<http://www.medienpass.nrw.de/>

Volker Möhle: Nutzung neuer Medien für die Berufsorientierung, Plenumsvortrag am 06.11.01 im Rahmen der Fachtagung in Fuldata,

<http://www.swa-programm.de/tagungen/fuldata/VortragVMoehle.pdf>

Heinz Moser/Petra Grell/Horst

Niesyto (Hrsg.): Medienbildung und Medienkompetenz. Beiträge zu Schlüsselbegriffen der Medienpädagogik, München 2011.

Horst Niesyto: Soziale Ungleichheit und Möglichkeiten der Medienpädagogik, In: „UND ACTION!“ Online-Plattform der Initiative „Gesicht zeigen!“, <http://www.ph-ludwigsburg.de/1024.html>

Esther Rae/Bettina Zeidler: Lernkurs: (Kulturelle) Identität entdecken,

<http://www.mixopolis.de>

Joachim Trebbe, Annett Heft,

Hans-Jürgen Weiß: Mediennutzung junger Menschen mit Migrationshintergrund. Umfragen und Gruppendiskussionen mit Personen türkischer Herkunft und russischen Aussiedlern im Alter zwischen 12 und 29 Jahren in Nordrhein-Westfalen. Berlin 2010. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), Band 63.

Johannes Wentzel: transform – die Erfolgsstory einer Schülerfirma, Fotodokumentation (aus dem Projekt „Medienkompetenzförderung in Ganztags Hauptschulen; in Bearbeitung, (Stand Dezember 2011).

Johannes Wentzel: Videoprojekte – Allgemeine Hinweise & Tipps (aus dem Projekt „Medienkompetenzförderung in Ganztags Hauptschulen; in Bearbeitung, (Stand Dezember 2011).

Impressum

Herausgeber

Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2, 40221 Düsseldorf
www.lfm-nrw.de

ISBN

978-3-940929-22-8

Bereich Kommunikation

Verantwortlich Dr. Peter Widlok
Redaktion Regina Großefeste

Bereich Medienkompetenz und Bürgermedien

Verantwortlich Mechthild Appelhoff
Redaktion Antje vom Berg

Autoren

Esther Rae, Schulen ans Netz e. V.
Bettina Zeidler, kommweit® – kommunikation und weiterbildung

Redaktionelle Mitarbeit

Jens Frantzen, text-appeal.de

Mit Unterstützung des
Ministeriums für Schule und Weiterbildung NRW (Referat 513)

Gestaltung

Fritjof Wild, serviervorschlag.de

Druck

Boerje Halm, Wuppertal

Bildnachweis

Fritjof Wild, serviervorschlag.de

September 2012

ESC



Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2
40221 Düsseldorf
Postfach 10 34 43
40025 Düsseldorf

Telefon

› **02 11 / 7 70 07-0**

Telefax

› **02 11 / 72 71 70**

E-Mail

› **info@lfm-nrw.de**

Internet

› **http://www.lfm-nrw.de**



ISBN 978-3-940929-22-8