



Medienbildung in der Schule



Der Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern

Medienbildung in der Schule

Der Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern

Der Ringordner – Orientierungshilfe
und Arbeitsinstrument für die Schule

Von
Roland Rosenstock
Anja Schweiger
Bettina Harz
Ines Sura
Christina Tetzl

Unter Mitarbeit von
Bert Lingnau, Jan Hartmann, Ulrike Möller,
Heike Wilhelm, Olaf Müller, Steffen Look
und Rüdiger Prehn

Schriftenreihe der
Medienanstalt
Mecklenburg-Vorpommern

Band 6

Online unter:
www.medienkompetenz-in-mv.de

Ein Kooperationsprojekt zwischen
der Medienanstalt Mecklenburg-
Vorpommern und der
Ernst-Moritz-Arndt-Universität
Greifswald

Unterstützt von der Staatskanzlei
Mecklenburg-Vorpommern
und dem Ministerium für
Bildung, Wissenschaft und Kultur
Mecklenburg-Vorpommern

Herausgeber:

Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern (MMV)
Anstalt des öffentlichen Rechts
Bleicherufer 1
19053 Schwerin

Telefon: 03 85. 5 58 81-12
Fax: 03 85. 5 58 81-30
info@medienanstalt-mv.de
www.medienanstalt-mv.de

V.i.S.d.P.:

Dr. Uwe Hornauer,
Direktor der Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern

Redaktion und Lektorat:

Bert Lingnau,
Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern

Gestaltung und Illustration:

Gestaltungsbüro Franka Lange, Greifswald

Druck:

Digital Design Druck und Medien GmbH, Schwerin

Auflage: 2.000 Exemplare

© 2015 Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern
ISBN 978-3-00-049894-7



Inhaltsverzeichnis



Material

Sekundarstufe II

Sekundarstufe I

Orientierungsstufe

Grundschule

Die Module

Einführung

Inhalt

Zum Geleit	7
Grußwort	9
Vorwort	9
Einführung	11
1. Medienbildung in Mecklenburg-Vorpommern – eine Aufgabe für Bildung und Erziehung ..	13
1.1 Kompetenzorientierte Konzepte auf Länderebene in Deutschland	14
1.1.1 Der Medienpass in Nordrhein-Westfalen	15
1.1.2 Der Medienführerschein in Bayern	16
1.1.3 Medienbildung in Sachsen-Anhalt	16
1.2 Kompetenzorientierte Konzepte in der Schweiz	17
2. Aufbau und Zielgruppen	18
2.1 Pädagogisch-didaktische Leitlinien	18
2.1.1 Pädagogischer Ansatz – die handlungsorientierte Medienpädagogik	18
2.1.2 Medienkompetenz-Verständnis	19
2.1.3 Aktive Medienarbeit – die Basismethode	19
2.1.4 Leitlinie „Rollenverständnis für Lehrende und Lernende“	21
2.2 Medienkompetenz als Wissens-, Bewertungs- und Handlungskompetenz	22
2.3 Kompetenzniveaus und -bereiche	22
2.4 Kompetenzerwartungen und ihre Kernziele	25
Die Module	29
Legende	30
3. Die Module – Medienbildung in der Schule	31
3.1 Grundschule und Orientierungsstufe	31
3.2 Medienbildung in den Sekundarstufen I und II	33
4. Suchfunktion	35
4.1 Zur Orientierung – die Suchfunktionen	36
4.1.1 Jahrgangsstufenbezogener Zugang	37
4.1.2 Fachbezogener Zugang	38
4.1.3 Medienbezogener Zugang	40
4.1.4 Themenbezogener Zugang	42
4.1.5 Kompetenzbezogener Zugang	45
Modul Grundschule	47
Überblick über die Medienkompetenz-Angebote in der Grundschule	48
Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt	49
Erinnere dich! – Mein Hörspiel	57
Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen	65
„Ich habe heute leider kein Foto für dich!“	71
Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat	79
Modul Orientierungsstufe	87
Überblick über die Medienkompetenz-Angebote in der Orientierungsstufe	88
Generation Smartphone – kann man mit deinem Handy auch telefonieren?	89
Light Painting (Lichtmalen) – Fotografie	97
Podcasts für den Unterricht – wir gestalten sie	103
Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?	109
Digitale Medien nutzen – aber sicher!	117

Modul Sekundarstufe I	127
Überblick über die Medienkompetenz-Angebote in der Sekundarstufe I	128
Apps – wir schauen genauer hin!	129
Klingeltöne – wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei?	141
Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!	151
Du Gamer, ich Deutsch?	163
Cybermobbing – das muss nicht sein!	173
Modul Sekundarstufe II	181
Überblick über die Medienkompetenz-Angebote in der Sekundarstufe II	182
Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!	183
Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern	191
Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland	197
Erlebe deine Stadt neu kennen – Geocaching	205

Methoden, Material und Ansprechpartner

5. Methodenkoffer	219
5.1 Meine Mediennutzung – Mein Medienzeitstrahl	221
5.2 Meine Mediennutzung – Meine Medientorte	222
5.3 Meine Mediennutzung – Meine Medienuhr	223
6. Internetseiten und Materialien	225
7. Ansprechpartner in Mecklenburg-Vorpommern	231
8. Glossar – Durchblick im Begriffs-Wirrwarr	237
9. Zusammenfassung und Ausblick	247
Literatur	248
Die Autoren	252
Mitarbeit	252

Zum Geleit

Sehr geehrte Damen und Herren,
liebe Kolleginnen und Kollegen,

Internet, E-Mail und Soziale Medien nutzen viele Schülerinnen und Schüler heutzutage selbstverständlich. Die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu fördern, gehört zum schulischen Lernen und Lehren dazu. In Mecklenburg-Vorpommern nimmt die Medienbildung in der Schule einen zentralen Stellenwert ein. Dies dokumentiert sich nicht zuletzt darin, dass es einen verbindlichen und alle Fächer betreffenden Rahmenplan zur Entwicklung von Medienkompetenz für die Schulen des Landes gibt. In zwei Schulversuchen ist mit dem Audit „Auf dem Weg zur Medienschule“ ein Instrument zur Schulentwicklung entstanden, das dabei hilft, die schulischen Rahmenbedingungen für die Medienbildung unserer Schülerinnen und Schüler zu evaluieren und geeignete Entwicklungsmaßnahmen abzuleiten.

Mit dem vorliegenden Ringordner zum **Medienkompass** existiert nun darüber hinaus eine strukturierte Zusammenstellung geeigneter Medienbildungs-Projekte, die unsere Lehrerinnen und Lehrer sowie ihre Bildungspartner bei dieser komplexen Aufgabe zielgerichtet unterstützt.

Dieser Ringordner gewährt einen vertiefenden Einblick in den aktuellen Forschungsstand zur Medienbildung in der Schule und versetzt damit die Lehrerinnen und Lehrer in die Lage, sich der Thematik fundiert und selbstbestimmt zu nähern. Die Medienangebote wurden speziell für den schulischen Kontext erarbeitet. Der handlungsorientierte Ansatz, die Strukturierung nach Jahrgangsstufen sowie der Bezug zu Unterrichtsfächern machen den **Medienkompass** zu einem praktikablen Arbeitsinstrument und Ratgeber mit konkreten Projektideen, Stundenentwürfen, Kopiervorlagen und Kooperationsangeboten. Die Angebote des **Medienkompasses** sind auch deshalb für die Schulen in Mecklenburg-Vorpommern so wertvoll, weil es sich um erfolgreich durchgeführte Unterrichtseinheiten und -projekte hauptsächlich aus unserem Lande handelt.

Dadurch und durch die enorme Themenvielfalt, die die ganze Breite der Medien abzudecken versucht, erreicht der Ringordner zum **Medienkompass** eine besondere Nähe zur Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler, ihrer Lehrerinnen und Lehrer und Eltern. Er kann also einen effektiven Beitrag beim Weg in die medial geprägte Zukunft leisten.



Mathias Brodtkorb

Minister für Bildung, Wissenschaft und Kultur
des Landes Mecklenburg-Vorpommern

Grußwort

Der Medienkompass M-V – Orientierungshilfe auf digitalen Straßen

Digitale Medien sind in den letzten Jahren zur notwendigen Infrastruktur unserer Gesellschaft geworden. Die Jüngeren unter uns bewegen sich auf diesen digitalen Wegen und Straßen völlig selbstverständlich, und doch wird diese Selbstverständlichkeit häufig sorglos angewendet. Es wird immer wieder sichtbar, dass Kinder und Jugendliche hier medienpädagogische Hilfestellung benötigen. Technische Fähig- und Fertigkeiten allein reichen nicht aus, um sicher zu surfen, zu chatten oder zu twittern. Medienkompetenz bedeutet auch, befähigt zu sein, diese Medien kritisch zu hinterfragen. Der vorliegende **Medienkompass** ist eine Orientierungshilfe für das sichere Fahren im digitalen Netz! Er ist die gelungene Umsetzung einer Zielvorgabe unserer Vereinbarung zur Förderung der Medienkompetenz in Mecklenburg-Vorpommern. Mit dieser Vereinbarung arbeitet die Landesregierung seit 2007 erfolgreich an der flächendeckenden Vermittlung von Medienkompetenz in unserem Land. Der **Medienkompass** gehört dabei wie das Landesinformationsportal www.medienkompetenz-in-mv.de oder die Medienscouts MV zu unseren medienpolitischen Aushängeschildern. Im Frühjahr 2015 wurde die Vereinbarung nach Prüfung und Aktualisierung erneut unterschrieben und somit fortgeschrieben. Weitere Kooperationspartner sind neben der Staatskanzlei, der Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern, dem Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur und dem Ministerium für Arbeit, Gleichstellung und Soziales auch das Ministerium für Inneres und Sport sowie der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit.

Mit dieser breiten Unterstützung und vor allem mit Hilfe vieler Multiplikatoren, zu denen auch Sie als Lehrerinnen und Lehrer gehören, werden die weiteren gemeinsamen Zielvorgaben erfolgreich umgesetzt. Helfen Sie mit, Medienkompetenz an Ort und Stelle zu bringen – ich bedanke mich für Ihr Engagement!

Dr. Christian Frenzel

Chef der Staatskanzlei des Landes Mecklenburg-Vorpommern

Vorwort

Die Medienkompetenz ist im 21. Jahrhundert zu einer Schlüsselkompetenz geworden und durchaus mit anderen Grundkompetenzen wie dem Lesen und dem Beherrschen der Grundrechenarten zu vergleichen, denn kein Lebensbereich ist heute ohne mediale Kenntnisse einer aktiven oder passiven Teilhabe zugänglich – zu sehr haben Medien unsere gesamte Lebenswelt durchdrungen, ob nun als Informationsquelle, als Instrument der Partizipation oder der privaten und öffentlichen Kommunikation. Da sie inzwischen die gesamte Lebensspanne umfassen, betrifft der Medienkompetenz-Erwerb nicht nur eine Phase in der Kindheit und der Jugend, sondern stellt eine Lebenskompetenz dar. Von dieser Zielstellung ausgehend, ist als eine Art didaktischer Fahrplan für die Medienbildungsarbeit in unserem Bundesland seit 2011 der **Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern** entwickelt worden. In einem ersten Schritt fokussiert dieser **Medienkompass** vor allem didaktische Konzepte für die jüngere Generation und für spezifische Zielgruppen – in vorliegendem Ringordner für die Grundschule, Orientierungsstufe sowie die Sekundarstufe I und II.

Bereits seit Juni 2013 kann mit einer Online-Version des **Medienkompasses** auf dem Portal www.medienkompetenz-in-mv.de gearbeitet werden. Gerade für die schnelle und unkomplizierte Nutzung der vielen Verlinkungen und Hinweise ist diese Online-Version sehr zu empfehlen. Seit August 2014 steht zudem das Buch „Der Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern“ zur Verfügung, ebenfalls initiiert und finanziert von der Medienanstalt.

Dr. Uwe Hornauer

Direktor der Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern



Einführung



1. Medienbildung in Mecklenburg-Vorpommern – eine Aufgabe für Bildung und Erziehung

Die Entwicklung von Heranwachsenden hat sich nachhaltig verändert. Ihre Lebensvollzüge sind von medialen Erfahrungen einer konvergenten Medienwelt durchdrungen. Medien haben ihren festen Platz in Kultur, Wirtschaft und Politik und bestimmen das Kommunikationsverhalten des Einzelnen in einer vernetzten Gesellschaft. Sie spielen eine wesentliche Rolle für die Persönlichkeits- und Identitätsbildung innerhalb eines erweiterten sozialen Erfahrungs- und Experimentierraumes. In Anlehnung an den Bremer Kommunikations- und Medienwissenschaftler Friedrich Krotz wird daher zu Recht von einer „Mediatisierung der Alltagskultur“ gesprochen.

Wie bereitet man Heranwachsende auf die Herausforderungen einer Mediengesellschaft vor? Reichen gesetzliche Jugendmedienschutzregelungen aus, um sie vor etwaigen Gefahren zu schützen? Wie kann ein Zugang zu den Medien geschaffen werden, der eine aktive und kritische Mediennutzung erlaubt und damit eine kompetente gesellschaftliche Teilhabe ermöglicht? Mit welchen Kompetenzen müssen Kinder und Jugendliche ausgestattet sein, um sich sicher in „sozialen Netzwerken“ zu bewegen, Medienbotschaften und ökonomische Interessen zu durchschauen und dementsprechend souverän handeln zu können? Heranwachsende benötigen kommunikative Kompetenzen für ein verantwortungsvolles und selbstbestimmtes Leben. In einer mediatisierten Welt bedeutet dies eine ausgeprägte Medienkompetenz. Für die Entwicklung einer fundierten Medienkompetenz bedarf es des medienerzieherischen Zusammenwirkens von Familie, pädagogischen Fachkräften und außerschulischen Kooperationspartnern bzw. pädagogischen Medienexpertinnen und -experten. Mit Medienkompetenz ausgestattet, erhalten Kinder und Jugendliche die Möglichkeit, sich in einer konvergenten Medienwelt zu orientieren und zu positionieren, Medien für eigene Zwecke und in sozialer Verantwortung einzusetzen und damit an gesellschaftlichen Prozessen zu partizipieren und sie zu gestalten. Erziehungs- und Bildungseinrichtungen übernehmen hierbei eine zentrale Rolle – sie können als Schnittstelle aller Beteiligten fungieren. Doch dieser wichtigen Aufgabe stehen sie nicht selten mit einer großen Unsicherheit gegenüber. Wie sollen medienpädagogische Maßnahmen mit dem Ziel der Medienkompetenz-Förderung in den Ablauf von Bildungsinstitutionen integriert werden? Wo finden pädagogische Fachkräfte Unterstützung und Kooperationspartner für die Konzeption und Durchführung der Angebote? Wie kann die medienpädagogische Arbeit für Kinder und Jugendliche in der Erziehungspartnerschaft mit den Familien und außerschulischen Trägern gelingen?

Die vorliegende Konzeption **Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern** gibt Antworten auf diese Fragen. Mit den Modulen wird pädagogischen Fachkräften im schulischen Arbeitsbereich ein Arbeitsinstrument in die Hand gegeben, das als Ausgangsbasis für eine systematische Medienbildung fungieren kann. Auf Basis der Buch- und Online-Version des **Medienkompasses Mecklenburg-Vorpommern** wurde das Konzept im vorliegenden **Ringordner** weiterentwickelt. Dem System Schule entsprechend liegt der Fokus auf den **Modulen Grundschule, Orientierungsstufe, Sekundarstufe I und Sekundarstufe II**. Aus diesen Modulen wurde eine Auswahl an möglichen Medienkompetenz-Angeboten getroffen. In Anbindung an die schulischen Rahmenpläne Mecklenburg-Vorpommerns wurden Fachbezüge hergestellt und konkrete Arbeitsmaterialien entwickelt.

Der **Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern** dient als Orientierung für die Gestaltung von Medienkompetenz-Angeboten in Schulen sowie Kindertagesstätten und Einrichtungen der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit. Er geht auf die im März 2011 geschlossene Medienkompetenz-Vereinbarung zwischen der Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern (MMV), der Staatskanzlei sowie dem Bildungs- und dem Sozialministerium des Landes Mecklenburg-Vorpommern zurück. Diese Vereinbarung wurde im April 2015 fortgeschrieben, nun neben den bisherigen Partnern auch vom Innenministerium und dem Landesdatenschutzbeauftragten unterzeichnet. Das Ziel: „Allen Bürgerinnen und Bürgern soll die Möglichkeit geboten werden, sich ein umfangreiches Wissen über heutige Medien anzueignen und ihre Kompetenzen hierbei kontinuierlich weiterzuentwickeln.“¹

1 Kooperationsvereinbarung zur Förderung der Medienkompetenz in Mecklenburg-Vorpommern vom 21. April 2015 (online unter [http://www.medienanstalt-mv.de/media/downloads/Kooperationsvereinbarung-\(21.04.2015\).pdf](http://www.medienanstalt-mv.de/media/downloads/Kooperationsvereinbarung-(21.04.2015).pdf)).

Im Fokus der Umsetzung steht die Medienkompetenz-Förderung von Kindern und Jugendlichen, deren Eltern und Großeltern sowie von pädagogischen Fachkräften. Ausgehend vom System Schule und unter Einbeziehung schulkooperativer Partner dient die Modularisierung als eine niederschwellige Orientierung für zielgruppenorientierte Projekte auf dem Weg zu einer zukunftsorientierten Medienbildung. Darüber hinaus ist der **Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern** eine gute Ergänzung zum „Rahmenplan Medienerziehung“ aus dem Jahr 2004. Die Konzeption knüpft an die Entwicklungen in anderen Bundesländern an und will einen eigenen Beitrag für die Medienkompetenz-Entwicklung in Mecklenburg-Vorpommern leisten.

1.1 Kompetenzorientierte Konzepte auf Länderebene in Deutschland

Im Anschluss an die sogenannte PISA-Diskussion um nationale Bildungsstandards legte die „Länderkonferenz MedienBildung“ im Jahr 2008 ein kompetenzorientiertes Konzept für die schulische Medienbildung vor. Das Positionspapier sollte einen Orientierungsrahmen für die einzelnen Bundesländer schaffen, um die Frage zu klären, was „Schülerinnen und Schüler am Ende des Schuljahrgangs 10 an anwendungsbereiten Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten erworben haben, um als medienkompetent zu gelten“.²

Im Rahmen der Kompetenzerwartungen wurden von der „Länderkonferenz MedienBildung“ sechs Kompetenzbereiche beschrieben, die als Leitlinien für eine schulpraktische Konkretisierung anzusehen sind: Dem methodisch-didaktischen „Lernen mit Medien“ wurden die Leitlinien „Information“, „Kommunikation“ und „Präsentation“ zugeordnet, dem inhaltlichen „Lernen über Medien“ die Leitlinien „Produktion“, „Analyse“ und „Mediengesellschaft“. Auf die schulpraktische Konkretisierung wurde in dem Positionspapier verzichtet, da dies dem Aufgabenbereich der Bundesländer obliege. Im Abschlussbericht der Expertenkommission des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) zur Medienbildung „Kompetenzen in digitaler Kultur“ von 2010 wurde der Kompetenzbegriff auf die „Persönlichkeitsentwicklung“, die „gesellschaftliche Teilhabe“ und die „Ausbildungs- und Erwerbsfähigkeit“ ausgeweitet.

Die Kommission wies dabei auf zwei Perspektiven einer umfassenden Medienbildung hin: a) die Kompetenzen, die für die Identitätsentwicklung von Heranwachsenden wichtig sind; und b) die Anforderungen, die von Handwerk, Unternehmen und Universitäten an die Berufsfähigkeit gestellt werden.³ Die Experten verwiesen in dem Bericht auf die Kompetenzfelder „Information und Wissen“, „Kommunikation und Kooperation“, „Identitätssuche und Orientierung“ und „Digitale Wirklichkeiten und produktives Handeln“. Für jedes der Kompetenzfelder wurden eigene Handlungsdimensionen beschrieben, die sich unter anderem auf die Möglichkeiten der Partizipation und der Veränderung der Lernkulturen richten. Dabei wurde festgestellt, dass es nur wenige Initiativen gebe, die Konzepte für eine jahrgangs- und fächerübergreifende Medienbildung anbieten. Der Informatikunterricht reiche dafür nicht aus, da hier nur ausgewählte Kompetenzen entwickelt werden könnten. Außerdem sei die Kooperation von schulischer und außerschulischer Medienbildung noch entschiedener zu fördern. Die Vorsitzende der Expertenkommission Prof. Schelhowe sah die Herausforderung vor allem in einer praxisnahen Umsetzung der Empfehlungen: „Dabei muss es auch darum gehen, für Bildungspolitik und Bildungspraxis gute, praktisch umsetzbare Beispiele, Handlungsoptionen und Empfehlungen zu entwickeln und sichtbar zu machen, mit denen der Erwerb von Kompetenzen, auf die im Bericht hingewiesen wird, möglich wird“.⁴

Betrachtet man die Initiativen auf Länderebene seit 2010, kann gezeigt werden, dass sich solche Konzepte mit unterschiedlichen Perspektiven und Ressourcen entwickelt haben. Exemplarisch werden im Folgenden der Medienpass in Nordrhein-Westfalen, der Medienführerschein in Bayern und die Initiative Medienbildung in Sachsen-Anhalt vorgestellt.

2 Länderkonferenz MedienBildung (Stand 01.12.2008): Kompetenzorientiertes Konzept für die schulische Medienbildung. LKM-Positionspapier, S. 2 (online unter <http://www.laenderkonferenz-medienbildung.de/LKM-Positionspapier.pdf>).

3 Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) (2010): Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur. Medien für die Persönlichkeitsentwicklung, für die gesellschaftliche Teilhabe und für die Entwicklung von Ausbildungs- und Erwerbsfähigkeit. Bonn/Berlin, S. 6 ff.

4 Ebd., S. 28.

1.1.1 Der Medienpass in Nordrhein-Westfalen

Die Initiative „Medienpass NRW“ wird getragen vom Ministerium für Schule und Weiterbildung, der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien, dem Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen, der Landesanstalt für Medien NRW (LfM) sowie der Medienberatung NRW. Die Förderung von Medienkompetenz sollte fächerübergreifend im Schulalltag verankert werden und dabei auch die Vernetzung zwischen schulischen und außerschulischen Angeboten stärker in den Blick rücken. 2011 fand dazu eine Online-Konsultation statt, in der Bürgerinnen und Bürger eigene Ideen einbringen konnten.⁵

Im Frühjahr 2012 ging der Medienpass Nordrhein-Westfalen in seine erste Pilotphase und wurde in 68 ausgewählten Grundschulen erprobt. Seit dem Schuljahr 2012/13 steht der Medienpass allen Grundschulen im Land zur Verfügung. Ab dem Schuljahr 2013/2014 erfolgte eine Ausweitung des medienpädagogischen Konzeptes auf die 5. und 6. Klasse, und seit dem Schuljahr 2014/2015 wurde der Medienpass NRW auch in den 7. bis 10. Klassen in den Regelbetrieb genommen. Das Ziel besteht künftig in einem geschlossenen, vier Kompetenzstufen umfassenden Konzept bis einschließlich der 10. Klasse, das bereits in Form eines Kompetenzrahmens existiert.

Im Rahmen der Initiative wurde zudem ein Lehrplankompass NRW entwickelt, der sich auf die Grundschule, die Klassen 5 und 6 sowie 7 bis 9/10 bezieht.⁶ Er dient Lehrerinnen und Lehrern als Orientierungsmittel, um Anforderungen des Kompetenzrahmens in den Schulunterricht integrieren zu können, indem einerseits Bezüge zwischen den Teilkompetenzen des Medienpasses und den Kernlehrplänen verschiedener Fächer aufgezeigt und andererseits Hinweise auf geeignete Materialien zum Kompetenzerwerb gegeben werden. Außerdem gibt es einen gedruckten Medienpass (Dokument), der – als Sammelheft gestaltet – die Lernerfolge bzw. das Kompetenzniveau der Schülerinnen und Schüler dokumentiert. Für die Klassen 7 bis 9/10 kann erstmalig ein digitaler Medienpass zur Dokumentation des Kompetenzerwerbs genutzt werden.

Der Medienpass NRW steckt mit vier Kompetenzstufen, denen jeweils fünf Kompetenzbereiche zugeordnet sind, ein Kompetenzmodell mit ausdifferenzierten Teilkompetenzen ab. Diese bauen bei genauerer Betrachtung systematisch aufeinander auf.

Der Kompetenzerwerb soll in vier Phasen stattfinden:

1. Stufe: Elementarbereich
2. Stufe: Grundschule (Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4)
3. Stufe: Sekundarstufe I (Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 6)
4. Stufe: Sekundarstufe I (Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 10)

Die Kompetenzbereiche der einzelnen Stufen gliedern sich in:

1. Bedienen und Anwenden
2. Informieren und Recherchieren
3. Kommunizieren und Kooperieren
4. Produzieren und Präsentieren
5. Analysieren und Reflektieren.

Die Kompetenzbereiche differenzieren sich in Teilkompetenzen, denen Unterrichtsinhalte zugeordnet werden.⁷ Im Rahmen des Internetportals www.medienpass.nrw.de wird der Nutzer anwenderorientiert, anhand der zu fördernden Kompetenz, zur Teilkompetenz und dann zum konkreten Unterrichtsmaterial geführt, welches auf den Lehrplan zugeschnitten ist.

Das innovative und ambitionierte Angebot erstreckt sich bislang auf die Klassen 1 bis 6 und wurde seit Sommer 2014 auf die Klassen 7 bis 10 in den Regelbetrieb ausgeweitet. Es fehlen Module für die frühkindliche Bildung und die generationenübergreifende Arbeit mit Familien, da die Initiative

5 ZebraLog GmbH & Co KG (2011): Online-Konsultation zum Medienpass NRW unter www.medienpass.nrw.de. Inhaltliche Auswertung. Berlin (online unter http://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/page/images/Auswertungsbericht_Medienpass_110909.pdf).

6 Bildungsportal des Landes Nordrhein-Westfalen: Der Lehrplankompass. Konkrete Unterstützung bei der Arbeit mit dem Medienpass NRW (<http://www.lehrplankompass.nrw.de>).

7 http://www.lehrplankompass.nrw.de/Lehrplankompass/Aktuelles/Kompetenzrahmen_farbe.pdf.

allein auf den schulischen Unterricht ausgelegt wurde. Für pädagogische Fachkräfte ist das Konzept hervorragend geeignet, um einen kompetenzorientierten Unterricht zu planen und heterogenen Schülergruppen differenzierte Lernwege zu eröffnen.

1.1.2 Der Medienführerschein in Bayern

Der Medienführerschein Bayern wurde auf Initiative der Bayerischen Staatskanzlei und des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultur bereits 2008/2009 ins Leben gerufen. Die Koordination übernahm die gemeinnützige Stiftung Medienpädagogik Bayern. Begleitet wurde die Initiative von einem Arbeitskreis, der einen hohen Grad an Vernetzung und Fachkompetenz aufweist.⁸ Der Medienführerschein ist nach einem Portfoliokonzept als „Baukastensystem“ aufgebaut. Die zur Verfügung gestellten Materialien setzen einen Schwerpunkt auf die 3. und 4., 6. und 7. sowie 8. und 9. Jahrgangsstufe und sind dem bayrischen Lehrplan angepasst.

Die Unterrichtseinheiten wurden in einer Pilotphase im Schuljahr 2009/2010 an 30 Grundschulen im Land getestet und nach einer Evaluation 2010 allen Schulen zur Verfügung gestellt. Für die bearbeiteten Unterrichtseinheiten erhalten die Schülerinnen und Schüler eine Urkunde. Der Medienführerschein enthält zusätzlich ein Modul für die Durchführung eines Elternabends und Tipps für Elternrundbriefe. Die Kompetenzen sind geordnet nach den Leitlinien „Wissen“, „Reflektieren“ und „Handeln“. Angeboten werden Materialien in den Kategorien „Medienübergreifend“, „Printmedien“, „Audiovisuelle Medien“ und „Interaktive Medien“. Den Lernenden steht als Arbeitsmaterial ein umfangreicher Ordner zur Verfügung, der handlungsorientiert ausgerichtet ist. Durch eine Urkunde werden die erworbenen Kompetenzen zertifiziert.

Die einzelnen Angebote beschränken sich auf das Format von Unterrichtsstunden und werden Schulformen, Fächern und Jahrgangsstufen zugeordnet. Der Medienführerschein Bayern legt den Fokus auf die Frage der Medienerfahrung der Heranwachsenden, die auch die klassischen Medien einbezieht. Veränderte Lern- und Lehrformen durch Medienbildungs-Angebote in der Schule sind hierbei zu wenig im Blick. Dafür steht der Lehrkraft die Unterrichtseinheit und eine gut aufbereitete Materialsammlung auf der Internetseite www.medienfuhrerschein.bayern.de zum Download zur Verfügung. Der Hinweis auf außerschulische Partner weist auf ein Dilemma hin, das auch für andere Bundesländer gilt: Die Kooperationspartner finden sich vor allem im (groß)städtischen Raum, der ländliche Bereich erweist sich als eher unterentwickelt.

1.1.3 Medienbildung in Sachsen-Anhalt

Bereits im Oktober 2008 wurde der Gedanke der Kompetenzorientierung und Zertifizierung der Grundschulen in Form einer Broschüre in Sachsen-Anhalt angeboten.⁹ Ein Medienpass, der als Beilage zum Abschlusszeugnis der 4. Klasse ausgegeben werden sollte, vervollständigte das Angebot. Dabei ähnelten die fünf Kompetenzbereiche „Mit Informationen umgehen“, „Sich mit Hilfe von Medien austauschen“, „Medienprodukte herstellen“, „Medienangebote verstehen“ und „Leben in der Medienwelt“ den Vorschlägen des Positionspapieres der „Länderkonferenz MedienBildung“.¹⁰ Im Jahr 2010/11 fand die Broschüre eine Fortschreibung durch ein kompetenzorientiertes Konzept für die Sekundarstufe. In Anknüpfung an das Grundschulkonzept wurden für die Aufgabe der Medienbildung die Kompetenzerwartungen, die Inhalte und das Grundwissen formuliert, welche am Ende der Sekundarstufe I zu erwarten sind. Beide Konzepte verfolgen das Ziel eines kompetenzorientierten Fachunterrichtes und werden durch Beispielaufgaben im Blick auf die Kompetenzerwartungen ergänzt. Die Idee eines Medienkompetenz-Netzwerkes verfolgt das Bundesland Sachsen-Anhalt

8 Zum Arbeitskreis gehören: Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V. (aj); Bayerischer Jugendring (BJR); Digitale Schule Bayern e.V.; Familienbund der Katholiken, Landesverband Bayern; FWU Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht gemeinnützige GmbH; Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (IFF); Staatsinstitut für Frühpädagogik (IFP); Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB); Stiftung Zuhören; Vereinigung der Bayerischen Wirtschaft e.V. (vbw) und der Verband Bayerischer Zeitungsverleger e.V. (VBZV).

9 Die Broschüre erschien unter dem Titel „Medienbildung – Ein kompetenzorientiertes Konzept für die Grundschule mit Beispielaufgaben und einem Medienpass“, vgl. dazu http://www.bildung-lsa.de/themen/medienbildung/medienkonzepte/medienbildung_grundschule.html.

10 Nähere Hinweise zu den Teilkompetenzen finden sich unter http://www.bildunglsa.de/themen/medienbildung/medienkonzepte/medienbildung_grundschule/kompetenzbereiche.html.

seit September 2011. Im Internetauftritt www.medien-kompetenz-netzwerk.de ist ein partizipationsoffener medienpädagogischer Atlas integriert, der medienpädagogische Angebote regionalisiert und kenntlich macht. Allerdings scheinen die Initiativen nicht in allen Bereichen miteinander vernetzt zu sein.

1.2 Kompetenzorientierte Konzepte in der Schweiz

Zum Vergleich mit den beschriebenen Initiativen soll kurz ein Blick auf die Entwicklungen in der deutschsprachigen Schweiz gerichtet werden, da hier eine Konzept-Erarbeitung zu beobachten ist, die unter dem Begriff „Medienbildung“ eine deutlichere Verbindung zwischen den Lehrplänen „Medienerziehung“ und „Informatik“ anstrebt als in Deutschland. Der Züricher Medienkompass beabsichtigt die Zusammenführung von Medienerziehung und Informatikunterricht zur Medienbildung. Er wurde von einem fünfköpfigen Autorenteam des Fachbereiches Medienbildung der Pädagogischen Hochschule Zürich erarbeitet.¹¹ Der Züricher Medienkompass ist zweigeteilt und liegt als gedruckte Version in Form eines Schülerbuches vor, wobei der erste Teil für die 4. bis 6. Klasse und der zweite Teil für die 7. bis 9. Klasse konzipiert wurde. Insgesamt finden sich 36 aufeinander abgestimmte, in sich geschlossene Einheiten.

Ziel des Medienkompasses ist die Vermittlung von Kompetenzen in den Bereichen Telekommunikation, Unterhaltungselektronik, Massenmedien und Computer, wobei der Schwerpunkt auf einer computerbasierten und arbeitsorientierten Nutzung liegt. Die Heranwachsenden sollen imstande sein, ihre eigenen Konzepte, Methoden und Verhaltensweisen im Umgang mit Medien und Kommunikationstechnologien zu reflektieren, sich ein grundlegendes Anwenderwissen anzueignen und dieses auch nutzen zu können: Medienkompetenz wird durch die Trias „Wissen“, „Anwenden“ und „Reflektieren“ definiert. Die Themen lassen sich drei Bereichen zuordnen: „Konzepte“, „Methoden“ und „Verhaltensweisen“. Jeder Bereich umfasst sechs Themen, sodass ein Schülerbuch 18 Einheiten enthält. Erweiternd werden Hintergrundinformationen und zusätzliche Materialien auf der Website www.medienkompass.ch bereitgestellt. Auffälliges Merkmal des Themenkataloges ist, dass keine Themenbereiche außerhalb des technisch-medialen Spektrums zur Sprache kommen. Das ist auch einer der wesentlichen Unterschiede zum bayerischen Medienführerschein, der eher auf die Wahrnehmung der Schülerinnen und Schüler fokussiert ist und so neue Medien nur als einen Teilbereich innerhalb des Medienspektrums ansieht. Der Schweizer Medienkompass ist wie ein eigenes „kleines“ Unterrichtsfach konzipiert, obgleich die Autoren darauf verweisen, dass dies zu einer fächerübergreifenden Anwendung führen soll. Bereits seit 2008 liegt in der Schweiz auch ein stufenübergreifendes ICT-Kompetenzmodell vor, das einen differenzierten Überblick über die Kompetenzentwicklung im Blick auf Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) geben soll. Das ICT-Entwicklungskonzept wurde an einem Kompetenzzentrum der Fachhochschule Nordwestschweiz entwickelt und basiert auf dem Lehrplan des Kantons Solothurn.¹² Hier ist entweder ein eigenständiges Fach „Medienbildung“ als sogenanntes „Zeitgefäß“ vorgesehen, oder es wird die Umsetzung der Standards in verschiedenen Fächern empfohlen. Ein fächerübergreifendes ICT-Portfolio, das maximal 16 Projekte umfasst, begleitet die Lernenden von der 3. bis zur 9. Klasse.¹³

Auf einer ICT-Card sind alle ICT-Regelstandards verzeichnet, sodass das ICT-Entwicklungskonzept auch berufsvorbereitenden Charakter besitzt und bei Bewerbungen die erworbenen Kompetenzen ausgewiesen werden können. Von 2010 bis 2014 hat die Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-Konferenz (D-EDK) mit dem Lehrplan 21 einen ersten gemeinsamen Lehrplan für die Volksschulen der 21 Kantone erarbeitet. Im Lehrplan 21 finden sich verschiedene Modullehrpläne, so auch der Modullehrplan „Medien und Informatik“. Hier werden die Kompetenzbereiche Medien und Informatik sowie die Anwendungskompetenzen unterschieden.¹⁴

11 <http://www.lehrmittelverlag-zuerich.ch/LehrmittelSites/Medienkompass/ÜberdasLehrmittel/Autorenteam/tabid/729/language/de-CH/Default.aspx>.

12 Die ICT-Regelstandards Solothurn finden sich unter <http://www.ict-regelstandards.ch/index.cfm>.

13 Das Portfolio findet sich unter http://www.ict-regelstandards.ch/myUploadData/files/ict_portfolio.pdf.

14 Das Modul „Medien und Informatik“ des Lehrplanes 21 steht unter <http://vorlage.lehrplan.ch/index.php?nav=200&code=bj10|0&la=yes>.

2. Aufbau und Zielgruppen

Der **Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern** dient pädagogischen Fachkräften in Kindertagesstätten, Schulen und Einrichtungen der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit als Impulsgeber, Orientierungshilfe und Arbeitsinstrument für die Gestaltung von Medienkompetenz-Angeboten. In der Gesamtkonzeption besteht er aus insgesamt sieben Modulen. Das **Modul Frühkindlicher Bereich** richtet sich an Erzieherinnen und Erzieher in Kindertagesstätten. Mit den **Modulen Grundschule, Orientierungsstufe, Sekundarstufe I und Sekundarstufe II** werden die pädagogischen Fachkräfte im Bildungssystem Schule angesprochen. Das **Modul Eltern- und Familienarbeit** beinhaltet Medienkompetenz-Angebote für Eltern und Großeltern. Darüber hinaus erhalten pädagogische Fachkräfte außerschulischer Institutionen im **Modul Außerschulische Kinder- und Jugendarbeit** Anregungen für die Medienarbeit, die auch in schulkooperativen Projekten umgesetzt werden können. Der vorliegende Ringordner beinhaltet die vier schulbezogenen **Module Grundschule, Orientierungsstufe, Sekundarstufe I und Sekundarstufe II**. Mit einer Auswahl an Medienkompetenz-Angeboten und unterstützenden Arbeitsmaterialien bietet er einen niedrigschwelligen Zugang für die Medienarbeit im schulischen Kontext.

Der *erzieherische Jugendmedienschutz* findet sich in allen Modulen als *übergreifendes Leitthema* und beinhaltet unter anderem das *Persönlichkeitsrecht*, das *Urheberrecht*, den *Datenschutz* sowie den *Verbraucherschutz*. Alle Module knüpfen entwicklungsbezogen an die Lebenswelt der jeweiligen Zielgruppe an und berücksichtigen dabei deren Medienpräferenzen sowie aktuelle Nutzungsgewohnheiten aufgrund der einschlägigen wissenschaftlichen Studien.¹⁵

2.1 Pädagogisch-didaktische Leitlinien

Entscheidend für eine fundierte und nachhaltige Medienkompetenz-Entwicklung ist die Einhaltung pädagogisch-didaktischer Leitlinien. Diese bestimmen den Kern der (medien)pädagogischen Arbeit. An ihnen richten sich Konzepte und Methoden aus – angepasst an die Gegebenheiten vor Ort.

Im Wesentlichen handelt es sich um die Leitlinien:

- ▶ Pädagogischer Ansatz – die handlungsorientierte Medienpädagogik
- ▶ Medienkompetenz – Verständnis
- ▶ Aktive Medienarbeit – die Basismethode
- ▶ Rollenverständnis für Lehrende und Lernende

2.1.1 Pädagogischer Ansatz – die handlungsorientierte Medienpädagogik

Wie können Schülerinnen und Schüler auf ihrem Weg zur *Medienkompetenz* begleitet werden? Wie können individuelle und selbstbestimmte Lernprozesse entstehen? Welcher pädagogische Ansatz eignet sich, und welcher Methoden bedarf es für eine adressatengerechte Medienkompetenz-Entwicklung? Eine bewahrpädagogische Haltung oder ein rein theoretischer Input, beispielsweise in Form von Vorträgen, greifen hier viel zu kurz. Eine offene, das Individuum einbeziehende bzw. von ihm ausgehende Pädagogik ist gefragt. Mit dem Ansatz der handlungsorientierten Medienpädagogik, deren Zielen und Anforderungen, kann es gelingen, unterschiedliche Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern zu fördern. Dabei bleibt der Unterrichtsbezug keinesfalls außen vor – ganz im Gegenteil. Neben dem Ziel der *Medienkompetenz-Förderung* können die in der Schule geforderten Kompetenzen entwickelt werden. Hierzu zählen die *Handlungskompetenz*, die *Fachkompetenz*, die *Selbst-* und *Sozialkompetenz* sowie die *Methodenkompetenz*. Mit ihren Anforderungen, Zielstellungen und Prämissen stellt die handlungsorientierte Medienpädagogik die Grundlage für die Gestaltung medienpädagogischer Lernprozesse dar.

¹⁵ Diese Medienpräferenzen und Nutzungsgewohnheiten erschließen sich u. a. aus den Untersuchungen des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest: miniKIM 2014, KIM-Studie 2014, JIM-Studie 2014 und FIM-Studie 2011.

Die handlungsorientierte Medienpädagogik verfolgt das Ziel, Subjekt, Medien und Gesellschaft in Beziehung zu setzen – entsprechend den Prämissen einer demokratischen Gesellschaft.¹⁶ Das Individuum wird ganzheitlich gesehen, was bedeutet, dass gesellschaftliche Bedingungen genauso einbezogen werden wie die Lebensweltorientierung des Einzelnen.¹⁷ Die facettenreiche Heterogenität der Schülerinnen und Schüler findet hier Berücksichtigung. Medien sollen bewusst zu eigenen Zwecken genutzt und selbstbestimmt zu Artikulationszwecken eingesetzt werden.¹⁸ Die Subjekte sollen dazu befähigt werden, „in gesellschaftliches Handeln, d. h. auch Medienhandeln, einzugreifen“¹⁹, wofür die Ausbildung von kommunikativer Kompetenz notwendig ist. Sie bildet die Grundlage, um als Individuum an der Gesellschaft teilhaben, also partizipieren zu können.²⁰

2.1.2 Medienkompetenz-Verständnis

Ziel medienpädagogischer Maßnahmen ist die Förderung von Medienkompetenz, also die Ausformung von Fähigkeiten und Fertigkeiten und die Erweiterung von Kenntnissen, ausgerichtet an den Adressaten. Ein Medienkompetenz-Verständnis (siehe Kapitel 2.2) auf Seiten der durchführenden Pädagoginnen und Pädagogen ist die wichtigste Ausgangsbasis für die Durchführung von Medienkompetenz-Angeboten und die Konzeption eigener Angebote. Vorhandene Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler können bestimmt und mögliche Defizite erkannt werden. Effektive Lernprozesse können entstehen – durch eine qualitative medienpädagogische Begleitung. Das Medienkompetenz-Verständnis ist Leitfaden und Orientierungsrahmen zugleich, so auch für schulische Curricula und damit für eine systematische Medienbildung im schulischen Kontext.

Die Ausübung einer handlungsorientierten Medienpädagogik geht mit der Forderung nach einer adressatengerechten Medienkompetenz-Förderung einher. *Pädagogische Prozesse* müssen adressatengerecht differenziert und die Unterschiedlichkeit bedacht werden.²¹ Das bedeutet, dass die individuellen Unterschiede – Alter, Geschlecht, Lebenswelt – in medienpädagogischen Maßnahmen berücksichtigt werden müssen.²²

2.1.3 Aktive Medienarbeit – die Basismethode

Die Ausbildung einer fundierten und nachhaltigen Medienkompetenz erfordert pädagogische Methoden, die eine aktive Auseinandersetzung mit Medien, Medienthemen und -inhalten ermöglichen. In der Schule bedeutet dies, dass Schülerinnen und Schüler ihren Voraussetzungen entsprechend agieren können – pädagogisch begleitet. Die Projektarbeit erfüllt diese Forderung sehr gut.

Eine Form des projektorientierten Lernens ist die aktive Medienarbeit oder auch reflexiv-praktische Medienarbeit.²³ Sie wird auch als methodischer „Königsweg“²⁴ einer handlungsorientierten Medienpädagogik angesehen. Die Adressaten erwerben kommunikative Kompetenz, deren Besonderheit Medienkompetenz und die eng an sie gebundene Handlungskompetenz. Es findet eine Befähigung zu Mündigkeit, Emanzipation und authentischen Erfahrung statt.²⁵ Im Mittelpunkt stehen dabei nicht die Medien selbst, sondern die handelnde Auseinandersetzung mit ihnen und die Lebenswelt der Adressaten. Im Sinne einer aktiven Lebensbewältigung sollen Medien genutzt werden, um

16 Schorb, Bernd (2008): Handlungsorientierte Medienpädagogik. In: Sander, Uwe/von Gross, Friederike/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden, S. 78.

17 Schell, Fred (2003): Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis. 2. Auflage. München.

18 Ebd. sowie Schorb, Bernd (1995): Medienalltag und Handeln. Medienpädagogik in Geschichte, Forschung und Praxis. Leverkusen-Opladen.

19 Schorb, Bernd (1995): Medienalltag und Handeln. Medienpädagogik in Geschichte, Forschung und Praxis. Leverkusen-Opladen, S. 52.

20 Schorb, Bernd (2008): Handlungsorientierte Medienpädagogik. In: Sander, Uwe/von Gross, Friederike/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden, S. 78.

21 Ebd.

22 Ebd.

23 Schorb, Bernd (2005): Medienkompetenz. In: Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. 4. Auflage. München, S. 257-262.

24 Schindler, Wolfgang/Bader, Roland/Eckmann, Bernhard (Hrsg.) (2001): Bildung in virtuellen Welten. Praxis und Theorie außerschulischer Arbeit mit Internet und Computer. Frankfurt am Main, S. 366.

25 Schell, Fred (2003): Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis. 2. Auflage. München.

sich aktiv, kritisch und produktiv mit der sozialen Realität auseinanderzusetzen.²⁶ Die aktive bzw. reflexiv-praktische Medienarbeit verfolgt dabei fünf wesentliche Zielsetzungen²⁷:

- ▶ die Erweiterung der Handlungsfähigkeit,
- ▶ das Erfahren und Erlernen bewusster Kommunikation,
- ▶ die Befähigung, die eigenen Interessen selbstkritisch zu erkennen und kreativ umzusetzen,
- ▶ den Erwerb von Verhaltenssicherheit in unterschiedlichen sozialen Situationen,
- ▶ die Befähigung, eigenes Erleben und eigene Problemsichten in Bildern und Worten mitzuteilen.

Aktive Medienarbeit bestimmt sich grundsätzlich in der Herstellung eines Produktes, wesentlich ist jedoch der „Prozess der Herstellung“.²⁸ Während dieses Prozesses findet die Auseinandersetzung mit einem Bereich statt, beispielsweise mit Film, Smartphone, Internet, Wahrnehmung medialer Inhalte, Wirkungen und Potenzialen. Die Lernprozesse stimmen mit den Zielsetzungen der handlungsorientierten Medienpädagogik überein.²⁹ Damit eignet sich die aktive Medienarbeit für die Erfüllung der Anforderungen.

In handlungsorientierten Lernprozessen – ermöglicht durch die Methode der aktiven bzw. reflexiv-praktischen Medienarbeit – ergeben sich laut Schorb folgende Lernmöglichkeiten:

- ▶ Wissen zu inhaltlichen Bereichen kann vertieft oder neu erworben werden,
- ▶ Einsichten über Bereiche sozialer Realität, eigene Lebensbedingungen oder eigene Verhaltensweisen können gewonnen werden,
- ▶ eigene Erfahrungen können reflektiert und erweitert, oder Erfahrungen können durch das eigene Handeln in Prozessen der Herstellung medialer Produkte neu gemacht werden,
- ▶ eigene Fähigkeiten auf inhaltlicher, technischer, kreativer und gestalterischer Ebene können entdeckt und gestärkt werden,
- ▶ die Fähigkeit, sich mit unterschiedlichen Positionen und Meinungen auseinanderzusetzen, kann entwickelt werden,
- ▶ eigene Handlungsorientierungen können reflektiert, differenziert, neu erworben und erprobt werden,
- ▶ die Fähigkeit zum gemeinsamen solidarischen Arbeiten mit anderen kann angeregt und gestärkt werden.³⁰

Die Lernprozesse bieten zudem das Potenzial zur Entwicklung von Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl. Die Beteiligten werden sensibler gegenüber anderen oder auch sozialen Verhältnissen, dies fördert letztlich ihre Emanzipation.³¹

Handlungsorientierte Medienpädagogik ist auf Medienhandeln ausgerichtet. Demzufolge müssen die Vermittlungsmethoden so gewählt werden, dass sie eine Möglichkeit des aktiven und selbstbestimmten Lernens bieten. Erst dann ist die Projektarbeit eine erfolgreich eingesetzte Methode der Medienpädagogik.³² Diese sollte den drei Lernprinzipien *Handelndes Lernen*, *Exemplarisches Lernen* und *Gruppenarbeit* folgen. Mit der Annahme, dass Denken und Handeln sich nur in Interaktionen entwickeln können, stellt das Lernprinzip *Interaktion* eine wichtige Ausgangsbasis dar.

26 Ebd., S. 29 f.

27 Schorb, Bernd (2008): Handlungsorientierte Medienpädagogik. In: Sander, Uwe/von Gross, Friederike/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden, S. 80 f.

28 Ebd., S. 83 f.

29 Ebd.

30 Ebd.

31 Ebd.

32 Schell, Fred (2008): Projektorientierung. In: Sander, Uwe/von Gross, Friederike/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden, S. 587.

„Lernen im Sinne von Einstellungs- und Verhaltensänderung [kann] nur in Interaktionen stattfinden [...]“³³ In der Interaktion kann eine Auseinandersetzung mit Gegenstandsbereichen sozialer Realität stattfinden.³⁴ Die Lernsituation für alle Beteiligten muss somit als Interaktionsprozess gestaltet werden. So erhalten sie die Möglichkeit, Einstellungen, Erfahrungen sowie Verhaltens- und Handlungsweisen in den Lernprozess einzubringen und in der Interaktion mit anderen verändern zu können. Damit sind neben sprachlichen auch nonverbale Interaktionsformen gefordert.³⁵ Hierfür eignet sich das Lernprinzip des *Handelnden Lernens* oder *Learning by Doing* (John Dewey: Demokratie und Erziehung, New York 1916).³⁶ Weitere Lernprinzipien der aktiven Medienarbeit sind das *Exemplarische Lernen* und die *Gruppenarbeit*.³⁷

Handelndes Lernen ist auf die aktive und eigenständige Auseinandersetzung und die Reflexion von sozialer Realität und sozialer Umgebung gerichtet.³⁸ Dadurch soll den Lernenden bewusst werden, in welche gesellschaftlichen Strukturen sie eingebettet sind, um anschließend ihre soziale Realität mitgestalten zu können. Die praktische Auseinandersetzung führt zu einem umfassenden Wissenserwerb rund um den Gegenstandsbereich, beispielsweise den Vorbildfunktionen von Medienheldinnen und -helden, den Gefahren und Potenzialen von Internet, digitalen Spielen usw.³⁹

Das *Exemplarische Lernen* ermöglicht den Lernenden, die neu gemachten Erfahrungen und das erworbene Wissen „auf andere und neue Situationen und Probleme ihrer Lebenswelt [zu] transferieren.“⁴⁰ Entsprechend der Forderung, dass Lernen in Interaktionen stattfinden muss, ist die *Gruppenarbeit* als ein wichtiges Lernprinzip zu berücksichtigen. Hier können sich die Beteiligten austauschen. Es beschreibt ein soziales Lernen, in der die Gruppe eine kleine „Probe-Gesellschaft“ darstellt.⁴¹

Weitere Voraussetzungen für eine erfolgreiche aktive Medienarbeit sind neben den drei Lernprinzipien folgende Voraussetzungen nach Schorb:

- ▶ die aktive Medienarbeit ist adressatengerecht,
- ▶ sie orientiert sich an Selbsttätigkeit und Eigenverantwortung,
- ▶ sie fördert die Fähigkeit zur inhaltlichen Nutzung der Medien als Mittel und Mittler von Kommunikation.⁴²

2.1.4 Leitlinie „Rollenverständnis für Lehrende und Lernende“

Die *Schule der Zukunft* integriert Medienbildung als feste Komponente schulischer Prozesse. Sie berücksichtigt die Lebenswelt ihrer Schülerinnen und Schüler, setzt an deren Interessen, Bedürfnissen und Kompetenzen an. Welche Rolle übernehmen dabei die Lehrkräfte, welche die Lernenden?

Es ist wichtig, dass Pädagoginnen und Pädagogen dem Lebensweltthema „Medien“ offen gegenüberstehen, den Schülerinnen und Schülern auf Augenhöhe begegnen, ihnen ein selbstbestimmtes Handeln zugestehen bzw. ihnen ein selbstgesteuertes Lernen ermöglichen. Die Schülerinnen und Schüler sollten im Rahmen (medien)pädagogischer Prozesse als „Expertinnen bzw. Experten“ wahrgenommen werden. Die am Prozess beteiligten Lehrkräfte bieten den pädagogischen Rahmen. Sie selbst agieren weitestgehend „nur“ unterstützend und begleitend, den Lernenden soll eine aktive und selbstständige Auseinandersetzung mit Medien und damit verbundenen Themen bzw. Gegenständen sozialer Realität möglich sein.

33 Ebd., S. 57.

34 Schell, Fred (2003) *Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis*. 2. Auflage. München, S. 151.

35 Ebd.

36 Ebd.

37 Schell, Fred (2009): *Aktive Medienarbeit*. In: Schorb, Bernd/Anfang, Günther/Demmler, Kathrin (Hrsg.): *Grundbegriffe Medienpädagogik*.

38 Ebd.

39 Schorb, Bernd (2005): *Medienkompetenz*. In: Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd (Hrsg.): *Grundbegriffe Medienpädagogik*. 4. Auflage. München, S. 257-262.

40 Ebd.

41 Siehe auch Schell, Fred (2003): *Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis*. 2. Auflage. München.

42 Schorb, Bernd (2008): *Handlungsorientierte Medienpädagogik*. In: Sander, Uwe/von Gross, Friederike/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden, S. 83 f.

2.2 Medienkompetenz als Wissens-, Bewertungs- und Handlungskompetenz

Die Konzeption des **Medienkompasses Mecklenburg-Vorpommern** basiert auf den Ansätzen von Bernd Schorb und Helga Theunert, aus welchen ein prozesshafter Charakter der Medienkompetenz-Entwicklung hervorgeht.⁴³ Schorb und Theunert beschreiben Medienkompetenz als ein Bündel von Fähigkeiten und Fertigkeiten und beziehen hierbei die leistungsfähigsten Medienkompetenz-Beschreibungen der letzten Jahre ein.⁴⁴

Unter den Dimensionen *Medienwissen*, *Medienbewerten* und *Medienhandeln* findet eine differenzierte Beschreibung der unterschiedlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten statt. Das *Medienwissen* setzt sich nach Schorb aus dem *Funktions-*, dem *Struktur-* und dem *Orientierungswissen* zusammen. *Funktionswissen* meint sowohl die instrumentellen Kompetenzen als auch die Kenntnisse von den Inhalten. *Strukturwissen* beinhaltet die Kompetenz, sich der Komplexität der Mediensysteme und dem Zusammenspiel zwischen Medien und Akteuren bewusst zu werden. Mit *Orientierungswissen* ist die Verknüpfung der Wissens- und Bewertungsdimension gemeint.

Orientierungswissen ist eine essenzielle Voraussetzung für das Zurechtfinden in einer mediatisierten Welt. Der Bereich der *Medienbewertung* umfasst die Kompetenz, die Medien aufgrund ihrer Wirkung, Gestaltung und Struktur ethisch beurteilen zu können. Damit kommen auch ihre gesellschaftliche Bedeutung, die Aufgaben der Partizipation und der Artikulation als demokratiefähiges Subjekt in den Blick. Das *Medienhandeln* umfasst alle Formen, die das Ziel haben, Medienprodukte selbst zu erstellen und die die Kompetenz beinhalten, mit den Medien selbstbewusst und nach eigenen Interessen umzugehen.

Zusammenfassend beschreibt Schorb Medienkompetenz als Fähigkeit

„... auf der Basis strukturierten zusammenschauenden Wissens und einer ethisch fundierten Bewertung der medialen Erscheinungsformen und Inhalte, sich Medien anzueignen, mit ihnen kritisch, genussvoll und reflexiv umzugehen und sie nach eigenen inhaltlichen und ästhetischen Vorstellungen, in sozialer Verantwortung sowie in kreativem und kollektivem Handeln zu gestalten.“⁴⁵

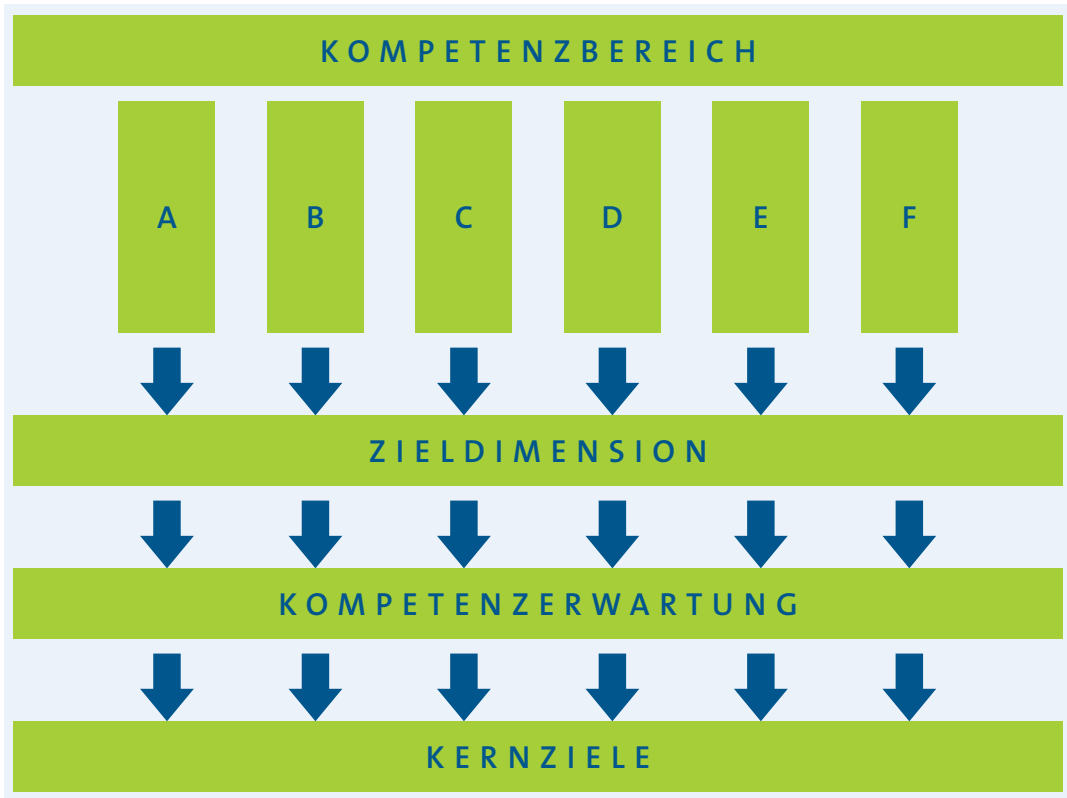
2.3 Kompetenzniveaus und -bereiche

Anknüpfend an die Dimensionen *Medienwissen*, *Medienbewertung* und *Medienhandeln* sowie das *Orientierungswissen* nach Schorb und Theunert werden im Hinblick auf die praktische Umsetzbarkeit – für den **Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern** – *sechs Kompetenzbereiche (A-F)* eröffnet und deren jeweilige Zieldimension definiert. *Kompetenzerwartungen* und damit verbundene *Kernziele* konkretisieren die einzelnen Kompetenzbereiche. Die Kompetenzbereiche A-E folgen keiner Hierarchie. Vielmehr nehmen sie Bezug aufeinander und greifen ineinander. Eine Unterscheidung der Kompetenzbereiche wird vorgenommen, um diese beschreiben und ausdifferenzieren zu können. Der Kompetenzbereich E umfasst die Bereiche A-D. Die Zuordnung der Angebote zu einem Kompetenzbereich liegt in ihrer Schwerpunktlegung begründet. Dies schließt nicht aus, dass Fähigkeiten und Fertigkeiten mehrerer Kompetenzbereiche mit einem Angebot ausgebildet werden können. Die Auswahl der Angebote sollte sich an der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler, deren vorhandenen Fähigkeiten und Fertigkeiten, Interessen sowie der Mediennutzung orientieren. Eine Vielzahl der Medienkompetenz-Angebote bringt es mit sich, dass sie jahrgangsstufenübergreifend durchgeführt werden können. Entscheidend sind hier die Erfahrungen, Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler. Die Medienerfahrungen können bereits innerhalb einer Klasse bzw. Klassenstufe äußerst heterogen sein, sodass sich die Module auch für ein ausdifferenziertes Angebot anpassen lassen.

43 Schorb, Bernd (2005): Medienkompetenz. In: Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. 4. Auflage. München, S. 257-262; sowie Theunert, Helga (2009): Medienkompetenz. In: Schorb, Bernd u. a. (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik – Praxis. München, S. 199-204.

44 Schorb nimmt konstruktiv die Definitionen von Baacke (1996), Groeben (2002), Kübler (1999), Mandl/Reinmann-Rothmeier (1997), Pöttinger (1997), Schorb (1995; 1997) Theunert (1999) und Tulodziecki (1997) auf und schafft so ein Integrationsmodell für eine differenzierte Medienkompetenz-Definition.

45 Schorb, Bernd (2005): Medienkompetenz. In: Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. 4. Auflage. München, S. 262.



Die Kompetenzbereiche A, B, C, D und E sind für sechs Module entwickelt worden und orientieren sich an der Mediensozialisation von Kindern und Jugendlichen im Alter von drei bis 19 Jahren. Diese **Module** sind: **Frühkindlicher Bereich**, **Grundschule**, **Orientierungsstufe**, **Sekundarstufe I** und **Sekundarstufe II**. An diese fügt sich das **Modul Außerschulische Kinder- und Jugendarbeit** an, das sich dezidiert für die Kooperation mit außerschulischen Partnern eignet.⁴⁶

⁴⁶ Der vorliegende Ringordner konzentriert sich auf die schulischen Module. Die Buch- und die Online-Version des [Medienkompasses Mecklenburg-Vorpommern](#) enthalten zusätzlich die **Module Frühkindlicher Bereich**, **Außerschulische Kinder- und Jugendarbeit** sowie **Eltern- und Familienarbeit**.

Kompetenzbereich	Zieldimension	Modul
A Medien und ihre Funktionen kennen und anwenden	Die Kinder und Jugendlichen beschäftigen sich mit der Vielzahl und Unterschiedlichkeit der sie umgebenden Medien. Sie lernen deren Funktionen, Besonderheiten und Zusammenhänge kennen und wenden diese an.	Frühkindlicher Bereich Grundschule Orientierungsstufe Sekundarstufe I Sekundarstufe II Außerschulische Kinder- und Jugendarbeit
B Mit Medien kommunizieren und sich ausdrücken	Die Kinder und Jugendlichen lernen Medien als Ausdrucks-, Artikulations- sowie Kommunikationsmittel kennen und bewusst einzusetzen, um zu partizipieren und ihre eigenen Absichten, Interessen und Meinungen bewusst und zielgerichtet zu verbreiten.	Frühkindlicher Bereich Grundschule Orientierungsstufe Sekundarstufe I Sekundarstufe II Außerschulische Kinder- und Jugendarbeit
C Mit Medien produzieren und gestalten	Die Kinder und Jugendlichen setzen sich mit spezifischen Gestaltungsmöglichkeiten auseinander. Sie produzieren selbst Medien und veröffentlichen diese. Kreativität und Fantasie werden angeregt und können sich entfalten.	Frühkindlicher Bereich Grundschule Orientierungsstufe Sekundarstufe I Sekundarstufe II Außerschulische Kinder- und Jugendarbeit
D Medien analysieren und kritisch reflektieren	Die Kinder und Jugendlichen erhalten unterschiedliche Möglichkeiten zum Sammeln, Hinterfragen, Diskutieren, Bewerten und Einordnen medialer Erfahrungen. Sie erhalten so die Möglichkeit der kritischen Reflexion.	Frühkindlicher Bereich Grundschule Orientierungsstufe Sekundarstufe I Sekundarstufe II Außerschulische Kinder- und Jugendarbeit
E In der Medienwelt leben und sich bewegen	Die Kinder und Jugendlichen erkennen, dass sie in einer inhaltlich und technisch verwobenen Medienwelt leben und durch sie beeinflusst werden. Sie erkennen ihre Rolle an, lernen sich zu orientieren, zu positionieren und nutzen ihre Handlungsspielräume selbstbestimmt und verantwortungsvoll. Zudem setzen sie ihr (Medien)Wissen zur Information und Aufklärung ein.	Grundschule Orientierungsstufe Sekundarstufe I Sekundarstufe II Außerschulische Kinder- und Jugendarbeit

Zusätzlich ist das schulbegleitende **Modul Eltern- und Familienarbeit** konzipiert worden, das den Kompetenzbereich „Erziehen und Anregen“ umfasst. Dieses Modul findet sich in der Buch- und Onlineversion des [Medienkompasses Mecklenburg-Vorpommern](#).

Kompetenzbereich	Zieldimension	Modul
F Erziehen und Anregen	Eltern und Großeltern erlangen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, um ihre Kinder und Enkelkinder auf dem Weg zu einem selbstbestimmten und kritisch-reflexiven Medienumgang zu begleiten. Hierfür setzen sich die Eltern und Großeltern mit den Themen „Jugendmedienschutz“, „Persönlichkeitsrecht“, „Datenschutz“ und „Verbraucherschutz“ auseinander.	Eltern- und Familienarbeit

2.4 Kompetenzerwartungen und ihre Kernziele

Im Hinblick auf die Anwendbarkeit des **Medienkompasses Mecklenburg-Vorpommern** wurde der komplexe Begriff „Medienkompetenz“ in die fünf Kompetenzbereiche A, B, C, D und E untergliedert. Die Kompetenzbereiche differenzieren sich wiederum in Kompetenzerwartungen und damit verbundene Kernziele. Übergreifendes Ziel ist die medienerzieherische Auseinandersetzung mit den Themen „Persönlichkeitsrecht“, „Urheberrecht“, „Datenschutz“ und „Verbraucherschutz“. Mit der Ausdifferenzierung werden beispielhafte Kenntnisse, Fähig- und Fertigkeiten formuliert, die es Kindern und Jugendlichen ermöglichen, in ihrem Lebens- und Schulalltag medienkompetent zu handeln. Medienerzieherische Ziele werden mit curricular geforderten Kompetenzen verbunden.

KOMPETENZBEREICH A Medien und ihre Funktionen kennen und anwenden



ZIELDIMENSION

Die Kinder und Jugendlichen beschäftigen sich mit der Vielzahl und Unterschiedlichkeit der sie umgebenden Medien. Sie lernen deren Funktionen, Besonderheiten und Zusammenhänge kennen und wenden diese an.

KOMPETENZERWARTUNG

Die Kinder und Jugendlichen eignen sich **Funktionswissen** über analoge und digitale Medien an. Sie erwerben instrumentell-qualifikatorische Fähigkeiten und Fertigkeiten zum Bedienen und Anwenden von Medien.

KERNZIELE

- ▶ Kennenlernen verschiedener analoger und digitaler Medien, deren Funktionen und Verwendungsweisen
- ▶ Erwerb instrumentell-qualifikatorischer Fähigkeiten und Fertigkeiten (Bedienen und Anwenden unterschiedlicher Medien)
- ▶ Entdecken von Medien im Alltag und lernen, sie zielorientiert zu nutzen
- ▶ Wissenserwerb über die verschiedenen Medienarten (z. B. Fernsehen, Film, Computerspiele)
- ▶ Wissenserwerb über medienspezifische Genres
- ▶ Wissenserwerb über medienspezifische Narrationen
- ▶ Wissenserwerb über Programme (z. B. unterschiedliche Software, Apps), Dramaturgien und Medieninhalte
- ▶ Erwerb von Gestaltungswissen zu unterschiedlichen Medien auf der Grundlage ästhetischer, logischer und funktionaler Kriterien
- ▶ Lernen, Medien für eigene Anliegen auszuwählen
- ▶ Medien als Unterhaltungsmittel kennenlernen und nutzen lernen
- ▶ Kennenlernen und nutzen lernen unterschiedlicher Medien als Recherchemittel und Analysieren von Gemeinsamkeiten und Unterschieden
- ▶ Prüfen und Bewerten von Quellen und Informationen
- ▶ Zielorientierte Auswahl von Quellen sowie Gewinnung und Verarbeitung von Informationen
- ▶ Kennenlernen und nutzen lernen unterschiedlicher Medien als Informationsquellen (zielorientierte Informationsbeschaffung nach bestimmten Suchkriterien)
- ▶ Lernen, persönliche Daten zu schützen und zu sichern
- ▶ Wissenserwerb zu journalistischen Arbeitsweisen

KOMPETENZERWARTUNG

Die Kinder und Jugendlichen eignen sich Funktionswissen in Form von medialem **Gestaltungswissen** an.

KERNZIELE

- ▶ Kennenlernen und Nutzung unterschiedlicher stilistischer Mittel
- ▶ Kriterien der Mediengestaltung kennen
- ▶ Wirkungsweisen gestalterischer Mittel kennen
- ▶ Erwerb und Anwendung ästhetischer, logischer und funktionaler Kriterien
- ▶ Wissenserwerb über Vernetzung sowie technische und inhaltliche Verknüpfungen (Medienkonvergenz)

KOMPETENZERWARTUNG

Die Kinder und Jugendlichen erwerben **Strukturwissen** über die Komplexität des Mediensystems und setzen sich damit auseinander.

KERNZIELE

- Wissenserwerb
 - über Strukturen und Teilstrukturen von (Medien)Systemen
 - zum globalen Charakter von Medien und Medientechnologien
 - zur technischen und inhaltlichen Verwobenheit (Medienkonvergenz)
 - zur Vernetzung von Medien und Medienarten
 - zu Netzwerken, in denen Medien eine Rolle spielen
 - zu politischen und ökonomischen Interessen (z. B. crossmediale Vermarktungsstrategien)

KOMPETENZBEREICH B

Mit Medien kommunizieren und sich ausdrücken



ZIELDIMENSION

Die Kinder und Jugendlichen lernen Medien als **Ausdrucks-, Artikulations- sowie Kommunikationsmittel** kennen und bewusst einzusetzen, um zu partizipieren und ihre eigenen Absichten, Interessen und Meinungen bewusst und zielgerichtet zu verbreiten.

KOMPETENZERWARTUNG

Die Kinder und Jugendlichen lernen Medien als **Kommunikationsmittel** kennen. Sie nutzen sie zur Verbreitung der eigenen Interessen, Meinungen und Absichten – entsprechend der Kommunikationsform, entsprechend der eigenen Absicht, inhaltsorientiert, adressatenorientiert und zielorientiert.

KERNZIELE

- Kommunikation als Gestaltung menschlicher Beziehung erkennen und nutzen lernen
- Vergleich von menschlicher und medial geprägter Kommunikation (Potenziale und Grenzen)
- Medien als Kommunikationsmittel kennen- und einsetzen lernen (Auswahl geeigneter Kommunikationsmittel)
- Medien als Kommunikationsmittel zum kreativen Austausch kennenlernen und anwenden
- Mediale Kommunikation als Mittel der Unterhaltung, Entspannung und als ästhetisches Erleben erkennen und reflektieren
- Sensibilisierung für mediale Botschaften und deren Wirkung
- Bewusstes zielorientiertes Einsetzen unterschiedlicher Kommunikationsmöglichkeiten
- Verantwortungsbewusster und adressatengerechter Einsatz von Medien als Kommunikationsmittel
- Medien als Mittel zur Zusammenarbeit erkennen und anwenden
- Reflektieren des eigenen kommunikativen Handelns
- Auseinandersetzung mit der Veränderung der menschlichen Kommunikation
- Auseinandersetzung mit Kommunikationsbedingungen in einer Mediengesellschaft

KOMPETENZERWARTUNG

Die Kinder und Jugendlichen erfahren Medien als **Artikulations- und Austauschmittel**, probieren sie aus und lernen sie bewusst einzusetzen.

KERNZIELE

- Kennenlernen von Kriterien, Merkmalen und Strukturen medienbasierter Kommunikation
- Kennenlernen und Ausprobieren verschiedener Ausdrucksformen
- Reflexion der eigenen Ausdrucks- und Artikulationsweisen
- Auseinandersetzung mit Wirkungen von Ausdrucks- und Artikulationsweisen
- Medien zum Ausdrücken eigener Anliegen kennenlernen und nutzen lernen
- Medien zum (Mit)Teilen eigener Ideen, Meinungen, Ansichten kennenlernen und nutzen lernen
- Medien zur Förderung von Kreativität und Fantasie erleben

KOMPETENZBEREICH C Mit Medien produzieren und gestalten



ZIELDIMENSION

Die Kinder und Jugendlichen setzen sich mit spezifischen Gestaltungsmöglichkeiten auseinander. Sie produzieren selbst Medien und veröffentlichen diese. Kreativität und Fantasie werden angeregt und können sich entfalten.

KOMPETENZERWARTUNG

Die Kinder und Jugendlichen **gestalten, produzieren** und **veröffentlichen selbst Medien** – inhaltsorientiert, zielgerichtet und adressatengerecht nach kreativen, innovativen und partizipativen Kriterien.

KERNZIELE

- ▶ Kennenlernen, Analyse und Erprobung medienspezifischer Gestaltungsprinzipien und -varianten
- ▶ Kennenlernen, Analyse und Erprobung verschiedener Codes, Merkmale und Zeichensysteme
- ▶ Erlernen eines aktiven und kreativen Medienumganges
- ▶ Entwickeln und Anwenden von Kriterien für die Bewertung von Medienproduktionen und Veröffentlichungen
- ▶ Merkmale der Medienprodukte bestimmen lernen und für eigene Produktionen berücksichtigen
- ▶ Beurteilen, begründen und interpretieren eigener und von anderen produzierter Medien(inhalte)
- ▶ Formale, ästhetische, ethische und ökonomische Kriterien für die Gestaltung von Medien entwickeln und anwenden
- ▶ Medienproduktion und Veröffentlichung als planvollen Prozess kennenlernen und einschätzen lernen
- ▶ Lernen, Medientechnik zielgerichtet auszuwählen und für die Gestaltung einzusetzen
- ▶ Diskussion verschiedener Medienprodukte und Veröffentlichungsformen
- ▶ Bewusstwerden der Möglichkeit, die Mediengesellschaft mitzugestalten

KOMPETENZBEREICH D Medien analysieren, bewerten und kritisch reflektieren



ZIELDIMENSION

Die Kinder und Jugendlichen erhalten unterschiedliche Möglichkeiten zum Sammeln, Hinterfragen, Diskutieren, Bewerten und Einordnen medialer Erfahrungen. Sie erhalten so die Möglichkeit der kritischen Reflexion.

KOMPETENZERWARTUNG

Die Kinder und Jugendlichen können technische und inhaltliche **Medienangebote analysieren, bewerten** und **reflektieren**. Die Basis hierfür bildet das Funktions-, Gestaltungs- und Strukturwissen unter Anwendung ethisch-moralischer sowie ästhetischer Kriterien.

KERNZIELE

- ▶ Analysieren, bewerten, reflektieren und verarbeiten der eigenen Mediennutzung, Medienerfahrungen und -erlebnisse
 - ▶ Analysieren, bewerten und reflektieren der Medien hinsichtlich ihrer Struktur und Vernetzung
 - ▶ Analysieren, bewerten und reflektieren von Wirkungen, Rollenbildern, Medienbotschaften und Medientechnologien
-
- ▶ Analysieren, bewerten und reflektieren der Wirkungen von Medienbotschaften, Medientechnik, Medieninhalten und ihren gesellschaftlichen Dimensionen unter sozialen, kulturellen, ökonomischen, politischen, religiösen und ästhetischen Gesichtspunkten
-
- ▶ Entwickeln und anwenden von Kriterien für die Analyse, Reflexion und Bewertung der Reichweite, der Konsequenzen, der Wirkungsgrade und der Wirkungsformen



ZIELDIMENSION

Die Kinder und Jugendlichen erkennen, dass sie in einer inhaltlich und technisch verwobenen Medienwelt leben, durch die sie beeinflusst werden. Sie erkennen ihre Rolle an, lernen sich zu orientieren, zu positionieren und nutzen ihre Handlungsspielräume selbstbestimmt und verantwortungsvoll. Zudem setzen sie ihr (Medien)Wissen zur Information und Aufklärung ein.

KOMPETENZERWARTUNG

Die Kinder und Jugendlichen können sich selbstbestimmt, eigenverantwortlich und in sozialer sowie gesellschaftlicher Verantwortung in der Medienwelt **orientieren** und **positionieren**. Sie sind in der Lage, vorhandenes Wissen um Funktionen, Gestaltung und Strukturen zu beurteilen.

KERNZIELE

Erkennen und **einschätzen** von Entwicklungen der Medienlandschaft und den sich daraus ergebenden Konsequenzen

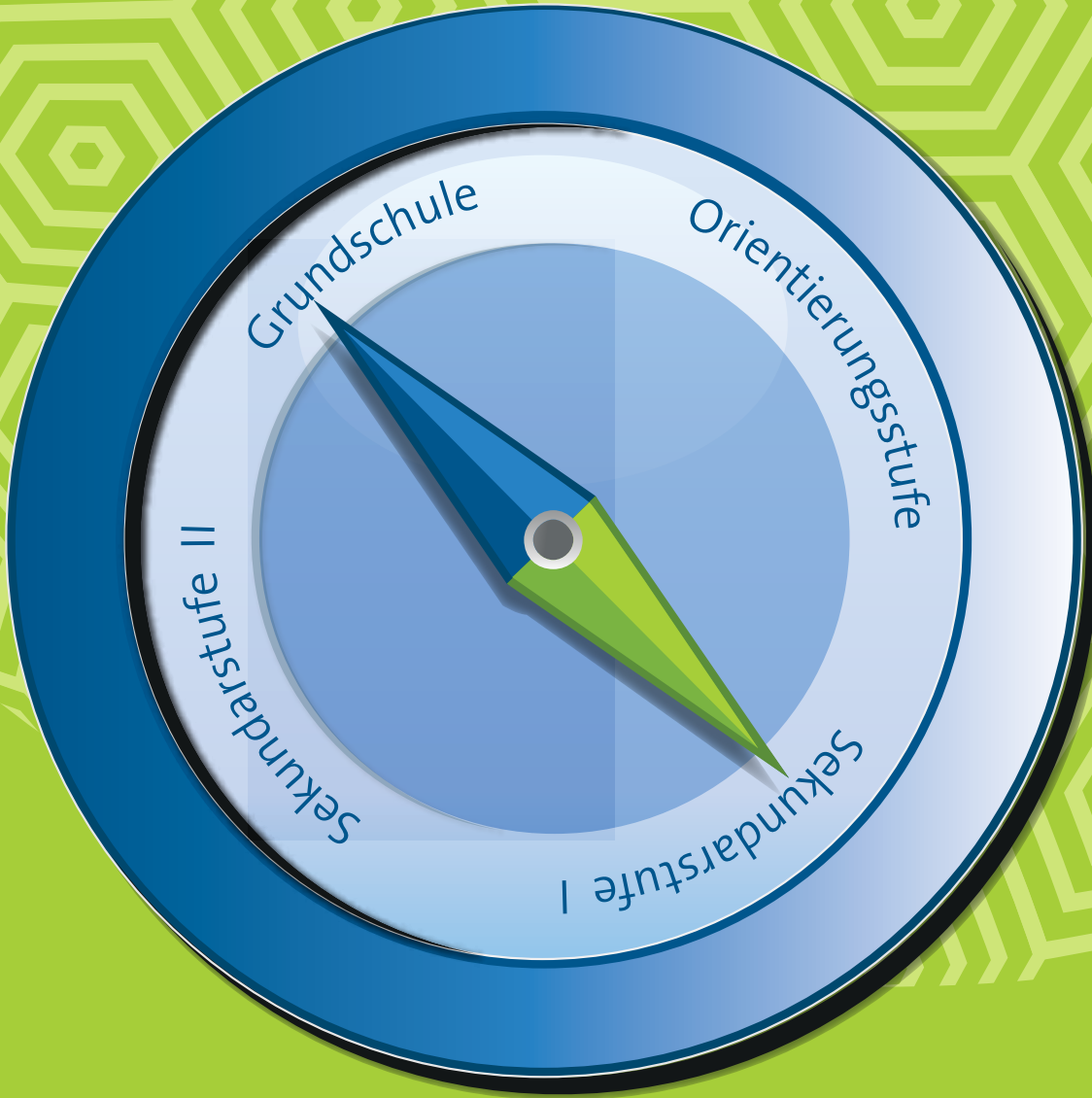
- ▶ Kennen und beurteilen der Vielfalt der Medienlandschaft
- ▶ Beurteilen von Strukturen, Teilstrukturen sowie (Medien)Systemen und (Medien)Netzwerken
- ▶ Einfluss der Entwicklung auf das eigene und fremde Medienhandeln
- ▶ Toleranz und Distanz entwickeln für eine bewusste Positionierung der eigenen Mediennutzung und der Mediennutzung anderer
- ▶ Erkennen und beurteilen des Einflusses auf gesellschaftliche Prozesse
- ▶ Erkennen und beurteilen des Einflusses auf Politik (Medien als politisches Instrument)
- ▶ Kritisch-reflexive Einschätzung der emotionalen Gebundenheit
- ▶ Erkennen und beurteilen von Medien als Wirtschaftsfaktor (Interessen der Medienmacherinnen und -macher)
- ▶ Medien als Mittel der Meinungsbildung erkennen

Hinterfragen und **reflektieren** des eigenen Medienhandelns und der eigenen Rolle in der vernetzten Medienwelt

- ▶ Kritisch-reflexive Betrachtung im Umgang mit eigenen und personenbezogenen Daten
- ▶ Reflektieren der eigenen Mediennutzung und Auseinandersetzung mit möglichen Folgen, sowohl für sich als auch für andere
- ▶ Entwickeln eines genussvollen und strukturierten, sinnhaften oder abstinents Medienverhaltens
- ▶ Erkennen und verhindern von negativen Folgen, die durch Medieninhalte sowohl für sich selbst als auch für andere entstehen können
- ▶ Kennenlernen von Medien als Einflussfaktoren auf Identität und Persönlichkeit und sich dessen bewusst werden

Eigen- und fremdverantwortliches **Agieren** und **Reagieren**

- ▶ Medien – als soziale Räume – werden erkannt und bewusst genutzt
- ▶ Medien zweckhaft und zielgerichtet für eigene und fremde Ziele einsetzen
- ▶ Ablehnung, Aneignung und Gestaltung medienvermittelter Werte-, Meinungs- und Rollenbilder, Verhaltensmaßstäbe und Kommunikation
- ▶ Einsatz eigener Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Information und Aufklärung
- ▶ Nutzung von Handlungsspiel- und Reflexionsräumen
- ▶ Inhaltsorientierter, adressatengerechter und eigenverantwortlicher Einsatz von Medien



Die Module

Legende

Übersicht über die im **Medienkompass** verwendeten Symbole:

Kompetenzbereiche



A



B



C



D



E

Medien



App



Audio



Chat



Computer



Foto



Games



Methoden-
koffer



Mobile



Medien-
übergreifend



Video



Web

Fächer



Biologie



Deutsch



Fachun-
abhängig



Geographie



Geschichte



Informatik



Kunst



Musik



Philosophie



Religion



Sachunterricht



Sozialkunde

Kästen



Hinweis



Wie praktisch?!



Recht

3. Die Module – Medienbildung in der Schule

Der Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule erfordert – im Hinblick auf eine zukunftsorientierte und lebensweltbezogene Bildung – die Einbindung von Medien in die schulische Bildungsarbeit.⁴⁷ Mit einem „didaktisch-methodischen Einsatz von neuen Medien“⁴⁸ entstehen für pädagogische Fachkräfte „Möglichkeiten und Chancen für die Gestaltung individueller und institutioneller Lehr- und Lernprozesse“.⁴⁹ Die Faszination für unterschiedliche Medien begünstigt zudem die Durchführung und das Gelingen von Lehr- und Lernprozessen mit Kindern und Jugendlichen. Der Medienumgang in Freizeit und Schule unterscheidet sich jedoch noch erheblich. Während Medien außerhalb der Schule zumeist einen festen Platz im Leben Heranwachsender einnehmen und schon fest in deren Alltag integriert sind, werden Medien im Erfahrungsraum Schule zumeist noch misstrauisch und unsicher betrachtet. Aber gerade die Schule bietet beste Voraussetzungen, um die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen mit Hilfe der Medienbildung zu stärken. Institutionell eingerahmt, wird eine langfristige „grundlegende, umfassende und systematische Medienbildung im Rahmen der schulischen Bildung“ ermöglicht.⁵⁰ Schulische Bildung und Medienbildung schließen sich nicht aus, sondern begünstigen sich. Die in der Kindertagesstätte begonnene Kompetenzentwicklung kann weitergeführt werden. Vom System Schule ausgehend, werden Kinder und Jugendliche erreicht, aber auch deren Eltern und Großeltern. Außerschulische Partner können in die Erziehungs- und Bildungsprozesse einbezogen, (medien)pädagogische Konzepte den Gegebenheiten vor Ort entsprechend gestaltet, umgesetzt und gegebenenfalls weiterentwickelt werden. „Schulische Medienbildung versteht sich als dauerhafter, pädagogisch strukturierter und begleitender Prozess der konstruktiven und kritischen Auseinandersetzung mit der Medienwelt.“⁵¹ Ihr Ziel ist der „Erwerb und die fortlaufende Erweiterung von Medienkompetenz; also jener Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen.“⁵²

Die nachfolgenden **Module Grundschule, Orientierungsstufe, Sekundarstufe I und Sekundarstufe II** enthalten beispielhafte Medienkompetenz-Angebote für pädagogische Fachkräfte der jeweiligen Jahrgangsstufen. Sie dienen als Orientierung und Impulse für einen Einstieg in die Medienarbeit und sind erste Ideen für die verknüpfende Umsetzung von schulischen Zielen und Medienbildung. Die Angebote sind einzelnen Jahrgangsstufen zugeordnet, können aber auch jahrgangübergreifend ausgewählt werden. Sie leiten sich aus aktuellen Mediennutzungszahlen sowie Medienpräferenzen und Interessen der Heranwachsenden ab. Für die Arbeit mit Eltern und Familien werden Anregungen gegeben. Darüber hinaus finden sich auch im **Modul Eltern- und Familienarbeit** (in der Buch- und Online-Version des **Medienkompasses**) spezifische Medienkompetenz-Angebote für die Unterstützung der familiären Medienerziehung.

3.1 Grundschule und Orientierungsstufe

Mit dem Eintritt in die Schule beginnt für Kinder eine neue und besonders wichtige Lebensphase. Ihre Lebenswelt erweitert sich um neue Herausforderungen, gesteigerte Anforderungen, Erfahrungen und Erlebnisse. Zur Sozialisationsinstanz Familie gesellen sich verstärkt Freunde, Schule, Peergroups (Gleichaltrige) und auch die Medien hinzu. Die Kinder stehen vor neuen persönlichen und auch sozialen Aufgaben, die es zu bewältigen gilt. Medien bleiben in dieser Lebensphase nicht außen vor. Im Gegenteil – sie werden zur Erfüllung der neuen Entwicklungsherausforderungen benötigt. Verglichen mit dem Kindertagesstätten-Alter übernehmen sie zunehmend eine wichtige-

47 Schulgesetz M-V | Teil 1 | §§ 1 bis 4 (Stand: 01.08.2015). Online unter <http://www.landesrecht-mv.de/jportal/portal/page/bsmvprod.psm?showdoccase=1&doc.id=jlr-SchulGMV2010rahmen&doc.part=X&doc.origin=bs>.

48 Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8. März 2012: Medienbildung in der Schule. Online unter http://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf, S. 3.

49 Ebd.

50 Ebd.

51 Ebd.

52 Ebd.

re Rolle für die 6- bis 13-Jährigen. Die schnelle Zugänglichkeit – aufgrund sehr gut ausgestatteter Haushalte – und der zunehmende Eigenbesitz steigern die Alltagsrelevanz von Fernseher, Handy, Computer und Internet sowie Radio, CD- und DVD-Player.⁵³

So besitzen Themen wie „Freunde/Freundschaft“, „Musik“, „Computer-, Konsolen- und Online-Spiele“, „Sport“, „Internet und Computer“, „Kino/Filme“, „Schule“ und „Handy“ sowie „Bücher/Lesen“ für Kinder eine besondere Relevanz.⁵⁴ Kinder zwischen sechs und 13 Jahren zählen zu ihren wichtigsten Freizeitbeschäftigungen das Fernsehen⁵⁵, Musik hören sowie die Nutzung von Computer-, Konsolen- oder Online-Spielen.⁵⁶ Darüber hinaus sind Computer und Internet, das Radio, das Handy, Videos, DVDs, Zeitschriften und Hörspiele regelmäßige Begleiter.⁵⁷

Mit zunehmendem Alter werden vor allem der Computer und das Internet verstärkt in den Lebensalltag integriert. Dem Computer kommt dabei eine besondere Rolle zu.⁵⁸ Er dient beispielsweise zum Spielen, aber auch zur Bearbeitung von schulischen Themen.⁵⁹ Beginnend mit einem Einstiegsalter von acht Jahren wird das Internet von etwa 63 Prozent der sechs- bis 13-jährigen Kinder genutzt.⁶⁰ Zu den Internet-Tätigkeiten zählen: die Nutzung von Suchmaschinen, regelmäßige Angebote für Kinder, das Ansehen von Filmen, Videos oder kurzen Clips, die Nutzung von Online-Communities, das Verschicken von E-Mails und die Nutzung von Wikipedia, Chats und Instant Messaging.⁶¹

Die sogenannten „sozialen Netzwerke“ rücken ins Visier des Interesses. Bereits 23 Prozent der Kinder zählen „Facebook“ zu ihren Lieblingsseiten im Internet.⁶² Für ein Viertel der 6- bis 13-Jährigen gehören digitale Spiele ganz selbstverständlich zum Freizeitgeschehen.⁶³ Medien sind selbstverständlicher Bestandteil kindlicher Freizeitaktivitäten geworden. Medienfunktionen – wie Unterhaltung, Kommunikation und Information – sind Zuwendungsgründe. Medientätigkeiten ergeben sich aber auch im Zuge der persönlichen Entwicklung, beispielsweise auf der Suche nach Vorbildern und Idolen.⁶⁴ Die einschlägige Bedeutung der Medien in der Lebenswelt von Schülerinnen und Schülern der Grundschule und Orientierungsstufe bedarf der Einbindung in den schulischen Kontext. Einen kompetenten und damit kritisch-reflexiven Medienumgang können die Kinder durch die Integration ihrer Medienpräferenzen und -erfahrungen in schulische Kontexte erlernen. Das motivierende Potenzial der Medien begünstigt zudem die Gestaltung und Optimierung von Lehr- und Lernprozessen und damit die Erfüllung von Bildungs- und Erziehungszielen. Die Schülerinnen und Schüler können durch eine aktive Medienarbeit wichtige Kompetenzen ausbilden, die das selbstbestimmte und selbstorganisierte Lernen fördern, sei es zur Bewältigung von Schulaufgaben, zur subjektiven Wissensaneignung oder auch zum Erreichen von eigens gesteckten Lernzielen.

In den **Modulen Grundschule und Orientierungsstufe** werden pädagogischen Fachkräften Medienkompetenz-Angebote aufgezeigt, mit Hilfe derer verschiedene Zielsetzungen verfolgt werden können. Die Interessen und Medienpräferenzen von Kindern im Alter von sechs bis 13 Jahren werden darin aufgegriffen und dienen als Ausgangsbasis. Je nach Kenntnisstand der teilnehmenden Schülerinnen und Schüler besteht die Wahlmöglichkeit entsprechend der Jahrgangsstufe oder auch jahrgangsstufenübergreifend.

In beispielhaften Medienkompetenz-Angeboten – wie **Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt (Modul Grundschule)** lernen Schülerinnen und Schüler Internetseiten als Informations-

53 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2015): KIM-Studie 2014. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart, S. 8 f.

54 Ebd., S. 6 f.

55 Ebd., S. 11.

56 Ebd., S. 6.

57 Ebd., S. 10.

58 Ebd., S. 31 f.

59 Ebd.

60 Ebd., S. 33.

61 Ebd., S. 35 ff.

62 Ebd., S. 34.

63 Ebd., S. 53.

64 Ebd., S. 19.

quellen kennen und für eigene Anliegen bewusst auszuwählen. In **Erinnere dich! – Mein Hörspiel (Modul Grundschule)** werden unter anderem die Schreibkompetenz und die Kreativität gefördert. Verschiedene unterrichtsbezogene Einsatzmöglichkeiten des Smartphones erarbeiten sich die Kinder im Angebot **Generation Smartphone – kann man mit deinem Handy auch telefonieren? (Modul Orientierungsstufe)**. Eine Sensibilisierung für die Vorbildfunktion medialer Personen erfolgt beispielsweise im Angebot **Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein? (Modul Orientierungsstufe)**.

Darüber hinaus fordern die Angebotsinhalte eine aktive Auseinandersetzung mit gesetzlichen Aspekten wie *Persönlichkeitsrecht, Urheberrecht und Datenschutz*.

3.2 Medienbildung in den Sekundarstufen I und II

Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufen befinden sich entwicklungspsychologisch betrachtet in der Phase der Adoleszenz. Die enge Bindung zum Elternhaus ist gelöst. Gleichaltrige – die sogenannte Peergroup – werden für viele der Jugendlichen zu den wichtigsten Bezugspersonen, erste partnerschaftliche Beziehungen entstehen.⁶⁵ Das soziale Umfeld erweitert sich, und neue Erlebnisse, Erfahrungen aber auch Anforderungen kommen hinzu. So gesellen sich zur Bewältigung von Entwicklungsaufgaben die Weichenstellung für die berufliche Zukunft und die Suche nach der gesellschaftlichen Rolle.

Neben der Familie, der Peergroup und der Schule sind Medien in dieser Lebensphase eine bedeutende Sozialisationsinstanz für die Jugendlichen. Als fester Bestandteil ihrer Alltags- und Lebenswelt übernehmen sie die unterschiedlichsten Funktionen – Medien sind maßgebliche Begleiter auf dem Weg ins Erwachsenenalter und werden in verschiedenen Zusammenhängen herangezogen. Den Jugendlichen steht dafür ein facettenreiches Medienangebot zur Verfügung, aus dem sie sich bedienen können, aber auch bedient werden. Die Medienbeschäftigungen und Hinwendungsgründe sind vielfältig. Mit Medien werden Interessen verfolgt, Informationen gesucht, wird kommuniziert, entdeckt, mitgestaltet und ausprobiert. Medien dienen der Beantwortung von Entwicklungsfragen und werden zu Rückzugsorten – fernab der Erwachsenenwelt.

Der Zugang zum Medienangebot im privaten Umfeld ist ein Leichtes. Neben einer sehr guten Medienausstattung der Haushalte, in denen Jugendliche zwischen zwölf und 19 Jahren leben, verfügen die Jugendlichen selbst über ein großes Medienrepertoire.⁶⁶ So gehören für einen Großteil der 12- bis 19-Jährigen Handy, Smartphone, Computer/Laptop, ein eigener Internetzugang im Zimmer, MP3-Player, Fernseher, Radio und Spielkonsolen zur Ausstattung. Damit gesellen sich zu nichtmedialen Freizeitaktivitäten – beispielsweise sich mit Freunden/Leuten zu treffen, Sport und Familienunternehmungen – vielfältige Medienbeschäftigungen.⁶⁷ Favorisierte Aktivitäten sind hier die regelmäßige Nutzung von Radio, Internet, Handy und Fernsehen, aber auch geschlechtsspezifisch das Fotografieren mit digitalen Kameras und/oder das Spielen von Computer-, Konsolen- und Online-Spielen.⁶⁸

Musik übernimmt in der Jugendkultur einen besonderen Stellenwert. Die Musik und die zugehörigen Stilelemente dienen hierbei nicht nur als Zeitvertreib, sondern sind Zeichen von Zugehörigkeit zu verschiedenen Gruppen oder Szenen. Musik ist damit auch ein Element der Persönlichkeitsentwicklung von Jugendlichen, ein „wichtiger Faktor der Identitätsbildung“.⁶⁹ Fernsehen steht bei den 12- bis 19-Jährigen nach wie vor auf der Prioritätenliste ganz oben, vor allem privatrechtliche Sender und deren Formate wie Sitcoms, Serien und Comedy.⁷⁰ Zu beobachten ist, dass während der Nutzung eines Mediums oft andere Beschäftigungen verfolgt werden, beispielsweise mit dem Handy oder Smartphone. Aber auch Beschäftigungen mit nichtmedialen Tätigkeiten, wie das Einnehmen von Mahlzeiten, Lernen oder Aufräumen, finden nebenbei statt.⁷¹ 81 Prozent der 12- bis

65 Vgl. hierzu Oerter, Rolf/Montada, Leo (Hrsg.) (2002): Entwicklungspsychologie. 5. vollst. überarb. Auflage. Weinheim u. a.

66 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2014): JIM-Studie 2014. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart, S. 6 ff.

67 Ebd., S. 9 f.

68 Ebd., S. 11 f.

69 Ebd., S. 16.

70 Ebd., S. 20 f.

71 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2013): JIM-Studie 2013. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart, S. 23 ff.

19-Jährigen sind täglich online mit einer durchschnittlichen Nutzungsdauer von 192 Minuten. Um ins Internet zu gelangen, werden Computer, Laptop, das Handy/Smartphone und zunehmend auch der Tablet-PC genutzt.⁷²

In den Augen vieler Erwachsener sind Jugendliche nicht selten Medienprofis, denen vorschnell ein medienkompetentes Verhalten zugesprochen wird. Festgemacht wird dies allein an der medialen Präsenz und Mediennutzung der Jugendlichen. Oft fehlt es den Jugendlichen jedoch an Orientierung im Medienschwung und der nötigen Distanz. Denn bei allen Potenzialen, die Medien mit sich bringen, sind die Risiken nicht außer Acht zu lassen, sei es die missbräuchliche Verwendung – zum Beispiel das Versenden gewalthaltiger oder sexualisierter Videos bzw. von Mobbingbotschaften – oder auch das „Tappen“ in eine Kostenfalle, beispielsweise durch die Nutzung von Apps.⁷³ Auch der Missbrauch von Daten, das Missachten von Privatsphäre, Urheberrecht und Verhaltensregeln in medialen Welten sowie die Gefahr der Konfrontation mit jugendgefährdenden Inhalten können mit dem Medienumgang einhergehen. Um sich sicher und selbstbestimmt in einer mediatisierten Medienwelt bewegen zu können, reichen Medienbesitz und technische Fähigkeiten allein nicht aus. Eine umfassende Medienkompetenz, die sich als Handlungs- und Kommunikationskompetenz versteht, wird benötigt. Sie erlaubt eine kritisch-reflexive und eigenständige Mediennutzung.

Ihre Ausbildung bedarf der pädagogischen Begleitung. Denn Jugendliche benötigen auf dem Weg zu einem kompetenten Medienumgang Unterstützung. Eine sehr gute Voraussetzung hierfür bietet die Institution Schule. Hier kann an der medial geprägten Medienwelt angeknüpft werden, vorhandene Kompetenzen der teilnehmenden Schülerinnen und Schüler können eingebunden werden. Das entlastet die Lehrkräfte und stärkt die Jugendlichen. Damit ergibt sich gerade auch eine Chance für Jungen, ihre Kompetenzen stärker in das Unterrichtsgeschehen einzubringen.

Die Medienkompetenz-Angebote in den **Modulen Sekundarstufe I und Sekundarstufe II** greifen die jugendliche Begeisterung für Medien auf und nutzen sie als Basis für die Heranführung an eine aktive Nutzung – hin zu einem kritisch-reflexiven und verantwortungsvollen Medienumgang. Die Bandbreite der Medienkompetenz-Angebote spiegelt die Nutzungsvielfalt wieder. Angebote für die Sekundarstufe I wie **Klingeltöne – wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei? (Modul Sekundarstufe I)**, **Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf! (Modul Sekundarstufe I)** oder **Cybermobbing – das muss nicht sein! (Modul Sekundarstufe I)** ermöglichen den Schülerinnen und Schülern die aktive Auseinandersetzung mit medialen Themen und Problemen. Darüber hinaus bereiten sie ihr (Medien)Wissen für andere Zielgruppen auf. Im Angebot **Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern (Modul Sekundarstufe II)** erfahren Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit der Partizipation mit Hilfe von Medien.

72 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2014): JIM-Studie 2014. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart, S. 23 f.

73 Ebd., S. 52 ff.



Suchfunktion

4.1 Zur Orientierung – die Suchfunktionen

Nicht jeder Anfang muss schwer sein! Für die Auswahl des passenden Medienkompetenz-Angebotes⁷⁴ haben Pädagoginnen und Pädagogen folgende **Zugangsmöglichkeiten**:



die **Jahrgangsstufe**,



die **Fächer**,



die **Medien**,



die **(Medien)Themen**,



die **Kompetenzen**.

Ein Einstieg in die Medienarbeit mit dem Ziel einer umfassenden Medienkompetenz-Entwicklung kann also über die **Jahrgangsstufe**, die **Fächer** oder auch die **Medien** erfolgen.

Ziel sollte jedoch der Zugang über eine Kombination aus Medienerfahrung und **Lebenswelthemen** der Schülerinnen und Schüler sein, ihre **Interessen** und **Kompetenzen** sollten einbezogen werden. Dies ebnet den Weg für eine genaue, personenbezogene Medienkompetenz-Entwicklung. Anknüpfend an bereits vorhandene Fähigkeiten und Fertigkeiten können individualisierte selbstgesteuerte Lernprozesse gestaltet werden.

⁷⁴ Sämtliche Angebote finden sich in der Online-Version des **Medienkompasses Mecklenburg-Vorpommern** unter <http://www.medienkompetenz-in-mv.de/medienkompass/index> sowie im Buch „Der Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern. Eine Orientierung für Kindertagesstätten, Schulen, Familien und außerschulische Träger der Kinder- und Jugendarbeit“, hrsg. von der Medienanstalt M-V (Schwerin 2014), herunterladbar unter <http://www.medienanstalt-mv.de/news/publikationen/67>.



4.1.1 Jahrgangsstufenbezogener Zugang

Die folgenden Zuordnungen bieten lediglich eine Orientierung. Sämtliche Angebote enthalten jahrgangsstufenbezogene Elemente und bieten stets die Möglichkeit jahrgangstübergreifender Medienkompetenz-Förderung.

GS
1.-4. Klasse

Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt	49
Erinnere dich! – Mein Hörspiel	57
Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen	65
„Ich habe heute leider kein Foto für dich!“	71
Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat	79

OS
5.-6. Klasse

Generation Smartphone – kann man mit deinem Handy auch telefonieren?.....	89
Light Painting (Lichtmalen) – Fotografie	97
Podcasts für den Unterricht – wir gestalten sie	103
Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?	109
Digitale Medien nutzen – aber sicher!	117

SEK I
7.-10. Klasse

Apps – wir schauen genauer hin!	129
Klingeltöne – wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei?	141
Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!	151
Du Gamer, ich Deutsch?	163
Cybermobbing – das muss nicht sein!.....	173

SEK II
11.-12. Klasse

Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!	183
Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern	191
Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland	197
Lerne deine Stadt neu kennen – Geocaching	205



4.1.2 Fachbezogener Zugang

Die folgenden Zuordnungen bieten lediglich eine Orientierung. Sämtliche Angebote enthalten fachübergreifende Elemente und bieten stets die Möglichkeit der fächerverbindenden Medienkompetenz-Förderung.

BIO

OS	Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?.....	109
SEK II	Lerne deine Stadt neu kennen – Geocaching	205

DE

GS	Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt.....	49
	Erinnere dich! – Mein Hörspiel	57
	„Ich habe heute leider kein Foto für dich!“	71
	Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat	79
OS	Generation Smartphone – kann man mit deinem Handy auch telefonieren?	89
SEK I	Klingeltöne – wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei?.....	141
	Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!.....	151
	Du Gamer, ich Deutsch?.....	163
	Cybermobbing – das muss nicht sein!	173
SEK II	Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!	183
	Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern	191
	Lerne deine Stadt neu kennen – Geocaching	205



Fachunabhängig

GS	Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt.....	49
	Erinnere dich! – Mein Hörspiel	57
	„Ich habe heute leider kein Foto für dich!“	71
	Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat	79
OS	Podcasts für den Unterricht – wir gestalten sie	103
	Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?.....	109
	Digitale Medien nutzen – aber sicher!.....	117
SEK I	Apps – wir schauen genauer hin!	129
	Klingeltöne – wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei?.....	141
	Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!.....	151
	Cybermobbing – das muss nicht sein!	173
SEK II	Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!	183
	Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern	191
	Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland.....	197
	Lerne deine Stadt neu kennen – Geocaching	205

GEO

Sek II	Lerne deine Stadt neu kennen – Geocaching	205
--------	---	-----

GE	GS	Erinnere dich! – Mein Hörspiel	57
	SEK II	Lerne deine Stadt neu kennen – Geocaching	205
INF	OS	Generation Smartphone – kann man mit deinem Handy auch telefonieren?	89
		Digitale Medien nutzen – aber sicher!	117
	SEK II	Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!	183
		Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern	191
KU	GS	Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen	65
		„Ich habe heute leider kein Foto für dich!“	71
	OS	Light Painting (Lichtmalen) – Fotografie	97
	SEK I	Klingeltöne – wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei?	141
MU	GS	Erinnere dich! – Mein Hörspiel	57
		Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen	65
	OS	Podcasts für den Unterricht – wir gestalten sie	103
	SEK I	Klingeltöne – wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei?	141
PHI	GS	Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt	49
		„Ich habe heute leider kein Foto für dich!“	71
		Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat	79
	OS	Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?	109
		Digitale Medien nutzen – aber sicher!	117
	SEK I	Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!	151
		Cybermobbing – das muss nicht sein!	173
	SEK II	Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!	183
		Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern	191
		Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland	197
RE	GS	Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt	49
		Erinnere dich! – Mein Hörspiel	57
		„Ich habe heute leider kein Foto für dich!“	71
		Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat	79
	OS	Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?	109
	SEK I	Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!	151
		Cybermobbing – das muss nicht sein!	173
	SEK II	Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!	183
		Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern	191
		Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland	197
SU SK	GS	Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt	49
		Erinnere dich! – Mein Hörspiel	57
		„Ich habe heute leider kein Foto für dich!“	71
		Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat	79
	SEK I	Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!	151
		Cybermobbing – das muss nicht sein!	173
	SEK II	Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland	197



4.1.3 Medienbezogener Zugang

Die folgenden Zuordnungen bieten lediglich eine Orientierung. Sämtliche Angebote enthalten medienübergreifende Elemente für eine umfassende Medienkompetenz-Entwicklung.



App

GS	Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen	65
SEK I	Apps – wir schauen genauer hin!	129
	Klingeltöne – wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei?	141
Sek II	Lerne deine Stadt neu kennen – Geocaching	205



Audio

GS	Erinnere dich! – Mein Hörspiel	57
	Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen	65
OS	Podcasts für den Unterricht – wir gestalten sie	103



Chat

GS	Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat	79
SEK I	Cybermobbing – das muss nicht sein!	173



Foto

OS	Light Painting (Lichtmalen) – Fotografie	97
----	--	----



Games

OS	Digitale Medien nutzen – aber sicher!	117
SEK I	Du Gamer, ich Deutsch?	163
SEK II	Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland	197



Mobile

GS	Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen	65
OS	Generation Smartphone – kann man mit deinem Handy auch telefonieren?	89
SEK I	Apps – wir schauen genauer hin!	129
	Klingeltöne – wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei?	141
	Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!	151
	Cybermobbing – das muss nicht sein!	173
Sek II	Lerne deine Stadt neu kennen – Geocaching	205



Medien-
über-
greifend

OS	Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?.....	109
SEK I	Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!.....	151
	Cybermobbing – das muss nicht sein!.....	173
SEK II	Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland	197



Video

GS	Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen	65
	„Ich habe heute leider kein Foto für dich!“.....	71
OS	Light Painting (Lichtmalen) – Fotografie	97
SEK I	Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!.....	151
	Cybermobbing – das muss nicht sein!.....	173



Web

GS	Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt.....	49
	Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen	65
	Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat	79
OS	Podcasts für den Unterricht – wir gestalten sie	103
	Digitale Medien nutzen – aber sicher!	117
SEK I	Apps – wir schauen genauer hin!.....	129
	Klingeltöne – wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei?.....	141
	Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!.....	151
	Cybermobbing – das muss nicht sein!.....	173
SEK II	Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!.....	183
	Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern	191
	Lerne deine Stadt neu kennen – Geocaching	205



4.1.4 Themenbezogener Zugang

Die folgenden Zuordnungen bieten lediglich eine Orientierung. Sämtliche Angebote enthalten themenübergreifende bzw. verbindende Elemente für eine umfassende Medienkompetenz-Entwicklung.

Altersfreigaben

SEK II Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland	197
---	-----

Castingshow

GS „Ich habe heute leider kein Foto für dich!“	71
--	----

Cybermobbing

GS Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat	79
SEK I Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!	151
Cybermobbing – das muss nicht sein!	173

Datenschutz

GS Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat	79
OS Digitale Medien nutzen – aber sicher!	117

Demokratie

SEK II Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern	191
--	-----

Gewalt

SEK I Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!	151
Cybermobbing – das muss nicht sein!	173

Identitätsarbeit

GS „Ich habe heute leider kein Foto für dich!“	71
OS Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?	109
SEK I Du Gamer, ich Deutsch?	163
SEK II Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern	191

Kindgerechte Internetseiten

GS	Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt	49
SEK II	Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!	183

Klingelton

GS	Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen	65
SEK I	Apps – wir schauen genauer hin!	129
	Klingeltöne – wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei?.....	141

Kreativität

GS	Erinnere dich! – Mein Hörspiel	57
	Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen	65
OS	Light Painting (Lichtmalen) – Fotografie	97
	Podcasts für den Unterricht – wir gestalten sie	103
SEK II	Lerne deine Stadt neu kennen – Geocaching	205

Mediale Gestaltungsmittel

GS	Erinnere dich! – Mein Hörspiel	57
	Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen	65
OS	Light Painting (Lichtmalen) – Fotografie	97
	Podcasts für den Unterricht – wir gestalten sie	103
SEK I	Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!	151
SEK II	Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern	191

Mediale Vorbilder sowie Heldinnen und Helden

GS	„Ich habe heute leider kein Foto für dich!“	71
OS	Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?	109

Medien in Freizeit und Schule

OS	Generation Smartphone – kann man mit deinem Handy auch telefonieren?.....	89
SEK I	Apps – wir schauen genauer hin!	129
SEK II	Lerne deine Stadt neu kennen – Geocaching	205

Privatsphäre

GS	Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat	79
OS	Digitale Medien nutzen – aber sicher!	117
SEK I	Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!	151
	Cybermobbing – das muss nicht sein!	173

Recherchieren

GS	Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt	49
OS	Generation Smartphone – kann man mit deinem Handy auch telefonieren?.....	89
SEK I	Apps – wir schauen genauer hin!	129
SEK II	Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!	183

Selbstdarstellung

GS	Erinnere dich! – Mein Hörspiel	57
	Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen	65
	„Ich habe heute leider kein Foto für dich!	71
OS	Podcasts für den Unterricht – wir gestalten sie	103
	Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?	109
SEK I	Du Gamer, ich Deutsch?	163
SEK II	Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern	191

Urheberrecht

GS	Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt	49
	Erinnere dich! – Mein Hörspiel	57
OS	Podcasts für den Unterricht – wir gestalten sie	103
	Digitale Medien nutzen – aber sicher!	117
SEK II	Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!	183

Soziale Räume

GS	Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat	79
OS	Digitale Medien nutzen – aber sicher!	117
SEK I	Du Gamer, ich Deutsch?	163

Sprachkultur

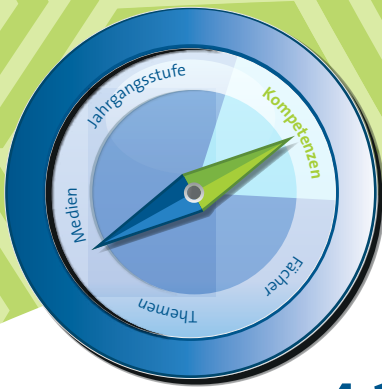
SEK I	Du Gamer, ich Deutsch?	163
-------	------------------------------	-----

Verbraucherschutz

GS	Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat	79
OS	Digitale Medien nutzen – aber sicher!	117
SEK I	Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!	151
	Cybermobbing – das muss nicht sein!	173
SEK II	Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland	197

Werte und Normen

GS	„Ich habe heute leider kein Foto für dich!“	71
	Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat	79
SEK I	Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!	151
	Cybermobbing – das muss nicht sein!	173



4.1.5 Kompetenzbezogener Zugang

Ihre Angebotsauswahl sollte sich bestenfalls an den vorhandenen bzw. auszuformenden Kompetenzen der Kinder und Jugendlichen orientieren. Die Zuordnung der Angebote wurde aufgrund ihres Schwerpunktes vorgenommen. Grundsätzlich eignet sich ein Großteil der Angebote für die Förderung mehrerer Kompetenzen. Welche Kompetenzerwartungen und Kernziele mit den Kompetenzbereichen verbunden sind, erfahren Sie im Kapitel 2.4.

Medienfunktions- und Anwendungswissen

GS	Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt	49
OS	Generation Smartphone – kann man mit deinem Handy auch telefonieren?.....	89
SEK I	Apps – wir schauen genauer hin!	129
SEK II	Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!	183

Medien als Kommunikations- und Ausdrucksmittel

GS	Erinnere dich! – Mein Hörspiel	57
OS	Lightpainting (Lichtmalen) – Fotografie	97
SEK II	Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern	191

Medienproduktion und -gestaltung

GS	Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen	65
OS	Podcasts für den Unterricht – wir gestalten sie	103
SEK I	Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!	151

Medienanalyse und kritische Medienreflexion

GS	„Ich habe heute leider kein Foto für dich!“	71
OS	Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?	109
SEK I	Du Gamer, ich Deutsch?	163
SEK II	Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland	197

Orientierung und Positionieren in der Medienwelt

GS	Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat	79
OS	Digitale Medien nutzen – aber sicher!	117
SEK I	Cybermobbing – das muss nicht sein!	173
SEK II	Lerne deine Stadt neu kennen – Geocaching	205



Modul
Grundschule

Grundschule

Orientierungsstufe

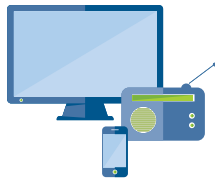
Sekundarstufe I

Sekundarstufe II

Material

Überblick über die Medienkompetenz-Angebote in der Grundschule

<p>A Medien und ihre Funktionen kennen und anwenden</p> 	<p>Die Kinder beschäftigen sich mit der Vielzahl und Unterschiedlichkeit der sie umgebenden Medien. Sie lernen deren Funktionen, Besonderheiten und Zusammenhänge kennen und wenden diese an.</p>	<p>„Das Computer-ABC – Schritt für Schritt computerfit“. Für einen sicheren und kreativen Umgang mit dem Computer</p> <p>Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt RO</p> <p>Recherchieren lernen mit dem Internet</p> <p>„Soziale Netzwerke“ nutzen – aber sicher!</p>
<p>B Mit Medien kommunizieren und sich ausdrücken</p> 	<p>Die Kinder lernen Medien als Ausdrucks-, Artikulations- sowie Kommunikationsmittel kennen und bewusst einzusetzen, um zu partizipieren und ihre eigenen Absichten, Interessen und Meinungen bewusst und zielgerichtet zu verbreiten.</p>	<p>Erinnere dich! – Mein Hörspiel RO</p> <p>Theaterstück – ich spiele mein mediales Vorbild</p>
<p>C Mit Medien produzieren und gestalten</p> 	<p>Die Kinder setzen sich mit spezifischen Gestaltungsmöglichkeiten auseinander. Sie produzieren selbst Medien und veröffentlichen diese. Kreativität und Fantasie werden angeregt und können sich entfalten.</p>	<p>Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen RO</p> <p>Trickboxx – mein eigener Trickfilm entsteht</p> <p>Unsere eigene Schülerzeitung</p>
<p>D Medien analysieren und kritisch reflektieren</p> 	<p>Die Kinder erhalten unterschiedliche Möglichkeiten zum Sammeln, Hinterfragen, Diskutieren, Bewerten und Einordnen medialer Erfahrungen. Sie erhalten so die Möglichkeit der kritischen Reflexion.</p>	<p>Die Spieletester – Online-Spiele auf dem Prüfstand</p> <p>„Ich habe heute leider kein Foto für dich!“ RO</p> <p>Medientagebuch</p> <p>Reality-TV – was davon ist tatsächlich echt?</p>
<p>E In der Medienwelt leben und sich bewegen</p> 	<p>Die Kinder erkennen, dass sie in einer inhaltlich und technisch verwobenen Medienwelt leben, durch sie beeinflusst werden. Sie erkennen ihre Rolle an, lernen sich zu orientieren, zu positionieren und nutzen ihre Handlungsspielräume selbstbestimmt und verantwortungsvoll. Zudem setzen sie ihr (Medien)Wissen zur Information und Aufklärung ein.</p>	<p>Meins oder deins – wem gehört das Werk?</p> <p>Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat RO</p>



Kompetenzbereich A

Medien

- ▶ Kindgerechte Internetseiten

Medieninhalte

- ▶ Mediale Präsentationsformen

Zielgruppe

- ▶ Ab 10 Jahren

Teilnehmerzahl

- ▶ Klassenstärke

Begleitung

- ▶ 6-8 Jugendliche der Sekundarstufe II und 1 pädagogische Fachkraft

Ablaufform & -dauer

- ▶ 2 Workshops á 120 Minuten

Sozialformen

- ▶ Plenum
- ▶ Gruppenarbeit
- ▶ Partnerarbeit
- ▶ Einzelarbeit

Methoden

- ▶ Präsentation
- ▶ Erfahrungsaustausch
- ▶ Vortrag
- ▶ Feedbackrunde

Materialien & Technik

- ▶ Je ein Computer mit Internetzugang pro Paar
- ▶ Beamer
- ▶ Leinwand

Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt

Jugendliche präsentieren Kindern beispielhafte Angebote

Kinder kommen heutzutage frühzeitig mit dem Internet in Kontakt. Auf der Suche nach Informationen gelangen sie dabei nicht selten auf Websites, die sich eigentlich an Erwachsene richten. Dabei bietet das World Wide Web eine Vielzahl an kindgerechten Internetseiten, die facettenreich die Interessen der Kinder aufgreifen und für Schule und Freizeit empfehlenswert sind. Das Angebot knüpft hier an. Die Kinder lernen unterschiedliche Internetseiten kennen, setzen sich mit ihnen auseinander und bewerten deren „Kindertauglichkeit“. Angeleitet werden die Kinder von Jugendlichen der Sekundarstufe II, die sich im Angebot **Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!** (Modul Sekundarstufe II, Seite 183) darauf vorbereiten.

Ziele

- ▶ Kindgerechte Internetseiten kennenlernen
- ▶ Kritisch-reflexive Auseinandersetzung und Entwickeln von Kriterien für die Bewertung von Internetangeboten
- ▶ Lernen, Medien für eigene Anliegen auszuwählen
- ▶ Internetseiten als Informationsquellen kennen- und nutzen lernen
- ▶ Medien als Präsentationsmittel kennen- und einsetzen lernen
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Einen Überblick über verschiedene Kriterien geben

www.seitenstark.de
www.erfurter-netcode.de
www.surfen-ohne-risiko.net
www.fsm.de

Beispiele für kindgerechte Internetseiten

www.seitenstark.de
www.internet-abc.de/kinder
www.fragfinn.de/kinderliste
www.blinde-kuh.de

Anregungen zum Angebot

Für den Einstieg in die Nutzung des Internets als Informationsquelle sind kindgerechte Internetseiten sehr geeignet, um einen sinnvollen Umgang mit diesem Medium zu erlernen. Dafür steht ein breites Angebot zur Verfügung, das verschiedene Themen und Interessen der Kinder aufgreift. Bei der Seitenauswahl sollte auf die Einhaltung von Qualitätskriterien geachtet werden.

Ablaufskizze

Workshop 1 – Recherchieren und Informieren (2 h)

1. Einführung in das Thema

Die Jugendlichen der Sekundarstufe II stellen ihr Angebot vor.

2. Erfahrungsaustausch

- ▶ Welche kindgerechten Internetseiten sind den Grundschülerinnen und -schülern schon bekannt?
- ▶ Nutzen sie das Internet allein, mit Freunden, Eltern oder Geschwistern?
- ▶ Wonach wählen sie ihre Seite aus?
- ▶ Was ist für sie eine „kindgerechte Seite“?
- ▶ Kennen sie Kriterien für diese Seiten?

Die Jugendlichen präsentieren ihre Ergebnisse aus dem Angebot **Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!** (Modul Sekundarstufe II, Seite 183).

3. Sichtung der Internetseiten

Die Grundschülerinnen und -schüler bilden Arbeitspaare, schauen sich für einen ersten Überblick die vorher genannten Internetseiten an und arbeiten gemeinsam wichtige Merkmale heraus. Diese werden im Plenum durch die Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe II zusammengetragen. Anschließend erarbeiten alle zusammen Kriterien für kindgerechte Internetseiten.

4. Bearbeitung einer ausgewählten Internetseite

Die Grundschülerinnen und -schüler wählen sich eine ihrer Meinung nach kindgerechte Seite aus und beginnen in Partnerarbeit auf der Seite zu recherchieren. Unter Anwendung der vorher gelernten Kriterien bewerten sie die Seite. Sie sollen herausarbeiten, ob es sich um eine kindgerechte Internetseite handelt und begründen, warum dies so ist oder warum nicht. Die Jugendlichen unterstützen sie hierbei.

Workshop 2 – Präsentation (2 h)

1. Erstellung der Präsentation

Die Kinder beginnen, über ihre Internetseite eine Präsentation zu erstellen. Hierbei besprechen sie sich mit den Jugendlichen. Wenn die Präsentationen erarbeitet sind, tauschen die Arbeitspaare diese untereinander aus. Jedes Paar schaut sich zusammen mit einer Schülerin bzw. einem Schüler der Sekundarstufe II die „fremde“ Präsentation an und gibt dazu ein Feedback. Gemeinsam mit „ihrem“ Jugendlichen sichtet dann jedes Arbeitspaar noch einmal die eigene Präsentation und überarbeitet sie gegebenenfalls.

2. Präsentieren

Die Grundschülerinnen und -schüler stellen ihre Präsentationen vor und diskutieren im Plenum die Ergebnisse ihrer Bearbeitung. Angeleitet werden sie durch die Jugendlichen.

3. Reflexion

Alle Beteiligten tauschen sich über die Workshops aus. Außerdem überlegen sie, wie die Ergebnisse festgehalten werden können, um sie beispielsweise anderen Klassen, den Eltern, Großeltern oder auch pädagogischen Fachkräften vorzustellen.



Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt

Kompetenzbereich A

Kategorien/Themen

- ▶ Datenschutz
- ▶ Kindgerechte Internetseiten
- ▶ Medien in Freizeit und Schule
- ▶ Privatsphäre recherchieren
- ▶ Urheberrecht

Fächer

- ▶ Deutsch
- ▶ Fachunabhängig
- ▶ Philosophieren mit Kindern
- ▶ Religion
- ▶ Sachunterricht

Sowohl die Teilnehmerzahl, Dauer, Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen. Zum Beispiel ist die Vorgehensweise zur Erstellung einer Präsentation nur ein Vorschlag unter vielen anderen Möglichkeiten. Die konkreten Anweisungen sollen pädagogischen Fachkräften, die weniger medienaffin sind, einen leichteren Zugang zu diesem Bereich ermöglichen. Ziel sollte jedoch eine größtmögliche Eigeninitiative und Eigenständigkeit der Schülerinnen und Schüler sein.

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Diverse Rahmenpläne der Grundschulen in Mecklenburg-Vorpommern legen die Nutzung der Möglichkeiten der Informationssuche in unterschiedlichen Medien als einen am Ende der 4. Jahrgangsstufe zu erwartenden Standard fest. Die Medienerfahrungen der Schülerinnen und Schüler sollen aufgegriffen und weiterentwickelt werden. Sie sollen fähig sein, Medien kriterienorientiert so auszuwählen, dass ihre Nutzung mit den gesetzten Zielen und Absichten stimmig ist. Sie lernen zunehmend selbstständiger mithilfe des Internets zu recherchieren, dortige Angebote kritisch zu bewerten und selbst Beiträge zu gestalten und zu präsentieren. In Fächern wie *Deutsch*, *Philosophieren mit Kindern*, *Sachkunde* oder *Evangelische Religion* beschreibt der Lehrplan den Einsatz von Computer und Internet. Dieser Einsatz ermögliche differenzierte bzw. individualisierte Lernangebote.⁷⁵

Einstieg und Sensibilisierung

Möglicherweise ergibt sich keine altersübergreifende Zusammenarbeit zwischen Grundschülerinnen und -schülern und den Jugendlichen der Sekundarstufe II, welche das Angebot **Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor** (Seite 183) erarbeitet haben. Für diesen Fall sei hier ein alternatives Konzept vorgeschlagen.

Grundsätzlich kann durch die Erfassung der Medienbiografie sowie der allgemeinen und spezifischen Mediennutzung in das Angebot eingeleitet werden. Hierzu bieten sich die Methoden **Medienzeitstrahl**, **Medientorte** und **Medienuhr** an. Die Arbeitsblätter dienen als Grundlage zur Reflexion der eigenen Mediennutzung. Dabei können sich die Schülerinnen und Schüler durchaus auch gegenseitig interviewen. Von hier aus kann im Gespräch zum Thema „Kindgerechte Internetseiten“ übergeleitet werden. Die Kinder berichten von ihren persönlichen Erfahrungen mit dem Inter-



Seite 219

⁷⁵ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern u. a. (Hrsg.) (2004): Rahmenplan Grundschule. Evangelische Religion. Schwerin, S. 8 f.

net, bereits bekannte Internetseiten werden erfragt. Sie äußern sich über Vorlieben und Abneigungen und darüber, was für sie eine „kindgerechte“ Internetseite ausmacht.

Plenum

Mögliche Fragen für ein Klassengespräch:

- ▶ Was verbindet ihr mit dem Begriff Internet?
- ▶ Wer von euch ist schon einmal im Internet gewesen?
- ▶ Wer hat euch dabei begleitet?
- ▶ Welche Internetseiten habt ihr bereits kennengelernt?
- ▶ Welche gefallen euch am besten und warum?
- ▶ Kennt ihr Internetseiten, die extra für Kinder gemacht sind?
- ▶ Worin unterscheiden sich die „Kinderseiten“ von den „Erwachsenenseiten“?
- ▶ Worauf sollte man bei der Internetnutzung achten?

Sichtung und Recherche

Zur Suche kindgerechter Internetseiten können Sie den Schülerinnen und Schülern entweder angemessene Internetseiten vorgeben oder auf eine spezielle Suchmaschine für Kinder verweisen. Das **Arbeitsblatt 1 – Wir finden Internetseiten für Kinder und stellen sie vor** enthält eine Anleitung, in der Arbeitsaufträge schrittweise ein selbstständiges Arbeiten ermöglichen.

Die einzelnen Suchwörter orientieren sich an den Themen und Interessen der Kinder. Alternativ kann die Phase der Recherche erweitert werden, indem neben www.blinde-kuh.de zusätzlich weitere Kinder-Suchmaschinen ihren Einsatz finden. Dabei können die Schülerinnen und Schüler Gemeinsamkeiten und Unterschiede erkennen, wie beispielsweise vergleichbare Strukturen und ähnliche Funktions- und Vorgehensweisen.



Wie praktisch?! Suchmaschinen für Kinder

Gerade jüngere Kinder sollten schrittweise und ihrem Alter entsprechend an das Internet herangeführt werden. Hierfür benötigen sie eine kompetente Begleitung, die ein selbstbestimmtes Kennen- und Nutzenlernen des Internets ermöglicht, beispielsweise durch das Aufzeigen altersgerechter Internetseiten. Neben der Internetnutzung über die Favoriten-Funktion sollen die Grundschülerinnen und -schüler Kinder-Suchmaschinen kennen und nutzen, um sich nicht in den „Weiten des Internets zu verirren“ bzw. vor beeinträchtigenden und gefährdenden Inhalten geschützt zu werden. So lernen sie die Vielfalt der Internetangebote Schritt für Schritt und altersangemessen kennen.

Empfehlenswerte Kinder-Server bzw. Kinder-Suchmaschinen:

www.blinde-kuh.de
www.helles-koepfchen.de
www.fragfinn.de
www.kinderserver-info.de

Meine Internetseite

Die Grundschülerinnen und -schüler beginnen in Einzel- oder Partnerarbeit, auf ihren ausgewählten Seiten zu recherchieren und bereiten sich darauf vor, diese ihrer Klasse vorzustellen. Hierfür leistet das **Arbeitsblatt 2 – Meine Internetseite** Hilfestellung. Ausgefüllt kann es als Grundlage für den Vortrag dienen. In Einzel- oder Partnerarbeit erstellen die Schülerinnen und Schüler eine kurze Präsentation. In dieser gehen sie inhaltlich auf ihre gewählte Internetseite ein und begründen, warum ihnen die Internetseite gefällt oder nicht gefällt. Sie äußern sich dazu, ob die Seite ihrer Meinung nach kindgerecht sei. Die Art der Präsentation kann selbstverständlich von den Vorschlägen in den Arbeitsanweisungen abweichen und beispielsweise auch am jeweiligen Computerarbeitsplatz stattfinden. Mit steigender Altersstufe sind die geforderten inhaltlichen Schwerpunkte möglicherweise zu erweitern, beispielsweise durch besondere Funktionen wie Suchfunktionen usw.

Einzelarbeit
Partnerarbeit



Hinweis:

Auf dem Arbeitsblatt 2 findet sich oben rechts ein Kreis, in welchen die Schülerinnen und Schüler ihr individuelles Symbol eintragen können. Bestenfalls repräsentiert es sie selbst. Gerade bei diesem Thema bietet es sich allerdings auch an, den Kreis mit dem Maskottchen oder Logo der gewählten kindgerechten Internetseite zu füllen. Möglich ist auch die Kreation eines eigenen Logos für die Seite – welches Logo/Symbol/Maskottchen finden die Kinder passend und warum?

Bevor die Ergebnisse der Klasse präsentiert werden, finden sich die Schülerinnen und Schüler in Arbeitspaaren zusammen. Wurde im vorherigen Verlauf die Sozialform Partnerarbeit gewählt, tauschen sich jeweils zwei Paare miteinander aus. Sie stellen sich gegenseitig ihre Präsentationen vor, geben ihrem Gegenüber konstruktive Hinweise und erhalten die Gelegenheit, ihre Ergebnisse zu überarbeiten.

Partnerarbeit

Präsentation und Reflexion

Mithilfe von Computer, Tablet, Notebook und Beamer können die Grundschülerinnen und -schüler ihre Präsentation der gesamten Klasse vorstellen. Im Anschluss wird ein vertiefendes Gespräch darüber geführt, warum die Seite als kindgerecht oder als nicht kindgerecht eingestuft wurde. Auf diese Weise werden die Qualitätsmerkmale herausgearbeitet und die Ansprüche an eine kindgerechte Internetseite zusammengefasst.

Die Beteiligten überlegen sich im Anschluss Möglichkeiten, die Ergebnisse anderen Klassen, den Eltern, Großeltern oder pädagogischen Fachkräften vorzustellen. Denkbar wäre ein Plakat, eine Fotostory, ein Kurzfilm oder ein Beitrag in der Schülerzeitung oder auch im Schülerradio.

Plenum



Wie praktisch?! Präsentationen mit Screenshots

Um eine Präsentation für den Beamer zu erstellen, müssen die Kinder sich nicht zwangsläufig mit einer aufwendigen Präsentations-Software auseinandersetzen. Greifen Sie auf die Funktion *Screenshot* zurück und benutzen Sie eine der gängigen Bildergalerien zur Präsentation. Achten Sie darauf, in welchem Ordner die Bilder (Screenshots) gespeichert werden.



Jeder Text, jedes Bild, jedes Video und jede Musik unterliegt dem Urheberrecht.

Wir finden Internetseiten für Kinder und stellen sie vor

Jetzt bist du gefragt! Begib dich auf die Suche im Internet. Findest Du eine Internetseite für Kinder?

Natürlich kannst du auch eine Seite auswählen, die du bereits kennst. Online gibt es sehr viele „Suchhilfen“, damit du dich besser im „riesigen“ Internet zurechtfindest. Benutze bitte spezielle Suchmaschinen für Kinder und finde damit Internetseiten, die für dich interessant sind.

1 Bitte rufe die Suchmaschine www.blinde-kuh.de auf. Schreibe in das Suchfeld ein Thema oder Stichwort, nach dem du suchen möchtest und klicke einfach auf *Suchen*.

2 Schau dich nach interessanten Internetseiten für Kinder um.

Wenn du einen Überblick über die Kinderseiten zu deinem Thema hast, dann wähle eine Internetseite aus. Diese stellst du deiner Klasse vor.

3 Damit du bei der Vorstellung nichts vergisst, kannst du den Steckbrief „Meine Internetseite“ (Arbeitsblatt 2) ausfüllen.

4 Für die Vorstellung deiner Internetseite kannst du zum Beispiel Bildschirmfotos nutzen. Drücke dazu gleichzeitig  und .

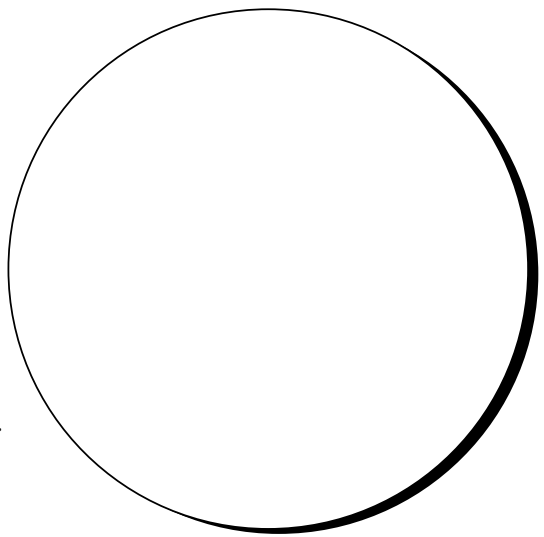
5 Öffne das Programm Paint  und drücke gleichzeitig  und . Wichtig ist: Bild speichern! Drücke dazu auf .

6 Benutze die Bilder und deinen Steckbrief, wenn du deiner Klasse von deiner Internetseite erzählst! Auf diese Weise können alle sehen, worüber du sprichst!

!! Tipp: Überlege dir gut, welche Bildschirmfotos deine Internetseite am besten beschreiben. Wähle sie bewusst aus. Zu viele Bilder können deine Mitschülerinnen und -schüler verwirren.



Meine Internetseite



Fülle bitte den Steckbrief zu deiner Internetseite aus!

Wenn deine Internetseite ein Logo, Symbol oder Maskottchen hat, kannst du dieses in den Kreis malen. Oder fällt dir etwas Eigenes ein?

Die Internetseite heißt:

Ich mag diese Internetseite, weil ...

Ich mag diese Internetseite nicht, weil ...

Ich lerne auf dieser Internetseite viele interessante Sachen über ...

Meine Internetseite macht Kindern besonders Spaß, weil ...





Kompetenzbereich B

Medien

- ▶ Hörspiel

Zielgruppe

- ▶ Ab 8 Jahren

Teilnehmerzahl

10 Schülerinnen
bzw. Schüler

Begleitung

- ▶ 2-3 pädagogische
Fachkräfte

Ablaufform & -dauer

- ▶ 4 Einheiten
mit offener
Zeitgestaltung

Sozialformen

- ▶ Plenum
- ▶ Gruppenarbeit
- ▶ Einzelarbeit

Methoden

- ▶ Erfahrungsaustausch
- ▶ Mind-Map
- ▶ Erzählkreis
- ▶ Geschichte schreiben
- ▶ Hörspiel erstellen

Materialien & Technik

- ▶ Computer/Laptop
- ▶ Aufnahmegerät
- ▶ Mikrofon
- ▶ 1 Speichermedium
pro Kind (USB-Stick)

Erinnere dich! – Mein Hörspiel

Digitale Medien bieten verschiedenste Möglichkeiten, Erinnerungen zu speichern und zu bearbeiten. Doch häufig enden viele dieser Erinnerungen als ungenutzte Dateien auf dem Computer oder als „Müll“ im virtuellen Papierkorb. Um dies zu vermeiden und schon bei Kindern die Lust am Erinnern zu wecken, stellt dieses Angebot Möglichkeiten der medialen Aufbereitung von Erinnerungen vor.

Ziele

- ▶ Erwerb instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Wissenserwerb über medienspezifische Genres
- ▶ Erwerb von Gestaltungswissen
- ▶ Medien zur Förderung von Kreativität und Fantasie erleben
- ▶ Medien als Kommunikationsmittel zum kreativen Austausch kennen- und nutzen lernen
- ▶ Entwickeln sozialer Kompetenzen

Weiterführende Links und Literatur

www.ohrenspitzer.de
www.auditorix.de/welt-des-hoerens

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Studio Malchin (Der Offene Kanal Hörfunk der Medienanstalt M-V)
Goethestraße 5 // 17139 Malchin
Telefon: (0 39 94) 23 88 81 // Fax: (0 39 94) 29 90 07
info@studio-malchin.de // www.studio-malchin.de

NB-Radiotreff 88,0 (Der Offene Kanal Hörfunk der Medienanstalt M-V)
Treptower Straße 9 // 17033 Neubrandenburg
Telefon: (03 95) 5 81 91-0 // Fax: (03 95) 5 81 91-11
880@nb-radiotreff.de // www.nb-radiotreff.de

radio 98eins e.V. (Offener Kanal der Medienanstalt M-V)
Friedrich-Loeffler-Straße 28 // 17487 Greifswald
Telefon: (0 38 34) 86 17 85 // Fax: (0 38 34) 86 17 83
chefredaktion@radio98eins.de // www.radio98eins.de

Medientrecker (Radio) der Medienanstalt M-V
www.medientrecker.de

RAAbatz Medienwerkstatt Mecklenburgische Seenplatte
Papenbergstraße 8 // 17192 Waren (Müritze)
Telefon: (0 39 91) 6 73 98 58 oder (01 60) 7 47 40 43
raabatz@raa-mv.de // www.raabatz.de

Anregungen zum Angebot

Denkbar ist auch eine schauspielerische Umsetzung der verschiedenen Geschichten, die wiederum fotografisch oder filmisch festgehalten werden kann. Die Aufnahmen und Beobachtungen der Kinder eignen sich gut für Dokumentationszwecke und Portfolioarbeit.

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Die Ergebnisse können Eltern und Großeltern vorgestellt werden.

Ablaufskizze

Einheit 1 – Einführung in das Thema „Hörspiel“

Erfahrungsaustausch

Die Kinder werden nach ihren Hörspiel-Erfahrungen befragt.

Mögliche Fragen:

- ▶ Was ist ein Hörspiel?
- ▶ Welche Hörspiele kennt ihr?
- ▶ Was ist das Besondere daran?
- ▶ Wie wird in einem Hörspiel gesprochen?

Gemeinsames Hören – wie ist ein Hörspiel gestaltet?

Zwei verschiedene Hörspielausschnitte werden gemeinsam angehört und besprochen. In einer Mind-Map werden die Gestaltungsmittel (Dramaturgie, Sprache, Erzählschema, Musik etc.) zusammengefasst.

Einheit 2 – Auseinandersetzung mit dem Thema „Erinnerungen“

Erinnern und Erzählen

Die Kinder erhalten die Möglichkeit, in Erinnerungen zu schwelgen und über schöne und unschöne Ereignisse zu berichten. Den Erzählenden können Fragen gestellt werden.

Erinnerungen aufschreiben

Im Anschluss schreibt jedes Kind eine Erinnerung auf. Wenn nötig wird es dabei von einer pädagogischen Fachkraft unterstützt. Anschließend lesen die Kinder ihre Geschichten in der Gruppe vor, die anderen können Hinweise geben. Haben alle die Geschichte verstanden?

Einheit 3 – Erstellung des Hörspiels

Wenn die Geschichte fertig ist, kann das Hörspiel erstellt werden. Hierfür werden die Kinder in Gruppen eingeteilt. Jedes Kind liest, übt und vertont dann seine eigene Geschichte. Die pädagogische Fachkraft achtet hierbei auf eine angemessene Gestaltung, jedoch sollte der persönliche Stil der jungen Autorinnen und Autoren erhalten bleiben.

Einheit 4 – Präsentation und Reflexion

In einer abschließenden Runde werden die fertigen Hörspiele vorgestellt. Im Plenum reflektieren die Kinder schließlich ihre Erfahrungen.



Kompetenzbereich B

Kategorien/Themen

- Identitätsarbeit
- Kreativität
- Mediale Gestaltungsmittel
- Sprachkultur

Fächer

- Deutsch
- Fachunabhängig
- Musik
- Philosophieren mit Kindern
- Religion
- Sachunterricht

Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Erinnere dich! – Mein Hörspiel

Sowohl die Teilnehmerzahl, die Dauer, die Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen. Die thematische Vielfalt in dieser Einheit ist nahezu grenzenlos: Das vorliegende Konzept orientiert sich an Erinnerungen. Genauso könnte der Schwerpunkt im Deutschunterricht auf Märchen oder fachspezifischen Inhalten liegen, im Religionsunterricht könnten Hörspiele über die Bibel erstellt werden.

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Fachübergreifend gilt für jedes Grundschulfach, dass die reflektierte und produktive Nutzung von Medien und die Gestaltung eigener Medienbeiträge zur grundlegenden Bildung gehören. Diese grundlegende Bildung wird durch eine lebensweltbezogene Auseinandersetzung mit den Inhalten der Fächer im Unterricht sowie in der Ausgestaltung des Schullebens realisiert.⁷⁶ Bezogen beispielsweise auf den *Musikunterricht* entwickelt dieses Projekt – spielend, entdeckend, erfindend, nach- und umgestaltend – die ästhetisch-musische Ausdrucksfähigkeit und stellt Beziehungen zwischen den verschiedenen Ausdrucksmedien *Musik* und *Sprache* her. Der *Rahmenplan Musik* postuliert außerdem: „Der Umgang mit Medien wie Radio, Fernsehen, Video, Computer und Internet eröffnet ein weiteres Feld für kritische Betrachtungen.“⁷⁷ Auch hier finden sich Verknüpfungen. Für das Fach *Deutsch* bedeutet dies im Speziellen: Die Schülerinnen und Schüler bringen persönliche Erfahrungen und Erlebnisse ein, erzählen eigene Geschichten oder andere nach und weiter. Sie verwenden beim Schreiben von Texten Planungs-, Überarbeitungs- und Korrekturmethode. Sie gestalten also Sprechen und Zuhören bewusst und gehen mit ihren Texten produktiv um. Sie werden selbst aktiv, schauen hinter die „Kulissen“ und erfahren, dass Medien etwas „Gemachtes“ sind. Die Kinder eignen sich Fähigkeiten und Fertigkeiten an, die ihnen das Gestalten eigener Medienbeiträge ermöglichen.

Einstieg – Erfahrungsaustausch

Die Schülerinnen und Schüler bringen ihre individuellen Medienerfahrungen ein, indem sie ihre eigenen Hörspiele mitbringen und sie der Klasse vorstellen. Kommen Sie mit ihnen über die Besonderheiten von Hörspielen ins Gespräch. Den Schülerinnen und Schülern werden Ausschnitte aus den mitgebrachten Hörspielen vorgespielt. Visualisieren Sie – gemeinsam mit den Kindern – die Bestandteile eines Hörspiels: an der Tafel, auf dem Flipchart oder digital.

Plenum

⁷⁶ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern u. a. (Hrsg.) (2004): Rahmenplan Grundschule. Musik. Schwerin, S. 4.

⁷⁷ Ebd., S. 14.

Einführung in das Thema „Hörspiel“

Mit verschiedenen Übungen können den Schülerinnen und Schülern die einzelnen Komponenten eines Hörspiels – Sprechende, Effekte und Musik – näher erläutert werden.

Die Sprechenden: „Bin das wirklich ich?“

Lassen Sie den Schülerinnen und Schülern zunächst Raum, um sich auszuprobieren:

- ▶ Wie klingt es, wenn ich ins Mikrofon schreie?
- ▶ Wie, wenn ich flüstere?
- ▶ Was ist, wenn hinter mir jemand dabei mit einer Tüte knistert?
- ▶ Und warum klingt meine aufgenommene Stimme überhaupt so komisch?



Seite 219

Plenum

Ergänzen Sie die Erfahrungen mit dem sogenannten **Flüsterrechnen**, um zu verdeutlichen, dass nicht die Lautstärke entscheidend ist, sondern wie deutlich die Worte gesprochen werden.

Die Musik – Melodien erraten

Die Schülerinnen und Schüler hören zunächst Ausschnitte unterschiedlicher Musikstücke. Dabei soll vor allem deutlich werden, wie Stimmung durch Musik transportiert wird. **Welche Musik macht uns traurig, welche stimmt uns fröhlich?** Dafür kann das **Arbeitsblatt 1 – Ein Lieder-Stimmungsbarometer** verwendet werden.

In einem nächsten Schritt erraten die Kinder Melodien. Wenn möglich werden dazu bekannte Jingles und Titelmelodien beliebter Fernsehserien zusammengestellt (im Zweifelsfall hilft eines der populären Internet-Videoportale weiter). Im Gespräch können Sie auf den Wiedererkennungswert dieser Melodien hinweisen und zusammen mit den Kindern überlegen, welchen Nutzen die Hersteller von einem Wiedererkennungswert haben.

Die Effekte – Ohren spitzen!

Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler mit dem Aufnahmegerät auf die Jagd nach Geräuschen gehen! Die Kinder können aufnehmen, was ihnen auf ihrem Weg begegnet bzw. was sie aufnehmen möchten. Anschließend können sich die Kinder alle aufgenommenen Geräusche beispielsweise als Rätsel vorspielen. Danach denken sie sich Mittel und Wege aus, Geräusche des Alltages künstlich herzustellen. Hierfür sollten Gegenstände kreativ eingesetzt werden (getrocknete Erbsen, leere Dosen, Plastiktüten usw.). Die Ideen zum Erzeugen der Geräusche können im **Arbeitsblatt 2 – Geräusche-Lexikon** festgehalten werden (www.auditorix.de liefert hierfür „Geräusche-Rezepte“).



Jeder Text, jedes Bild, jedes Video und jede Musik unterliegen dem Urheberrecht. Bitte achten Sie auch bei der Nutzung von Jingles und Titelmelodien auf die rechtlichen Regelungen.

Informationen hierzu finden sich beispielsweise unter
www.gesetze-im-internet.de/urhg
www.irights.info
www.lehrerfortbildung-bw.de/sueb/recht/urh
www.klicksafe.de

Auseinandersetzung mit dem Thema „Erinnerungen“

Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich dafür, welche Erinnerung sie ihrem Hörspiel zugrunde legen wollen. Um sicherzustellen, dass sie ein Schreibprojekt nach eigenen Interessen auswählen, sollte es ihnen freigestellt sein, über welche Erinnerung sie berichten möchten. Alternativ bietet sich an dieser Stelle die Methode des **W-Fragen-Salats** an. Das **Arbeitsblatt 3 – Erinner dich! – Mein Hörspiel** bietet Platz, um den Textentwurf festzuhalten und zu überarbeiten. Die Schülerinnen und Schüler üben, ihren Text flüssig und sinngestaltend vorzulesen bzw. vorzutragen. Hierzu finden Sie eine kindgerechte Übung unter www.auditorix.de/de/welt-der-geraeusche/aehhustrausper-schnitt.

Gruppenarbeit



Seite 219

Erstellung des Hörspiels

Die Schülerinnen und Schüler produzieren nun selbst ein Hörspiel – sie werden zu Medienmacherinnen und -machern. Sie haben die Aufgabe, passende Musik und Effekte/Geräusche auszuwählen und die Erzählerin oder den Erzähler festzulegen. Sind die Rollen und Aufgaben verteilt, kann dies an einer Checkliste auf dem **Arbeitsblatt 3 – Erinner dich! – Mein Hörspiel** abgehakt werden.

Um mehrere Schülerinnen und Schüler an der Aufnahme zu beteiligen, eignet sich ein Sitzkreis für alle. Eine Schülerin oder ein Schüler geht reihum und hält den Sprechenden das Mikrofon entgegen. Zunächst sollten alle Aufnahmen auf einer Tonspur aufgezeichnet werden, um anschließend die überflüssigen Geräusche, Versprecher oder unbrauchbaren Sätze herauszuschneiden. Dialoge sollten dann auf zwei Tonspuren verteilt werden. Dadurch kann man die Dynamik eines Dialoges eher beeinflussen, zum Beispiel können Pausen eingefügt werden, Fragen und Antworten nahtlos aufeinander folgen, oder die Sprecher können sich ins Wort fallen. Auf einer dritten und sogar vierten Tonspur kommen Geräusche und Effekte oder auch Musik hinzu. In fast allen Ton-Bearbeitungsprogrammen steht eine Reihe von Effekten zur Verfügung. Alternativ können selbst aufgenommene Geräusche – wie jene aus dem Geräusche-Lexikon oder die digitalisierten Geräusche von Internetseiten wie www.auditorix.de – verwendet werden. Bei der Mischung werden nun die einzelnen Tonspuren in der Lautstärke aufeinander abgestimmt.

Sitzkreis



Wie praktisch?! Tonstudio Audacity

Audacity ist ein kostenloses Programm, eine Art digitales Tonstudio zum Aufnehmen, Abspielen und Bearbeiten von Audio-Dateien. Es gehört zu den Programmen, die sich weitestgehend selbst erklären. Sind die Grundfunktionen (Aufnehmen, Schneiden, Stimmverzerrung u. a.) klar geworden, kann diese Software unter Anleitung durchaus auch von Grundschülerinnen und -schülern bedient werden. Im Zweifel hilft Ihnen als pädagogischer Fachkraft ein Blick in das übersichtliche Online-Handbuch (Download und Anleitung unter www.schulpodcasting.info). Autoren der Internetseite *Auditorix* erklären Kindern Schritt für Schritt die Funktionsweise von Audacity:
www.auditorix.de/fileadmin/erwachsene/media/Mini-Tonstudio_komplett.pdf.

Präsentation und Reflexion

Im Klassenplenum präsentieren die Schülerinnen und Schüler ihre Ergebnisse. Zusätzlich kann – unterrichtsverbindend – im Fach Kunst ein CD-Cover zum eigenen Hörspiel gestaltet werden. In einer abschließenden Gesprächsrunde tauschen sich alle über ihre Lernerfahrungen aus, äußern Wünsche und Ideen und geben Verbesserungsvorschläge. Um für die Reflexion zu sensibilisieren, eignet sich beispielsweise die **Reflexionshand**.

Plenum

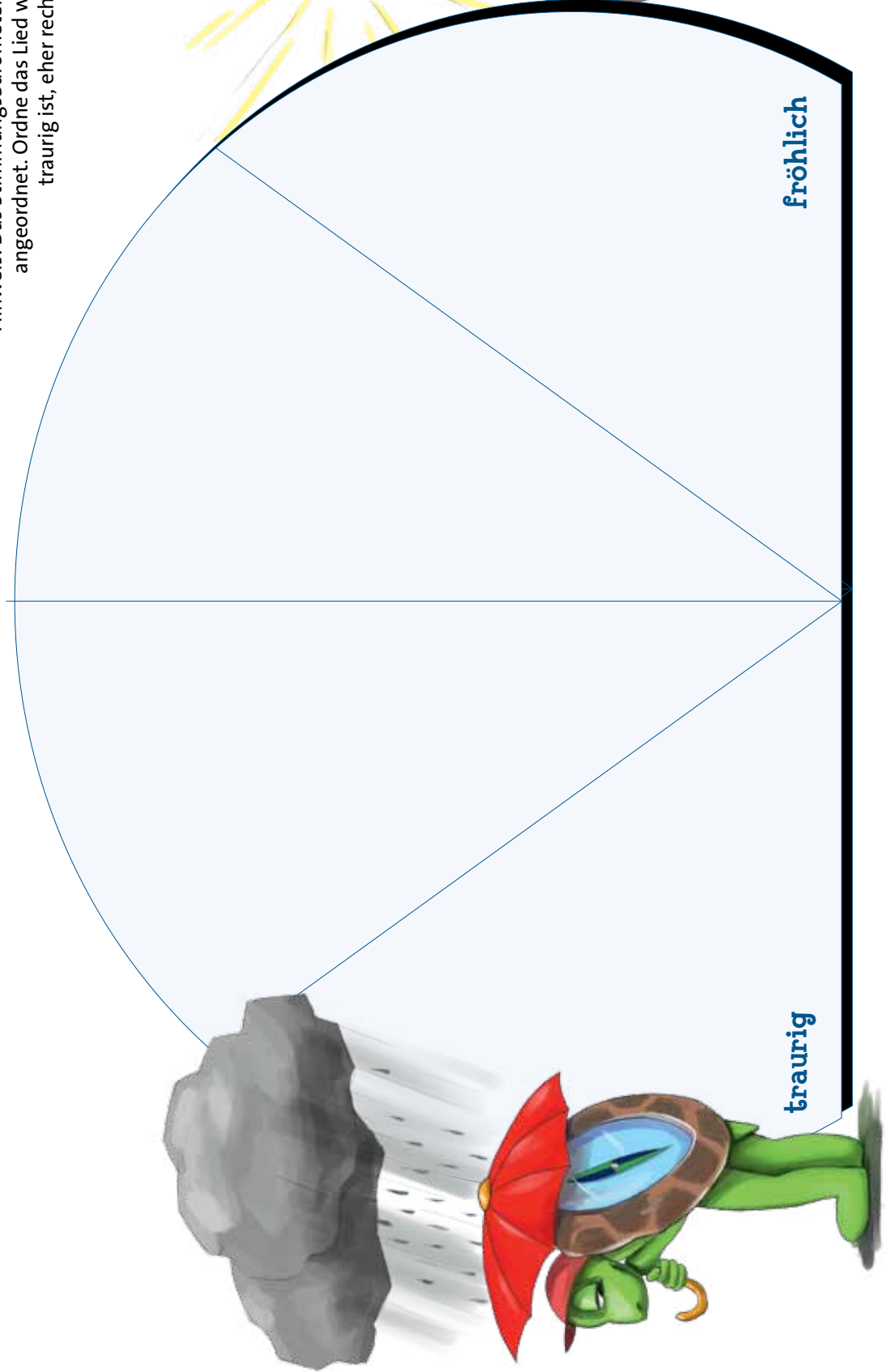


Seite 219

Ein Lieder-Stimmungsbarometer

Hör dir die Musik an – macht sie dich fröhlich oder traurig?
Trage Deine Stimmung in das Stimmungsbarometer ein.

Hinweis: Das Stimmungsbarometer ist wie ein Tachometer angeordnet. Ordne das Lied weiter links ein, wenn es traurig ist, eher rechts, wenn es fröhlich ist.





Geräusche-Lexikon

Geräusche für euer Hörspiel könnt ihr leicht selbst gestalten. Einige Vorschläge sind schon da. Jetzt sind eure Ideen gefragt.

Diese könnt ihr alphabetisch geordnet in das Geräusche-Lexikon eintragen.

Feuer eine Plastiktüte mit den Händen zusammendrücken und dazu kleine Ästchen zerbrechen

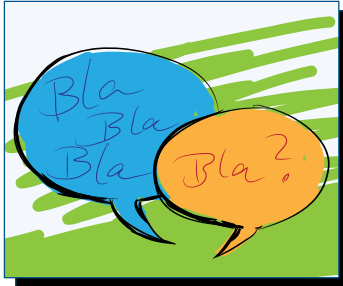
Hagel getrocknete Erbsen in eine Konservendose fallen lassen

Regen trockenen Reis langsam oder schnell in eine Pappkiste fallen lassen

Wind in die Öffnung einer Glasflasche, die mit Wasser gefüllt ist, pusten

Erinnere dich! - Mein Hörspiel

Hast du an alles gedacht?



Sprecherin/Sprecher



Effekte



Musik

Diese Geschichte möchte ich gern erzählen:



Kompetenzbereich C

Medien

- ▶ Internet
- ▶ Handy
- ▶ Smartphone
- ▶ App

Zielgruppe

- ▶ Ab 10 Jahren

Teilnehmerzahl

- ▶ Klassenstärke

Begleitung

- ▶ 6-8 Jugendliche der Sekundarstufe I
- ▶ 1 pädagogische Fachkraft

Ablaufform & -dauer

- ▶ Unterrichtseinheit 90 Minuten (Doppelstunde)

Sozialform

- ▶ Plenum
- ▶ Gruppenarbeit

Methoden

- ▶ Vortrag
- ▶ Präsentation
- ▶ Arbeit mit der App

Materialien & Technik

- ▶ Je 1 internetfähiges Handy oder Smartphone pro Gruppe, die Geräte müssen das System Android enthalten;
- ▶ kostenlose App *Ringdroid*

Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen

Verbindung zum Angebot der Sekundarstufe I

Musik hat im Leben von Heranwachsenden einen enormen Stellenwert. So liegt es nahe, dass sie z. B. ihren Lieblingssong als Klingelton ihres Handys und Smartphones verwenden möchten, um ihn immer und überall dabei zu haben. Dies ist mit Kosten verbunden, schlimmstenfalls endet es in einer „Abo-Falle“. In diesem Angebot lernen die Kinder, Klingeltöne eigenhändig zu erstellen. Mit der kostenlosen App *Ringdroid* können sie Musik für das eigene Handy und Smartphone produzieren, vorhandene Musikdateien bearbeiten und eigene Aufnahmen machen. Die Kinder werden von Jugendlichen aus einer höheren Klasse unterstützt (siehe Angebot **Klingeltöne – wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei?** im Modul Sekundarstufe I, Seite 141).

Ziele

- ▶ Kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung
- ▶ Sensibilisierung für das Thema „Kostenfalle Klingeltöne“
- ▶ Erwerb instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Entdecken und Nutzen des gestalterischen Potenzials von Handys und Smartphones
- ▶ Erlernen eines aktiven und kreativen Medienumganges
- ▶ Förderung der Kreativität und Fantasie

Hintergrundinformationen

www.handywissen.at
www.medienberatung.schulministerium.nrw.de
www.handy-in-kinderhand.de

Weitere Programme, um Klingeltöne herzustellen

www.netzcheckers.de
www.handysektor.de

Weiterführende Links und Literatur

Erklärvideo
www.gutefrage.net

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Es empfiehlt sich ein Elternabend zum Thema „Handy- und Smartphone-nutzung“. Die Zusammenarbeit von Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe II mit Grundschulkindern ist nicht immer umsetzbar. Hier eignet sich die Einbindung der Eltern, unter der Bedingung, dass diese vor Beginn in ihre Rollen als Begleit- und Beobachterpersonen eingeführt werden. Als Grundlage kann die Broschüre *Handreichung zur Durchführung von Elternabenden: Internet + Handy* dienen, diese finden Sie unter www.klicksafe.de.

Ablaufskizze

1. Einführung in die Thematik

Die Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I führen mit einem Vortrag in die Thematik ein (siehe Angebot **Klingeltöne – wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei?**, Seite 141).

Anschließend werden Gruppen mit maximal vier Kindern gebildet. Jede Gruppe arbeitet mit einem Handy oder Smartphone.

2. Arbeit mit der App

Mit Hilfe der älteren Schülerinnen und Schüler laden die Kinder die App *Ringdroid* auf das Handy oder Smartphone. Die Kinder öffnen die App und probieren sich an der Erstellung von Musik bzw. eigenen Aufnahmen aus.

3. Präsentation und Reflexion

Die Ergebnisse werden präsentiert. Anschließend findet ein Erfahrungsaustausch über die App, deren Bedienung sowie die Zusammenarbeit der Schülerinnen und Schüler statt.



Kompetenzbereich C

Kategorien/Themen

- Datenschutz
- Identitätsarbeit
- Klingelton
- Kreativität
- Mediale Gestaltungsmittel
- Urheberrecht
- Verbraucherschutz

Fächer

- Kunst
- Musik

Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen

Sowohl die Teilnehmerzahl, Dauer, die Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen, zum Beispiel ist die Vorgehensweise zur Erstellung einer Präsentation nur ein Vorschlag unter vielen anderen Möglichkeiten. Die konkreten Anweisungen sollen pädagogischen Fachkräften, die weniger medienaffin sind, einen leichteren Zugang zu diesem Bereich ermöglichen. Ziel sollte jedoch eine größtmögliche Eigeninitiative und Eigentätigkeit der Schülerinnen und Schüler sein.

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Das Projekt regt die Schülerinnen und Schüler zum Hinterfragen ihrer eigenen Mediennutzung an und befähigt sie zu einem selbstbestimmten und kreativen Handeln. Sie erhalten einen Einblick in die Möglichkeiten und Fähigkeiten ihres eigenen Smartphones, lernen, dieses zu nutzen, um sich dann vor sogenannten „Kostenfallen“ zu schützen.

Die Kinder gestalten in diesem Projekt auditive Medien selbst und reflektieren ihren Umgang mit Apps. Das Projekt bezieht sich direkt auf den *Rahmenplan Medienerziehung* des Landes Mecklenburg-Vorpommern. Dieser sieht vor, dass Medien sinnvoll ausgewählt, genutzt und selbstständig gestaltet werden sollen.⁷⁸

Sich einen eigenen Klingelton zu erstellen, erfordert besondere Kenntnisse in den Bereichen Musik und Musikbearbeitung. Die im Projekt enthaltene Kombination aus Musik und App-Nutzung bietet dadurch direkte Anknüpfungspunkte zum Fach *Musik*. Der *Rahmenplan Grundschule* sieht hier vor, dass die Schülerinnen und Schüler am Ende der vierten Klasse in der Lage sind, selbstständig musikalische beziehungsweise musikbezogene Ausdrucksmöglichkeiten zu erarbeiten.⁷⁹

Sensibilisierung und Einstieg

Die Schülerinnen und Schüler der Grundschule werden nach Möglichkeit durch einen **Vortrag** von Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe I in das Thema eingeführt. Sollte eine Kooperation zwischen der Grundschule und einer weiterführenden Schule nicht gegeben sein, so können auch Sie als pädagogische Fachkraft in das Thema einführen.

Vortrag

⁷⁸ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2004): *Rahmenplan Medienerziehung*. Schwerin, S. 7 ff.

⁷⁹ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern u. a. (Hrsg.) (2004): *Rahmenplan Grundschule. Musik*. Schwerin, S. 16.



Hinweis:

Nähere Informationen zu der Gestaltung des einführenden Vortrages entnehmen Sie bitte dem Angebot **Klingeltöne – wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei?** (Modul Sekundarstufe I, Seite 141).

Plenum

Nachdem die Schülerinnen und Schüler das Projektziel – einen eigenen Klingelton zu erstellen – kennen, wird direkt mit einer **Gesprächsrunde** begonnen. Die Kinder setzen sich in einen Kreis, werfen sich nacheinander einen kleinen Ball oder ein Wollknäuel zu und nennen dabei ein Wort, das ihnen zum Thema „Klingeltöne“ einfällt.

Das Wort wird zudem näher erklärt, beispielsweise „Onkel – mein Onkel hat immer die neuesten Klingeltöne“. Ziel ist es dabei, Informationen über die Medienerfahrung und die Nutzungsgewohnheiten zu erhalten. Wie hoch ist die Mediennutzung? Und wie sehr ist das Thema „Smartphone“ in der kindlichen Lebenswelt verankert? Es ist außerdem eine gute Möglichkeit, im Vortrag erwähnte Begriffe aufzugreifen, zu erklären und eine Verknüpfung zwischen dem Vortrag und der Lebenswirklichkeit der Kinder herzustellen. Die Schülerinnen und Schüler könnten Vokabelkärtchen mit verschiedenen im Vortrag auftauchenden Begrifflichkeiten erstellen.



Seite 219

Alternativ (oder anschließend) kann eine **Medienuhr** – in dem Fall eine Smartphone-/Handyuhr – erstellt und ausgewertet werden. Es ist denkbar, dass die Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I die Moderation des Gesprächskreises übernehmen und Rückfragen stellen. So kann der altersübergreifende Austausch intensiver gefördert werden, und die Schülerinnen und Schüler der verschiedenen Altersstufen bekommen die Möglichkeit, sich näher kennenzulernen. Alternativ könnten die „Austausch-Parteien“ Kinder und Eltern/Großeltern sein.

Arbeit mit der App

Im Anschluss an den einführenden Vortrag und die Gesprächsrunde werden die Grundschülerinnen und -schüler in Gruppen von maximal vier Kindern eingeteilt. Jeder Gruppe sollte eine Schülerin oder ein Schüler der Sekundarstufe I oder andere interessierte und vorbereitete Begleiterinnen und Begleiter zur Seite stehen. Jede Gruppe benötigt ein Smartphone/Handy.

Es wird zunächst die App *Ringdroid* heruntergeladen und installiert. Die Schritte der Installation werden von den Kindern und Jugendlichen auf dem **Arbeitsblatt 1 – Bilderprotokoll** festgehalten. Anschließend können die Schülerinnen und Schüler ein Lied ihrer Wahl mit dem Programm schneiden und als Klingelton einstellen.

In einem weiteren Schritt können die Kinder ihren erstellten Klingelton bewerben. Dazu steht ihnen das **Arbeitsblatt 2 – Mein perfekter Klingelton** zur Verfügung. Dieses bildet dann zusammen mit dem eigentlichen Klingelton die Grundlage für die spätere Präsentation. Vielleicht besteht ja sogar der Wunsch, einen eigenen Werbe-Hörbeitrag oder sogar Film-Beitrag zu produzieren, um genauer hinter die Kulissen schauen zu können.

Präsentation und Reflexion

Die Klingeltöne werden in dieser letzten Phase den anderen Gruppen vorgestellt. Dazu dient das **Arbeitsblatt 2 – Mein perfekter Klingelton**. Die Schülerinnen und Schüler spielen ihren Klingelton den anderen Gruppen vor und präsentieren im Anschluss, wie sie ihn bewerben würden.



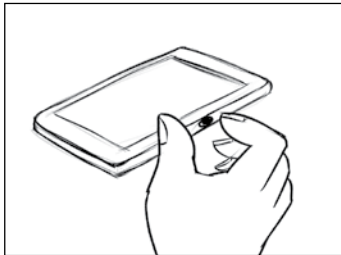
Seite 219

Die Zuhörenden notieren sich das Wichtigste zu der jeweiligen Präsentation der vorstellenden Gruppe. Im Anschluss werden die Präsentationen sowie die eigenen Lernerfahrungen reflektiert. Hierfür kann die **Reflexionshand** verwendet werden.

Bilderprotokoll

Mit dem Bilderprotokoll kannst du jeden Arbeitsschritt festhalten.

Male in die linke Spalte ein Bild, das beschreibt, wie du deine App heruntergeladen und installiert hast. In der rechten Spalte kannst du den Arbeitsschritt beschreiben.



Mein perfekter Klingelton

Erstelle deinen perfekten Klingelton.

Benenne deinen Klingelton, lass dir zu ihm einen passenden Werbespruch einfallen und ein Bild, wie du deinen Klingelton bewerben würdest. Achte hierbei auf die Ziele der Werbung:

- ▶ An wen richtet sich der Werbespot?
- ▶ Wie muss deine Werbung gestaltet werden, um viele Menschen damit zu erreichen?
- ▶ Was müssen die Menschen über deinen Klingelton wissen?

Du kannst das Arbeitsblatt für deine Präsentation verwenden.

Welchen Titel soll dein Klingelton haben?

Finde einen Werbeslogan (Werbespruch) für deinen Klingelton.

Wo kann man die Werbung für deinen Klingelton sehen oder hören? z.B. auf der Straße, im Fernsehen, ...

Wie sieht die Werbung für deinen Klingelton aus?

--





Kompetenzbereich D

Medien

Fernsehen

Medieninhalte

- ▶ Fernsehformat „Castingshow“

Zielgruppe

- ▶ Ab 9 Jahren

Teilnehmerzahl

- ▶ Klassenstärke

Begleitung

- ▶ 2 pädagogische Fachkräfte
- ▶ 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform & -dauer

- ▶ 5 Workshops von unterschiedlicher Dauer

Sozialformen

- ▶ Plenum
- ▶ Gruppenarbeit
- ▶ Kleingruppenarbeit

Methoden

- ▶ Rollenspiele
- ▶ Bildergeschichte
- ▶ Medienimpuls
- ▶ Erfahrungsaustausch
- ▶ Plakat

Materialien & Technik

- ▶ Kleidung für die verschiedenen Rollen
- ▶ Videos von Model-Castingshows
- ▶ Videokamera
- ▶ Computer mit Internetzugang
- ▶ Fernseher

„Ich habe heute leider kein Foto für dich!“

Model-Castingshows und deren Wirkung

Model-Castingshows prägen das heutige Fernsehangebot vielfach mit. Im Blickfeld der Sender stehen dabei vor allem Kinder und Jugendliche. Neben dem Unterhaltungswert für die jungen Zuschauerinnen und Zuschauer bergen Castingshows allerdings die Gefahr, dass falsche Vorstellungen, Werte, Normen und Verhaltensmuster vermittelt werden. Unreflektiert gelassen, kann sich damit ein „falsches“ bzw. fragwürdiges Idealbild entwickeln. Die Faszination für Castingshows aufgreifend, setzen sich Schülerinnen und Schüler mit dem Sendeformat auseinander. Sie sollen so für die Hintergründe sensibilisiert werden und ihre eigene Mediennutzung kritisch reflektieren. Die Kinder produzieren eine eigene Castingshow und überprüfen, ob die Vorstellung, ein berühmtes Model zu sein, wirklich hält, was sie verspricht.

Ziele

- ▶ Kritische Reflexion der eigenen Mediennutzung
- ▶ Kritische Auseinandersetzung mit Castingshows und der Wirkung medialer Inhalte
- ▶ Sensibilisierung für Motive von Fernsehsendern, Castingshows zu produzieren
- ▶ Vergleich medialer und realer Ideale und Rollenbilder
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Weiterführende Links und Literatur

Medienliste – Informationen zum Sendeformat:
www.ism-info.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Medienpädagoginnen und -pädagogen

Der Rostocker Offene Kanal Fernsehen (rok-tv) der Medienanstalt M-V
Grubenstraße 47 // 18055 Rostock
Telefon: (03 81) 4 91 98-98 // Fax: (03 81) 4 91 98-99
info@rok-tv.de // www.rok-tv.de

Fernsehen in Schwerin (Offener Kanal der Medienanstalt M-V)
Dr.-Martin-Luther-King-Straße 1-2 // 19061 Schwerin
Telefon: (03 85) 5 55 99 93 // Fax: (03 85) 5 55 90 66
mail@fernsehen-in-schwerin.de // www.fernsehen-in-schwerin.de

Medientrecker (Film) der Medienanstalt M-V
www.medientrecker.de

Latücht – Film & Medien e. V.

Offene Medienwerkstatt // Bienenweg 1 // 17033 Neubrandenburg
Telefon: (03 95) 5 66 68 80
medienwerkstatt@latuecht.de // www.latuecht.de/mw

RAAbatz Medienwerkstatt Mecklenburgische Seenplatte

Papenbergstraße 8 // 17192 Waren (Müritz)
Telefon: (0 39 91) 6 73 98 58 oder (01 60) 7 47 40 43
raabatz@raa-mv.de // www.raabatz.de

Filmbüro Mecklenburg-Vorpommern e. V.

Medienwerkstatt Wismar
Bürgermeister-Haupt-Straße 51-53, Haus 4 // 23966 Wismar
Telefon: (0 38 41) 6 18-4 00 // medienwerkstatt@filmbuero-mv.de
www.filmbuero-mv.de/de/medienwerkstatt

Institut für neue Medien gmbH Rostock

Geschäftsbereich Medienwerkstatt
Friedrichstraße 23 // 18057 Rostock
Telefon: (03 81) 2 03 54-0 // Fax: (03 81) 2 03 54-00
medienwerkstatt@ifnm.de // www.ifnm.de

Anregungen zum Angebot

Ob Mode oder Gesang, jeder Castingshow-Inhalt kann aufgegriffen werden. Zur Dokumentation werden filmische und fotografische Aufnahmen, idealerweise durch die Kinder, empfohlen.

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Ein Informationsabend zum Thema „(Mediale) Vorbilder“ stellt das Projekt und seine Ergebnisse vor. Eltern und Großeltern bekommen und erarbeiten sich Hinweise, die sie für die Medienerziehung der Kinder einsetzen können.

Ablaufskizze

Workshop 1 – Einstieg (ca. 1,5 h)

1. Einführung in das Thema

Den Schülerinnen und Schülern wird ein Ausschnitt einer Model-Castingshow gezeigt. Anschließend werden in einer Gesprächsrunde Erfahrungen mit Castingshows aufgegriffen und diskutiert.

Mögliche Fragen:

- ▶ Was habt ihr gesehen?
- ▶ Inwiefern stellt dies eurer Meinung nach die Realität dar?
- ▶ Würdet ihr auch bei dieser Show mitmachen und warum?
- ▶ Was denkt ihr, wie fühlen sich die Teilnehmenden in den unterschiedlichen Situationen?

2. Kreativphase

Die Kinder erstellen in Kleingruppen ein Plakat, das zeigen soll, wie sie sich die Teilnehmenden und die Jury einer Model-Castingshow vorstellen und welche Eigenschaften diese in ihren Augen haben.

Workshop 2 – Auf dem Weg zur eigenen Castingshow (ca. 1,5 h)

Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich in Gruppen, wie eine Castingshow aufgebaut und was für ihre Umsetzung notwendig ist. Sie planen gemeinsam einen fiktiven Ablauf und bestimmen die einzelnen Rollen (Jury, Kandidatinnen und Kandidaten, Zuschauerinnen und Zuschauer). Ihrer Rolle entsprechend, finden sie sich in Gruppen zusammen, beraten über ihre Aufgaben und bereiten sich dementsprechend vor. Die Jury legt Bewertungskriterien fest, die Kandidatinnen und Kandidaten überlegen sich ihr Outfit, ihre Kosmetik, ihren Gang usw. Dann werden der genaue Ablauf- und Zeitplan sowie die konkrete Aufgaben- und Rollenverteilung besprochen.

Workshop 3 – Wir machen eine Castingshow (ca. 2 h)

1. Vorbereitung

Ablauf, Zeitplan, Aufgaben- und Rollenverteilung werden wiederholt. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich noch einmal in ihrer jeweiligen Gruppe mit ihren Rollen auseinander.

2. Durchführung

Es kann losgehen – die eigene Castingshow wird umgesetzt und mit einer Videokamera (alternativ: Handy oder Smartphone) aufgenommen. Der pädagogischen Fachkraft fällt hierbei die Rolle als regieführendes Mitglied zu. Sie kontrolliert den Ablauf und gibt verschiedene Anweisungen, übt Kritik, lobt und folgt dabei den Vorstellungen eines Fernsehsenders. Damit soll gezeigt werden, dass Castingshows unter anderem durch die Regie beeinflusst werden und Dinge geplant verlaufen.

Workshop 4 – Auswertung (ca. 45 min)

Den Kindern wird die Aufnahme einer originalen Model-Castingshow gezeigt, danach sehen sie sich ihre eigene an. Sie sollen beide Shows vergleichen und deren Wirkung beschreiben.

Workshop 5 – Reflexion (ca. 1,5 h)

Abschließend können die Schülerinnen und Schüler eine Bildergeschichte zum Thema „Castingshows“ verfassen. Eine Fotostory ist ebenfalls denkbar. Hierbei sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Die Kinder sollen damit zeigen, was sie aus den vorherigen Workshops mitgenommen haben. Die Ergebnisse werden in einer Abschlussrunde präsentiert und diskutiert.

Orientierung für pädagogische Fachkräfte

„Ich habe heute leider kein Foto für dich!“



Sowohl die Teilnehmerzahl, Dauer, die Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen. Das Konzept orientiert sich an Model-Casting-shows, da es sinnvoll erscheint, bereits Grundschülerinnen und -schüler für die überzogenen Schönheitsleitbilder der Medien zu sensibilisieren. Angestrebt wird ein Verständnis dafür, dass diese Sendeformate lediglich Konstrukte zur Unterhaltung sind. Um dieses Verständnis zu erreichen, produzieren die Schülerinnen und Schüler selbst eine Show.

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Der Rahmenplan des Faches *Philosophieren mit Kindern* sieht das Thema „Medien“ als einen Unterrichtsgegenstand an. Die Fernsehwelt, genauer die Mediengestaltung und -einflüsse sind ein explizites Themenfeld für die Jahrgangsstufen 3 und 4.⁸⁰ Nach diesem Rahmenplan und den Rahmenplänen der Fächer *Deutsch*, *Religion* und *Sachkunde* sollen Medien in den Unterricht einbezogen werden, da die reflektierte und produktive Nutzung von Medien aller Art im Unterricht Schülerinnen und Schüler befähigt, Medienangebote zunehmend selbstständig auszuwählen, eigene Medienbeiträge zu gestalten, zu verbreiten sowie kritisch zu bewerten.⁸¹

Sensibilisierung und Einstieg

Plenum

Zum Einstieg bietet sich die Präsentation eines Ausschnittes aus einer aktuellen Model-Castingshow an. Die Sender bieten im Internet meist einen freien Zugriff auf ein Archiv der einzelnen Folgen an. Im Zweifelsfall hilft Ihnen www.youtube.com weiter. Achten Sie hier bitte auf gesetzliche Regelungen, beispielsweise das Urheberrecht. Nicht alle verfügbaren Beiträge stehen rechtmäßig zur Verfügung. In einem Unterrichtsgespräch äußern sich die Schülerinnen und Schüler zum Inhalt des Videoausschnittes.

Mögliche Fragen:

- ▶ Was versteht ihr unter einer Castingshow?
- ▶ Schaut ihr Castingshows, warum?
- ▶ Was ist das Besondere daran?
- ▶ Findet ihr die Models hübsch?
- ▶ Wolltet ihr auch schon mal sein wie sie, würdet ihr auch gern bei einer solchen Show mitmachen?
- ▶ Glaubt ihr, die Models sehen im Alltag auch so aus?
- ▶ Was gefällt euch an der Jury und was nicht?
- ▶ Kennt ihr ähnliche Sendungen, in denen beispielsweise Stars gesucht werden?
- ▶ Worin sind sich die Sendungen ähnlich?

⁸⁰ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2004): Rahmenplan Grundschule. Philosophieren mit Kindern. Schwerin, S. 18.

⁸¹ Ebd., S. 8.

Kompetenzbereich D

Kategorien/Themen

- ▶ Castingshow
- ▶ Identitätsarbeit
- ▶ Mediale Vorbilder sowie Heldinnen und Helden
- ▶ Selbstdarstellung
- ▶ Werte und Normen

Fächer

- ▶ Deutsch
- ▶ Fachunabhängig
- ▶ Philosophieren mit Kindern
- ▶ Religion
- ▶ Sachunterricht

Die Schülerinnen und Schüler finden sich anschließend in Gruppen zusammen und gestalten eine Präsentation (z. B. ein Plakat), welche die Rollen in einer Model-Castingshow (Jury, Models und Zuschauende) verdeutlicht. Bei der Präsentation sollten besonders die Aufgaben der Jury und der Models herausgearbeitet werden.

§

Hinweis:

Bitte beachten Sie die rechtlichen Regelungen für die Vorführung der Castingshow-Ausschnitte! Die von Ihnen gewählten Ausschnitte könnten Werbeeinblendungen beinhalten. Kinder müssen auch lernen, mit Werbung umzugehen, sie sollten die Hintergründe kennen, um Werbung kritisch-reflexiv einordnen zu können. Daher bietet es sich an, dieses Thema ebenfalls zu behandeln, entweder gesondert oder eben als Teil dieses Angebotes. Hilfestellung finden Sie beispielsweise unter www.internetabc.de/kinder/werbung-einkaufen oder www.mediasmart.de.

Vorbereitung und Durchführung

Die Schülerinnen und Schüler ordnen sich eine der drei Gruppen „Jury“, „Models“ oder „Zuschauende“ zu, wobei die Gruppe „Zuschauende“ weitere organisatorische Aufgaben übernimmt und beispielsweise die Kamera bedient. Für die Verteilung der Rollen könnte das **Arbeitsblatt 1 – Rollenkarten** verwendet werden. Jede Rollenkarte bietet Platz, um die Aufgabe oder Verhaltensweisen der Person zu notieren. Sie ermöglicht zusätzlich ein Zufallsprinzip bei der Zuordnung und verhindert dadurch, dass bereits geprägte Rollenbilder verfestigt werden.

Die Gruppe der Models bereitet sich vor. Die Kinder ziehen sich um, werden geschminkt, ihre Haare werden gestylt und verschiedene Möglichkeiten eines Auftritts besprochen. Für die Jury ist das **Arbeitsblatt 2 – Wir gestalten unsere eigene Castingshow** vorgesehen, das die Bewertung erleichtern soll. Die Schülerinnen und Schüler können sich später an diesen Notizen orientieren. Innerhalb der Jury wird besprochen, nach welchen Kriterien bewertet wird und wie mögliche Kommentare ausfallen könnten. Die pädagogische Fachkraft übernimmt die regieführende Rolle. Wenn die Aufgaben und Rollen innerhalb der Gruppen geklärt sind, besprechen und „überwachen“ Sie den genauen Ablauf- und Zeitplan. Die Regisseurin oder der Regisseur gibt Anweisungen, lobt, übt Kritik und macht deutlich, dass die Interessen des Fernsehsenders vor allem den Einschaltquoten gelten. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein Verständnis dafür, wie geplant solche Sendeformate ablaufen. Der Klassenraum, die Aula oder die Sporthalle werden nun zum Laufsteg umgestaltet, Tische und Stühle stehen für die Jury bereit, und die Kamera/das Smartphone ist in Position gebracht. Die fiktive Castingshow kann nun umgesetzt und dokumentiert werden.

Abschluss und Reflexion

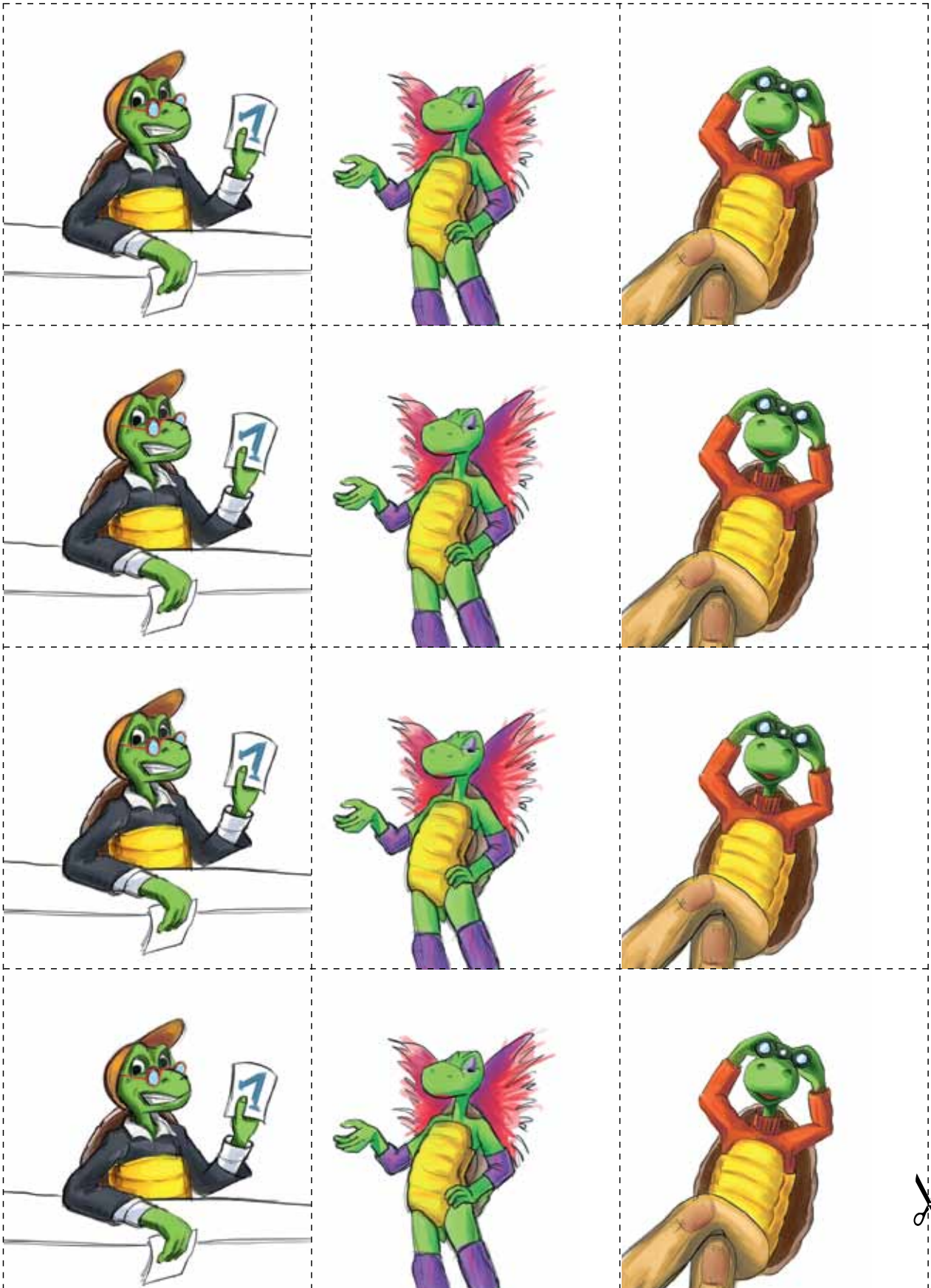
Anschließend vergleichen alle das Produkt mit dem Original. Im Plenum reflektieren die Kinder, wie sie sich in den einzelnen Situationen gefühlt haben.

Mögliche Fragen:

- ▶ Wie war es für dich, als Model so beurteilt zu werden?
- ▶ Wie hast du dich dabei gefühlt?
- ▶ Was hat euch besonders gefallen?
- ▶ War es für die Jury schwierig, so kritisch zu sein?
- ▶ Was ist den Zuschauenden aufgefallen?
- ▶ Ist alles so gelaufen, wie ihr es euch vorgestellt habt?

Durch ein **Stimmungsmemory** können die Schülerinnen und Schüler am Ende individuell ihre Meinungen und Gefühle zum Projekt und Thema „Model-Castingshow“ artikulieren und reflektieren. Auch die **Reflexionshand** bietet sich an bzw. die kreative Umsetzung in einer Fotostory oder einer Bildergeschichte.







Wir gestalten unsere eigene Castingshow

Überlegt gemeinsam in der Gruppe, worauf ihr als Jury bei den Models achten wollt. In die obere Zeile der Tabelle könnt ihr eintragen, worauf ihr euch geeinigt habt. In den unteren Spalten sind die Bewertungen einzutragen. Ihr könnt Notizen zu den Models machen oder auch Noten/Punkte vergeben.

Darauf achtet die Jury:			

Name des Models			



Kompetenzbereich E

Medien Internet

Medieninhalte

Chat

Zielgruppe

Ab 7 Jahren

Teilnehmerzahl

Klassenstärke

Begleitung

- ▶ 2 pädagogische Fachkräfte
- ▶ 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform & -dauer

- ▶ 3 Workshops á 90 Minuten

Sozialformen

- ▶ Plenum
- ▶ Gruppenarbeit
- ▶ Einzelarbeit

Methoden

- ▶ Erfahrungsaustausch
- ▶ Mind-Map
- ▶ Diskussion
- ▶ Vortrag
- ▶ Chatregeln
- ▶ Comic

Materialien & Technik

- ▶ Je 1 Computer mit Internetzugang pro Gruppe
- ▶ Foto- oder Handykamera
- ▶ Foto-Bearbeitungsprogramm *PhotoScape* (Freie Software zum Download)

Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat

Kinder kommen frühzeitig mit Internet-Chats in Berührung: durch Geschwister, Eltern oder Freunde. Sie erleben die Chats als Möglichkeit der virtuellen Kommunikation und Freizeitbeschäftigung. Neugierig möchten sie diese Form des Austausches kennenlernen und ausprobieren. Die Risiken sind ihnen oft nicht bewusst, da sie Wirkungen und Konsequenzen nicht einschätzen können.

In diesem Angebot lernen die Schülerinnen und Schüler das sichere Chatten, in Verantwortung für sich und andere. Sie erfahren wichtige Regeln, die es zu beachten gilt.

Der moderierte Kinderchat *Seitenstark* dient als Grundlage für das Angebot. Er ist ein geschützter, „einsteigergerechter“ Chatraum. Während regelmäßiger Öffnungszeiten begleiten Medienpädagoginnen und Medienpädagogen den Weg der Kinder in und durch die Chatwelt. Sie informieren, beraten, erklären Regeln und weisen auf Gefahren hin, die z. B. die Eingabe personenbezogener Daten mit sich bringen können. Fehlverhalten und Regelverstöße werden mit den betroffenen Chattendenden besprochen und gegebenenfalls geahndet.

Ziele

- ▶ Kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung und möglichen Folgen
- ▶ Sensibilisierung für rechtliche Grundlagen
- ▶ Kritisch-reflexive Betrachtung im Umgang mit eigenen und personenbezogenen Daten
- ▶ Erkennen und Verhindern von negativen Folgen, die durch Medieninhalte entstehen können
- ▶ Medien als soziale Räume erkennen und nutzen
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Medienpädagoginnen und -pädagogen

Anregungen zum Angebot

Schülerinnen und Schüler höherer Klassenstufen könnten in das Angebot eingebunden werden, um einerseits ihre Erfahrungen weiterzugeben und andererseits ihr eigenes Chatverhalten zu reflektieren. Es besteht zusätzlich das Angebot für Schulen bzw. die entsprechenden pädagogischen Fachkräfte, den Chat zu gesonderten Öffnungszeiten zu nutzen. Dann wird der Chat nur für diese Schulgruppe geöffnet und betreut. Weitere Informationen dazu auf www.seitenstarkchat-eltern-lehrer.jimdo.com/chat-macht-schule.

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Um Eltern und Großeltern für Chancen und Risiken des Chattens zu sensibilisieren, ist ein Informationsabend zum Thema „Sicher chatten“ empfehlenswert. Er könnte im Anschluss an das Angebot stattfinden. Idealerweise stellen die Kinder ihre Ergebnisse und Erfahrungen selbst vor, um sie anschließend mit den Erwachsenen zu diskutieren.

Ablaufskizze

Workshop 1 – Einführung (ca. 1,5 h)

1. Erfahrungsaustausch und theoretischer Input

Begonnen wird mit einem Erfahrungsaustausch zum Thema „Chatten“.

Mögliche Fragen:

- ▶ Was sind eigentlich Chats?
- ▶ Welche Chats kennen die Schülerinnen und Schüler?
- ▶ Welche Erfahrungen haben sie bisher gemacht?
- ▶ Was muss beachtet werden?
- ▶ Gibt es Gefahren beim Chatten?

Die pädagogischen Fachkräfte halten wichtige Aspekte, die die Kinder nennen, schriftlich fest. Hierzu zählen:

- ▶ Definition
- ▶ Funktionen eines Chats
- ▶ Chancen und Risiken
- ▶ Chats für Kinder

2. Erarbeiten der Chatregeln

Es werden Gruppen mit je 4-5 Schülerinnen und Schülern gebildet. Ziel der Gruppenarbeit ist es, sich Regeln zu überlegen, die in einem Chat herrschen bzw. herrschen sollten. Begleitet werden die Gruppen durch eine pädagogische Fachkraft.

3. Zusammenfassung und Auswertung

In einer Auswertungsrunde werden diese Regeln gebündelt und von den Kindern auf einem Plakat, an der Tafel, auf einem Flipchart oder in einer PowerPoint-Präsentation festgehalten.

Workshop 2 – Wir chatten! (ca. 1,5 h)

1. Wiederholung

Zu Beginn werden die Chatregeln noch einmal wiederholt. Dann sehen sich die Kinder die Seite seitenstark.de/chat/pepes-chat-regeln an, die wichtige, gegebenenfalls ergänzende Regeln aufführt.

2. Chatten (Funktionen und Chatregeln)

Nun können die Schülerinnen und Schüler auf den Seitenstark-Chat gehen und sich dort einloggen. Dafür ist eine vorherige Anmeldung notwendig. Während des Chattens sollen alle Funktionen des Chats getestet und genau angeschaut werden.



Hinweis:
Öffnungszeiten beachten!

3. Auswertung

In einer abschließenden Runde sollen die Kinder über ihre Erfahrungen berichten und den Chat einschätzen. Wie ansprechend finden sie ihn? Was gefällt ihnen am Chat und was nicht? Wie schätzen sie die Rolle der bzw. des Chat-Moderierenden ein?

Workshop 3 – Warum sind Regeln im Chat wichtig? (ca. 1,5 h)

1. Wiederholung und Vergleich

Anknüpfend an die Auswertungsrunde aus Workshop 2 wird über Erlebtes berichtet. Die Kinder wiederholen ihre erarbeiteten Chatregeln. Sie vergleichen sie mit denen des Seitenstark-Chats und verändern sie gegebenenfalls.

2. Diskussion

Die Schülerinnen und Schüler reden in einer offenen Diskussion über die Notwendigkeit von Chatregeln und bündeln sie als Mind-Map an der Tafel.

3. Kreativphase – Gefahren im Netz

Die Schülerinnen und Schüler gestalten einen Comic, der zeigt, welche Gefahren im Netz vorkommen. Alternativ zum Comic ist auch eine Fotogeschichte möglich.

4. Präsentation

Wer möchte, darf als Abschluss seinen Comic oder seine Fotogeschichte vorstellen. Die Chatregeln und Comics können zudem in einem Buch zusammenfasst werden.

Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat



Sowohl die Teilnehmerzahl, Dauer, die Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen.

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Medien haben im *Sachunterricht* eine besondere Bedeutung. An Themen wie „Sicher chatten“ können sich die Schülerinnen und Schüler sukzessiv den Gebrauch von Computern, Datensammlungen und des Internets aneignen. Der *Rahmenplan Sachunterricht* postuliert mehrere Ziele zur Arbeit mit dem Computer, so unter anderem „Webadresse eingeben“, „Links nutzen“, „ausgewählte Browserschaltflächen verwenden“, „in einem Hypertext navigieren“, „Suchstrategien für bestimmte Fragestellungen anwenden“, „in Suchmaschinen recherchieren“, „Suchstrategien an den Ergebnissen vergleichen“ und „Bild öffnen, kopieren, speichern“.⁸² Darüber hinaus untersuchen Schülerinnen und Schüler kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen. Beim Chatten berücksichtigen sie die Unterschiede zwischen gesprochener und geschriebener Sprache.⁸³ Sie diskutieren die Verständigungsprobleme bei Missverständnissen und beachten gemeinsam entwickelte Gesprächsregeln.⁸⁴ Auch die Rahmenpläne für *Evangelische Religion* und *Philosophie* machen Medien wie das Internet zum direkten Unterrichtsgegenstand: Dabei sind mediale „Chancen und Risiken zu thematisieren und die Kinder in besonderer Weise für eine kritische und verantwortungsbewusste Nutzung von Medien zu sensibilisieren.“⁸⁵

Kompetenzbereich E

Kategorien/Themen

- ▶ Cybermobbing
- ▶ Datenschutz
- ▶ Identitätsarbeit
- ▶ Kindgerechte Internetseiten
- ▶ Privatsphäre
- ▶ Selbstdarstellung
- ▶ Soziale Räume
- ▶ Sprachkultur
- ▶ Werte und Normen

Fächer

- ▶ Deutsch
- ▶ Fachunabhängig
- ▶ Philosophieren mit Kindern
- ▶ Religion
- ▶ Sachunterricht

Einstieg und Sensibilisierung

Plenum

Ziel der ersten Phase sollte es sein, mit den Schülerinnen und Schülern Regeln für das Verhalten im Chat zu erarbeiten. Hierbei geht es nicht nur um die Einhaltung rechtlicher Regelungen, sondern auch um einen wertschätzenden Umgang miteinander. Führen Sie dazu zunächst ein Gespräch über bereits bekannte alltägliche Regeln – die beispielsweise in der Familie oder in der Schule gelten – sowie über generelle Normen des Zusammenlebens und des Umganges mit anderen Menschen. Vielleicht wird deutlich, dass der Begriff „Regel“ nicht allen klar ist. Finden Sie eine

82 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern u. a. (Hrsg.) (2004): Rahmenplan Grundschule. Sachunterricht. Schwerin, S. 37.

83 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern u. a. (Hrsg.) (2004): Rahmenplan Grundschule. Deutsch. Schwerin, S. 29.

84 Ebd., S. 25.

85 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2004): Rahmenplan Grundschule. Philosophieren mit Kindern, S. 15.

gemeinsame verständliche Definition. Im Gespräch sollte der Sinn und Zweck von Regeln, die ein gemeinsames Leben und Lernen ermöglichen, verdeutlicht werden. Denn diese Grundsätze sind nicht nur im Klassen-, sondern auch in einem Chatraum nötig. Die Schülerinnen und Schüler berichten an dieser Stelle zunächst von ihren Erfahrungen mit dem Internet und mit Chats.

Mögliche Fragen:

- ▶ Was versteht ihr unter dem Begriff „Internet“?
- ▶ Nutzt ihr das Internet?
- ▶ Aus welchem Grund und mit wem?
- ▶ Was genau macht ihr?
- ▶ Wisst ihr was ein Chat ist?
- ▶ Wer hat schon einmal gechattet?
- ▶ Welche Chats kennt ihr?
- ▶ Warum chattet ihr gern?
- ▶ Habt ihr auch schon schlechte Erfahrungen gemacht?
- ▶ Was haben ein Chatgespräch und ein persönliches Gespräch gemeinsam, und worin unterscheiden sie sich?
- ▶ Welche Regeln könnte man wohl in einem Chatraum an die Wand hängen?

Erarbeitung der Chatregeln

Regen Sie die Schülerinnen und Schüler dazu an, Regeln für einen Chat zu entwickeln. Die Regeln können an der Tafel/dem Flipchart festgehalten werden, oder füllen Sie gemeinsam mit den Kindern das **Arbeitsblatt 1 – Chatikette – Sicher chatten!** aus. Unter www.seitenstark.de/chat/pepes-chat-regeln können die Schülerinnen und Schüler wichtige Regeln recherchieren.



Wie praktisch?! Die „Chatikette“

Die Gemeinschaftsseite mehrerer einzelner Kinderseiten www.seitenstark.de richtet sich mit Erklärungen, Tipps und Tricks für den verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet an Kinder, Eltern und pädagogische Fachkräfte. Die „Chatikette“ (ein Kunstwort aus „Chat“ und „Etikette“) wird auf dieser Internetseite kindgerecht erläutert.

Sicher chatten – Chatregeln

Die Chatregeln unterscheiden sich zwar in Formulierung und Gewichtung (je nach Chat), die wichtigsten könnten jedoch folgendermaßen beschrieben werden:

1.

Schütze deine Daten!

Frag dich, wie viel du fremden Menschen über dich preisgeben möchtest. Ist es z. B. üblich, dass du Fremden auf der Straße erzählst, wo du wohnst? Gib nur notwendige Daten an, und schicke niemandem deine Telefonnummer, Anschrift oder deine E-Mail-Adresse! Verrate niemandem deinen vollen Namen oder den Namen deiner Schule!

2.

Nimm Rücksicht!

Im Chat sollten sich alle wohlfühlen. Genau wie im Klassenraum gehen wir auch im Chatraum respektvoll miteinander um, Beleidigungen und Beschimpfungen sind tabu. Wir verhalten uns freundlich und hilfsbereit. Auch im Chatraum muss auf das Eigentum anderer Rücksicht genommen werden. Lade keine Bilder oder Fotos von anderen hoch, ohne sie vorher zu fragen!

3.

Sei misstrauisch!

Das Internet ist anonym, und eigentlich weiß man nie, wer auf der anderen Seite sitzt. Wenn sich die Chatpartnerin oder der -partner unangenehm oder seltsam verhält und Themen wie „Sexualität“, „Gewalt“ und „Kriminalität“ vorkommen, kannst du den Chatraum jederzeit verlassen. Du solltest über diese Situation dann z. B. mit deinen Eltern sprechen. In einem Kinderchat kannst du dich an die Moderierenden wenden.

Durchführung – Wir chatten!

Die Schülerinnen und Schüler bekommen nun die Möglichkeit, sich auf www.seitenstark.de anzumelden und den Kinderchat zu erkunden. Die Regeln für den Chatraum lassen sich dann ebenso für das Erstellen eines Chatnamens anwenden, der ebenfalls keine Rückschlüsse auf die echte Identität zulassen sollte. Der Name sollte nicht beleidigend sein. Begleiten Sie die Anmeldung, und geben Sie Tipps zur Wahl des „Nickname“, denn im besten Fall ist ein „Username“ kreativ und leicht zu merken, kommt aber ohne persönliche Daten aus.

?!

Wie praktisch?! Moderierter Chat auf www.seitenstark.de

Um die Kinder vor den Gefahren im Chat zu schützen, sind moderierte Kinderchats unbedingt zu empfehlen. Die Kinder werden – pädagogisch begleitet – an das Chatten herangeführt. Im Seitenstark-Chat achten Moderatorinnen und Moderatoren auf die Sicherheit der Heranwachsenden. Es werden Hinweise gegeben, die Medienkompetenz der Nutzerinnen und Nutzer wird gefördert. Sie können wichtige Informationen zu unterschiedlichen Themen erhalten, sich sicher austauschen und vieles mehr. Der Chat ist sechs Mal in der Woche nachmittags geöffnet.

Auswertung und Ausblick

In einer abschließenden moderierten Runde berichten die Schülerinnen und Schüler von ihren Erlebnissen.

Mögliche Fragen:

- ▶ Welchen Eindruck hattet ihr?
- ▶ Wie leicht war die Anmeldung?
- ▶ Wie übersichtlich sind die Startseite und der Chat?
- ▶ Was ist euch besonders aufgefallen?
- ▶ Habt ihr spannende Gespräche geführt?
- ▶ Hat euch der Chatraum gefallen?
- ▶ Würdet ihr ihn noch einmal besuchen?
- ▶ Wie sinnvoll war die „Chatkette“?
- ▶ Warum sind Regeln im Chat wichtig?



Seite 219

Für eine abschließende Reflexion können Sie auf die **Reflexionshand** zurückgreifen. Angeregt von einem medienpädagogischen Videoprojekt, in dem Grundschülerinnen und -schüler „Pepes Chat-Regeln“ verfilmt haben (abrufbar unter www.seitenstark.de/chat/pepes-chat-regeln, dort gibt es – klickt man die Regeln einzeln an – jeweils den Button „Zum Video“), können mit Ihren Schülerinnen und Schülern ähnliche Präsentationsformen erdacht werden. Oder es werden ein Comic bzw. eine Fotogeschichte über „Regeln im Internet“ erstellt.

Chatkette - Sicher chatten!

Auch in einem Chatraum gibt es Verhaltensregeln, damit es allen Spaß macht und sich alle wohlfühlen können. Die drei wichtigsten Regeln kannst du hier sehen.

Schreibe bitte hinter jedes Bild eine kurze Erklärung!

Fallen dir noch andere wichtige Regeln ein?



Daten schützen!



Nimm Rücksicht!



Sei misstrauisch!

Fallen dir noch andere wichtige Regeln ein?



Modul
Orientierungsstufe

Orientierungsstufe

Sekundarstufe I

Sekundarstufe II

Material

Überblick über die Medienkompetenz-Angebote in der Orientierungsstufe

A

Medien und ihre Funktionen kennen und anwenden



Die Kinder beschäftigen sich mit der Vielzahl und Unterschiedlichkeit der sie umgebenden Medien. Sie lernen deren Funktionen, Besonderheiten und Zusammenhänge kennen und wenden diese an.

Digitales Fotoalbum – meine schönsten Erinnerungen

Generation Smartphone – kann man mit deinem Handy auch telefonieren?

RO

B

Mit Medien kommunizieren und sich ausdrücken



Die Kinder lernen Medien als Ausdrucks-, Artikulations- sowie Kommunikationsmittel kennen und bewusst einzusetzen, um zu partizipieren und ihre eigenen Absichten, Interessen und Meinungen bewusst und zielgerichtet zu verbreiten.

Chaosballade

Lehrfilm zum Mikroskopieren von Kleinlebewesen

Light Painting (Lichtmalen) – Fotografie

RO

Mein Avatar und ich

C

Mit Medien produzieren und gestalten



Die Kinder setzen sich mit spezifischen Gestaltungsmöglichkeiten auseinander. Sie produzieren selbst Medien und veröffentlichen diese. Kreativität und Fantasie werden angeregt und können sich entfalten.

Fotostory „Wettermacher“

Podcasts für den Unterricht – wir gestalten sie

RO

Radio- und Videoarbeit – so funktioniert sie

D

Medien analysieren und kritisch reflektieren



Die Kinder erhalten unterschiedliche Möglichkeiten zum Sammeln, Hinterfragen, Diskutieren, Bewerten und Einordnen medialer Erfahrungen. Sie erhalten so die Möglichkeit der kritischen Reflexion.

Gefahren im Netz – Verherrlichung von Essstörungen

Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?

RO

E

In der Medienwelt leben und sich bewegen



Die Kinder erkennen, dass sie in einer inhaltlich und technisch verwobenen Medienwelt leben, durch sie beeinflusst werden. Sie erkennen ihre Rolle an, lernen sich zu orientieren, zu positionieren und nutzen ihre Handlungsspielräume selbstbestimmt und verantwortungsvoll. Zudem setzen sie ihr (Medien)Wissen zur Information und Aufklärung ein.

Digitale Medien nutzen – aber sicher!

RO

Nicht alles ist erlaubt – das Internet ist kein rechtsfreier Raum



Kompetenzbereich A

Medien & Medieninhalte

- ▶ Smartphone und dessen Funktionen

Zielgruppe

- ▶ Ab 11 Jahren

Teilnehmerzahl

- ▶ Klassenstärke

Begleitung

- ▶ 1 pädagogische Fachkraft

Ablaufform & -dauer

- ▶ 8 Unterrichtseinheiten (UE) á 90 min

Sozialformen

- ▶ Plenum
- ▶ Gruppenarbeit
- ▶ Kleingruppenarbeit
- ▶ Einzelarbeit

Methoden

- ▶ Recherche
- ▶ Medienbiografie
- ▶ Präsentation

Materialien & Technik

- ▶ 7-8 Smartphones mit Internetzugang (1 Smartphone pro Kleingruppe)

Generation Smartphone – kann man mit deinem Handy auch telefonieren?

Das Smartphone findet bei Heranwachsenden eine breite Akzeptanz und hat sich zu einem wichtigen Gebrauchsgegenstand für sie entwickelt. Es dient der Unterhaltung und Kommunikation oder auch als Statussymbol, um „mitreden“ zu können und „in“ zu sein. Das gesamte Potenzial an Nutzungsmöglichkeiten wird dabei oft nicht erfasst bzw. ausgeschöpft. Gerade im schulischen Kontext kann das Smartphone jedoch effektiv eingesetzt werden – Recherche, Dokumentation, Ergebnissicherung, Erstellung von Audio- und Filmbeiträgen sind nur einige Beispiele. Allein die Faszination für das Medium bietet einen sehr guten Anknüpfungspunkt für das Erreichen von Lernzielen. In diesem Angebot werden schulrelevante Funktionen des Smartphones erarbeitet und ausprobiert.

Ziele

- ▶ Kennen- und nutzen lernen des Smartphones als vielseitig einsetzbares Medium (Alltagsintegration, Gestaltung von Lernprozessen, Organisation von Alltag und Schule)
- ▶ Kritische Reflexion der eigenen Mediennutzung
- ▶ Erwerb instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Anregungen zum Angebot

Sich aus dem Angebot ergebende Ideen für weitere Einsatzmöglichkeiten des Smartphones können aufgegriffen und in zusätzlichen Unterrichtseinheiten bearbeitet werden. Die Planung und Umsetzung dieser Unterrichtseinheiten übernehmen idealerweise die Schülerinnen und Schüler.

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Ein Elternabend zum Thema „Smartphone-Nutzung“ bietet sich an. Dieser kann durch die pädagogische Fachkraft zusammen mit den Kindern durchgeführt werden.

Ablaufskizze

Einstieg in das Thema (1 UE)

Die Medienbiografien der einzelnen Schülerinnen und Schüler hinsichtlich ihrer Handynutzung werden in Kleingruppen besprochen und grafisch festgehalten. Hierfür eignet sich z. B. eine **Medienuhr**, mit deren Hilfe die tägliche, wöchentliche oder auch monatliche Mediennutzung der Schülerinnen und Schüler dargestellt werden kann.

Fragen, die an dieser Stelle beantwortet werden sollten, sind:

- ▶ Wie nutze ich mein Handy/Smartphone?
- ▶ Wann nutze ich es und warum?
- ▶ Ist mir bewusst, wieviel Zeit ich mit ihm verbringe und aus welchen Gründen?

Wie funktioniert ein Smartphone? (1 UE)

In Kleingruppen setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Aufbau und den unterschiedlichen Funktionen eines Smartphones auseinander. Vor- und Nachteile werden dabei herausgearbeitet und in einen Zusammenhang mit dem eigenen Nutzungsverhalten gestellt. Wichtige Punkte werden festgehalten. Jeder Gruppe steht hierfür ein Smartphone zur Verfügung. Die gesammelten Funktionen werden getestet und anschließend den anderen Gruppen präsentiert. Über die Präsentationsform wird in der Gruppe entschieden.

Smartphone gezielt einsetzen, um Informationen zu präsentieren (3 UE)

1. Recherche und Präsentation

Jede Gruppe sucht sich ein Thema, zu welchem sie mit Hilfe des Smartphones recherchieren möchte. Die Themen können unterrichtsspezifisch sein. Mit Hilfe des Smartphones erstellen die Gruppen je eine Präsentation zum recherchierten Thema. In der Gestaltung und Visualisierung haben sie freie Wahl. Sie können z. B. Apps nutzen oder Bilder zur Veranschaulichung.

2. Auswertung und Reflexion

In einem Klassengespräch werden die jeweiligen Gruppenpräsentationen reflektiert.

Textverarbeitung und Textverständnis-Recherche (1 UE)

1. Textverständnis – Kleingruppenarbeit

Hierbei kommt das Smartphone für die Auseinandersetzung mit einem Text zum Einsatz. Die Schülerinnen und Schüler erhalten einen Text mit möglichst vielen Fachbegriffen und Fremdwörtern. Ihnen unbekannte Wörter können sie in der Gruppe erfragen oder mit Hilfe des Smartphones recherchieren.

2. Zusammenfassung des Textes

Im Plenum wird der Grundgedanke des Textes festgehalten. Auch der Weg, wie die Schülerinnen und Schüler zum Textverständnis mit Hilfe des Smartphones gekommen sind, wird beschrieben und reflektiert.

Organisation des Tagesablaufes (2 UE)

1. Erstellen und Präsentieren eines Kalenders

Die Schülerinnen und Schüler überlegen, was für die kommende Woche geplant werden muss. Hierbei sollten schulische Vorhaben, wie z. B. Hausaufgaben oder Lernzeiten, sowie Freizeitbeschäftigungen mit einbezogen werden. Sie können auch einen fiktiven Wochenplan erstellen. Nachdem die Vorhaben feststehen, richtet sich jede Schülerin bzw. jeder Schüler einen eigenen Kalender ein, der den geplanten Wochenablauf enthält und damit als „Erinnerer“ fungiert.

Alle Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Kalender und erklären, wie diese den Alltag strukturieren können. Vor- und Nachteile gegenüber herkömmlichen Kalendern und Terminplanern werden besprochen.



Kompetenzbereich A

Kategorien/Themen

- ▶ Datenschutz
- ▶ Kreativität
- ▶ Medien in Freizeit und Schule
- ▶ Privatsphäre
- ▶ Recherchieren
- ▶ Urheberrecht

Fächer

- ▶ Deutsch
- ▶ Informatische Grundbildung

Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Generation Smartphone – kann man mit deinem Handy auch telefonieren?

Sowohl die Teilnehmerzahl, Dauer, die Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen.

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Neben der Reflexion der eigenen Smartphone-Nutzung recherchieren die Schülerinnen und Schüler zu einem konkreten Thema – dieses Thema kann sich auf ein bestimmtes Unterrichtsfach beziehen oder fachübergreifend gewählt werden. Im *Rahmenplan Deutsch* für die Orientierungsstufe in Mecklenburg-Vorpommern ist festgehalten, dass die Schülerinnen und Schüler am Ende der 6. Jahrgangsstufe im Kompetenzbereich „Sprechen und Zuhören“ das „Erarbeiten und Halten von Kurzvorträgen“ sowie im Kompetenzbereich „Lesen – mit Texten und Medien umgehen“ das „Texterschließen“ beherrschen sollen.⁸⁶ Eine individuelle Durchführung des Angebotes ermöglicht es außerdem, ergänzende und zusätzliche im Rahmenplan festgehaltene Kompetenzen zu vermitteln.

Einstieg und Sensibilisierung

Der tägliche Umgang mit Smartphones prägt das Leben von Kindern und Jugendlichen stark. Eine Reflexion über die eigene Mediennutzung ermöglicht den Schülerinnen und Schülern eine erste kritische Auseinandersetzung mit dem Thema „Mediennutzung“. Sie sollen dazu angeregt werden, ihr eigenes Medienverhalten zu beleuchten, kritisch zu analysieren, zu reflektieren und mögliche Konsequenzen für ihr künftiges Handeln daraus abzuleiten.

In der ersten Phase soll den Schülerinnen und Schülern zunächst die Möglichkeit gegeben werden, sich selbstreflektierend mit ihrer eigenen Mediennutzung auseinanderzusetzen. Das Ausfüllen der **Medienuhr**, welche Sie im Methodenkoffer finden, stellt eine mögliche Methode dar.



Seite 219

Aufbau und Funktionen

In der nächsten Unterrichtseinheit widmen sich die Schülerinnen und Schüler dem Aufbau und den Funktionen ihrer Smartphones. Dazu ist es

⁸⁶ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2010): Rahmenplan Deutsch für die Jahrgangsstufen 5 und 6 an der Regionalen Schule sowie an der Integrierten Gesamtschule. Schwerin, S. 7 ff. Online unter: http://www.bildung-mv.de/export/sites/bildungsserver/downloads/unterricht/Rahmenplaene/Rahmenplaene_allgemeinbildende_Schulen/Deutsch/Deutsch_OS_5-6_2010.pdf.

vorstellbar, dass sie ein Kurzprotokoll – wie es auf dem **Arbeitsblatt 1 – Generation Smartphone – kann man mit deinem Handy auch telefonieren?** vorgeschlagen wird – anfertigen. Sie testen drei ausgewählte Funktionen und präsentieren ihre Ergebnisse.

Recherche und Präsentation

Die an die Aufbau-und-Funktionen-Einheit anknüpfende Unterrichtsstunde kann fachspezifisch oder allgemein gehalten werden. Die Schülerinnen und Schüler recherchieren in ihren Gruppen zu einem Thema. Hierfür sollten allgemeine Rechercheregeln mit ihnen besprochen werden. Es bietet sich auch an, die Unterrichtseinheit im Computerkabinett/Informatikraum der Schule stattfinden zu lassen, sodass die Schülerinnen und Schüler die Computer und das Internet zur Recherche hinzuziehen können.

Im Anschluss erstellen die Schülerinnen und Schüler eine Präsentation mithilfe des Smartphones. Auch dafür stehen mehrere Apps zur Verfügung, die von den Schülerinnen und Schülern genutzt werden können:

- ▶ *Presenter Free*
- ▶ *SoftMaker Presentations Mobile (Android)*
- ▶ *Haiku Deck (iPad)*
- ▶ *Pixxa Perspective (iPad)*



Seite 219

Die Ergebnisse werden den anderen Gruppen vorgestellt. Anschließend kann z.B. in einem Gesprächskreis die Vorgehensweise reflektiert werden. Dafür bietet sich die Nutzung der **Reflexionshand** an.

Textverarbeitung und Textverständnis

Ihre Schülerinnen und Schüler können in einem nächsten Schritt die bereits erlernten Fähigkeiten zur Recherche einsetzen, um einen von Ihnen vorbereiteten, mit Fremdwörtern versehenen, fachunabhängigen oder -spezifischen Text zu verstehen.

Es stehen z. B. Wörterbücher, die man sich als App auf das Smartphone laden kann, zur Verfügung:

- ▶ *Duden Wörterbuch (Android)*
- ▶ *Deutsch Wörterbuch (Android)*
- ▶ *Woxikon (Apple und Android)*
- ▶ *Wörterbuch Linguee (iOS)*

Haben die Schülerinnen und Schüler die Fach- und Fremdwörter herausgesucht und den Text verstanden, sollen sie ihn anschließend zusammenfassen. Dazu werden die Regeln des Zusammenfassens eines Textes wiederholt. Im Anschluss werden die Zusammenfassungen vorgestellt. Wichtige Punkte können schriftlich oder in digitaler Form festgehalten werden.

Kalender-Erstellung

Der folgende Teil kann unabhängig von den Recherche-Phasen durchgeführt werden. Die Schülerinnen und Schüler nehmen hierbei die Planung einer Woche vor und halten ihre Ergebnisse in einem digitalen Kalender fest.

Um einen ersten Überblick und gleichzeitig eine Vorlage für den digitalen Kalender zu erhalten, können die Schülerinnen und Schüler ihre Planung zunächst mithilfe des **Arbeitsblattes 2 – Ein digitaler Wochenplan** vornehmen.

Wie ein Kalender erstellt wird, ist von Smartphone zu Smartphone unterschiedlich. Grundlegend gilt es zu beachten, dass alle Termine, an die erinnert werden soll, mit einem Alarm versehen wer-

den. Ziel ist es, dass die Schülerinnen und Schülern sich eine Möglichkeit erarbeiten, wie sie effektiv ihren Alltag strukturieren können und dafür die technischen Möglichkeiten ihres Smartphones kennenlernen und nutzen. Die Erstellung eines Kalenders kann in Einzel-, Partner- oder Kleingruppenarbeit geschehen. Dies richtet sich unter anderem nach der Anzahl der vorhandenen Smartphones und den Wünschen der Schülerinnen und Schüler. Möglich wäre an dieser Stelle, dass die pädagogische Fachkraft drei bis fünf Aufgaben für die Woche vorgibt, so beispielsweise das Messen der Außentemperatur, des Niederschlages oder auch der Wurzellänge einer gekeimten Erbse. Zudem kann es Aufgabe sein, eine Mitschülerin oder einen Mitschüler zu einer bestimmten Zeit anzurufen oder eine E-Mail zu schreiben.

In einer abschließenden Präsentations- und Diskussionsrunde werden die Vor- und Nachteile eines digitalen gegenüber einem analogen Kalender aufgezeigt und besprochen. Ein paar Aspekte über die Vor- und Nachteile sollten bereits von den Schülerinnen und Schülern auf dem **Arbeitsblatt 3 – Digital ist besser?!** notiert worden sein.



Hinweis:

Die Nutzung von Smartphones und damit Apps bringt viele Vorteile mit sich, wenn einige Dinge beachtet werden, so z. B. ein richtiger Virenschutz. Empfehlenswert ist daher ein kurzer Exkurs zum Thema „Wie schütze ich (m)ein Smartphone vor schädlichen Viren?“. Hier können die Erfahrungen und vorhandenen Kenntnisse der Kinder sehr gut mit eingebunden werden. Zudem bietet sich eine Auseinandersetzung mit den Themen „Privatsphäre“, „Datenschutz“ und „Urheberrecht“ an.

Generation Smartphone – kann man mit deinem Handy auch telefonieren?



Funktion

--

--

--

a) Wie würdest du die Funktion in ein bis zwei Sätzen beschreiben?

--	--

--	--

--	--

b) Inwiefern ist diese Funktion nützlich? Wozu benötigst du diese Funktion?

--	--

--	--

--	--

c) Wie bzw. wobei hilft dir diese Funktion persönlich?

--	--

--	--

--	--

Ein digitaler Wochenplan

Überlege dir, welche Termine in der nächsten Woche wichtig sind, und schreibe sie in die Tabelle. Wenn du damit fertig bist, nutze dein Smartphone, um einen Kalender zu erstellen, der dich an die wichtigsten Termine erinnert.

Achtung! Denke daran, den Alarm für deine Termine einzuschalten. Wenn dieser nicht eingeschaltet ist, kann es passieren, dass du einen wichtigen Termin vergisst.

Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Sonnabend	Sonntag
6:00	Aufstehen						





Kompetenzbereich B

Medien

- ▶ Foto
- ▶ Fotokamera
- ▶ Handykamera

Zielgruppe

- ▶ Ab 10 Jahren

Teilnehmerzahl

- ▶ Klassenstärke
- ▶ Kleingruppenarbeit (6-8 Schülerinnen und Schüler)

Begleitung

- ▶ 1-2 pädagogische Fachkräfte

Ablaufform & -dauer

- ▶ 2 Workshops à 4 Stunden

Sozialformen

- ▶ Plenum
- ▶ Gruppenarbeit
- ▶ Kleingruppenarbeit

Methoden

- ▶ Fotografierarbeit
- ▶ Präsentation
- ▶ Brainstorming
- ▶ Memory

Materialien & Technik

- ▶ 3-4 Digitalkameras mit Bulb-Funktion
- ▶ 3-4 Stative
- ▶ Fernauslöser
- ▶ Taschenlampen
- ▶ Farbige Folien
- ▶ Dunkle Kleidung
- ▶ 3-4 Computer
- ▶ Bildbearbeitungstool (z. B. *Gimp*)

Light Painting (Lichtmalen) – Fotografie

Eine besondere Art der Fotografie stellt das *Light Painting* (Lichtmalen) oder auch *Light Writing* (Lichtschreiben) dar. Bei dieser Fotografietechnik lassen Dunkelheit und lange Belichtungszeit einen besonderen Effekt entstehen. Diese Form des Fotografierens eignet sich sehr gut, um Kreativität und ein Gefühl für Ästhetik zu entwickeln. In einem abgedunkelten Raum arbeiten die Kinder und Jugendlichen mit einer Kamera und einem Stativ. Die Kamera wird auf eine Belichtungszeit von mindestens 30 Sekunden eingestellt. Nachdem der Fernauslöser gedrückt wurde, können die Schülerinnen und Schüler mit einer Lichtquelle z. B. ihre Namen, Worte oder Bilder in das Foto „zeichnen“.

Ziele

- ▶ Kennenlernen und Ausprobieren medialer Ausdrucksformen
- ▶ Medien zur Förderung von Kreativität und Fantasie erleben
- ▶ Medien als Kommunikationsmittel zum kreativen Austausch kennenlernen und nutzen lernen
- ▶ Reflexion der eigenen Ausdrucksweise
- ▶ Erwerb instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Aneignung ästhetischen Gestaltungswissens

Weiterführende Links und Literatur

Beispielhafte Projekt-Abläufe und Ergebnisse unter

- ▶ www.inklusive-medienarbeit.de
- ▶ www.digitalpro.ch
- ▶ www.medienpädagogik-praxis.de
- ▶ www.sentimatt.jimdo.com

Beispielhafter Ablauf

- ▶ Einstieg und Sensibilisierung
- ▶ Einführung in die Technik und die Methode
- ▶ Durchführung „Malen mit Licht“
- ▶ Bearbeitung der Fotos
- ▶ Präsentation der Fotos

Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Light Painting – Fotografie



Sowohl die Teilnehmerzahl, die Dauer, die Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen.

Kompetenzbereich B

Kategorien/Themen

- ▶ Kreativität
- ▶ Mediale Gestaltungsmittel

Fächer

- ▶ Informatische Grundbildung
- ▶ Kunst und Gestaltung

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Der *Rahmenplan Medienerziehung* des Landes Mecklenburg-Vorpommern sieht vor, dass Schülerinnen und Schüler lernen, Medien sinnvoll auszuwählen und zu nutzen.⁸⁷ Die allgemeinen Reflexionsfähigkeiten der Schülerinnen und Schüler sind ebenso gefragt wie ein kreativer Umgang mit Medien. Indem die Schülerinnen und Schüler sich mit der Funktionsweise einer Kamera auseinandersetzen, bilden sie unter anderem ein technisches Verständnis für Medien aus, lernen Funktionen kennen und wenden diese an. Das Projekt eignet sich vor allem für die Fächer *Kunst und Gestaltung* sowie *Informatische Grundbildung*. Der Rahmenplan im Fach *Kunst und Gestaltung* sieht vor, dass die Schülerinnen und Schüler dazu befähigt werden, in der gestalterischen Praxis ihre Ausdrucksmöglichkeiten zu entdecken und zu erweitern.⁸⁸ Dieses Projekt bietet den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, sich gestalterisch auszuleben und auszuprobieren.

Sensibilisierung und Einstieg

Plenum

Es bietet sich an, über den Begriff „Kunst“ in das Thema einzusteigen. Sie können die verschiedenen Formen von Kunst anhand von Bildern mit Ihren Schülerinnen und Schülern diskutieren. Dafür bilden alle Beteiligten einen **Stuhlkreis**. In der Mitte des Kreises befinden sich verschiedene Bilder/Gegenstände, die durchaus provokant sein können oder nur weitläufig etwas mit Kunst zu tun haben.

Jede Schülerin und jeder Schüler wählt ein Bild bzw. einen Gegenstand und sagt zwei Sätze darüber, was sie oder er damit assoziiert. Die Schülerinnen und Schüler könnten alternativ in Kleingruppen ein **Brainstorming** zum Thema „Kunst“ durchführen. Die Ergebnisse der Kleingruppen werden dann vorgestellt und in einem Tafelbild zusammengefasst. Dabei sollte eine Definition für Kunst gefunden werden.

Um die Kunstform „Fotografie“ soll es in der nächsten Phase des Projektes gehen. Die Schülerinnen und Schüler werden in die Thematik eingeführt. Ihnen werden verschiedene Fotoaufnahme-Perspektiven gezeigt und



Seite 219

⁸⁷ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2004): *Rahmenplan Medienerziehung*. Schwerin, S. 7.

⁸⁸ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): *Rahmenplan Orientierungsstufe. Kunst und Gestaltung*. Schwerin, S. 10.

Grundbegriffe der Fotografie erklärt. Dies kann in Form eines Kurzvortrages geschehen. Auch ist es denkbar, in Kleingruppen verschiedene Themen zu bearbeiten.

Ein **Memory**, das die Schülerinnen und Schüler selbst gestalten, soll ihnen helfen, sich die verschiedenen Begriffe einzuprägen. In die erste Spalte der Tabelle tragen die Kinder einen passenden Begriff ein. Zu diesem skizzieren sie in der zweiten Spalte ein passendes Bild. Die dritte Spalte nutzen sie, um den Begriff zu erklären. Ein Memory-Beispiel ist im **Arbeitsblatt 1 – Fotografie-Memory** vorgegeben.



Technik

In der folgenden Unterrichtseinheit sollen erste Erfahrungen mit der Kamera gemacht werden. Es ist vorstellbar, dass die Schülerinnen und Schüler in Absprache mit den Eltern eine Kamera von zu Hause mitbringen. In diesem Fall bitte den Versicherungsschutz beachten! Es eignen sich bereits die „normalen“ Digitalkameras. Auch hier kann die Einstellung vorgenommen werden, die zum „Lichtmalen“ benötigt wird. Wichtig ist, dass jede Gruppe aus maximal vier Schülerinnen und Schüler besteht und eine Kamera zur Verfügung hat.

Ausprobieren und Herantasten



An dieser Stelle bietet sich ein alters- oder auch generationenübergreifender Ansatz an. Das Angebot wird zum Beispiel gemeinsam mit Schülerinnen und Schülern einer älteren Klassenstufe durchgeführt – mit der Erweiterung, dass diese eine Unterrichtseinheit für die Jüngeren planen und ihnen in der Durchführungsphase helfend zur Verfügung stehen. Außerdem können Eltern und Großeltern eingebunden werden.

Zunächst sollen die Schülerinnen und Schüler ein erstes Gefühl für die Technik bekommen. Hierfür wird vor allem ausprobiert, was mit ihrem Fotoapparat alles möglich ist und welche Einstellungen vorgenommen werden können. Den Schülerinnen und Schülern werden bei Bedarf Light-Painting-Bilder gezeigt, damit sie eine Vorstellung davon bekommen, wie das Produkt später aussehen kann. Wichtig ist dabei, ihnen freie Hand bei der Gestaltung zu lassen und nicht etwa das Ergebnis vorzugeben. Der Prozess hin zum Produkt ist wichtiger als das Produkt selbst. Die Kinder und Jugendlichen entwickeln von ganz allein ihre eigenen Ansprüche.

Die Natur bietet vielfältigste Möglichkeiten, eine Kamera auszuprobieren. Während der Klassenraum selbst durch räumliche Einschränkungen nur bedingt eine kreative Atmosphäre zulässt, können die Schülerinnen und Schüler außerhalb des Klassenraumes ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Sie können frei agieren und sich inspirieren lassen. Ziel ist es, dass die Schülerinnen und Schüler die in den Kurzvorträgen vorgestellten Begrifflichkeiten sowie Perspektiven ausprobieren.

Nach der Phase des Ausprobierens sollen die Schülerinnen und Schüler dazu übergehen, sich an die Planung ihrer Light-Painting-Bilder zu wagen. Dies kann im Klassenraum auf Papier, aber ebenfalls außerhalb des Klassenraumes geschehen. Dazu wäre es denkbar, die Schülerinnen und Schüler mit Straßenmalkreide auszustatten und sie erste Ideen auf eine Straße beziehungsweise den Schulhof skizzieren zu lassen. Jeder Arbeitsschritt wird fotografiert und damit dokumentiert. Die Vorgabe für die Schülerinnen und Schüler sollte sich dabei lediglich darauf beziehen, ob themenspezifisch gearbeitet werden soll. In diesem Fall wäre ein fachübergreifender Ansatz denkbar. Die Auswahl der Bilder treffen die Kinder.

Light Painting

Um Light-Painting-Bilder herzustellen, ist es wichtig, dass der Raum, in dem die Fotos entstehen, verdunkelt werden kann. Hierfür wird zunächst eine Wand oder die Tafel mit dunklem Stoff bespannt. Dann wird gegenüber der Wand/Tafel ein Stativ aufgestellt, auf dem die Fotokamera der jeweiligen Gruppe platziert ist. Nun muss die Belichtungsdauer auf ca. 30 Sekunden eingestellt werden. Sobald der Auslöser gedrückt ist, nimmt die Kamera das, was vor ihrem „Auge“ passiert, auf. Für die Gruppe heißt das, dass eine Person hinter der Kamera und mindestens eine Person vor der Kamera stehen muss. Die Person bzw. die Schülerinnen und Schüler, die mit einer Taschenlampe das Bild, das eingefangen werden soll, zeichnen, müssen dunkel bekleidet sein. Sie nutzen das Licht der Taschenlampe als Stift und malen der Kamera zugewandt das Bild, das sie vorher „entworfen“ haben.

Ergebnispräsentation

Die Ergebnisse werden der Klasse mithilfe einer Präsentation vorgestellt. Denkbar ist, dass die Schülerinnen und Schüler in der Präsentation begründen, warum sie genau dieses Bild gemalt haben.

Mögliche Fragen:


- ▶ Was verbinden sie damit?
- ▶ Sind Erfahrungen eingeflossen?
- ▶ Was fiel ihnen leicht, was schwer?
- ▶ Entspricht das Ergebnis ihren Vorstellungen?
- ▶ Wie schätzen sie selbst den Gestaltungsprozess bis zum Ergebnis ein?
- ▶ Was haben sie gelernt?
- ▶ Welche Dinge würden sie beim nächsten Mal anders machen?



Zur allgemeinen Reflexion kann erneut die **Reflexionshand** dienen.

Fotografie-Memory

Finde Begriffe rund um die Fotografie. Versuche dann daneben zu malen und zu beschreiben, was genau sich hinter jedem einzelnen Begriff verbirgt. Wie kann er zeichnerisch dargestellt werden? Schneide anschließend alle Kärtchen aus. Wenn du die Karten ausgeschnitten hast, kannst du das Memory mit deinen Mitschülerinnen und -schülern spielen. Ihr müsst aber nicht nur ein Paar finden, sondern in einem Zug alle drei dazugehörigen Teile.

Begriff	Bild/Zeichnung	Erklärung
Froschperspektive		Perspektive von unten nach oben blickend





Kompetenzbereich C

Medien

- ▶ Podcast
- ▶ Internet
- ▶ MP3-Dateien

Zielgruppe

- ▶ Ab 12 Jahren

Teilnehmerzahl

- ▶ Klassenstärke
- ▶ Kleingruppenarbeit (3-4 Schülerinnen und Schüler)

Begleitung

- ▶ 1 pädagogische Fachkraft
- ▶ 2-3 Medienpädagoginnen bzw. -pädagogen

Ablaufform & -dauer

- ▶ Richten sich nach dem jeweiligen Unterricht

Sozialformen

- ▶ Plenum
- ▶ Gruppenarbeit
- ▶ Kleingruppenarbeit
- ▶ Partnerarbeit

Methoden

- ▶ Fotografierarbeit
- ▶ Präsentation

Materialien & Technik

- ▶ Computer/Laptop
- ▶ Headsets oder Mikrofone
- ▶ Aufnahme- bzw. Schnittprogramm (bspw. Audacity)

Podcasts für den Unterricht – wir gestalten sie

Podcasts (auch Netcasts) sind Audio- bzw. Videodateien, die im Internet abonniert und heruntergeladen, aber auch selbst produziert und gesendet werden können. Was haben Podcasts im Unterricht zu suchen? Ein gezielter Einsatz bietet u. a. die Möglichkeit, Informationen zu gewinnen, zu bearbeiten und bereitzustellen. Neben der Nutzung bereits existierender Podcasts, die zumeist kostenlos und problemlos verwendbar sind, besteht die Möglichkeit der Eigenproduktion. Mit Podcasts können Lernprozesse aktiver und interessanter gestaltet sowie Lerninhalte aufgearbeitet und episodisch zur Verfügung gestellt werden. Mit diesem Angebot gelingt eine effektive Verbindung von Medienbildung und Unterrichtsgestaltung.

Ziele

- ▶ Erstellung fachbezogener Podcasts für und durch Schülerinnen und Schüler
- ▶ Kennenlernen und einsetzen lernen der Gestaltungsgrundlagen von Podcasts
- ▶ Merkmale von Podcasts bestimmen lernen und für die eigene Produktion berücksichtigen
- ▶ Bewusstwerdung der Möglichkeit, die Mediengesellschaft mitzugestalten
- ▶ Erwerb instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Auseinandersetzung mit Podcasts zur Informationsgewinnung, -bearbeitung und -bereitstellung

Quelle

Das gemeinsame Projekt der Bundeszentrale für politische Bildung und des DGB Bildungswerkes pb21, dort: Tim Pritlove (2011): Podcasting für Einsteiger unter www.pb21.de/2011/05/podcasting-fur-einsteiger-1

Weitere Quellen

www.lehrer-online.de
www.schulpodcasting.info

Anregungen zum Angebot

Die Podcasts können auf der Schulhomepage zur Verfügung gestellt werden. Neben unterrichtsspezifischen Inhalten eignen sich auch Freizeithemen, Hobbys oder die Interessen der Kinder und Jugendlichen für Podcasts.

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Auf einem Elternabend präsentieren die Schülerinnen und Schüler ihre Podcasts und berichten über ihre Lernerfahrungen während des Produktionsprozesses.

Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Podcasts für den Unterricht – wir gestalten sie

Sowohl die Teilnehmerzahl, die Dauer, die Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen. Das Internet-Angebot an Podcasts ist sehr groß. Viele Podcasts bieten äußerst interessantes Audio- und Videomaterial an und sind zum Einsatz in Lehr- und Lernprozessen bestens geeignet. Für die richtige Auswahl ist eine praktische Auseinandersetzung sehr hilfreich. Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Möglichkeit, ihre eigene Podcast-Sendung zu erstellen. Die Podcast-Inhalte hängen dabei ganz von den Interessen der Schülerinnen und Schüler bzw. von der fachlichen Schwerpunktsetzung der pädagogischen Fachkraft ab. Ob Geschichten oder Erzählungen zu kleinen Hörspielen verarbeitet, Interviews geführt, Tagebücher vertont oder Länderrätsel erstellt werden, ob „Oral History“ betrieben wird, ob Schulradio, Hausaufgabenkontrolle, Lerntagebuch, Aussprachetraining im Fremdsprachenunterricht, Anleitungen und Tipps, Projektpräsentationen oder Portraits historischer Persönlichkeiten – die Variationen und Einsatzmöglichkeiten von Podcasts sind schier unendlich. Ob Sie einen „eindimensionalen“ (der nur von einer Person, beispielsweise von Ihnen als pädagogischer Fachkraft) oder einen „interaktiven“ (bei dem Sie gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern die Inhalte online stellen) Podcast produzieren, bleibt Ihnen überlassen. Dabei unterliegt auch die Mediengattung (z. B. Audio oder Film) der Veröffentlichung ganz Ihrer Entscheidung. Das vorliegende Konzept berücksichtigt reine Audio-Podcasts. Video-Podcasts sind grundsätzlich in gleicher Form im Unterricht anwendbar. Sie bieten den Schülerinnen und Schülern zudem eine erweiterte Ausdrucks- und Kommunikationsmöglichkeit.

Rahmenplanbezogene Lernchancen

In jedem Fachunterricht geht es darum, komplexe Sachverhalte zu begreifen, zu analysieren und zu betrachten. Mithilfe dieser produktiven Medienarbeit sind Inhalte auf eine ganz andere Art und Weise präsentierbar. Die Schülerinnen und Schüler können eigene Geschichten, Gedichte oder auch Arbeitsergebnisse einsprechen und mit Musik, Geräuschen oder Effekten mischen. Sie können digitale Präsentationen vertonen, Aussprache-Übungen und Vorlese-Podcasts im Sprachunterricht erstellen. Im *Musikunterricht* oder *Darstellenden Spiel* können Stücke aufgenommen und weiterbearbeitet werden. In Fächern wie *Geschichte* oder *Sozialkunde* bieten sich Nachrichtenbeiträge oder Interviews an. Orientiert man sich an möglichen Projektthemen, die der *Rahmenplan der Orientierungsstufe* aufzählt, wäre in *Deutsch* die Vertonung der Szene eines Kinderromans, in *Englisch* ein Radiobeitrag über „Andere Länder, andere Sitten“, in *Religion* eine kindgerechte Reportage über „Sakrale Räume“, in *Informatischer Grundbildung* eine Anleitung zum Thema „Wo und wie finde ich Informationen?“ und in *Geschichte* ein Hörspiel „Kinderalltag – heute und in der Antike“ denkbar.⁸⁹

⁸⁹ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Orientierungsstufe. Geschichte. Schwerin, S. 9 f.



Kompetenzbereich C

Kategorien/Themen

- ▶ Mediale Gestaltungsmittel
- ▶ Medien in Freizeit und Schule
- ▶ Recherchieren
- ▶ Selbstdarstellung
- ▶ Urheberrecht

Fächer

- ▶ Fachunabhängig
- ▶ Geschichte
- ▶ Informatische Grundbildung
- ▶ Musik
- ▶ Religion
- ▶ Sozialkunde
- ▶ Sprachunterricht

Einstieg und theoretische Grundlagen

Im Rahmen der Vorbereitung können Sie sich auf den Podcast-Portalen www.podcast.de und www.apple.com/de/itunes einen Überblick verschaffen. Die Auswahl an tagesaktuellem Material für den Fremdsprachen-, Politik-, Musik-, Kunst- und Geschichtsunterricht ist hier ausgesprochen groß. Im Anschluss werden die gehörten Beiträge analysiert.

Mögliche Fragen:

- ▶ Welches Thema wurde behandelt?
- ▶ Wie verständlich wurde gesprochen?
- ▶ Wie verständlich wurde das Thema aufgearbeitet?
- ▶ Wie spannend war der Podcast gestaltet?
- ▶ Wie viele Sprecherinnen beziehungsweise Sprecher gab es?

Kommen Sie mit den Schülerinnen und Schülern über deren bisherige Erfahrungen mit Podcasts ins Gespräch.

Mögliche Fragen:

- ▶ Was sind Podcasts, wie funktionieren sie?
- ▶ Hört ihr selbst Podcasts?
- ▶ Welche Sendungen sind eure Favoriten?
- ▶ Wie könnten Podcasts sinnvoll im Unterricht verwendet werden?
- ▶ Welche rechtlichen Grenzen haben die Nutzung, Erstellung und Bereitstellung von Podcasts?

Die theoretischen Grundinformationen können zusammengefasst an der Tafel oder auch in Form einer PowerPoint-Präsentation visualisiert werden. Sehr zu empfehlen ist an dieser Stelle das *Themenheft Podcast*, ein Ratgeber für junge Erwachsene und Bildungsanbieter, der auf www.chancen-erarbeiten.de/download/themenhefte/podcast als kostenloser PDF-Download zur Verfügung steht. Das Heft vermittelt den Schülerinnen und Schülern Basiswissen, angefangen bei der Definition, erklärt aber auch verständlich die eigene Erstellung und Veröffentlichung eines Podcasts. Bevor die Schülerinnen und Schüler eigene Aufnahmekonzepte entwickeln, können sie sich einen thematischen Überblick über die Vielfalt möglicher Podcasts verschaffen, indem sie in Partnerarbeit oder in Kleingruppen Podcasts im Internet suchen. Sie als pädagogische Fachkraft können hierzu verschiedene Kriterien wie Zielgruppe, Qualität oder Genre vorgeben. Zum einen geht es darum, erste Anregungen zu finden und Ideen zu entwickeln, zum anderen lernen die Schülerinnen und Schüler auch, Podcasts zu beurteilen und einzuordnen anstatt sie unreflektiert zu konsumieren.

Partnerarbeit
Kleingruppen-
arbeit

§

Rechtliches zum Einsatz von Podcasts im Unterricht

Der bloße Abruf eines Podcasts durch die pädagogische Fachkraft oder die Schülerinnen und Schüler ist urheberrechtlich unbedenklich! Beim Abspeichern einzelner Podcast-Folgen oder bei einem Abonnement entstehen jedoch Vervielfältigungen, die rein rechtlich die Einschränkung zur Folge haben, dass nur kleine Teile eines Werkes oder Werke geringen Umfangs genutzt werden dürfen. Daher empfiehlt sich eine Nachfrage beim Anbieter, ob er der Speicherung auf den Computersystemen der Schule zustimmt. Im Zweifelsfall informiert www.lehrer-online.de ausgiebig zum Thema „Podcast und Copyright“. Weitere Informationen zu Urheberrechtsfragen finden Sie unter www.irights.info.

Auditive Medien – Spielerische Übungen

Falls die Erfahrungen der Lerngruppe mit Audioaufnahmen noch sehr begrenzt sein sollten, ist es ratsam, zunächst mit spielerischen Methoden zu zeigen, worauf es bei Tonaufnahmen ankommt.

„Bin das wirklich ich?“

Lassen Sie den Schülerinnen und Schülern zunächst Raum, um sich auszuprobieren:

- ▶ Wie klingt es, wenn ich ins Mikrofon schreie?
- ▶ Wie, wenn ich flüstere?
- ▶ Was ist, wenn hinter mir jemand dabei mit einer Tüte knistert?
- ▶ Und warum klingt meine aufgenommene Stimme so komisch?



Seite 219

Ergänzen Sie die Proben durch das sogenannte **Flüsterrechnen**, um klar zu machen, dass nicht ausschließlich die Lautstärke entscheidend für die Verständlichkeit ist, sondern wie deutlich die Worte gesprochen werden.

Melodien raten

Die Schülerinnen und Schüler hören zunächst Ausschnitte unterschiedlicher Musikstücke. Dabei soll vor allem deutlich werden, wie Stimmung durch Musik transportiert wird. In einem nächsten Schritt werden Melodien erraten. Wenn möglich, wurden vorher bekannte Jingles und Titelmelodien beliebter Fernsehserien zusammengestellt (im Zweifelsfall hilft Ihnen eines der populären Internet-Videoportale weiter). Im Gespräch kann auf den Wiedererkennungswert solcher Melodien hingewiesen werden. Sie können gemeinsam überlegen, welchen Nutzen die Hersteller von einem Wiedererkennungswert haben. Entscheidend ist an dieser Stelle jedoch ein erstes Verständnis dafür, dass die Musik als Werk einer bestimmten Person gehört und deshalb nicht beliebig verwendet werden darf.

Die Effekte – Ohren spitzen!

Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler mit ihrem Aufnahmegerät auf die Jagd nach Geräuschen gehen! Anschließend können sich die Schülerinnen und Schüler die Geräusche gegenseitig als Rätsel vorspielen. Danach erdenken sie sich Mittel und Wege, Geräusche aus dem Alltag künstlich herzustellen. Hierfür sollten Alltagsgegenstände kreativ eingesetzt werden (getrocknete Erbsen, leere Dosen etc.). Auf dem **Arbeitsblatt 1** findet sich dazu ein **Geräusche-Lexikon**, in dem die Vorgehensweise und das Material vermerkt werden, die Schülerinnen und Schülern können ergänzen.



Wie praktisch?! Freie Musik, Effekte, Geräusche

Informieren Sie sich und die Schülerinnen und Schüler darüber, was bei der Erstellung eines Podcasts zu beachten ist. Jeder Text, jedes Bild, jedes Video und jede Musik unterliegen dem Urheberrecht. Somit kann der Urheber bestimmen, ob sein Werk eingesetzt werden darf. Möchte man das geistige Werk eines anderen verwenden, muss man jene Person um Erlaubnis bitten bzw. um ein Nutzungsrecht oder eine Lizenz. Für schulische Zwecke stellen einige Internetseiten ihre Werke zur freien Verfügung. Kindgerechte Internetseiten wie www.ohrenspitzer.de und www.auditorix.de liefern kostenlos ein großes Archiv an Tönen, Effekten und Musik. In der Orientierungsstufe können Sie zusätzlich auf solchen Seiten wie www.hoerspielbox.de oder www.cayzland-music.de zurückgreifen. Da die Geräusche und Musikstücke bereits digital vorliegen, sind sie einfacher in gängige Schnittprogramme, zum Beispiel *Audacity*, einfügbar.



Einsatz und Erstellung von Podcasts im Unterricht

Für die Vorführung von Podcasts, das Anhören und Erraten bekannter Melodien bzw. das Arbeiten mit Jingles und Titelmelodien ist die rechtliche Situation zu beachten, so beispielsweise die Urheberrechte.

Durchführung – Podcast erstellen

Die Schülerinnen und Schüler finden sich in **Kleingruppen** zusammen und erhalten die Möglichkeit, eigene Ideen zu fachbezogenen Themen einzubringen und später umzusetzen. Natürlich können Sie ihnen einige Themenbereiche vorschlagen, die den Kindern als Anregungen dienen. Die Gruppen beginnen zielgerichtet zu recherchieren. Besprechen Sie gegebenenfalls noch einmal die rechtlichen Aspekte einer (Internet)Recherche bzw. die Seriosität und den Wahrheitsgehalt von Informationen. Nicht alles was bei der Internetrecherche gefunden wird, kann auch verwendet werden. Weiterhin überlegen sich die Schülerinnen und Schüler, welche Art der Informationsvermittlung und -verarbeitung sie wählen möchten: ein Interview, ein Rätsel, einen Nachrichtenbeitrag, ein Hörspiel, eine Rezension, einen Kommentar etc.

Sofern sie die hinführenden spielerischen Übungen nicht in ihren bisherigen Unterrichtsablauf integriert hatten, lernen die Schülerinnen und Schüler an dieser Stelle den Umgang mit einer Audio-Bearbeitungssoftware, etwa *Audacity*, kennen. Dies kann am Computer von der pädagogischen Fachkraft, einer Schülerin beziehungsweise einem Schüler erklärt werden. Mit dem Mikrofon und einer Aufnahme-Software kann nun gemeinsam eine Audio-Datei erstellt werden. In den Gruppen wird dann die inhaltliche und formale Ausgestaltung der einzelnen Episoden, also der einzelnen Audio-Beiträge, besprochen und in einem Skript festgehalten. Dialoge, Moderationstexte, Kommentare, Erzählungen, Interviewfragen etc. werden ebenfalls verschriftlicht. Um mehrere Schülerinnen und Schüler an den Ton-Aufnahmen zu beteiligen, eignet sich ein **Sitzkreis** für alle. Eine Schülerin oder ein Schüler geht reihum und hält den Sprechenden das Mikrofon entgegen.

Kleingruppen-
arbeit

Plenum

Zunächst werden alle Aufnahmen auf einer Tonspur aufgezeichnet. Alle überflüssigen Geräusche, Versprecher oder unbrauchbaren Sätze werden herausgeschnitten und die Dialoge auf zwei Tonspuren verteilt. Dadurch können die Dynamik eines Dialoges beeinflusst und Pausen eingefügt werden, Fragen und Antworten nahtlos aufeinander folgen oder die Sprecher sich ins Wort fallen. Auf einer dritten und vierten Tonspur kommen Geräusche, Effekte oder auch Musik hinzu. In Ton-Bearbeitungsprogrammen steht eine Reihe von Effekten zur Verfügung. Alternativ eignen sich aufgenommene Geräusche – wie jene aus dem **Geräusche-Lexikon** oder die digitalisierten Geräusche von Internetseiten wie www.auditorix.de. Bei der Mischung werden nun die einzelnen Tonspuren in der Lautstärke aufeinander abgestimmt. Zum Schluss wird alles als MP3-Datei abgespeichert.

Präsentation und Veröffentlichung

Die Klasse lauscht gemeinsam den fertigen Produkten. Die Kinder sind angehalten, konstruktive Kritik zu üben und Verbesserungsvorschläge zu machen. Sind sie mit ihren Ergebnissen zufrieden, werden gemeinsam die Möglichkeiten der Veröffentlichung und weiteren Vorgehensweise diskutiert. Im Internet gibt es Seiten, die kostenlos genügend Speicherplatz für Podcast-Dateien zur Verfügung stellen. Denkbar ist auch, die Podcast-Episoden auf der Schul-Homepage zu veröffentlichen oder eine eigene Homepage zu erstellen. Podcasts erscheinen regelmäßig – wie kann aus den ersten Produkten eine Serie werden? Inwiefern könnten uns unsere Podcasts beim Lernen weiterhin unterstützen? Erarbeiten Sie mit den Schülerinnen und Schülern ein Konzept für einen Elternabend, auf dem die Ergebnisse und der kreative Prozess dorthin präsentiert werden.

Plenum



Wie praktisch?! Wie kommt ein Podcast ins Netz? – RSS-Dateien erstellen

Die einfachste Möglichkeit, einen Podcast für die Öffentlichkeit bereitzustellen, besteht darin, ihn auf einen Webserver zu laden. Dazu benötigen Sie die Audio-Datei und eine XML-Datei. Die Audio-Datei wird allerdings erst durch eine weitere **RSS-Datei** zu einem Podcast. Die RSS-Datei stellt sicher, dass andere Menschen erfahren, wenn eine neue Episode ins Netz gestellt wird. Die englische Abkürzung **RSS (Really Simple Syndication)** bedeutet „wirklich einfache Verbreitung“. Es handelt sich um ein Format, das Inhalte automatisiert liefert, wie z.B. Nachrichtenticker. Eine genau und verständliche Anleitung finden Sie unter www.schulpodcasting.info/podcast_anleitung.

Geräusche-Lexikon

Geräusche für eure Podcasts könnt ihr leicht selbst gestalten. Einige Vorschläge sind schon da. Jetzt sind eure Ideen gefragt. Tragt sie in das Geräusche-Lexikon ein.



Feuer eine Plastiktüte mit den Händen zusammendrücken
und dazu kleine Ästchen zerbrechen

Hagel getrocknete Erbsen in eine Konservendose fallen lassen

Regen trockenen Reis langsam oder schnell in eine Pappkiste
fallen lassen

Wind in die Öffnung einer Glasflasche, die mit Wasser gefüllt ist, pusten



Kompetenzbereich D

Medien

- ▶ Alle altersspezifisch genutzten Medien

Medieninhalte

- ▶ Mediale Figuren und Vorbilder

Zielgruppe

- ▶ Ab 11 Jahren

Teilnehmerzahl

- ▶ Klassenstärke mit Gruppeneinteilung (8-10 Schülerinnen und Schüler je Gruppe)

Begleitung

- ▶ 1 pädagogische Fachkraft bzw. 1 Medienpädagogin oder -pädagoge je Gruppe

Ablaufform & -dauer

- ▶ Workshop
4-5 Stunden

Sozialformen

- ▶ Gruppenarbeit
- ▶ Kleingruppenarbeit

Methoden

- ▶ Puzzle
- ▶ Präsentation
- ▶ Medienimpuls
- ▶ Mind-Map
- ▶ Diskussion
- ▶ Gestaltungsarbeiten

Materialien & Technik

- ▶ Flipchart
- ▶ Beamer
- ▶ Gestaltungsmaterialien
- ▶ Zeitungsausschnitte
- ▶ Videosequenzen (aus Computerspielen, Filmen, Fernsehen)

Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?

Mediale Vorbilder

Auf dem Weg zur eigenen Identität suchen Kinder und Jugendliche nach Antworten auf aktuelle Entwicklungsfragen – auch im Hinblick auf ihre Geschlechterrollen. Sie orientieren sich bewusst oder unbewusst auch an medialen Vorbildern und nehmen deren Charaktereigenschaften, Aussehen sowie Verhaltens- und Kommunikationsweisen auf unterschiedliche Art und Weise wahr. Auch fragwürdige Figuren haben für Kinder und Jugendliche eine Vorbildfunktion. Die Figuren können unrealistische, stereotypische Merkmale besitzen oder Normen und Werte vermitteln, die unter ästhetischen, moralischen und ethischen Gesichtspunkten diskutiert werden müssen. Das Angebot bietet den Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, ihre Wahrnehmung der medialen Vorbilder kritisch zu reflektieren, indem sie typische Merkmale von Frau und Mann herausarbeiten und diskutieren. Es werden Vergleiche zwischen medial dargestellten und realen Personen vorgenommen und mit persönlichen Merkmalen und Vorstellungen in Verbindung gebracht.

Ziele

- ▶ Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich und der eigenen Geschlechterrolle
- ▶ Geschlechterspezifische Sprache deuten können
- ▶ Entwicklung kommunikativer Kompetenz
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Mögliche Ansprechpartner

Medienpädagoginnen und -pädagogen

Ablaufskizze

Vorbereitung

In Vorbereitung auf den Workshop stellen die pädagogischen Fachkräfte Beispiele medialer Vorbilder zusammen. Zentrale Anhaltspunkte erhalten Sie aus Gesprächen mit den Schülerinnen und Schülern.

Workshop

1. Einführung in das Thema

Verschiedene weibliche und männliche mediale Vorbilder (reale und fiktive), beispielsweise aus Sport, Politik, Business, Film, Fernsehen, Musik und Computerspiel, werden den Schülerinnen und Schülern präsentiert. Hierfür eignet sich eine PowerPoint-Präsentation, die verschiedene mediale Figuren zeigt. Jede Figur wird verdeckt, in Puzzleteile aufgeteilt, dargestellt. Nach und nach werden die Teile aufgedeckt. Die Kinder und Jugendlichen erraten, wer sich dahinter verbirgt.

Alternativ:

Außer dem PowerPoint-Puzzle eignen sich auch vorbereitete Filmsequenzen, Zeitungsausschnitte oder DIN-A4-Ausdrucke.

2. Merkmale von Frau und Mann herausarbeiten

Anschließend werden gemischte Kleingruppen (Mädchen und Jungen) gebildet. Jede Gruppe arbeitet typische Merkmale der gezeigten „Vorbilder“ heraus, z. B. deren Aussehen und Charaktereigenschaften. Weibliche und männliche Merkmale werden auf jeweils einem Plakat oder Flipchart festgehalten.

3. Diskussion und Reflexion

Im Plenum werden die Ergebnisse der einzelnen Gruppen besprochen und dabei die persönlichen Vorstellungen hinterfragt.

Mögliche Fragen:

- ▶ Wie stelle ich mir eine typische Frau und einen typischen Mann vor?
- ▶ Gibt es eine typische Frau und einen typischen Mann?
- ▶ Welches (mediale) Vorbild habe ich?
- ▶ Was gefällt mir an ihr/ihm und was nicht?
- ▶ Möchte ich so sein?

4. Kreativphase

Zum Thema „Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?“ werden in Kleingruppen oder Einzelarbeit Plakate, Fotostorys, Comics oder kurze Handyfilme erstellt. Jede Gruppe einigt sich auf den Inhalt, die Vorgehens- und Präsentationsweise.

5. Präsentation

Am Ende werden die Ergebnisse der Kreativphase im Plenum vorgestellt. Denkbar ist auch die Präsentation vor anderen Schülerinnen und Schülern oder die Bereitstellung der Ergebnisse auf der Schulhomepage. Zudem können die Ergebnisse auf einem Elternabend durch die Schülerinnen und Schüler präsentiert werden – eingebettet in das Thema „Mediale Vorbilder und deren Einfluss auf die Entwicklung“.



Kompetenzbereich D

Kategorien/Themen

- ▶ Castingshow
- ▶ Identitätsarbeit
- ▶ Kreativität
- ▶ Mediale Vorbilder sowie Heldinnen und Helden
- ▶ Selbstdarstellung

Fächer

- ▶ Biologie
- ▶ Philosophieren mit Kindern
- ▶ Religion

Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?

Sowohl die Teilnehmerzahl, die Dauer, die Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen.

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Der *Rahmenplan Medienerziehung des Landes Mecklenburg-Vorpommern* sieht vor, dass Schülerinnen und Schüler lernen, Medienangebote sinnvoll auszuwählen und zu nutzen.⁹⁰ Die allgemeinen Reflexionsfähigkeiten der Kinder sind ebenso gefragt wie ein kreativer Umgang mit Medien. Im Fach *Philosophieren mit Kindern* wird unter anderem die Frage „Was ist der Mensch?“ behandelt.⁹¹ Unter diesem Gesichtspunkt bietet das Projekt eine differenzierte Betrachtungsweise des Lernens, wie es in der Klassenstufe 6 im Lehrplan vorgeschlagen wird. Damit bilden die Kinder ihre Selbst- und Sachkompetenz aus. Weiterhin ist im Rahmenplan des Faches *Evangelische Religion* vorgesehen, dass die Kinder sich selbst und ihre Nächsten als würdevolle Geschöpfe in der Spannung zwischen Individualität und Sozialität erfahren.⁹²

Sensibilisierung und Einstieg

Zum Einstieg in das Thema eignet sich eine allgemeine Betrachtung der Mediennutzung der Schülerinnen und Schüler. Dafür stehen die **Medienuhr** und das **Medientagebuch** zur Verfügung. Mediennutzung und Medienerlebnisse können so hinterfragt werden.

Wenn die Mediennutzung analysiert wurde, bietet sich als vertiefender Einstieg in die Thematik „Gender“ eine Betrachtung der Lieblingscharaktere der Schülerinnen und Schüler an. Sie als pädagogische Fachkraft können als Impuls gern eine PowerPoint-Präsentation vorbereiten, die eine Auswahl potenzieller medialer Vorbilder zeigt. Angelehnt an die vorangegangene Angebotsübersicht können diese Vorbilder aus Film und Fernsehen, ebenso aus Politik, Kultur und Sport oder Computerspielen stammen. Möglich ist natürlich auch, dass die Kinder ein „reales“ Vorbild, beispielsweise in der Familie, haben. Ebenfalls denkbar wäre, die Schülerinnen und Schüler in zwei Gruppen einzuteilen, die dann gegeneinander in einen Wettstreit treten. Sie zerschneiden auf Folie gedruckte Fotos von medialen Vorbildern und verwenden die Teile als Puzzle. Nach und nach

⁹⁰ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2004): *Rahmenplan Medienerziehung*. Schwerin, S. 7.

⁹¹ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): *Rahmenplan Orientierungsstufe. Philosophieren mit Kindern*. Schwerin, S. 12.

⁹² Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): *Rahmenplan Orientierungsstufe. Evangelische Religion*. Schwerin, S. 15.



wird ein Puzzleteil nach dem anderen aufgedeckt. Die Gruppe, die am schnellsten errät, um welche Person/Figur es sich handelt, bekommt einen Punkt. Am Ende gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten.

Alternativ:

Besonders für das Fach Evangelische Religion bietet sich eine Betrachtung der biblischen Charaktere an. Welche Eigenschaften haben sie? Wie werden sie dargestellt?

Herausarbeiten von Merkmalen

In der nächsten Phase sollen die Schülerinnen und Schüler sich überlegen, welche medialen Vorbilder sie haben. Sie sollen ihr eigenes Vorbild mithilfe des **Arbeitsblattes 1a/1b – Merkmale meines Vorbildes** analysieren und Merkmale herausarbeiten.

Kleingruppen-
arbeit

Anschließend finden die Schülerinnen und Schüler sich in gemischten Kleingruppen (ca. vier Personen pro Gruppe) zusammen. Sie stellen nun ihre Vorbilder vor. Wenn zwei Personen innerhalb einer Gruppe das gleiche Vorbild haben, können die verschiedenen als positiv/negativ aufgezeigten Eigenschaften/Merkmale verglichen und ergänzt werden.

In diesen Kleingruppen fassen die Kinder im Anschluss allgemeine Merkmale ihrer Vorbilder auf einem Plakat zusammen. Denkbar wäre auch die Erstellung einer PowerPoint-Präsentation mit dem Computer oder dem Tablet, soweit dies die technischen Voraussetzungen zulassen. Wichtig ist, dass die Schülerinnen und Schüler sich bewusst machen, dass die körperlichen Eigenschaften oftmals übertrieben dargestellt werden und mit dieser zumeist auch inszenierten Darstellung bestimmte Wirkungen verbunden sind. Eine anschließende Diskussion soll diese Erkenntnis untermauern.

Mögliche Fragen:

- ▶ Wie stelle ich mir eine typische Frau/einen typischen Mann vor?
- ▶ Entspricht meine Vorstellung der Realität?
- ▶ Welches Vorbild habe ich?
- ▶ Möchte ich so sein?
- ▶ Warum möchte ich so sein?
- ▶ Welche Erwartungen habe ich an meine Mitmenschen?
- ▶ Erfülle ich selbst diese Kriterien?
- ▶ Woher kommen meine Vorstellungen über Frauen und Männer?

Kreativphase

Gruppen-
arbeit

In der Kreativphase des Projektes können sich die Schülerinnen und Schüler nochmals intensiv mit der „Genderproblematik“ beschäftigen. Neben dem Zeichnen von Comics, der Erstellung einer Fotostory und dem Gestalten eines Plakates – beispielsweise für den Schulflur – können die Schülerinnen und Schüler auch einen Handyfilm drehen oder einen Audiobeitrag gestalten. Denkbar wäre, in Kleingruppen zu arbeiten. Jede Gruppe entscheidet selbst, was entstehen soll. Da jedoch der Aufwand zum Teil stark variiert, kann zum Beispiel eine Abstimmung entscheiden, welche Produktform von den meisten favorisiert wird und durchgeführt werden soll. Im Folgenden soll die Variante „Handyfilm“ erklärt werden.

Kleingruppen-
arbeit

Erstellung eines Handyfilmes

Die Schülerinnen und Schüler sollen sich zunächst überlegen, wie der Plot des Kurzfilmes aussehen kann. Dazu können sie das **Arbeitsblatt 2 – Mein Storyboard** nutzen. Wichtig ist, dass sie in ihrem Film die Thematik deutlich machen.

Sie können Ihren Schülerinnen und Schülern auch Beispiele von Handyfilmen zeigen, die nicht als Vorlage, sondern vielmehr als Motivation und Inspiration verstanden werden sollen. Anleitungen

für die Erstellung eines Handyfilmes finden Sie auf www.qualiboxx.de/wws/handyfilm.php oder www.youtube.com/watch?v=CZIU3rBxwpw. Beide Filme eignen sich als Inspiration für Ihre Schülerinnen und Schüler. Selbstverständlich können auch bereits vorhandene Erfahrungen der Kinder eingebunden werden. Weitere Beispiele finden Sie unter www.mobilstreifen.de.

Der Kreativität Ihrer Schülerinnen und Schüler sind keine Grenzen gesetzt. Der Handyfilm muss nach dem Dreh bearbeitet und in den meisten Fällen geschnitten werden. Programme, die sich eignen, sind:

- ▶ *iMovie (Apple)*
- ▶ *Windows Movie Maker*
- ▶ *Avidemux (Android)*

Präsentation

Egal, ob Sie bzw. Ihre Schülerinnen und Schüler sich für die Erstellung eines Handyfilmes entscheiden oder ein anderes mediales Produkt wählen, am Ende des Projektes sollten die Ergebnisse präsentiert und das Projekt reflektiert werden. Reflexionsmöglichkeiten und -methoden finden Sie im **Methodenkoffer** des **Medienkompasses**.



Merkmale meines Vorbildes

1. Wer ist dein Vorbild?

Gestalte ein Bild von ihr/ihm in dieses Feld oder klebe ein Foto auf.



2. Benenne die wichtigsten/besonderen Merkmale deines Vorbildes:

z. B. große Oberarme, lustig, ...

3. Suche dir zwei der Merkmale aus, die du in Aufgabe 2 benannt hast und erkläre, welche Eigenschaft du mit diesem Merkmal verbindest.

z. B.: Mein Vorbild hat große Oberarme, ist darum sehr stark und kann sogar Autos anheben.

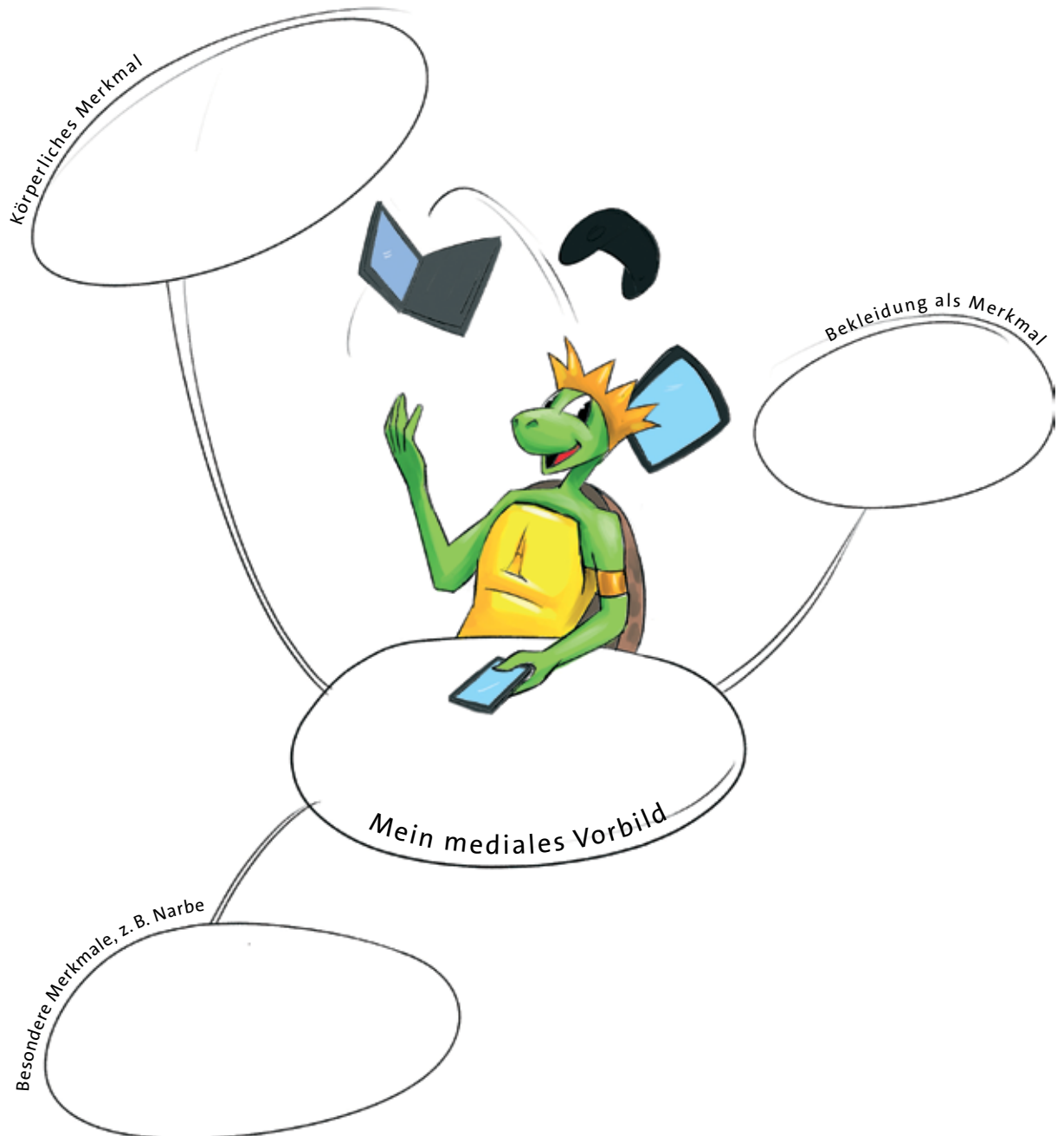
a)

b)

Merkmale meines Vorbildes – Mind-Map

1b

4. Ordne deine Merkmale mit Hilfe der folgenden Mind-Map ein.
Welche Merkmale fallen dir noch ein?



Mein Storyboard

Jetzt wirst du zur Regisseurin bzw. zum Regisseur! Wie soll dein Film aussehen? Skizziere in die Kästchen auf der linken Seite, wie die Szene aussehen soll, die du mit dem Handy drehen möchtest. In die Zeilen auf der rechten Seite kannst du eine kurze Beschreibung der Szene, Anmerkungen zur Szene und andere Besonderheiten schreiben.



	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>



Kompetenzbereich E

Medien

- ▶ Digitale Medien

Medieninhalte

- ▶ Online-Spiel
Netzwerkstar 2

Zielgruppe

- ▶ Ab 11 Jahren

Teilnehmerzahl

- ▶ Klassenstärke

Begleitung

- ▶ 1 pädagogische Fachkraft
- ▶ 1 Medienpädagogin

Ablaufform & -dauer

- ▶ Zwei Einheiten

Sozialformen

- ▶ Plenum
- ▶ Gruppenarbeit
- ▶ Einzelarbeit

Methoden

- ▶ Erfahrungsaustausch
- ▶ Online-Spiel spielen
- ▶ Spielanalyse
- ▶ Präsentation

Materialien & Technik

- ▶ 1 Computer/Laptop mit Internet pro Schülerin bzw. Schüler
- ▶ Foto-/Handykamera
- ▶ Foto-Bearbeitungsprogramm (z. B. *PhotoScape*)
- ▶ Gestaltungs-Utensilien

Digitale Medien nutzen – aber sicher!

Internet und Privatsphäre

„Privatsphäre“, „illegaler Download und illegale Kopien“, „Umgang mit persönlichen Daten“, „Passwörter“, „Internetbekanntschaften“ – diese Themen sind wichtig für einen kompetenten Umgang mit digitalen Medien. Entscheidend sind dabei eine frühzeitige Auseinandersetzung und Aufklärung.

In diesem Angebot wird das Online-Spiel *Netzwerkstar 2* als Grundlage für die Behandlung der genannten Themen genutzt. Das Point-&-Click-Adventure-Spiel vermittelt die Aspekte mit Hilfe des impliziten Lernens – auf eine abenteuerliche Art und Weise. Zwei Protagonisten führen in einer witzigen Geschichte in die digitale Welt ein, klären auf, informieren und sensibilisieren die Kinder und Jugendlichen. *Netzwerkstar 2* ist ein Projekt des Landesbeauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern in Kooperation mit dem Landeskriminalamt Mecklenburg-Vorpommern.

Ziele

- ▶ Reflektieren der eigenen Mediennutzung und Auseinandersetzung mit den Folgen, sowohl für sich als auch für andere
- ▶ Kritisch-reflexive Betrachtung im Umgang mit eigenen und personenbezogenen Daten
- ▶ Medien als Mittel zur Information und Aufklärung kennen- und nutzen lernen

Weiterführende Links und Literatur

Faltblatt *Internet und Privatsphäre. Medienkompetenz spielend lernen* unter www.netzwerkstar.de

Informationen zum Spiel unter www.netzwerkstar.de

Rechtliche Grundlagen unter rights.info

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern

Johannes-Stelling-Straße 21 // 19053 Schwerin
Telefon: (03 85) 59 49 4-0 // Fax: (03 85) 59 49 4-58
info@datenschutz-mv.de // www.datenschutz-mv.de

Landeskriminalamt Mecklenburg-Vorpommern

Dezernat 61/Prävention
Retgendorfer Straße 9 // 19067 Rampe
Telefon: (0 38 66) 64 00 // Fax: (0 38 66) 61 02
praevention@lka-mv.de // www.polizei.mvnet.de

Anregungen zum Angebot

Das Angebot „**Soziale Netzwerke**“ nutzen – aber sicher! (Modul Grundschule), online unter www.medienkompetenz-in-mv.de/medienkompass/angebot/123-soziale_netzwerke_nutzen_aber_sicher kann als Grundlage genutzt werden. In diesem setzen sich die Kinder einführend mit dem Thema „soziale Netzwerke“ auseinander. Mit Hilfe des Online-Spiels *Netzwerkstar 1* werden sie an das Medium herangeführt und lernen wichtige Regeln für einen sicheren Umgang kennen. *Netzwerkstar 1* ist als Quiz aufgebaut. Das Thema „soziale Netzwerke“ wird dort auf eine spielerische Art und Weise behandelt. Die Kinder werden auf einen Einstieg vorbereitet, Risiken werden aufgezeigt, und der sichere Umgang mit persönlichen Daten wird geschult. Das Spiel richtet sich an Acht- bis Zwölfjährige, aber auch an Jugendliche und Erwachsene (geschätzte Spieldauer: 15-25 min).

Ablaufskizze

Einheit 1 (ca. 1,5 h)

Einführung (ca. 30 min)

Zuerst findet eine Sensibilisierung für die Thematik statt. In Form eines lockeren Erfahrungsaustausches werden die zu behandelnden Themen angesprochen und diskutiert (Privatsphäre, illegaler Download und illegale Kopien, Umgang mit persönlichen Daten, Passwörter, Internetbekanntschaften). Wichtig erscheinende Aspekte werden festgehalten.

Mögliche Leitfragen:

- ▶ Was ist zu beachten, wenn du im Internet unterwegs bist?
- ▶ Gibt es dort Regeln?
- ▶ Was bedeutet für dich Privatsphäre?
- ▶ Hörst du Musik? Welche?
- ▶ Woher bekommst du sie?
- ▶ Gibt es bei der Musikbeschaffung im Internet etwas zu beachten?
- ▶ Hast du dich schon einmal in einem Chat, einem „sozialen Netzwerk“ oder einem Forum angemeldet?
- ▶ Welche Daten musstest du angeben?
- ▶ Wem hast du von deinem Passwort erzählt?
- ▶ Denkst du, dass dein Passwort sicher ist?



Hinweis:

Möglich wäre hier auch die Arbeit in Kleingruppen, in denen die Fragen diskutiert, beantwortet und schriftlich bzw. digital festgehalten werden.

Netzwerkstar 2 spielen (ca. 1 h)

Idealerweise spielt jede Schülerin und jeder Schüler allein. Sollten nicht genügend Computer zur Verfügung stehen, kann paarweise gespielt werden. Wichtige Erkenntnisse, die die Themen betreffen, werden notiert.

Wiederholung des Inhaltes aus Einheit 1 (ca. 15 min)

Analyse und Zusammenfassung (ca. 2 h)

Im Plenum wird das Spiel noch einmal gemeinsam Punkt für Punkt analysiert. Dann fassen die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen zusammen, was für einen sicheren Umgang mit digitalen Medien notwendig ist. Die Zusammenfassung kann anhand einer Fotostory, eines Aufsatzes, Storyboards, Comics oder auch einer PowerPoint-Präsentation erfolgen. Möglich ist auch ein Rollenspiel, das mit einer Filmkamera aufgenommen wird. Die Schülerinnen und Schüler haben während dieser Arbeitsphase jederzeit die Möglichkeit, *Netzwerkstar 2* erneut zu spielen.

Reflexion und Präsentation (ca. 45 min)

Den Kindern und Jugendlichen wird die Möglichkeit gegeben, Inhalte und auch ihre Arbeitsweise (Einzel- und Gruppenarbeit) zu reflektieren und ihre Ergebnisse zu präsentieren.

Das Projekt und die Ergebnisse können auch in der Schule, auf einem Elternabend oder der Schul-Homepage präsentiert werden.

Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Digitale Medien nutzen – aber sicher!



Sowohl die Teilnehmerzahl, die Dauer, die Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen.

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Das Projekt bietet den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, sich Grundkenntnisse über einen kompetenten Internet-Umgang zu verschaffen. Der *Rahmenplan Medienerziehung* des Landes Mecklenburg-Vorpommern sieht vor, dass Schülerinnen und Schüler lernen sollen, Medien hinsichtlich ihrer gesellschaftlichen Bedeutung zu analysieren.⁹³

Indem die Kinder sich mit rechtlichen Grundlagen auseinandersetzen, lernen sie, welchen Schaden beispielsweise Urheberrechtsverletzungen anrichten können. Die Schülerinnen und Schüler sollen zu einem verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet befähigt werden. Dies beinhaltet Themen rund um Datenschutz, Datensicherheit, Urheberrecht und „Netiquette“.⁹⁴ Für die speziellen Fächer bedeutet es, dass die Kinder z. B. im Fach *Informatische Grundbildung* bei der Entwicklung ihrer Sachkompetenz das Urheberrecht kennen und beachten.⁹⁵ Im Fach *Philosophieren mit Kindern* sollen die Kinder der Klassenstufe 5 dazu angeregt werden, unter dem Thema „Was darf ich tun?“, den Zusammenhang zwischen Regel-Gebundenheit und Freiheit zu reflektieren. Damit wird ihre Selbst- und Sozialkompetenz geschult und ausgeprägt.⁹⁶ Die Auseinandersetzung mit Datenschutzbestimmungen kann eine Diskussion anregen, die Ihre Schülerinnen und Schüler für den Umgang mit dem Internet – Downloads, Uploads und Streaming – sensibilisiert.

Kompetenzbereich E

Kategorien/Themen

- ▶ Datenschutz
- ▶ Privatsphäre
- ▶ Urheberrecht
- ▶ Soziale Räume
- ▶ Verbraucherschutz

Fächer

- ▶ Informatische Grundbildung
- ▶ Philosophieren mit Kindern

Sensibilisierung und Einstieg

Um in das Thema „Datenschutz“ einzuführen, bietet sich eine kleine **Quizrunde (Arbeitsblatt 1 – Das Quiz zum Datenschutz)** an, in der die Schülerinnen und Schüler dazu aufgefordert werden, Fragen rund um den Datenschutz zu beantworten. Das ist für Sie eine gute Gelegenheit, einen ersten Eindruck zu bekommen, wie gut die Kinder sich mit dem Thema auskennen. Nachdem Sie das Quiz ausgewertet und die Lösungen visualisiert (Tafel, Flipchart, digital etc.) haben, finden sich die Kinder in Klein-

93 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2004): *Rahmenplan Medienerziehung*. Schwerin, S. 7.

94 Ebd., S. 16.

95 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): *Rahmenplan Orientierungsstufe. Informatische Grundbildung*. Schwerin, S. 20.

96 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): *Rahmenplan Orientierungsstufe. Philosophieren mit Kindern*. Schwerin, S. 20.

gruppen zusammen. Einige Fragen haben mehr Diskussionspotenzial als andere. Die Schülerinnen und Schüler halten nach einer ersten Gesprächsrunde die Begründungen ihrer Antworten auf einem Plakat fest und veranschaulichen diese. Dabei könnte folgende Einteilung vorgenommen werden: Gruppe 1 beschäftigt sich mit der Begründung für die Fragen 1 und 2, Gruppe 2 widmet sich den Fragen 3 und 4 usw.

Die Kinder können neben der Nutzung ihres eigenen Wissens auch im Internet recherchieren. Hierfür eignet sich die Nutzung des Computerkabinetts der Schule, aber auch Tablets und Smartphones können eingesetzt werden, wenn in jeder Gruppe ein Gerät vorhanden ist. Die entstandenen Plakate werden im Anschluss allen Beteiligten vorgestellt. Die Mitschülerinnen und Mitschüler können sich Notizen zu den einzelnen Fragen machen. Hierfür steht das **Arbeitsblatt 2 – Digitale Medien sicher nutzen** zur Verfügung. Dieses Arbeitsblatt kann den jeweiligen Gruppen auch als Vorlage für ihre Kurzpräsentation dienen. Es hilft ihnen außerdem, sich aufgrund des begrenzten Platzes auf das Wesentliche zu konzentrieren.

Netzwerkstar 2 spielen

Im Anschluss an die Gesprächs- und Auswertungsrunde haben die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, ihr Wissen aktiv und auf spielerische Art und Weise anzuwenden. Hierfür benötigen jede Schülerin und jeder Schüler einen PC-Zugang, soweit die örtlichen Gegebenheiten dies zulassen. Auch Partner- oder Kleingruppenarbeit ist denkbar. Die Internetseite www.netzwerkstar.de bietet den Kindern ein Point-&-Click-Adventure an, das die richtige Beantwortung von Fragen voraussetzt, beispielsweise über den Datenschutz. Während des Spielens notieren sich die Schülerinnen und Schüler Fragen, Anregungen oder Hinweise, die ihnen auffallen.

Wiederholung des Inhaltes

Die Kinder haben sich in der letzten Stunde grundlegend den Themen „Datenschutz“ und „Urheberrecht“ genähert. Darauf aufbauend legen die Schülerinnen und Schüler nun in der zweiten Phase das Wort DATENSCHUTZ als **Akrostichon**. Dazu bereiten Sie für vier Gruppen jeweils einen Briefumschlag vor, in dem die Buchstaben auf Zetteln zu finden sind (Kopiervorlage: **Arbeitsblatt 3 – Aus Buchstaben werden Wörter**). Die vier Gruppen legen nun das Wort und kleben es auf das dafür vorgesehene **Arbeitsblatt 4 – Daten schützen**. Die Ergebnisse werden an der Tafel gesammelt und auf dem Arbeitsblatt 4 ergänzt.



Alternativen:

Sie können den Schülerinnen und Schülern Begriffe vorgeben, zu denen diese dann Vokabelkarten erstellen. Beispiele: *Sicherheit, Streaming, Download, Upload, Zwischenspeichern, Cookies*. Sie können den Kindern Begriffe geben, die diese dann in ein Schema bringen. Beispiele: Datenschutz, Probleme, „soziale Netzwerke“, Positives, Grundrecht. Die Wörter, welche die Kinder mit dem Thema „Datenschutz“ assoziieren, werden von Ihnen genutzt, um noch einmal mit Ihren Schülerinnen und Schülern ins Gespräch zu kommen. Am Ende sollte allen klar sein, was im Internet erlaubt und worauf besser zu verzichten ist.

Reflektieren und Produzieren

Nun setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit der Praxis auseinander. Sie reflektieren ihre Erfahrungen und Erkenntnisse über das Spiel *Netzwerkstar 2* in einer allgemeinen Gesprächsrunde und werden dann von Ihnen in die Phase der Produkterstellung geführt. Die Kinder wenden ihr erworbenes Wissen an und gestalten ein Produkt, in dem sich die Themen des Projektes wiederfinden. Die Schülerinnen und Schüler agieren weitestgehend selbstständig. Sie entscheiden in ihrer Gruppe, welches Produkt sie erstellen möchten und wie der Prozess dahin gestaltet werden soll. Die Kinder können jederzeit auf das Spiel *Netzwerkstar 2* zurückgreifen. Beispielsweise könnten ein Handyfilm oder eine PowerPoint-Präsentation erstellt oder ein Rollenspiel entwickelt werden. Denkbar ist auch die Produktion eines Comics oder Hörbeitrages bzw. die Entwicklung einer eigenen Spielidee.

Beispiel: Rollenspiel

Zunächst benötigen die Schülerinnen und Schülern Zeit, um sich eine Szene zu überlegen, die sie spielen möchten. Diese Szene sollte auch Elemente enthalten, die den Kindern im Vorfeld nicht bekannt waren. Ausgangspunkt der Szene könnte zum Beispiel ein Streit unter Freunden sein, der sich um die Veröffentlichung eines Fotos in einem „sozialen Netzwerk“ dreht. Der Kreativität Ihrer Schülerinnen und Schüler sind dabei keine Grenzen gesetzt. Lassen Sie ihnen Zeit und freie Hand.



Seite 219

Ein **Storyboard** (Kurz Drehbuch) hilft den Kindern dabei, ihre Grundideen aufzuschreiben und so einen Ablauf zu haben, dem sie dann folgen können. Der Dreh kann mit einem Smartphone, einer Film-Kamera oder einem Tablet erfolgen. Danach werden die Aufnahmen geschnitten und bearbeitet. Zum Schneiden und Bearbeiten empfiehlt sich beispielsweise die Zusammenarbeit mit einer Kollegin bzw. einem Kollegen mit Erfahrungen in der Filmarbeit. Bitte berücksichtigen Sie auch die Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihrer Schülerinnen und Schüler. Sicherlich finden sich in der Klasse Kinder, die bereits Erfahrungen mitbringen oder sich Kenntnisse aneignen möchten. Geben Sie ihnen die Chance, ihr Wissen anderen zu vermitteln.

Zu empfehlende Bearbeitungsprogramme sind:

- ▶ *Windows Movie Maker (Microsoft)*
- ▶ *Windows Live Movie Maker (Microsoft)*
- ▶ *iMovie (Apple)*
- ▶ *Freemake Video Converter (Freemake)*



Nur weil vieles technisch möglich ist, heißt dies nicht, dass rechtliche Aspekte missachtet werden können. Achten Sie daher gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern auf die Einhaltung gesetzlicher Regelungen, beispielsweise auf das Urheberrecht. Wenn die Schülerinnen und Schüler sich entschließen sollten, Musik zu verwenden, so empfehlen sich die Seiten opsound.org, www.musopen.org und www.ccmixer.org. Dort steht GEMA-freie Musik kostenlos zum Download zur Verfügung.

Die Ergebnisse können zunächst in der Klasse, aber auch auf einem Elternabend vorgestellt werden. Dieser bietet auch Raum, um gesetzliche Regelungen zu besprechen bzw. darüber zu informieren. Möglich wäre auch die Veröffentlichung als Podcast oder Filmbeitrag auf YouTube. Eltern können so in ihrer Medienerziehung unterstützt werden.

Das Quiz zum Datenschutz



1

1. **Du benötigst ein Passwort. Welches ist deiner Meinung nach das sicherste Passwort?**
 Tina123 T6Pö.p#x7 Passwort 746203
2. **Kreuze das an, was am ehesten zutrifft! Wenn du einen Eintrag in ein „soziales Netzwerk“ wie z. B. Facebook schreibst, dann ...**
 ... kann niemand anderes diesen sehen.
 ... ist er nie wieder auffindbar, nachdem du ihn gelöscht hast.
 ... ist er auf einem riesigen „Computer“ (Server) gespeichert und kann kaum entfernt werden.
 ... können ihn nur meine Freunde sehen.
3. **Aus welchem Jahr stammt das deutsche Bundesdatenschutzgesetz?**
 1977 2010 1989 2001
4. **Wer ist unter anderem für die Kontrolle und Durchsetzung des Datenschutzgesetzes verantwortlich?**
 die Bundeskanzlerin/der Bundeskanzler
 die Polizei
 der Bundesnachrichtendienst (BND)
 der Bundes-/Landesbeauftragte für den Datenschutz und die Informationsfreiheit
5. **Du hast auf einer Party ein Bild gemacht und es dann bei Facebook oder einem anderen „sozialen Netzwerk“ hochgeladen. Nun will eine Person, die auf dem Bild zu sehen ist, dich verklagen ...**
 Das ist Quatsch! Ich habe das Bild gemacht und somit auch die Rechte am Bild.
 Muss das sein? Wenn die Person wusste, dass auf der Party Fotos gemacht werden, dann hat sie dem ja eigentlich zugestimmt.
 Die Person könnte sogar gewinnen. Sie hat – durch ihr Recht am eigenen Bild – sogar Rechte an meinem Bild.
 So ein Blödsinn – sie hat mir ja nicht die Rechte entzogen und damit ist die Sache klar!
6. **Wenn du dir einen Film z. B. bei www.kinox.me anschaust – ist das legal oder nicht?**
 Ja, das ist vollkommen unbedenklich. Ich lade ja nichts herunter!
 Teils, teils. Der Computer speichert „zwischen“, und damit lade ich den Film zumindest unbewusst herunter. Aber das ist so eine „Grauzone“, die nicht geklärt ist.
 Nein, das ist absolut strafbar! Derjenige, der den Film z. B. im Kino mitgeschnitten hat, dann verbreitet und bereitstellt, hat sich ja auch strafbar gemacht. Indem ich es schaue, mache ich mich auch strafbar!
 Es ist nicht legal, man könnte dafür sogar eine Freiheitsstrafe bekommen!

Digitale Medien sicher nutzen



Notizen zum Thema

Frage 1: Passwörter

Frage 2: „soziale Netzwerke“

Frage 3: Bundesdatenschutzgesetz

Frage 4: Kontrolle des Datenschutzgesetzes

Frage 5: Recht am eigenen Bild

Frage 6: Streaming

Aus Buchstaben werden Wörter

D	D	D	D
A	A	A	A
T	T	T	T
E	E	E	E
N	N	N	N
S	S	S	S
C	C	C	C
H	H	H	H
U	U	U	U
T	T	T	T
Z	Z	Z	Z



Daten schützen



Füge die Buchstaben so zusammen, dass auf der linken Seite ein Wort entsteht, das du von oben nach unten lesen kannst. Schreibe nun Wörter daneben, die du mit dem Begriff verbindest. Diese müssen den gleichen Anfangsbuchstaben des linken Feldes haben.



Modul
Sekundarstufe I

Überblick über die Medienkompetenz-Angebote in der Sekundarstufe I

A

Medien und ihre Funktionen kennen und anwenden



Die Kinder beschäftigen sich mit der Vielzahl und Unterschiedlichkeit der sie umgebenden Medien. Sie lernen deren Funktionen, Besonderheiten und Zusammenhänge kennen und wenden diese an.

Apps – wir schauen genauer hin!

RO

Klingeltöne – wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei?

RO

ZiSch – Zeitung in der Schule

B

Mit Medien kommunizieren und sich ausdrücken



Die Kinder lernen Medien als Ausdrucks-, Artikulations- sowie Kommunikationsmittel kennen und bewusst einzusetzen, um zu partizipieren und ihre eigenen Absichten, Interessen und Meinungen bewusst und zielgerichtet zu verbreiten.

Hip-Hop und Co. – selbst gemacht

Klassen-iBook – wir als Heldinnen und Helden des Schulalltages

C

Mit Medien produzieren und gestalten



Die Kinder setzen sich mit spezifischen Gestaltungsmöglichkeiten auseinander. Sie produzieren selbst Medien und veröffentlichen diese. Kreativität und Fantasie werden angeregt und können sich entfalten.

Computerspiele im Unterricht

Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!

RO

D

Medien analysieren und kritisch reflektieren



Die Kinder erhalten unterschiedliche Möglichkeiten zum Sammeln, Hinterfragen, Diskutieren, Bewerten und Einordnen medialer Erfahrungen. Sie erhalten so die Möglichkeit der kritischen Reflexion.

Du Gamer, ich Deutsch?

RO

Und jetzt kommt ... Werbung

E

In der Medienwelt leben und sich bewegen



Die Kinder erkennen, dass sie in einer inhaltlich und technisch verwobenen Medienwelt leben, durch sie beeinflusst werden. Sie erkennen ihre Rolle an, lernen sich zu orientieren, zu positionieren und nutzen ihre Handlungsspielräume selbstbestimmt und verantwortungsvoll. Zudem setzen sie ihr (Medien)Wissen zur Information und Aufklärung ein.

Cybermobbing – das muss nicht sein!

RO

Datenschutz als Menschenrecht

Ich werde Medienscout!

juuport-Scouts – wir helfen dir im Web!



Kompetenzbereich A

Medien

- ▶ Smartphone
- ▶ Tablet
- ▶ Computer
- ▶ Apps

Zielgruppe

- ▶ Ab 12 Jahren

Teilnehmerzahl

- ▶ Klassenstärke

Begleitung

- ▶ 1 pädagogische Fachkraft
- ▶ 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform & -dauer

- ▶ 3 Tage mit variabler Zeitgestaltung

Sozialformen

- ▶ Plenum
- ▶ Gruppenarbeit
- ▶ Partnerarbeit

Methoden

- ▶ Präsentation
- ▶ Erfahrungsaustausch
- ▶ Plakatgestaltung
- ▶ Diskussion

Materialien & Technik

- ▶ 1 Gerät pro Teilnehmer/Teilnehmerin mit Apps – vorzugsweise das eigene Gerät

Apps – wir schauen genauer hin!

Apps (kurz für das englische Wort *application*) bezeichnen Anwendungssoftware für verschiedenste Geräte, z. B. das Smartphone oder das Tablet. Eine Vielzahl der Kinder und Jugendlichen ist bereits im Besitz eines eigenen Smartphones oder eines anderen Gerätes.

Telefonieren, SMS schreiben und verschicken oder auch *E-Mails senden* – dies sind nur einige Funktionen, für die z. B. das Smartphone zur Hand genommen wird. Apps erweitern diese (Standard)Funktionen – thematisch ist dem kaum noch eine Grenze gesetzt. Was zum einen die Handlungsspielräume ergänzt, birgt zum anderen die Gefahr der Unübersichtlichkeit, der Erweiterung des Konsums oder auch der „Kostenfalle App“. Die Nutzerinnen und Nutzer verlieren sich regelrecht im „App-Dschungel“, und vermeintlich kostenlose Anwenderprogramme stellen sich als kostenpflichtig heraus. In diesem Angebot setzen sich Kinder und Jugendliche mit unterschiedlichen Apps auseinander. Sie prüfen diese hinsichtlich ihrer Nützlichkeit und Anwendbarkeit für den Alltag und setzen sich mit dem Thema „Kostenfalle App“ auseinander.

Ziele

- ▶ Kennenlernen und nutzen lernen unterschiedlicher Medienangebote als Unterhaltungs-, Kommunikations- und Informationsmittel
- ▶ Kritische Reflexion der eigenen Mediennutzung
- ▶ Erwerb instrumentell-qualifikatorischer Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit mobilen Geräten und Zusatzprogrammen (Apps)
- ▶ Analyse von Gemeinsamkeiten und Unterschieden verschiedener Zusatzprogramme (Apps)
- ▶ Wissenserwerb über die technische und inhaltliche Verknüpfung medialer Angebote
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Weiterführende Links und Literatur

Grundlagen zum Thema „Apps“ unter
www.netzdurchblick.de
www.klicksafe.de

Handy-Apps und Datenschutz unter
www.watchyourweb.de
www.handysektor.de

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Apps spielen in der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen eine große Rolle. Um die Heranwachsenden für eine selbstbestimmte Nutzung zu sensibilisieren, bedarf es der elterlichen Unterstützung. Daher ist es empfehlenswert, Eltern über Apps (deren Chancen und Risiken) aufzuklären, zum Beispiel auf einem Bildungsabend. Idealerweise werden die Kinder und Jugendlichen mit eingebunden.

Ablaufskizze

Tag 1 – Einführung

1. Einstieg

Die Kinder und Jugendlichen werden durch einen kurzen Vortrag in das Thema „Apps“ eingeführt. Hierbei werden sie nach ihren Erfahrungen mit diesen befragt.

Mögliche Fragen:

- ▶ Nutzt ihr Apps?
- ▶ Wenn ja, welche Apps, und wofür verwendet ihr diese?
- ▶ Auf welchem Gerät nutzt ihr Apps (Smartphone, Tablet, Computer)?
- ▶ Musstet ihr schon mal für eine App bezahlen?

2. Meine App-Nutzung

Die Kinder und Jugendlichen beschäftigen sich in Gruppenarbeit intensiv mit den Fragen:

- ▶ Welches Gerät (Smartphone, Tablet, Computer) verwende ich vorwiegend im Alltag?
- ▶ Wann und wie oft nutze ich es?
- ▶ Welche Apps hat mein Handy/Smartphone, Tablet, Computer?
- ▶ Welche habe ich mir heruntergeladen?
- ▶ Wie oft nutze ich welche App?
- ▶ Waren Kosten damit verbunden?

Die wichtigsten Ergebnisse aus dieser Runde halten die Kinder und Jugendlichen selbstständig fest (z. B. auf Flipchart oder Tafel). Anschließend präsentieren die Schülerinnen und Schüler ihre wichtigsten Ergebnisse im Plenum und werten diese gemeinsam aus. Über die Präsentationsform entscheiden die Schülerinnen und Schüler.

3. App-Bewertung

Die Kinder und Jugendlichen bilden Gruppen. In jeder Gruppe beschäftigen sie sich mit den Apps, die sich bereits auf ihren Geräten befinden. Sie schätzen ihre Apps hinsichtlich der Nützlichkeit für Freizeit und Schule ein. Dafür erarbeitet sich jede Gruppe einen Bewertungsbogen, mit dem die Apps näher beurteilt werden können (nach gemeinsam entwickelten Kriterien). Pro Gruppe sollen mindestens zwei unterschiedliche Apps bewertet werden.

4. Auswertung

Jede Gruppe stellt ihren entworfenen Bewertungsbogen und die ausgewählten Apps vor. Anschließend gibt die Gruppe ihre Einschätzung der Apps bekannt, die sie mit Hilfe des Bewertungsbogens vorgenommen hat und regt eine Diskussion an, in der ihre Ergebnisse hinterfragt werden können. Die pädagogischen Fachkräfte stehen beratend zur Verfügung.

Tag 2 – Wir lernen neue Apps kennen

Die Kinder und Jugendlichen finden sich in Arbeitspaaren zusammen. Jedes Paar bekommt ein Thema, zu dem es kostenlose Apps heraussuchen soll.

Mögliche Themen:

- ▶ Sicherheit im Umgang mit dem Handy
- ▶ Gesundheit/gesunde Ernährung
- ▶ Informationen für den Unterricht
- ▶ Nachrichten
- ▶ Musik und Literatur
- ▶ Spiele
- ▶ Finanzen (Kostenkontrolle)

Zum gewählten Thema wird eine Präsentation über die gefundenen Apps erstellt. In der Präsentation sollen folgende Fragen beantwortet werden:

- ▶ Welche Apps wurden recherchiert, und welche Funktionsweisen haben diese?
- ▶ Inwiefern können die Apps in der Freizeit und in der Schule eingesetzt werden, wie nützlich sind sie?

Tag 3 – Präsentation und Diskussion der Ergebnisse

Im Plenum werden die verschiedenen Präsentationen vorgestellt. Anschließend führen alle Kinder und Jugendlichen selbstständig eine Diskussion, dafür wählen sie eigenständig eine Moderatorin oder einen Moderator. Nicht zu jedem Thema sind geeignete und kostenlose Apps zu finden. In diesem Fall wird über das Pro und Kontra der Apps diskutiert.

Die Kinder und Jugendlichen wählen im Plenum ihre Lieblings-Apps aus. Diese halten sie in Form eines Plakates fest, das sichtbar aufgehängt werden soll.

Zum Abschluss findet eine Reflexionsrunde statt.

Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Apps – wir schauen genauer hin!



Sowohl die Teilnehmerzahl, die Dauer, die Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen. Das Projekt kann fachunabhängig oder fachspezifisch eingesetzt werden. Es können gezielt Apps untersucht und besprochen werden, die Anknüpfungspunkte an das jeweilige Fach bieten. Die Vielfalt der thematischen Möglichkeiten und App-Angebote kann also sowohl in den sprachlichen, musischen und geistes- als auch in den naturwissenschaftlichen Bereichen Verwendung finden.

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Für Schülerinnen und Schüler, die Zugang zu einem Smartphone oder Tablet haben, gehören Apps zum Alltag. Um bei der Fülle der zur Verfügung stehenden App-Angebote nicht die Orientierung zu verlieren, sollten medien-spezifische Kompetenzen für die Nutzung von Smartphones und Tablets geschult werden. Der *Rahmenplan Medienerziehung* des Landes Mecklenburg-Vorpommern sieht vor, dass Schülerinnen und Schüler lernen, Medien sinnvoll auszuwählen und zu nutzen.⁹⁷

Das Projekt regt einen reflektierten Umgang mit Apps und dem eigenen Smartphone bzw. Tablet an. Neben der Benennung von Vor- und Nachteilen der App-Nutzung können Problemfelder wie Kostenfallen, Virenschutz usw. besprochen werden.

Eine Auseinandersetzung mit dem Thema „Apps“ erfordert einerseits medien-spezifische Kenntnisse und Fähigkeiten, andererseits sprachliche Formulierungs- und Diskussionskompetenzen. Daher eignet sich das Angebot besonders für das Fach *Deutsch*. Die KMK-Bildungsstandards für den Mittleren Schulabschluss im Fach *Deutsch* sehen vor, dass Medien verstanden und genutzt werden können.⁹⁸ Das Thema „Apps“ bietet dafür spielerische und vielschichtige Möglichkeiten. Gleichzeitig wird der im Rahmenplan festgehaltene Kompetenzbereich „Sprache und Sprachgebrauch untersuchen“ im Projekt berührt. Die Schülerinnen und Schüler werden angeregt, über Apps zu diskutieren und Argumente für und gegen bestimmte mediale Angebote zu finden. Dies entspricht den curricularen Standards des *Rahmenplanes Deutsch*, die besagen, dass bis zum Abschluss der Jahrgangsstufe 8 die Schülerinnen und Schüler lernen, Gespräche zu führen, zu diskutieren und zu argumentieren.⁹⁹

97 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2004): *Rahmenplan Medienerziehung*. Schwerin, S. 7.

98 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2011): *Rahmenplan Deutsch für die Jahrgangsstufen 7 bis 10 des nichtgymnasialen Bildungsgangs*. Schwerin, S. 13 und 17 f.; sowie Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2011): *Rahmenplan Deutsch für die Jahrgangsstufen 7 bis 10 des gymnasialen Bildungsgangs*. Schwerin, S. 12, 17.

99 Ebd., S. 17.

Kompetenzbereich A

Kategorien/Themen

- ▶ Altersfreigaben
- ▶ Datenschutz
- ▶ Medien in Freizeit und Schule
- ▶ Privatsphäre
- ▶ Urheberrecht
- ▶ Verbraucherschutz

Fächer

- ▶ Deutsch
- ▶ Fachunabhängig

Sensibilisierung und Einstieg

Am Anfang des Projektes bietet sich eine allgemeine Betrachtung der Mediennutzung, insbesondere der App-Nutzung, an. Das Verfassen einer persönlichen **Medienuhr** eignet sich hier als Methode. Um in das Thema einzuführen, wird ein kurzer allgemeiner Vortrag über Apps vorbereitet. Diese Aufgabe könnte bereits von den Schülerinnen und Schülern übernommen werden. In einem Klassengespräch kann grundsätzlich abgefragt werden, wer von den Jugendlichen Apps nutzt.

In Kleingruppen beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler explizit mit ihrer eigenen App-Nutzung. Sollte jemand keine Apps verwenden, dient die allgemeine App-Nutzung als Basis der Diskussion.

Das **Arbeitsblatt 1 – Meine App-Nutzung** kann als Besprechungs- und Präsentationsgrundlage verwendet werden. Die Kleingruppen stellen anschließend ihre Ergebnisse vor: Wie sieht meine eigene App-Nutzung aus? Dafür können die beantworteten Streifen des Arbeitsblattes 1 ausgeschnitten werden und als Präsentationselement dienen. Die erste Gruppe stellt ihre Ergebnisse vor, indem sie ihre Streifen vorliest, an der Tafel untereinander befestigt oder auf den Fußboden legt. Die nächsten Gruppen tragen ihre Ergebnisse ebenfalls vor und ordnen ihre Streifen den anderen zu. So entsteht am Ende eine Gesamtübersicht in Form einer gemeinsamen „Streifentabelle“. Abschließend können die Jugendlichen die Streifen nochmals durch Clustern neu ordnen. So wird beispielsweise erkannt, welche Apps mehrfach auftreten, wie häufig Geld für Apps ausgegeben wird oder welche Geräte für die App-Nutzung am meisten genutzt werden.

Im nächsten Schritt untersuchen die Schülerinnen und Schüler (in Kleingruppen) gezielt bestimmte Apps. Dafür müssen ihnen Geräte zur Verfügung stehen, auf denen mindestens zwei Apps installiert sind. Die Jugendlichen testen und bewerten diese Apps hinsichtlich ihrer Nützlichkeit für Freizeit und Schule. Als Hilfe für die eigenständige Erstellung eines Bewertungsbogens kann das **Arbeitsblatt 2 – Apps – wir schauen genauer hin!** genutzt werden. Anschließend stellen die Kleingruppen ihre Bewertungskriterien und Ergebnisse in der Klasse vor. Sollten keine Geräte zur Verfügung stehen, können nach Rücksprache mit den Eltern die Geräte der Kinder genutzt werden.

Wir lernen neue Apps kennen

In der nächsten Projekteinheit geht es darum, in Partnerarbeit bestimmte Apps zu finden, zu verstehen und zu präsentieren. Je nach Rahmenbedingung und Fach sind hier mehrere Herangehensweisen möglich. Als vorbereitende Aufgabe für zu Hause bietet sich ein Kurzinterview an. Die Schülerinnen und Schüler befragen ihre Eltern, Geschwister, Verwandten oder Bekannten nach deren App-Nutzung. Als Orientierungshilfe könnte dabei wieder das **Arbeitsblatt 1 – Meine App-Nutzung** dienen. Die in den Interviews benannten Apps könnten in der nächsten Projekteinheit von den Jugendlichen genauer analysiert werden. Die Interviews können per Handy als Video oder Audio aufgezeichnet und in der Klasse präsentiert werden.

Eine weitere Zugangsmöglichkeit kann über das jeweilige Fach erfolgen. Die Schülerinnen und Schüler erhalten die konkrete Aufgabe, Apps zu finden, die sich auf das jeweilige Fach beziehen. Es besteht zudem die Möglichkeit, dass jedem Team ein Thema zugeordnet wird. Zu diesem Thema sollen dann selbstständig passende Apps gefunden werden. Für die Zuordnung möglicher Themen können die Spielkarten des **Arbeitsblattes 3 – Themenspielkarten** genutzt werden. Jedes Zweier-team zieht eine Karte und beschäftigt sich mit dem notierten Thema. Es besteht die Möglichkeit, die Themenauswahl individuell zu ergänzen.

In Partnerarbeit suchen die Jugendlichen nach geeigneten, zum Thema passenden Apps und bereiten eine kurze Präsentation vor. Das **Arbeitsblatt 4 – Werdet Appsperten!** dient als Hilfestellung. Als Alternative kann erneut der Bewertungsbogen aus der Einführungsrunde genutzt werden. Die Schülerinnen und Schüler werden dazu angehalten, ihre Untersuchungsergebnisse möglichst knapp und präzise vorzustellen. Länger als drei Minuten sollte die abschließende Präsentation nicht dauern. Motivieren Sie Ihre Schülerinnen und Schüler, die Präsentationen zu illustrieren und anschaulich zu gestalten.



Seite 219

Kleingruppen-
arbeit

Kleingruppen-
arbeit

Partnerarbeit

Präsentation und Diskussion der Ergebnisse

Plenum



Seite 219

Am Abschluss des Projektes präsentieren und diskutieren die Jugendlichen ihre Untersuchungsergebnisse. Damit die Präsentationen der einzelnen Apps nicht den zeitlichen Rahmen sprengen, kann die Präsentationsmethode **Speed-Dating mit Expertinnen und Experten** Anwendung finden. Hier sind die Schülerinnen und Schüler angehalten, in drei Minuten den anderen Teams ihre Ergebnisse kurz und prägnant vorzustellen. Die Zuhörenden können sich Vor- und Nachteile zu den Apps bzw. aufkommende Fragen notieren. Dabei findet das **Arbeitsblatt 5 – App-Checkliste** Verwendung.

Plenum

Kleingruppen-
arbeit

Haben alle Schülerinnen und Schüler ihre Ergebnisse den anderen präsentiert, wird in der gesamten Klasse über die vorgestellten Apps diskutiert. Die Jugendlichen wählen eigenständig eine Diskussionsleiterin bzw. einen -leiter. Ziel des Plenums ist es, die Lieblings-Apps der Klasse zu benennen. Zu jeder Lieblings-App wird anschließend (in Kleingruppen) ein Plakat entworfen, das die wichtigsten Informationen der App und ihre Anwendungsmöglichkeiten zusammenfasst.

In einer abschließenden Reflexionsrunde sollte das Projekt nochmals diskutiert werden. Damit alle Jugendlichen zu Wort kommen, kann als Methode das **Blitzlicht** angewendet werden.

Meine App-Nutzung



Diese App benutze ich am liebsten, bzw. diese App würde ich anderen empfehlen:

Diese App benutzt ein(e) Freund(in) oder ein Familienmitglied:

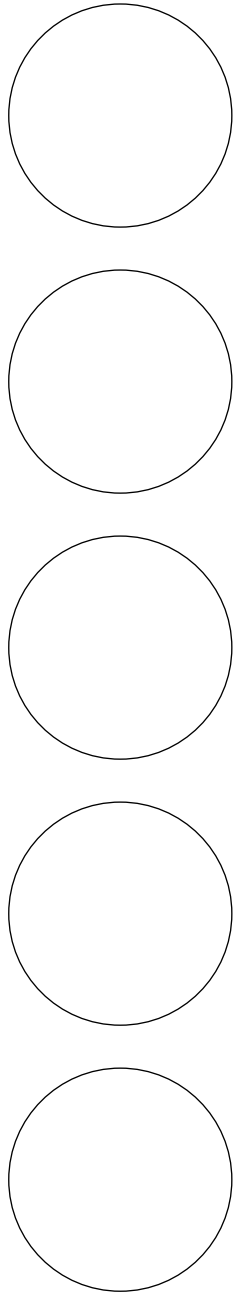
Auf diesem Gerät nutze ich die meisten Apps:

Für diese App habe ich schon einmal etwas bezahlt:

Zu diesem Thema/zu diesem Bereich würde ich gern eine App haben:

Apps – wir schauen genauer hin!

Ihr testet Apps! Beschäftigt euch mit zwei Apps, die ihr auf den Geräten findet. Informiert euch beispielsweise über die Bedienung, Funktionen und Bedingungen, um diese Apps zu nutzen. Entscheidet in der Gruppe: Wie nützlich ist die App für eure Freizeit und für die Schule? Gestaltet in den Kreisen Bewertungssymbole.




Entwickelt zusammen Kriterien, die helfen, die App zu bewerten. Tragt eure Kriterien jeweils stichwortartig in ein Kästchen ein. Bewertet die von euch untersuchten Apps und nutzt die Tabelle und die von euch entworfenen Bewertungssymbole.

Name der App	Kriterium 1	Kriterium 2	Kriterium 3	Kriterium 4	Kriterium 5

Themenspielkarten

App-Thema: Nachrichten	App-Thema: Handy und Sicherheit	App-Thema: Gesundheit
App-Thema: Gesunde Ernährung	App-Thema: Infos für die Schule	App-Thema: Musik
App-Thema: Filme	App-Thema: Bücher/Zeitschriften	App-Thema: Sport
App-Thema: Kreative Apps	App-Thema: Spiele	App-Thema: Finanzen/Kostenfallen
App-Thema: Infos für die Freizeitgestaltung	App-Thema: Reisen und Urlaub	App-Thema: Sprachen
App-Thema:	App-Thema:	App-Thema:
App-Thema:	App-Thema:	App-Thema:



Werdet Appsperten!

Begebt euch auf die Suche nach Apps, die zu eurem Thema passen. Als Appsperten wird es eure Aufgabe sein, euren Mitschülerinnen und -schülern die gefundenen Apps vorzustellen. Ihr könnt dazu die folgende Checkliste zur Hilfe nehmen.



Euer App-Thema: _____



Name der App	Funktionsweise	Technische oder finanzielle Bedingungen	Für die Schule einsetzbar?	Für die Freizeit einsetzbar?	Ist die App nützlich?	
				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

App-Checkliste

Welche Vor- und Nachteile siehst du bei den vorgestellten Apps?

Name der vorgestellten App	Vorteile 	Nachteile 



Kompetenzbereich A

Medien

- ▶ Handy/ Smartphone
- ▶ Internet
- ▶ App

Zielgruppe

- ▶ Ab 11 Jahren

Teilnehmerzahl

- ▶ Klassenstärke

Begleitung

- ▶ 1 pädagogische Fachkraft

Ablaufform & -dauer

- ▶ 3 Unterrichtseinheiten á 45 min
- ▶ Reflexion: ca. 30 min

Sozialformen

- ▶ Plenum
- ▶ Gruppenarbeit

Methoden

- ▶ Vortrag
- ▶ Präsentation

Materialien & Technik

- ▶ 5 Handys/Smartphones mit Android-System und Internet
- ▶ Kostenlose App *Ringdroid*
- ▶ Musik/Klingeltöne

Klingeltöne – wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei?

Der Klingelton – per SMS angefordert – ertönt im Handumdrehen auf dem eigenen Handy oder Smartphone, und der Lieblingssong ist immer dabei. Kostenlos ist die Bereitstellung zumeist nicht. Und nicht richtig aufgepasst, drohen sogar hohe Kosten. Das Angebot greift genau diese Problematik auf und nutzt dabei die Begeisterung der Jugendlichen für Handy, Smartphone und Musik, um die Jugendlichen zu eigenen Produktionen anzuregen – sie erstellen ihre eigenen Klingeltöne. Das neu erworbene Wissen setzen sie für die Aufklärung von Grundschülerinnen und -schülern ein. Gelegenheit hierzu erhalten sie in dem Angebot **Klingeltöne – mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen (Modul Grundschule, siehe Seite 65)**.

Ziele

- ▶ Kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung
- ▶ Medien als Kommunikationsmittel kennen- und einsetzen lernen
- ▶ Medien zum Ausdrücken eigener Anliegen kennenlernen und nutzen lernen
- ▶ Mediale Kommunikation als Mittel der Unterhaltung, Entspannung und als ästhetisches Erleben erkennen und reflektieren
- ▶ Medien zur Förderung von Kreativität und Fantasie erleben
- ▶ Erwerb sozialer Kompetenzen

Programme zur Erstellung kostenloser Klingeltöne unter www.netzcheckers.de

Informationsvideo zur Erstellung von Klingeltönen mit der kostenlosen App *Ringdroid* (für Betriebssystem Android) unter www.gutefrage.net

Informationen zum Thema „Kostenfalle Handy“ unter www.handysektor.de

Zusatzmodul *Nicht ohne mein Handy. Cooles Handy – hohe Rechnung?* herunterladbar unter www.klicksafe.de

Anregungen zum Angebot

Im Zusammenhang mit der Erstellung von Apps empfiehlt sich eine Verknüpfung mit den Themen „Kostenfalle Handy/Smartphone“ und „Urheberrecht“.

Ablaufskizze

Einheit 1 – Einführung in die App

Die Schülerinnen und Schüler lernen die kostenlose *Application* (App) *Ringdroid* durch einen Vortrag kennen. Der Vortrag wird entweder durch einen Jugendlichen oder eine pädagogische Fachkraft gehalten.

Danach erklärt eine Schülerin bzw. ein Schüler allen anderen aus der Klasse, wie die App installiert wird. Anschließend installieren die Jugendlichen diese App auf einem Handy oder Smartphone. Alle sollten dies mindestens einmal selbst ausführen.

Die Jugendlichen erarbeiten sich die Funktionsweise der App, indem sie diese ausprobieren. Sie entwerfen einen Ablaufplan, der die schrittweise Erstellung eines Klingeltones enthält.

Der Ablaufplan zur Installation und Funktionsweise der App wird zusammenfassend beschrieben und schriftlich festgehalten.

Zum Abschluss produziert jede Schülerin bzw. jeder Schüler noch einen Klingelton, stellt diesen in einer kleinen Gruppe vor und erklärt, wie der Ton erstellt worden ist.

Einheit 2 – Konzeption des Grundschulangebotes

Die Jugendlichen fassen ihr neu erworbenes Wissen zusammen. Gemeinsam mit der pädagogischen Fachkraft überlegen sie sich, wie dieses Wissen Grundschülerinnen und -schülern vermittelt werden kann.

Danach erarbeiten sie in Kleingruppen jeweils eine Konzeption und stellen diese im Plenum vor. Die verschiedenen Ideen werden diskutiert. Die beste Idee wird ausgewählt und gegebenenfalls überarbeitet.

Die Jugendlichen agieren weitestgehend selbstständig. Die pädagogische Fachkraft steht unterstützend zur Seite.

Einheit 3 – Üben des Grundschulangebotes

Vor der Durchführung des Angebotes in der Grundschule proben die Schülerinnen und Schüler den Ablauf.

Hierfür bilden die Jugendlichen zwei Gruppen. Eine Gruppe übernimmt die Rolle der Grundschülerinnen und -schüler, die andere Gruppe die Rolle der Vermittelnden. Das Angebot für die Erstellung der Klingeltöne wird durchgespielt. Anschließend reflektieren alle gemeinsam das geprobte Angebot und modifizieren es gegebenenfalls.



Kompetenzbereich A

Kategorien/Themen

- ▶ Datenschutz
- ▶ Identitätsarbeit
- ▶ Klingelton
- ▶ Kreativität
- ▶ Mediale Gestaltungsmittel
- ▶ Recherche
- ▶ Urheberrecht
- ▶ Verbraucherschutz

Fächer

- ▶ Deutsch
- ▶ Fachunabhängig
- ▶ Kunst
- ▶ Musik

Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Klingeltöne – wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei?

Sowohl die Teilnehmerzahl, die Dauer, die Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen.

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Apps gehören für jugendliche Smartphone-Besitzer bereits zum Alltag. Zahlreiche Apps beziehen sich dabei auf musikalische Vorlieben. Beispielsweise werden Lieblingssongs oder Melodien gern als Klingeltöne genutzt. Gerade im Bereich Musik können Apps jedoch für Schülerinnen und Schüler leicht zur Kostenfalle werden. Das Projekt greift die musikalischen und medienspezifischen Vorlieben der Jugendlichen auf und bietet eine einfache Möglichkeit, auditive Medien selbst zu gestalten. Gleichzeitig wird ein reflektierter und kreativer Umgang mit Apps thematisiert. Das Projekt nimmt somit direkt Bezug auf den *Rahmenplan Medienerziehung* des Landes Mecklenburg-Vorpommern. Dieser sieht vor, dass Medien sinnvoll ausgewählt, genutzt und selbstständig gestaltet werden sollen.¹⁰⁰

Sich einen eigenen Klingelton zu erstellen, erfordert besondere Kenntnisse im Bereich Musik und in der Musikbearbeitung. Die im Projekt enthaltene Kombination aus Musik und App-Nutzung bietet dadurch direkte Anknüpfungspunkte zum Fach *Musik*. Der *Rahmenplan Musik* des Landes Mecklenburg-Vorpommerns sieht vor, neue Medien für das Fach zu nutzen, einen selbstbestimmten Umgang mit Musik zu fördern und deren Bedeutung in der Gesellschaft zu hinterfragen.¹⁰¹

Die soundtechnische Bearbeitung, die bei der Klingeltonerstellung notwendig ist, gehört zu den elementaren Gestaltungsmethoden neuer Medien. Die Erprobung solcher Fähigkeiten kann nicht nur in den *Musik*-, sondern auch in den *Kunstunterricht* einfließen. Der *Rahmenplan Kunst und Gestaltung* des Landes Mecklenburg-Vorpommern sieht vor, dass Schülerinnen und Schüler exemplarische Tätigkeiten aus der Medienproduktion kennenlernen und ihre Wirkung beurteilen können.¹⁰²

Da Musik und Sounds zunehmend Bestandteil von Installationen der Bildenden Künste ist, eignet sich das Angebot auch für den *Kunstunterricht*. Ein wichtiger Bestandteil des Projektes ist es, die

100 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2004): *Rahmenplan Medienerziehung*. Schwerin, S. 7 ff.

101 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): *Rahmenplan Musik. Jahrgangsstufen 7-10*. Schwerin, S. 11 und S. 27.

102 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): *Rahmenplan Kunst und Gestaltung. Jahrgangsstufen 7-10*. Schwerin, S. 36 ff.

eigenen medialen Fähigkeiten zu fördern und gleichzeitig zielgruppengerecht weitergeben zu können. Daher eignet sich das Projekt für das Fach *Deutsch*. Die KMK-Bildungsstandards für den Mittleren Schulabschluss im Fach *Deutsch* sehen vor, dass Medien verstanden und genutzt werden können.¹⁰³ Das Thema „Klingelton-App“ bietet dabei spielerische und vielschichtige Möglichkeiten, die eigenen Medienkompetenzen und die anderer zu schulen. Für diese vermittelnde Aufgabe werden die sprachlichen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler gestärkt.

Sensibilisierung und Einstieg

Anstelle der App *Ringdroid* können auch andere freie Apps für das Projekt Verwendung finden. Zum Beispiel werden mit der App *Ringtone Architect* oder mit der App *Ringtone Maker* gleiche Ergebnisse erzielt. Die kostenlosen Apps ermöglichen das Gestalten und Produzieren individueller Klingeltöne für mobile Android-Telefone. Das Programm listet alle Sound- und Audio-Dateien des Mobiltelefones auf. Für die Erstellung eines Klingeltones können diese Dateien ausgesucht sowie neue Audio-Dateien mit dem Handy aufgenommen und verwendet werden. Zusätzlich können neue Audio-Dateien mit dem Handy aufgenommen und verwendet werden. Bei der Bearbeitung wird eine Sound-Datei ausgewählt. Mit den Schieberegler des Programmes wird der Anfangs- und Endpunkt des Klingeltones festgelegt und als Klingelton gespeichert. Voraussetzung für die Erstellung eines eigenen Klingeltones ist es, dass eine entsprechende App auf einem mobilen Android-Gerät zur Verfügung steht.



Achtung!

Einige Apps zur Bearbeitung von Audio-Dateien sind kostenpflichtig. Sensibilisieren Sie Ihre Schülerinnen und Schüler für dieses Problem, damit die eigene App-Nutzung nicht zur Kostenfalle wird. Zudem sollte sichergestellt werden, dass die verwendeten Sound- und Musikdateien legal erworben sind.



Die Verwendung von Audio-Dateien unterliegt dem Urheberrecht. Informieren Sie sich zusammen mit Ihren Schülerinnen und Schülern über das Thema „Urheberrecht“ im Internet.

Zu Beginn des Projektes bietet sich ein Anknüpfen an die individuellen Erfahrungsbereiche der Jugendlichen an. Im Gesprächskreis können die Schülerinnen und Schüler ihren eigenen, derzeitigen Klingelton benennen und den anderen vorführen. Es kann in der Gruppe diskutiert werden, was den Jugendlichen bei einem Klingelton wichtig ist.

Plenum

In einem einführenden Vortrag wird die Grundidee der Klingelton-Apps vorgestellt. Dieser Vortrag könnte bereits von einer Schülerin oder einem Schüler ausgearbeitet werden. Anschließend wird die Funktionsweise der App der gesamten Klasse vorgestellt. Die Jugendlichen erarbeiten sich die Funktionsweise selbstständig. Um die einzelnen Schritte zur Erstellung festzuhalten, kann ein Schaubild erstellt werden. Hierfür steht das **Arbeitsblatt 1 – App für den eigenen Klingelton** zur Verfügung.

Wurde die Funktionsweise der App ausprobiert, erstellen die Schülerinnen und Schüler ihren eigenen Klingelton, den sie anschließend der Klasse präsentieren. Als Unterstützung dient hierbei das **Arbeitsblatt 2 – Dein perfekter Klingelton**.

¹⁰³ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2011): Rahmenplan Deutsch für die Jahrgangsstufen 7 bis 10 des nichtgymnasialen Bildungsgangs. Schwerin, S. 13 und 17 f.; sowie Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2011): Rahmenplan Deutsch für die Jahrgangsstufen 7 bis 10 des gymnasialen Bildungsgangs. Schwerin, S. 12 und 17.

Konzeption für die Grundschule

Die Projektidee sieht eine altersübergreifende Zusammenarbeit zwischen Schülerinnen und Schülern der Grundschule und der Sekundarstufe I vor. Wenn diese Zusammenarbeit nicht möglich sein sollte, kann die Grundidee des Projektes dennoch ausprobiert werden. Denkbar ist auch die Einbindung von Eltern, die bereits in die Vorbereitung einbezogen werden. Wichtig ist an dieser Stelle, dass den Eltern ihre begleitende, unterstützende und beobachtende Rolle im Prozess deutlich ist. In einer Extra-Einheit können sie darauf vorbereitet werden.

In Kleingruppen entwickeln die Jugendlichen selbstständig ein Konzept, wie die Funktionsweise der Klingelton-App an Jüngere vermittelt werden kann. Dabei sind sie angehalten, sich in die Position von Jüngeren hineinzusetzen. Das **Arbeitsblatt 3 – Klingelton-App für die Grundschule** kann dabei zu Hilfe genommen werden. Erklärungen und die Funktionsweisen der App können in Form von Schaubildern, einer PowerPoint-Präsentation oder durch eine Fotostrecke visualisiert werden.

Anschließend stellen die Kleingruppen ihre Konzeptidee in der Klasse vor. Hierbei kann auf die Methode **Speed-Dating mit Expertinnen und Experten** zurückgegriffen werden, wobei jede Kleingruppe als ein Fachleute-Team für die Grundschule fungiert.

Kleingruppen-
arbeit



Seite 219

Vorbereitung des Grundschulangebotes

Um die Grundschul Kinder mit dem Angebot zu erreichen, ist es wichtig, sich in deren Rolle versetzen zu können. Mit einem Rollenspiel kann dies im Vorfeld ausprobiert werden. Ein Teil der Klasse nimmt dabei die Position der Grundschülerinnen und -schüler ein, der andere vermittelt die Funktionen der gewählten App. Alle Jugendlichen verbleiben in ihren jeweiligen Rollen. Mit Hilfe des **Arbeitsblattes 4 – Die Perspektive wechseln – wieder in der Grundschule** können sich die Schülerinnen und Schüler an ihre Grundschulzeit erinnern. Ergeben sich während der Präsentation Fragen, können die Jugendlichen diese mit der Methode **Fragezeichen** festhalten. Durch die Methode **Stimmungsmemory** kann das Projekt abschließend in der Klasse reflektiert werden.



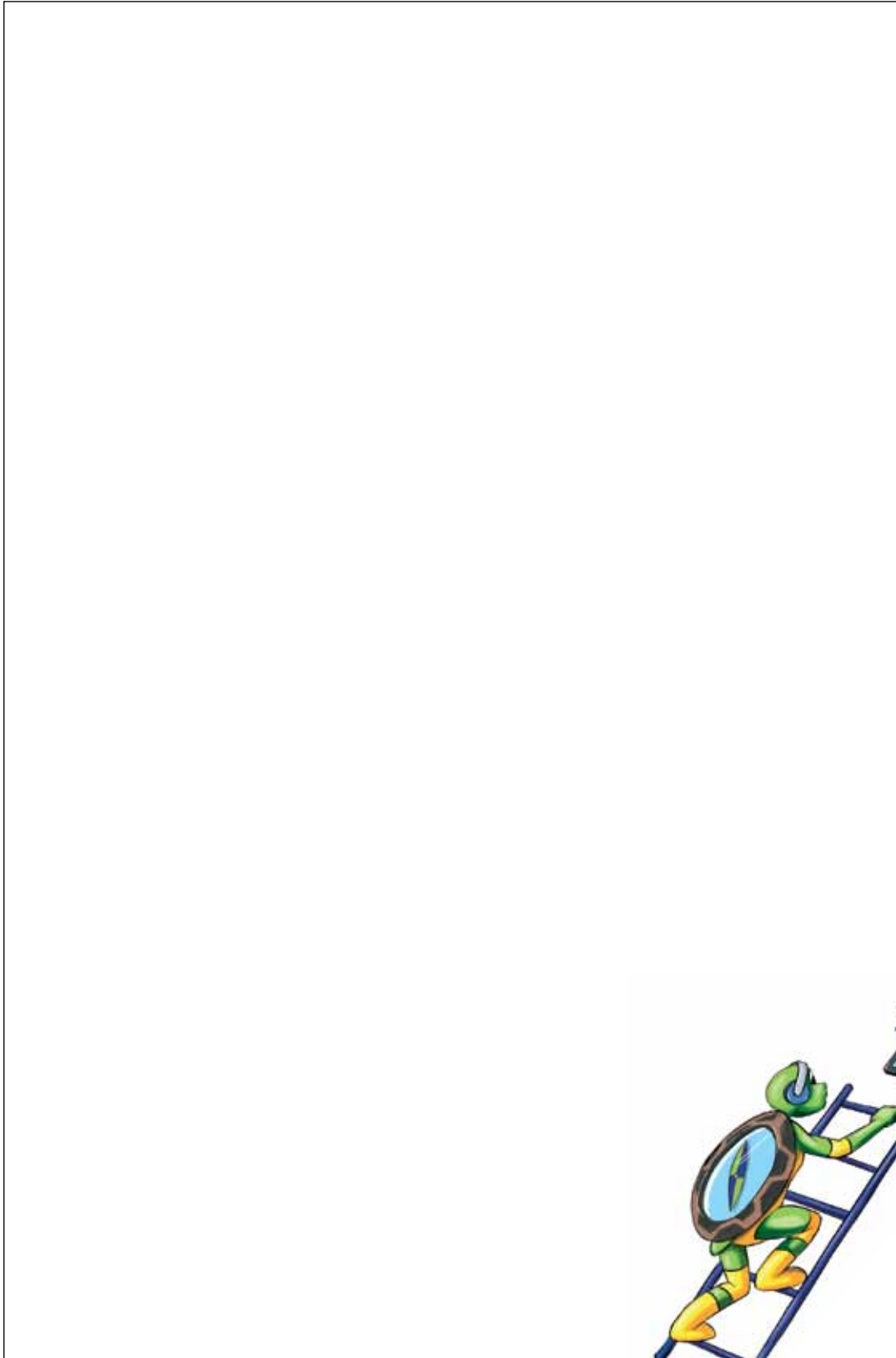
Seite 219

1

App für den eigenen Klingelton

Welche Schritte sind zur Erstellung eines Klingeltones notwendig?

Zeichne ein Schaubild, das auch eine Schülerin oder ein Schüler der Grundschule verstehen würde. Du kannst das Schaubild auch im Querformat zeichnen.



Dein perfekter Klingelton

Starte eine Werbekampagne!

Welchen Namen würdest du deinem Klingelton geben?

Wie würdest du ihn bewerben (Werbeslogan, Werbebilder, Verbreitungswege ...)?



Name Klingelton

Mein Werbekonzept

Klingelton-App für die Grundschule

Ihr möchtet einer Grundschulklasse erklären, wie Klingeltöne mit einer App erstellt werden. **Wie geht ihr dabei vor?** Wie muss eure Erklärung strukturiert werden, und welche Materialien benötigt ihr? Was könnte eine Grundschülerin bzw. ein Grundschüler schon verstehen und was vielleicht nicht?

Es ist empfehlenswert, sich Alternativen zu überlegen. So könnt ihr besser auf jedes Kind eingehen. Welche Begriffe müsst ihr besonders erklären? Welche Wörter sollen verwendet werden? Sind eure Formulierungen eindeutig? Wie viele Informationen sind genug?

Einstieg

Welche Materialien benötigt ihr?

App erklären

Welche Begriffe müsst ihr besonders erklären?

Welche Materialien benötigt ihr?

App ausprobieren

Welche Materialien benötigt ihr?



Die Perspektive wechseln – wieder in der Grundschule

**Bewerte die Präsentation deiner Mitschülerinnen
und -schüler aus Sicht eines Grundschulkindes:**

Stell dir vor, du bist wieder ein Grundschulkind.
Versuch dich in diese Perspektive zu versetzen.
Dir wird von älteren Schülerinnen und Schülern
eine App vorgestellt, die du später selbst benutzen sollst.



Gibt es Wörter, die du noch nicht verstehst?

Gibt es Aufgabenstellungen, mit denen du nichts anfangen kannst?

Sind die Formulierungen eindeutig und verständlich?

Welche technischen Dinge fallen dir schwer?

Was ist dir sonst noch aufgefallen?



Kompetenzbereich C

Medien

- ▶ Podcast
- ▶ Internet
- ▶ MP3-Dateien

Zielgruppe

- ▶ Ab 13 Jahren

Teilnehmerzahl

- ▶ Maximal 20 Schülerinnen und Schüler

Begleitung

- ▶ 2 pädagogische Fachkräfte

Ablaufform & -dauer

5 Einheiten mit insgesamt 12-13 h

Sozialformen

Gruppenarbeit
Einzelarbeit

Methoden

- ▶ Erfahrungsaustausch
- ▶ Kreativphase
- ▶ Filmanalyse
- ▶ Diskussion
- ▶ Medienimpuls
- ▶ Recherche
- ▶ Erstellung eines Filmes
- ▶ Präsentation

Technik

- ▶ Je 1 Computer oder 1 Handy/Smartphone mit Kamera pro Gruppe

Materialien

- ▶ siehe folgende Seite

Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!

Nahezu jeder Jugendliche ist heute im Besitz eines Handys bzw. Smartphones. Die mobilen Geräte erfreuen sich großer Beliebtheit. Durch ihre Internetfähigkeit erlauben sie eine schnelle und zeitunabhängige Verbreitung und Veröffentlichung von Daten. Filme und Fotos können innerhalb kurzer Zeit an unzählige Empfängerinnen und Empfänger verteilt werden. Hierzu zählen auch die sogenannten *Happy-Slapping-Filme*. Die Täterinnen und Täter schlagen oder greifen ihr Opfer an, filmen die Tat mit Handy bzw. Smartphone und teilen dies im Anschluss anderen mit. Darin liegt für die Täterinnen und Täter ein besonderer Reiz.

Die Konsequenzen ihrer Tat, insbesondere für das Opfer, sind den Täterinnen und Tätern oft nicht bewusst. Und auch die Wirkung, die allein durch das Ansehen der Filme entstehen kann, ist ihnen meistens nicht klar.

In diesem Angebot setzen sich die Jugendlichen mit dem Thema „Happy Slapping“ auseinander. Das Angebot dient der kritischen Auseinandersetzung, insbesondere im Hinblick auf die eigenen ethisch-moralischen Vorstellungen und Konsequenzen. Weiterhin erlernen die Jugendlichen eine sinnvolle Nutzung ihres Handys oder Smartphones, indem sie eigene kurze Aufklärungsfilme über „Happy Slapping“ drehen und gegebenenfalls veröffentlichen.

Ziele

- ▶ Beurteilen, Begründen und Interpretieren eigener und von anderen produzierter Medien(inhalte)
- ▶ Medienethische Diskussion über verschiedene Medienprodukte und ihre Inhalte (Happy-Slapping-Filme)
- ▶ Entwickeln von Kriterien für die Bewertung von Medienproduktionen und Veröffentlichungen und Anwendung dieser Kriterien
- ▶ Lernen, Medientechnik zielgerichtet auszuwählen und für die Gestaltung einzusetzen (Handyfilm)
- ▶ Kennenlernen, Analyse und Erprobung verschiedener Gestaltungsvarianten (Handyfilm)
- ▶ Bewusstwerden der Möglichkeit, die Mediengesellschaft mitzugestalten
- ▶ Erwerb sozialer Kompetenzen

Weiterführende Links und Literatur

Fakten, Tipps und Rechtslage unter www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/gewalt/handygewalt

Materialien

Kurzfilm *Happy Slapping* (ca. 19 min), ausleihbar über evangelische-medienzentralen.de, Kurzfilm *Auf dem Bahnsteig* (ca. 8 min) der Polizeilichen Kriminalprävention der Länder und des Bundes (Stuttgart), Flyer *Happy Slapping & Co. Was du zum Thema (illegale) Handyfilme wissen solltest* des ServiceBueros Jugendinformation (Bremen), abrufbar unter: <http://jugendinfo.de/toleranz/admin/attachviewer.php?typ=Thema&dateiorig=Slapping.pdf&dateiverzeichnis=11767&dateiname=3589e587fb9f7ab58c99926de263bfcf>

Anregungen zum Angebot

Es bietet sich an, das Thema „Happy Slapping“ im Zusammenhang mit der Thematik „Mobbing/Cybermobbing“ zu behandeln. Persönlichkeitsrechte, Urheberrecht und strafrechtliche Folgen sollten dabei Berücksichtigung finden.

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Für eine Sensibilisierung der Eltern bietet sich ein Informationsabend zur Thematik an. Im Rahmen dessen können Ergebnisse präsentiert und diskutiert werden. Empfehlenswert ist hierfür das Angebot der Landeskoordinierungsstelle für Suchtvorbeugung M-V **Alle gegen Einen – Ursachen, Auswirkungen und Maßnahmen bei Mobbing/Cybermobbing** (online unter www.medienkompetenz-in-mv.de/medienkompas/angebot/105alle_gegen_einen_ursachen_auswirkungen_und_massnahmen_bei_mobbing_cybermobbing).

Ablaufskizze

Einheit 1 – Einführung in das Thema (ca. 2 h)

1. Erfahrungsaustausch

In einer Gesprächsrunde nähern sich die Schülerinnen und Schüler der Thematik an.

Mögliche Fragen:

- ▶ Was fällt euch zum Thema „Happy Slapping“ ein?
- ▶ Welche Erfahrungen habt ihr persönlich damit gemacht?
- ▶ Welche Gründe könnten die Täter haben?
- ▶ Wie könnten sich die Opfer fühlen?
- ▶ Welche Handlungsmöglichkeiten gibt es?

2. Recherche

In Vierergruppen informieren sich die Jugendlichen selbstständig. Für die Recherche können sie beispielsweise mit dem Flyer *Happy Slapping & Co. Was du zum Thema (illegale) Handyfilme wissen solltest* arbeiten oder das Internet nutzen.

3. Präsentation

Die wichtigsten Informationen werden in jeder Gruppe zusammengefasst. Dies kann in Form eines Posters, einer Mind-Map, PowerPoint-Präsentation, Fotostory, eines Comics oder auch in einem Rollenspiel geschehen. Die Ergebnisse werden den anderen Gruppen vorgestellt.

Einheit 2 – Wie sieht „Happy Slapping“ aus? (ca. 1,5 h)

1. Wiederholung der Einheit 1

2. Medienimpuls und Diskussion

Alle Schülerinnen und Schüler schauen sich den Kurzfilm *Happy Slapping* an. Als Alternative bzw. Ergänzung kann auch der Kurzfilm *Auf dem Bahnsteig* der Polizeilichen Kriminalprävention der Länder und des Bundes (Stuttgart) genutzt werden. Anschließend wird der Film analysiert und diskutiert.

Mögliche Fragen:

- ▶ Welche Eindrücke habt ihr von dem Film?
- ▶ Wie haben sich die Opfer möglicherweise gefühlt?
- ▶ Was haben die Täterinnen und Täter empfunden, und was könnte sie zu solchen Taten veranlasst haben?
- ▶ Wie wurde das Thema im Film umgesetzt (Gestaltung, Hintergrund, Personen, Gespräche)?

Einheit 3 – Vorbereitung der Filmdrehs (1,5 h)

Ziel ist das Drehen von kurzen Aufklärungsfilmen, die für das Thema „Happy Slapping“ sensibilisieren, darüber informieren und Handlungsmöglichkeiten aufzeigen.

- ▶ Einteilung in Gruppen
- ▶ Ideensammlung
- ▶ Drehbuch für den jeweils eigenen Film entwickeln
- ▶ Rollenverteilung

Einheit 4 – Wir drehen die Filme (ca. 5 bis 6 h)

- ▶ Gruppenarbeit – verschiedene Filmdrehs (mit Handykameras!)
- ▶ Gruppenarbeit – Bearbeitung der eigenen Filme mit dem Computer (z. B. mit *Windows Movie Maker*, *iMovie*)

Einheit 5 – Präsentation der Filme (ca. 1,5 h)

1. Anschauen und Bewerten der verschiedenen Filme

Die Filme werden den anderen Gruppen vorgestellt. Sind genügend Informationen enthalten? Wie wurde das Thema umgesetzt, und welche Wirkung haben die Filme? Klären sie auf, wirken sie präventiv? Wie war die Gruppenzusammenarbeit? Welche Probleme sind beim Produzieren aufgetaucht?

2. Präsentation und Veröffentlichung

Die Filme können anderen Klassen, auf der eigenen Homepage, auf dem Schulfest oder auch auf Elternabenden präsentiert werden.

3. Reflexion

Die Einheiten werden in einer abschließenden Runde ausgewertet und reflektiert.

Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Happy Slapping – unser Handyfilm klärt auf!



Sowohl die Teilnehmerzahl, die Dauer, die Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen.

Gewalt ist ein Thema unserer Gesellschaft, ihre Darstellung in den Medien ist Bestandteil unserer Lebenswelt. Jugendliche kommen mit diesem Thema zwangsläufig über unterschiedliche Kanäle in Kontakt. Kritisch wird es insbesondere, wenn Fiktion und Realität verschwimmen und tatsächliche Gewaltverbrechen mit Hilfe digitaler Medien gefilmt und verbreitet werden. Durch Smartphones und andere mobile Geräte können Jugendliche Bilder und Filme in kürzester Zeit produzieren und veröffentlichen. Diese reale Gewalt, die wie im Fall von *Happy-Slapping-Filmen* durch digitale Medien verherrlicht wird, ist ein Thema, das eventuell private Erlebnisse und Erfahrungen von Jugendlichen Ihrer Schule betrifft oder betreffen könnte. Das Projekt bietet Möglichkeiten, dieses sensible Thema mit Schülerinnen und Schülern zu besprechen und sich Handlungsmöglichkeiten zu erarbeiten. Dabei kann das Angebot präventiv, aber auch in akuten Situationen Anwendung finden und fachunabhängig eingesetzt werden. Dies erfordert eine behutsame Einschätzung der Gesamtsituation in der Schule, Klasse bzw. Projektgruppe.

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Thematisiert werden konkrete Darstellungen von eigenen Gewalttaten über Handys oder Smartphones, um gezielt Handlungsalternativen zu vermitteln. Diese Herangehensweise spiegelt sich auch in den Vorgaben des *Rahmenplanes Medienerziehung* des Landes Mecklenburg-Vorpommern wieder. Dieser sieht vor, dass Schülerinnen und Schüler eine respektvolle und verantwortungsbewusste Kommunikation im Internet und in den elektronischen Medien erlernen.¹⁰⁴ Das Projekt bietet auch klare Anknüpfungspunkte zum Fach *Sozialkunde* und zum Themenbereich „Psychosoziale Besonderheiten im Jugendalter“. Insbesondere die Schwerpunkte „Rolle der Medien“ und „Umgang mit Aggressionen“, die für die 8. Jahrgangsstufe vorgesehen sind, können im Rahmen des Projektes besprochen werden.¹⁰⁵ Beim Umgang mit neuen und digitalen Medien gelten die gleichen Grundregeln wie im Alltag: Respekt, Wertschätzung und Toleranz spielen eine wesentliche Rolle. Diese „Regeln des Zusammenlebens“ sind Bestandteil des *Philosophieunterrichtes*, können hier in den „Themenbereich II: Was soll ich tun?“ eingeordnet und durch das Projekt thematisiert werden.¹⁰⁶

Kompetenzbereich C

Kategorien/Themen

- ▶ Cybermobbing
- ▶ Gewalt
- ▶ Medien als Gestaltungsmittel
- ▶ Persönlichkeitsrecht
- ▶ Selbstdarstellung
- ▶ Werte und Normen

Fächer

- ▶ Deutsch
- ▶ Fachunabhängig
- ▶ Philosophie
- ▶ Religion
- ▶ Sozialkunde

104 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2004): Rahmenplan Medienerziehung. Schwerin, S. 15 f.

105 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Sozialkunde. Jahrgangsstufen 7-10 (Regionale Schule und Gesamtschule), Schwerin, S. 23.

106 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Philosophieren mit Kindern. Jahrgangsstufen 7-10. Schwerin, S. 21.

Die Jugendlichen werden angeregt, ihr Medienhandeln und ihre damit verbundene moralische Eigenverantwortung zu reflektieren. Dies bietet Anknüpfungspunkte zum Fach *Religion* und kann dort in unterschiedlichen Jahrgangsstufen Anwendung finden. Konkrete fachspezifische Zuordnungen wären beispielsweise: „Der Einzelne in Gruppe und Familie“ (Jahrgangsstufe 7), „Gewissen“ (Jahrgangsstufe 9) und „Gewalt“ (Jahrgangsstufe 10).¹⁰⁷

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich zudem mit den spezifischen Gestaltungsmöglichkeiten eines Handyfilmes auseinander und lernen dieses Medium als Ausdrucks- und Artikulationsmittel kennen. Für diese vermittelnde Aufgabe werden unter anderem die sprachlichen und artikulatorischen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler gestärkt, um Informationen adressatengerecht aufzubereiten. Die KMK-Bildungsstandards für den Mittleren Schulabschluss im Fach *Deutsch* sehen vor, dass Medien verstanden und genutzt werden können.¹⁰⁸

Sensibilisierung und Einstieg

Der Einstieg ins Thema „Happy Slapping“ sollte sensibel erfolgen. Idealerweise gelingt es im Projekt, alle Schülerinnen und Schüler zu einem Erfahrungsaustausch zu bewegen. Damit die Hemmschwelle, sich zu diesem Thema zu äußern, gesenkt wird, bietet sich zum Auftakt die Methode der **verdeckten Punktabfrage** an. Dabei können persönliche und intime Fragen gestellt werden, ohne dass sich eine Person bloßstellen muss.

Als mögliche Antwortvorgaben bieten sich folgende Aussagen an:

- ▶ Ich weiß, was „Happy Slapping“ ist.
- ▶ Ich habe schon mal einen „Happy-Slapping-Film“ gesehen.
- ▶ Ich kenne jemanden, dem Gewalt angetan wurde.
- ▶ Ich kenne jemanden, der schon mal einen „Happy-Slapping-Film“ gedreht hat.
- ▶ Ich kenne jemanden, der von „Happy Slapping“ betroffen ist.
- ▶ Ich selbst war schon einmal an solch einem Dreh beteiligt.

Die Schülerinnen und Schüler können die Antworten, die auf sie zutreffen, markieren, indem sie dort Aufkleber (Punkte aus Papier) befestigen. Die Punktabfrage erfolgt einzeln und hinter einer aufgeklappten Tafel bzw. hinter einem Flipchart. Wichtig hierbei ist, dass Sie als pädagogische Fachkraft am Anfang selbst verschiedene Antworten markieren, dann können die Schülerinnen und Schüler, die nachfolgen, die Antworten ihrer Vorgängerinnen und Vorgänger nicht erkennen, und das Verfahren bleibt weitestgehend anonym. Haben alle ihre Markierungen angebracht, werden die Punkte, die Sie zu Beginn angeklebt hatten, wieder entfernt, damit das tatsächliche Ergebnis der Klasse sichtbar wird.

Die Schülerinnen und Schüler betrachten die Markierungen der Punktabfrage gemeinsam und erkennen dabei, wie relevant die Themen „Gewalt“ und „Happy Slapping“ in ihrer Klasse sind. Die Ergebnisse der verdeckten Punktabfrage können als Grundlage für eine Gesprächsrunde genutzt werden. Sollten in der Klasse noch keine Erfahrungen mit „Happy Slapping“ gemacht worden sein, dann können durch die Methode **Fragezeichen** konkrete Fragen der Schülerinnen und Schüler zum Thema gesammelt werden. In Kleingruppenarbeit beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler intensiv mit dem Thema „Happy Slapping“. Sie recherchieren im Internet und informieren sich durch die Broschüre *Happy Slapping & Co. Was du zum Thema (illegale) Handyfilme wissen solltest*. Zur Unterstützung der Recherchearbeit kann das **Arbeitsblatt 1 – Was ist „Happy Slapping?“** genutzt werden. Jede Kleingruppe präsentiert ihre Untersuchungsergebnisse in Form von Postern, Mind-Maps, PowerPoint-Präsentationen, Fotostorys, Comics, Audio- bzw. Video-Beiträgen oder Rollenspielen.

107 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Evangelische Religion. Jahrgangsstufen 7-10. Schwerin, S. 19 ff.

108 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2011): Rahmenplan Deutsch für die Jahrgangsstufen 7 bis 10 des nichtgymnasialen Bildungsgangs. Schwerin, S. 17 f.; sowie Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2011): Rahmenplan Deutsch für die Jahrgangsstufen 7 bis 10 des gymnasialen Bildungsgangs. Schwerin, S. 12 und 17.

Plenum



Seite 219

Kleingruppen-
arbeit



Seite 219

Wie sieht „Happy Slapping“ aus?

In der sich anschließenden Projekteinheit werden die Ergebnisse zum Thema „Happy Slapping“ noch einmal wiederholt. Danach kann der Kurzfilm *Happy Slapping* (siehe Materialien Seite 152) gezeigt werden. Um die Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler auf bestimmte Fragestellungen zu lenken, sollte das **Arbeitsblatt 2 – Kurzfilm „Happy Slapping“** genutzt werden. Anschließend wird der Film in der Klasse diskutiert.

Vorbereitung der Filmdreh

Kleingruppen-
arbeit

In der nächsten Projekteinheit werden die gesammelten Erkenntnisse in verschiedenen Handyfilmen, die sich gegen „Happy Slapping“ richten, zusammengefasst. In Kleingruppen wird das Konzept für jeweils einen Handyfilm erarbeitet. Der Film sollte einen Aufklärungscharakter erhalten. Die Kleingruppen konzipieren eigenständig ihre Filmidee und planen deren Umsetzung. Als Hilfestellung dafür eignen sich das **Arbeitsblatt 3 – Unser Film – Anti-Happy-Slapping!** und das **Arbeitsblatt 4 – Storyboard**. Für das Festhalten sämtlicher Szenen sollte allen Gruppen das Arbeitsblatt 4 gegebenenfalls auch mehrfach zur Verfügung stehen. Um die kreative Ideenfindung anzuregen und die Rollen unvoreingenommen zu verteilen, kann das **Arbeitsblatt 5 – Anti-Happy-Slapping-Rollenkarten** genutzt werden. Die Schülerinnen und Schüler ziehen verdeckt eine Karte und übernehmen die notierte Rolle in der Szene. Gemeinsam können sie vorab entscheiden, welche der auf dem Arbeitsblatt vorgegebenen Rollen zu besetzen sind, sie können sich auch andere bzw. zusätzliche Rollen überlegen. Durch dieses Verfahren wird vermieden, dass reale Dynamiken und Beziehungen innerhalb Gruppe in die szenische Arbeit mit einfließen. Gleichzeitig können vorhandene Rollen aufgebrochen werden und Perspektivwechsel erfolgen.

Wir drehen die Filme

Kleingruppen-
arbeit

In dieser Projekteinheit setzen die Kleingruppen ihre Filmideen mit einer Handykamera eigenständig um. Die Arbeits- und Funktionsweisen von *Windows-Movie-Maker* oder *iMovie* erschließen sich die Schülerinnen und Schüler weitestgehend selbstständig. Anschließend drehen die Kleingruppen ihre im Storyboard festgehaltenen Szenen, bearbeiten und schneiden sie per Computer/Laptop und produzieren die Filme fertig.

Präsentation der Filme

Plenum

Zum Abschluss des Projektes stellen die Jugendlichen ihre Filme vor, die Zuschauenden analysieren die gezeigten Werke. Als Grundlage dient das **Arbeitsblatt 6 – Filmkritik üben – Checkliste Handyfilme**. Anschließend diskutieren alle in einem Klassengespräch die Filme und überlegen, wie und wo ihre Werke veröffentlicht werden können (Schul-Homepage, Vorführung in der Schule bzw. im Rahmen eines Elternabends oder anlässlich eines Aktionstages zur Gewaltprävention auf Kommunal-, Kreis- oder Landesebene). Zuletzt folgt eine abschließende Gesprächsrunde. Diese kann durch die Methode **Heißer Stuhl** eingeleitet werden. Hierbei schlüpfen die Jugendlichen nochmals in ihre Filmrollen. In diesen Rollen können sie von ihren Mitschülerinnen und Mitschülern wiederholt befragt werden, sich Meinungen anhören, Ratschläge geben lassen oder selbst Anmerkungen machen. Da die Schülerinnen und Schüler Figuren spielen und nicht persönlich im Fokus stehen, können alle Dinge geäußert werden, ohne dass eine reale Person angegriffen oder bloßgestellt wird. Zudem gibt es die Möglichkeit, auf dem „Heißen Stuhl“ über die Produktionsbedingungen zu sprechen:

- ▶ Wie funktionierten die Themenfindung und die Ideenumsetzung?
- ▶ Was funktionierte bei der Gruppenarbeit gut, was kann verbessert werden?
- ▶ Welche persönlichen Erkenntnisse wurden gewonnen?
- ▶ Wer hat welche Rolle im Prozess übernommen?



Seite 219



Seite 219

Was ist „Happy Slapping“?

Welche Informationen werden benötigt? Ihr könnt euer Wissen zusammenfassen und Fakten zum Thema „Happy Slapping“ recherchieren. Die Definitionskarten können euch helfen, wichtige Aspekte zu „Happy Slapping“ zusammenzufassen.

„Happy Slapping“ – Definition:	Gründe der Täterinnen und Täter:
Gefühle der Betroffenen:	Welche Gesetze werden bei „Happy Slapping“ gebrochen?
Was sollte ich tun, wenn ich jemanden kenne, der einen „Happy-Slapping-Film“ gedreht hat?	Was kann ich tun, wenn ich von „Happy Slapping“ betroffen bin?



Ihr könnt Euch im Internet informieren!

www.juuuport.de

www.watchyourweb.de

www.jugendinfo.de

www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/gewalt/handygewalt

www.klicksafe.de

www.handysektor.de

Kurzfilm „Happy Slapping“

Du bist Filmkritikerin bzw. Filmkritiker und analysierst den Kurzfilm „Happy Slapping“. Was fällt dir auf? Was ist deiner Meinung nach besonders gelungen, was nicht? Welche stilistischen Mittel wurden verwendet und mit welcher Wirkung? Das folgende Schaubild kannst du ausfüllen und es für deine Analyse nutzen.

<p>Deine Sicht: Welchen Eindruck hast du von dem Film?</p> <p>Welche Fragen bewegen dich?</p>	
<p>Betroffene bzw. Betroffener Wer war die bzw. der Betroffene (Opfer)?</p> <p>Wie wurde die Person dargestellt?</p> <p>Welche Gefühle und Gedanken hat die bzw. der Betroffene?</p>	<p>Täterinnen bzw. Täter Wer waren die Täterinnen bzw. Täter?</p> <p>Wie wurde(n) die Person(en) dargestellt?</p> <p>Welche Gefühle hatten die Täterinnen bzw. Täter?</p> <p>Welche Gründe kann es für die Tat geben?</p>
<p>Der Film Wie wurde das Thema im Film umgesetzt?</p> <p>Filmgestaltung:</p> <p>Rahmenhandlung:</p> <p>Personen (in welcher Beziehung stehen sie zueinander):</p>	

Unser Film – Anti-Happy-Slapping!



3

Eure Aufgabe ist es, ein Filmkonzept zu erstellen. Ihr seid ein Filmteam und seid beauftragt, einen Handyfilm zum Thema „Happy Slapping“ zu drehen. Euer Film soll das Thema darstellen, außerdem informieren und aufklären. Ihr könnt euch an den folgenden Arbeitsschritten orientieren.

1. Filmtitel

2. Zielgruppe/Adressaten: Für wen soll der Film erstellt werden?

3. Grundidee zum Film: Was wird passieren? Welche Botschaft(en) soll(en) vermittelt werden?

4. Wie ist der Ablauf des Filmes?

<p>Einstieg:</p> <hr/> <hr/>
<p>Hauptteil:</p> <hr/> <hr/>
<p>Schluss:</p> <hr/> <hr/>

Welche Personen treten im Film auf, welche Eigenschaften/Besonderheiten bringen sie mit?

An welchen Orten wird gedreht?

Welche Technik, Kostüme oder Requisiten werden benötigt?

Storyboard

Damit beim Filmdreh alles klappt, solltet ihr vorher den genauen Ablauf eures Filmes planen. Hierfür könnt ihr alle Szenen in diesem Storyboard festhalten. In die linke Spalte wird grob das wichtigste Bild der Szene gezeichnet. Notiert kurz den Inhalt der Szene: Was tun die Figuren? In der rechten Spalte ist Platz für den Sprechtext der Personen.



Skizze von der Szene

Inhalt und Personen / Sprechtext

Anti-Happy-Slapping-Rollenkarten

Täterin/Täter 1	Täterin/Täter 2	Mitläuferin/Mitläufer
Betroffene/Betroffener	Freundin/Freund der/des Betroffenen	Elternteil der/des Betroffenen
Pädagogin/Pädagoge	Polizistin/Polizist	Elternteil der Täterin/des Täters
Mitschülerin/Mitschüler	Weitere Figur:	Weitere Figur:
Weitere Figur:	Weitere Figur:	Weitere Figur:





Filmkritik üben – Checkliste Handyfilme

Was fällt dir auf? Was ist besonders gelungen, was eher nicht? Stell dir vor, du bist Filmkritikerin bzw. Filmkritiker und analysierst die entstandenen Handyfilme zu „Happy Slapping“. Die folgende Checkliste kannst du für die Analyse zur Hilfe nehmen, um konstruktiv Kritik zu üben. Im Anschluss der Filmvorführung hast du die Möglichkeit, deinen Mitschülerinnen und Mitschülern Fragen zu ihrem Film zu stellen.

Filmtitel	Filmteam	Der Film ist verständlich	Das Thema ist gut umgesetzt	Der Film klärt auf/ ist präventiv	Eigene Anmerkungen
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



Kompetenzbereich D

Medien

- ▶ Online-Spiele

Medieninhalte

- ▶ Gamersprache

Zielgruppe

- ▶ Ab 12 Jahren

Teilnehmerzahl

- ▶ Klassenstärke

Begleitung

- ▶ 1 pädagogische Fachkraft
- ▶ 1-2 Medienpädagoginnen bzw. -pädagogen

Ablaufform & -dauer

- ▶ 3 Einheiten á 1,5 h

Sozialformen

- ▶ Plenum
- ▶ Gruppenarbeit
- ▶ Einzelarbeit

Methoden

- ▶ Erfahrungsaustausch
- ▶ Mind-Map
- ▶ Textarbeit
- ▶ Präsentation

Materialien & Technik

- ▶ 1 Computer mit Internet pro Arbeitspaar
- ▶ Beispiele zur WoW-Gamersprache unter eu.battle.net/wow/de/forum
- ▶ Lexikon mit Computerspielbegriffen unter <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon>

Du Gamer, ich Deutsch?

Die Veränderung der Sprache durch Computerspiele

Computerspielerinnen und -spieler verwenden ihre eigene Sprache. Sie ist eine „eigens geschaffene“ Form des Austausches mit besonderem Stellenwert für Jugendliche. Vor allem in der Online-Spiel-Kommunikation, insbesondere in Foren und (Spiel)Chats, werden Kürzel, Wörter oder ganze Sätze verwendet, die bei Nichtspielenden häufig Unverständnis hervorrufen. Auch außerhalb der Spiele haben computerspielspezifische Begriffe Einzug in den jugendlichen Sprachgebrauch gefunden.

In diesem Angebot setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit einer möglichen Veränderung der Sprache auseinander. Computerspielende Jugendliche stellen ihre Gamersprache vor – sie geben einen Einblick in ihre Kommunikationskultur. Anschließend werden die deutsche und die Gamersprache verglichen, deren Unterschiede und Gemeinsamkeiten festgestellt sowie deren Bedeutungen und Wirkungen diskutiert.

Ziele

- ▶ Analysieren, Bewerten, Reflektieren und Verarbeiten der eigenen Mediennutzung, Medienerfahrungen und -erlebnisse (im Bereich „Digitale Spiele“)
- ▶ Analysieren, Bewerten und Reflektieren von Wirkungen, Rollenbildern, Medienbotschaften und Medientechnologien („Gamersprache“)
- ▶ Analysieren, Bewerten und Reflektieren der Wirkungen von Medienbotschaften, -technik, -inhalten und ihren gesellschaftlichen Dimensionen unter sozialen, kulturellen, ästhetischen und sprachökonomischen Gesichtspunkten
- ▶ Entwickeln und Anwenden von Kriterien für die Analyse, Reflexion und Bewertung der Reichweite, Konsequenzen, Wirkungsgrade und Wirkungsformen (Sprachkultur)

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Medienpädagoginnen bzw. -pädagogen

ComputerSpielSchule Greifswald
Knopfstraße 18-20 // 17489 Greifswald
Telefon: (0 38 34) 85 36 44 71
kontakt@computerspielschule-greifswald.de
www.computerspielschule-greifswald.de

Ablaufskizze

Einheit 1 – Einführung in die Gamersprache (ca. 30 min)

In einer Gesprächsrunde werden die Schülerinnen und Schüler von den pädagogischen Fachkräften nach ihren Erfahrungen mit Computerspielen gefragt. Sie nennen ihr Lieblingsspiel und ordnen dies dem jeweiligen Computerspielgenre zu. Es werden Fragen zum Nutzungsverhalten und damit verbundenen Sprachgewohnheiten gestellt.

Mögliche Fragen:

- ▶ Wie kommuniziert ihr im Computerspiel?
- ▶ Welche Begriffe und Kürzel verwendet ihr?
- ▶ Wie eignet ihr euch diese an, mit wem kommuniziert ihr und worüber?
- ▶ Welche spielspezifischen Wortgruppen und Sätze fallen euch ein?
- ▶ Was ist in euren Augen das Besondere an der Gamersprache, und warum verwendet ihr sie?

Das Genannte wird an der Tafel oder auf einem Flipchart festgehalten. Auch Ton- und Filmaufnahmen sind empfehlenswert.

Einheit 2 – Gamersprache am Beispiel World of Warcraft

Vorbereitung

Vor Beginn dieser Einheit arbeiten Schülerinnen und Schüler, die Erfahrungen mit Online-Spielen – insbesondere *World of Warcraft* (WoW) – haben, gemeinsam mit den pädagogischen Fachkräften typische Beispiele der Gamersprache heraus. Hierfür kann beispielsweise das WoW-Forum eu.battle.net/wow/de/forum genutzt werden. Bringen die Schülerinnen und Schüler Erfahrungen mit anderen Spielen mit, so können auch diese thematisiert werden.

Gruppenarbeit (ca. 1 h)

Die Schülerinnen und Schüler finden sich in Arbeitspaaren zusammen und bekommen jeweils ein Beispiel aus der Gamersprache. Dieses übersetzen sie in eine „verständliche“ Sprache. Als Hilfe dient ihnen dabei das Lexikon www.spielbar.de.

Präsentation (ca. 30 min)

In einer Abschlussrunde präsentiert jedes Paar sein Beispiel und dessen Übersetzung.

Einheit 3 – Veränderung der Sprache durch Computerspiele (ca. 1,5 h)

In Gruppen debattieren die Jugendlichen darüber, welche Veränderungen sich für die Sprache ergeben. Sie schreiben auf, welche Gamerbegriffe sie aus den vorherigen Stunden schon kannten und welche neu für sie waren. Zu den Wörtern notieren sie außerdem, ob sie diese im Alltag benutzen.

- ▶ Wie viele Wörter kommen im Alltagsgebrauch vor, welche Bedeutung haben sie?
- ▶ Wann und in welchem Kontext werden sie benutzt?

Die Erkenntnisse werden in einer Mind-Map, einer PowerPoint-Präsentation oder auf einem Flipchart festgehalten.

Präsentation

Zum Abschluss stellt jede Gruppe ihre Ergebnisse vor.



Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Du Gamer, ich Deutsch?

Kompetenzbereich D

Kategorien/Themen

- ▶ Digitale Spiele
- ▶ Identitätsarbeit
- ▶ Medienwirkung
- ▶ Selbstdarstellung
- ▶ Cybermobbing

Fächer

- ▶ Deutsch

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Digitale Spiele gehören zum Alltag vieler Jugendlicher. Sie verbringen ihre Freizeit online vor dem PC, mit Spielkonsolen oder mobilen Geräten. Das Agieren in digitalen Spielen bietet Jugendlichen soziale Räume, in denen Freundschaften gefestigt und Kontakte geknüpft werden. Insbesondere bei Online-Games gehört das direkte Kommunizieren mit Mitspielerinnen und Mitspielern zum festen, verbindenden Bestandteil des Spielens.

Zum Teil entwickeln sich dabei gruppenspezifische Sprachen, die nicht nur virtuell, sondern auch im Alltag benutzt werden. Laut *Rahmenplan Medienerziehung* des Landes Mecklenburg-Vorpommern sollen Einflüsse von Medien im Hinblick auf ihre gesellschaftliche Bedeutung analysiert werden. Hierbei stehen die neuen Formen individuellen Sprachgebrauches und Erscheinungen der Massenkommunikation thematisch im Vordergrund.¹⁰⁹

Durch das Projekt können gezielt Phänomene des medialen Sprachgebrauches beispielhaft besprochen werden. In der Projektskizze werden hierfür die Sprachbesonderheiten im Zusammenhang mit dem Online-Rollenspiel *World of Warcraft (WoW)*¹¹⁰ untersucht. Diese Vorgehensweise lässt sich beliebig auf andere Onlinespiele übertragen.

Durch die Fokussierung auf das Sprachverhalten von Spielenden eignet sich das Projekt explizit im Fach *Deutsch* für den Kompetenzbereich „Sprache und Sprachgebrauch untersuchen“. Hier sehen die KMK-Bildungsstandards für den Mittleren Schulabschluss vor, dass Äußerungen und Texte in unterschiedlichen Verwendungszusammenhängen reflektiert und bewusst gestaltet werden können.¹¹¹ Dabei sollen „Sprachen in der Sprache“ erkannt und in ihren Funktionen unterschieden werden.¹¹²

¹⁰⁹ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2004): *Rahmenplan Medienerziehung*. Schwerin, S. 4 f.

¹¹⁰ Blizzard Entertainment (Entwickler)/Vivendi und Activision Blizzard (Publisher) (2004): *World of Warcraft*.

¹¹¹ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2011): *Rahmenplan Deutsch für die Jahrgangsstufen 7 bis 10 des nichtgymnasialen Bildungsgangs*. Schwerin, S. 19.

¹¹² Ebd.

Sensibilisierung und Einstieg



Seite 219

Am Anfang des Projektes bietet sich an, direkt über die individuellen Erfahrungsbereiche der Schülerinnen und Schüler zu sprechen. Dieser Einstieg kann durch einen moderierten Gesprächskreis oder durch die Einstiegsmethode **Begriffssonne** erfolgen. Als Basisbegriff kann dabei „Mein Lieblingsgame“ oder einfach „Games“ verwendet werden.

Daran anknüpfend oder begleitend eignet sich das **Arbeitsblatt 1 – Dein liebstes Computerspiel**, um das jeweilige Computerspiel einem Genre zuzuordnen. Es empfiehlt sich, die Spiel-Genres der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* als Grundlage zu nutzen.

Spiel-Genres:

- ▶ Klassisches Adventure
- ▶ Action-Adventure
- ▶ Arcade
- ▶ Denkspiel
- ▶ Jump ‚n‘ Run
- ▶ Gesellschaftsspiel
- ▶ Kinder/Kreativ
- ▶ Management
- ▶ Rollenspiel (RPG – Role Playing Game)
- ▶ Shooter
- ▶ Simulation
- ▶ Lifestyle
- ▶ Sportspiel
- ▶ Strategie
- ▶ Genremix

Partnerarbeit



Seite 219

Um gezielt die Themen „Sprachgebrauch“ sowie „Kommunikationsmöglichkeiten und -formen“ einzuleiten, empfehlen sich eine Partnerarbeit und die Verwendung des **Arbeitsblattes 2 – Das Interview: Du Gamer, ich Deutsch?** Die Schülerinnen und Schüler stellen sich gegenseitig Fragen über ihr Nutzungsverhalten und damit verbundene Sprachgewohnheiten. Die Ergebnisse der einzelnen Interviews werden von den Jugendlichen in Form von **Mind-Maps** festgehalten.

Gamersprache am Beispiel World of Warcraft

Erfragen Sie, ob Schülerinnen oder Schüler Erfahrungen mit dem Online-Rollenspiel *World of Warcraft (WoW)* haben. Sie können diese Schülerinnen und Schüler mit einbinden und eine Liste mit Beispielen aus der Gamersprache erstellen lassen. Beispiele aus der Gamersprache lassen sich auch im *WoW-Forum* finden.

Partnerarbeit

Die Jugendlichen analysieren und reflektieren in Partnerarbeit einzelne Beispiele der Gamersprache. Dafür können sie die Vokabel-Karte des **Arbeitsblattes 3 – Vokabeltrainer: Du Gamer, ich Deutsch?** verwenden, sie erarbeiten die Bedeutung eines Gamerwortes. Als Hilfe kann das Lexikon auf der Homepage www.spielbar.de (Initiative der Bundeszentrale für politische Bildung) genutzt werden.

Plenum

Abschließend stellt jedes Team seine „Gamer-Vokabeln“ der Klasse vor. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler diskutieren, ob die Bedeutungen der vorgestellten Vokabeln den eigenen Erfahrungswerten entsprechen.

Beispiel-Karte:

Gamerwort/-wortgruppe <i>Noob oder Newbie</i>
Übersetzung <i>Ein Noob ist ein Computerspielanfänger. Er verfügt nur über sehr geringe spielerische Fähigkeiten. Noob wird meist im negativen Sinn gebraucht.</i>

Veränderung der Sprache durch Computerspiele

In Gruppenarbeit werden die Schülerinnen und Schüler dazu angeregt, die Bedeutungen einzelner Gamerbegriffe und den eigenen Gebrauch der Gamersprache zu verdeutlichen und zu reflektieren. Mit Hilfe des **Arbeitsblattes 4 – Debatte Gamer-Slang** kann herausgefunden werden, inwiefern die Gamersprache den alltäglichen Sprachgebrauch prägen kann.

Gruppen-
arbeit

Wann und wo ist es angemessen, Gamersprache zu verwenden? Um eine **Pro-und-Kontra-Debatte** zu führen, kann die Gruppenarbeit zusätzlich in Form eines Rollenspieles gestaltet werden. Die Arbeitskarten des **Arbeitsblattes 5 – Pro und Kontra Gamerslang** helfen hier bei einer möglichen Einteilung der Gruppen.

Eine Podiumsdiskussion mit einzelnen Vertretern von **Pro und Kontra** oder eine Diskussionsrunde mit der gesamten Gruppe bieten sich als Präsentationsform der Endergebnisse an.

Plenum

Dein liebstes Computerspiel

Was ist dein Lieblings-Computerspiel? Entwirf ein eigenes Symbol für dein Lieblingsspiel, und ordne es einem Genre zu.



Name des Spieles:

Zu welchem Genre gehört das Spiel? Kreuze die passenden Antworten an!

Die Genre-Einteilung der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* sowie die Besonderheiten der einzelnen Spielkategorien findest du unter www.usk.de.

- | | |
|---|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Action-Adventure | <input type="checkbox"/> Rollenspiel |
| <input type="checkbox"/> Arcade | <input type="checkbox"/> Shooter |
| <input type="checkbox"/> Denkspiel | <input type="checkbox"/> Simulation |
| <input type="checkbox"/> Jump ,n´ Run | <input type="checkbox"/> Lifestyle |
| <input type="checkbox"/> Gesellschaftsspiel | <input type="checkbox"/> Sportspiel |
| <input type="checkbox"/> Kinder/Kreativ | <input type="checkbox"/> Strategie |
| <input type="checkbox"/> Management | <input type="checkbox"/> Genremix |

Das Interview: Du Gamer, ich Deutsch?

2

Interviewe deine Partnerin/deinen Partner zum Thema „Sprache im Computerspiel“!

Die folgenden Fragen kannst du als Orientierung nutzen.

Überleg dir allein oder gemeinsam mit anderen gern auch noch weitere Fragen.

Wie kannst du dich mit deinen Spielpartnerinnen und -partnern im Computerspiel unterhalten?

Mit wem sprichst du beim Spielen und worüber?

Wie eignet ihr euch die im Spiel verwendete Sprache an?



Welche Begriffe und Kürzel verwendet ihr?

Welche besonderen Wortgruppen und Sätze fallen euch ein, die ihr im Spiel immer benutzt?

Was ist das Besondere an der Gamersprache, und warum verwendest du sie?



Das Interview kann per Handy als Audio oder Video aufgenommen und später der Klasse präsentiert werden. Achtung: Der Interviewpartner muss damit einverstanden sein!

Vokabeltrainer: Du Gamer, ich Deutsch?

Erstellt eine Vokabel-Karte zu eurem Wort oder eurer Wortgruppe aus der Gamersprache!
Übersetzt das Wort in eine Sprache, die für alle zu verstehen ist!

Gamerwort/-wortgruppe

Übersetzung



Gamerwort

Übersetzung

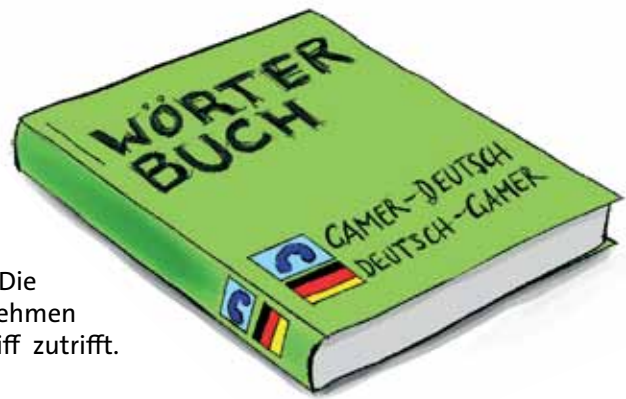


Informieren könnt ihr euch im Internet!

www.spielbar.de

www.sprachnudel.de

Debatte Gamer-Slang



Die Gamerbegriffe werden in der Gruppe diskutiert. Orientieren könnt ihr euch an den Gamerwörtern, die ihr kennengelernt habt. Die Checkliste könnt ihr für die Debatte zur Hilfe nehmen und ankreuzen, was auf den jeweiligen Begriff zutrifft.

Begriff:	Den Begriff kannte ich schon. Der Begriff war mir neu. Den Begriff verwende ich im Alltag.	In dieser Situation verwende ich den Begriff:
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Pro und Kontra Gamerslang

PRO: Gamersprache

Du bist Gamerin oder Gamer und unterhältst dich beim Spielen und im Alltag oft in der Gamersprache. In einer Podiumsdiskussion sollst du die Gamersprache verteidigen. Welche Argumente fallen dir ein? Benenne sie stichpunktartig und formuliere einen Appell, der die Gegnerinnen und Gegner der Gamersprache überzeugt.

Argument 1

Argument 2

Argument 3

Appell



KONTRA: Gamersprache

Du bist eine Person, die keine Computerspiele spielt. Du hast keine Ahnung von der Gamersprache und möchtest auch nicht, dass jemand Gamerslang spricht. In einer Podiumsdiskussion sollst du gegen die Gamersprache Position beziehen. Welche Argumente fallen dir ein? Benenne sie stichpunktartig und formuliere einen Appell, der die Befürwortenden der Gamersprache überzeugt.

Argument 1

Argument 2

Argument 3

Appell





Kompetenzbereich E

Medien

- ▶ Digitale Medien

Medieninhalte

- ▶ Gewalt

Zielgruppe

- ▶ Ab 12 Jahren

Teilnehmerzahl

- ▶ Klassenstärke

Begleitung

- ▶ 2 pädagogische Fachkräfte

Ablaufform & -dauer

- ▶ 3 Projekttag

Sozialformen

- ▶ Plenum
- ▶ Gruppenarbeit

Methoden

- ▶ Erfahrungsaustausch
- ▶ Recherche
- ▶ Erstellen eines medialen Produktes (Fotostory, Trickfilm, PowerPoint-Präsentation usw.)

Materialien & Technik

- ▶ Foto-, Film- und Handykameras
- ▶ 1 Computer je Gruppe
- ▶ Farbdrucker
- ▶ Materialien zur Herstellung des medialen Produktes

Cybermobbing – das muss nicht sein!

Mobbing – Beleidigen, Bloßstellen, Beschimpfen und Bedrohen – ist kein neues Problem. Durch die Verbreitungsmöglichkeiten der digitalen Medien hat es jedoch neue Dimensionen angenommen. Den Täterinnen und Tätern ist oft nicht bewusst, welche Konsequenzen ein solches Verhalten mit sich bringen kann und wie sehr sie ihren Opfern damit schaden. Eine frühzeitige Sensibilisierung, Aufklärung und eine aktive Auseinandersetzung können helfen, sich vor *Cybermobbing* zu schützen, es zu erkennen und dagegen vorzugehen. In diesem Angebot erarbeiten sich die Jugendlichen Handlungsmöglichkeiten gegen Cybermobbing.

Ziele

- ▶ Kritisch-reflexive Einschätzung der emotionalen Gebundenheit
- ▶ Reflektieren der eigenen Mediennutzung und Auseinandersetzung mit möglichen Folgen, sowohl für sich als auch für andere
- ▶ Erkennen und Verhindern von negativen Folgen, die durch Medieninhalte sowohl für sich selbst als auch für andere entstehen können
- ▶ Medien – als soziale Räume – werden erkannt und bewusst genutzt; Ablehnung, Aneignung und Gestaltung medienvermittelter Werte-, Meinungs- und Rollenbilder, Verhaltensmaßstäbe und Kommunikation
- ▶ Einsatz eigener Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Information und Aufklärung
- ▶ Nutzung von Handlungsspiel- und Reflexionsräumen

Weiterführende Links und Literatur

Nähere Informationen zum Thema unter
www.klicksafe.de
www.saferinternet.at

EU-Spots zum Thema „Cybermobbing“ unter
www.saferinternet.at
www.klicksafe.de

Forschungsprojekt der Universität Münster
„Cybermobbing an Schulen“ unter
www.uni-muenster.de

Informationsflyer und Broschüre unter
www.jugendinfo.de
www.verbraucherkompetenz.de

Anregungen zum Angebot

Cybermobbing betrifft nicht nur Einzelpersonen bzw. Kinder, darüber müssen auch Eltern informiert werden. Im Vorfeld oder in Anknüpfung an das Projekt sollte ein Elternabend angeboten werden, in dem Schülerinnen und Schüler über Cybermobbing aufklären und gemeinsam mit den Eltern das Thema diskutieren. Zudem kann in der Online-Version des **Medienkompasses M-V** das Angebot der Landeskoordinierungsstelle für Suchtvorbeugung M-V **Alle gegen Einen – Ursachen, Auswirkungen und Maßnahmen bei Mobbing/Cybermobbing (Modul Eltern- und Familienarbeit)**, abrufbar unter www.medienkompetenz-in-mv.de/medienkompass/angebot/105-alle_gegen_einen_ursachen_auswirkungen_und_massnahmen_bei_mobbing_cybermobbing, durchgeführt werden.

Ablaufskizze

Tag 1 – Sensibilisierung und Einführung

1. Erfahrungsaustausch

Am ersten Tag setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Thema „Cybermobbing“ auseinander (Definition, Opfer und Täterinnen/Täter, Anzeichen, Formen, Konsequenzen). Ein Erzählkreis dient dem Erfahrungsaustausch und zur Sensibilisierung für das Thema.

2. Recherche

In Gruppen recherchieren die Schülerinnen und Schüler im Internet, schauen sich Broschüren an und besorgen sich gegebenenfalls Literatur. Aus ihren Materialien erstellen sie schließlich ein Plakat zum Thema „Was ist Cybermobbing?“. Berücksichtigt werden sollen hierbei unter anderem die Aspekte *Definition, Opfer und Täterinnen/Täter, Anzeichen, Formen, Konsequenzen*. Neben einem Plakat eignen sich auch Präsentationsformen wie PowerPoint, Rollenspiel oder Kurzfilm.

3. Präsentation und Diskussion

Im Plenum werden die Ergebnisse noch einmal abschließend besprochen und zusammengefasst.

Tag 2 – „Was kann ich gegen Cybermobbing tun?“

Die Inhalte des ersten Tages werden noch einmal aufgegriffen und wiederholt. Anschließend erarbeiten die einzelnen Gruppen Handlungsmöglichkeiten zum Erkennen, zur Vermeidung und zur Bekämpfung von Cybermobbing, die sie in einer Fotostory, einem Kurzfilm, einem Rollenspiel oder auch auf einem Plakat darstellen. Die Schülerinnen und Schüler können hierbei die Perspektive der Eltern, der Betroffenen (Opfer und Täterinnen/Täter) oder der pädagogischen Fachkräfte einnehmen.

Tag 3 – Präsentation und Reflexion

Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre Ergebnisse vor. Anschließend werden, angeleitet durch die pädagogischen Fachkräfte, das Projekt und die darin gemachten Erfahrungen in einer Gesprächsrunde reflektiert und gegebenenfalls dokumentiert.



Kompetenzbereich E

Kategorien/Themen

- Cybermobbing
- Datenschutz
- Gewalt
- Identitätsarbeit
- Persönlichkeitsrecht

Fächer

- Deutsch
- Fachunabhängig
- Philosophie
- Religion
- Sozialkunde

Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Cybermobbing – das muss nicht sein!

Sowohl die Teilnehmerzahl, die Dauer, die Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen.

Ausgrenzung, Mobbing und im Speziellen Cybermobbing sind Themen, die eventuell zu den Erlebnissen und Erfahrungen von Jugendlichen Ihrer Schule gehören oder gehören könnten. Das Projekt bietet Möglichkeiten, dieses sensible Thema mit den Schülerinnen und Schülern zu besprechen. Dabei kann das Projekt präventiv, aber auch in akuten Situationen Anwendung finden und fachunabhängig eingesetzt werden. Dies erfordert jedoch eine behutsame Einschätzung der Gesamtsituation, in der sich die Klasse bzw. Projektgruppe befindet. Die Zusammenarbeit mit Fachleuten ist empfehlenswert.

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Verbale Gewalt gegen einzelne Personen in Form von Ausgrenzungen, Beleidigungen und Verleumdungen sind in sozialen Gruppen kein explizit modernes Phänomen. Durch die stetige Weiterentwicklung von digitaler Kommunikation und webbasierten Gemeinschaften ist jedoch das Potenzial gestiegen, Äußerungen jeder Art sehr schnell und unreflektiert an einen großen Adressatenkreis zu verschicken. Die Möglichkeit von nahezu völliger Anonymität senkt die Hemmschwelle zur bösartigen Kommunikation zusätzlich und begünstigt Mobbingaktivitäten gegen Einzelne. Durch Internet, Smartphones und andere mobile Geräte können Jugendliche in kürzester Zeit Beiträge veröffentlichen. Diese grundsätzlich positiven Möglichkeiten neuer Medien erfordern jedoch von den Nutzerinnen und Nutzern ein Verständnis dafür, was legitim ist beziehungsweise welche Werte und Normen es auch im Rahmen der Mediennutzung zu beachten gilt. Was ist moralisch vertretbar? Ab wann werden Grenzen überschritten?

Das Projekt ermöglicht eine Auseinandersetzung mit gewaltvoll-aggressiver Kommunikation im Internet und lässt Handlungsalternativen entstehen. Diese Herangehensweise findet sich auch in den Vorgaben des *Rahmenplanes Medienerziehung* des Landes Mecklenburg-Vorpommern wieder. Dieser sieht vor, dass Schülerinnen und Schüler eine respektvolle und verantwortungsbewusste Kommunikation im Internet und in den elektronischen Medien erlernen.¹¹³

Das Projekt bietet Anknüpfungspunkte zum Fach *Sozialkunde* und hier zum Themenbereich „Psychosoziale Besonderheiten des Jugendalters“.¹¹⁴ Insbesondere die Schwerpunkte „Rolle der Medien“ und „Entstehung von Aggressionen, ihre Funktion und

113 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2004): *Rahmenplan Medienerziehung*. Schwerin, S. 15-16.

114 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): *Rahmenplan Sozialkunde. Jahrgangsstufen 7-10 (Regionale Schule und Gesamtschule)*. Schwerin, S. 23.

Umgang mit ihnen“, die für die 8. Jahrgangsstufe vorgesehen sind, können im Rahmen des Projektes besprochen werden. Beim Umgang mit neuen und digitalen Medien müssen die gleichen Grundregeln eingehalten werden, die im normalen Alltag gelten. Diese „Regeln des Zusammenlebens“ sind auch Bestandteil des *Philosophieunterrichtes*, sie können hier unter den „Themenbereich II: Was soll ich tun?“¹¹⁵ eingeordnet und durch das Projekt thematisiert werden.

Das Projekt ermuntert Jugendliche zur Reflektion des eigenen medialen Handelns und der eigenen moralischen Verantwortung. Dies bietet unter anderem Anknüpfungspunkte zum Fach *Religion* und kann dort in unterschiedlichen Jahrgangsstufen Anwendung finden. Konkrete Zuordnungen sind hierbei beispielsweise zu den fachspezifischen Thematiken „Der Einzelne in Gruppe und Familie“ (Jahrgangsstufe 7), „Gewissen“ (Jahrgangsstufe 9) und „Gewalt“ (Jahrgangsstufe 10) möglich.¹¹⁶ Im Rahmen des Projektes lernen die Schülerinnen und Schüler zudem Informationen zielgruppengerecht aufzuarbeiten und weiterzugeben. Daher eignet es sich auch für die Umsetzung von Zielen im Fach *Deutsch*. Die KMK-Bildungsstandards für den Mittleren Schulabschluss im Fach *Deutsch* sehen vor, dass Medien verstanden und genutzt werden können.¹¹⁷ Die Schülerinnen und Schüler sollen ihre Recherche-Ergebnisse und gegebenenfalls die eigenen Erfahrungswerte in Form von Filmen, Rollenspielen, Kollagen oder Fotostories veranschaulichen. Dies bietet vielschichtige Möglichkeiten, die eigenen Auftritts- und Medienkompetenzen zu schulen. Im Rahmen dieser vermittelnden Aufgabe werden die sprachlichen und artikulativen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler gestärkt.

Sensibilisierung und Einstieg

Mobbing und Cybermobbing sind Themen, die einen möglichst sensiblen Umgang erfordern. Idealerweise gelingt es in diesem Projekt, alle Schülerinnen und Schüler zu einem Erfahrungsaustausch zu bewegen. Damit die Hemmschwelle, sich zu diesen Themen zu äußern, gesenkt wird, bietet sich zum Auftakt die Methode der **verdeckten Punktabfrage** an. Dabei können persönliche und intime Fragen gestellt werden, ohne dass sich eine einzelne Person bloßstellen muss.



Seite 219

Als mögliche Antwortvorgaben bieten sich folgende Aussagen an:

- ▶ Ich habe Mobbing bei anderen miterlebt.
- ▶ Ich habe Mobbing selbst erfahren.
- ▶ Ich habe Cybermobbing bei anderen miterlebt.
- ▶ Ich habe Cybermobbing selbst erfahren.
- ▶ Ich kam selbst einmal in Versuchung, mich im Internet schlecht über andere zu äußern.

Die Schülerinnen und Schüler können die Antworten, die auf sie zutreffen, markieren, indem sie dort Aufkleber (Punkte aus Papier) befestigen. Die Punktabfrage erfolgt einzeln und hinter einer aufgeklappten Tafel bzw. hinter einem Flipchart. Wichtig hierbei ist, dass Sie als pädagogische Fachkraft am Anfang selbst verschiedene Antworten markieren, dann können die Schülerinnen und Schüler, die nachfolgen, die Antworten ihrer Vorgängerinnen und Vorgänger nicht erkennen, und das Verfahren bleibt weitestgehend anonym. Haben alle ihre Markierungen angebracht, werden die Punkte, die Sie zu Beginn angeklebt hatten, wieder entfernt, damit das tatsächliche Ergebnis der Klasse sichtbar wird.

115 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Philosophieren mit Kindern. Jahrgangsstufen 7-10. Schwerin, S. 21-22.

116 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Evangelische Religion. Jahrgangsstufen 7-10. Schwerin, S. 19-20.

117 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg. (2011)): Rahmenplan Deutsch für die Jahrgangsstufen 7 bis 10 des nichtgymnasialen Bildungsgangs. Schwerin, S. 17 f.; sowie Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg. (2011)): Rahmenplan Deutsch für die Jahrgangsstufen 7 bis 10 des gymnasialen Bildungsgangs. Schwerin, S. 17.

Die Schülerinnen und Schüler betrachten die Markierungen der Punktabfrage gemeinsam und erkennen dabei, wie relevant die Themen „Mobbing“ und „Cybermobbing“ in ihrer Klasse sind. Die Ergebnisse der verdeckten Punktabfrage können als Grundlage für eine Gesprächsrunde genutzt werden. Nach dem allgemeinen Einstieg erarbeiten die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen eine Definitionssammlung zum Thema „Cybermobbing“. Dafür nutzen sie das Internet, Broschüren oder spezifische Literatur zum Thema „Cybermobbing“. Das **Arbeitsblatt 1 – Was ist Cybermobbing?** kann als Hilfestellung zu den unterschiedlichen Aspekten von Cybermobbing hinzugezogen werden. Die Kleingruppen stellen abschließend ihre Untersuchungsergebnisse der Klasse vor.

Kleingruppen-
arbeit

Plenum

Was kann ich gegen Cybermobbing tun?

In der nächsten Projekteinheit werden die gesammelten Erkenntnisse nochmals zusammengefasst. Anschließend erarbeiten die Schülerinnen und Schüler in Gruppen Handlungsmöglichkeiten zur Vermeidung und Bekämpfung von Cybermobbing.

Um die kreative Ideenfindung oder szenische Gestaltung anzuregen, bietet sich an dieser Stelle die Methode **Replay** an. In Kleingruppen wird eine Szene zum Thema „Cybermobbing“ gespielt. Bei der Präsentation der Szene können die Zuschauenden durch das Rufen des Wortes „Replay!“ eine Handlungsalternative einfordern. Entweder muss die Szene von den Darstellenden sofort improvisiert werden, oder die Jugendlichen wenden zwei bis drei Handlungsalternativen an, die zuvor besprochen und einstudiert wurden.

Kleingruppen-
arbeit



Seite 219

Zur Verteilung der möglichen Rollen kann das **Arbeitsblatt 2 – Szenen von Cybermobbing** genutzt werden. Die Schülerinnen und Schüler ziehen verdeckt eine Karte und übernehmen die notierte Rolle in der Szene. Durch dieses Verfahren wird vermieden, dass reale Dynamiken und Beziehungen der Gruppe in die szenische Arbeit mit einfließen. Gleichzeitig können vorhandene Rollen aufgebrochen werden und Perspektivwechsel erfolgen. Anschließend erarbeiten die jeweiligen Kleingruppen eine eigenständige Präsentation über Handlungsmöglichkeiten gegen Cybermobbing. Dies kann in Form einer Fotostory, eines Kurzfilmes, eines Rollenspiels, eines Hörbeitrages, eines Podcasts oder eines Plakates erfolgen.

Präsentation und Reflexion

Zum Abschluss des Projektes stellen die Schülerinnen und Schüler ihre Präsentationen vor. Nach den Präsentationen erfolgt eine abschließende Gesprächsrunde. Diese kann durch die Methode **Heißer Stuhl** eingeleitet werden. Hierbei schlüpfen die Jugendlichen nochmals in die Rollen, die sie beim **Replay** eingenommen hatten. In diesen Rollen können sie von ihren Mitschülerinnen und Mitschülern nochmals befragt werden, sich Meinungen anhören, Ratschläge geben lassen oder selbst Anmerkungen machen. Da die Schülerinnen und Schüler Figuren spielen und nicht persönlich im Fokus stehen, können alle Dinge geäußert werden, ohne dass eine reale Person angegriffen oder bloßgestellt wird.

Plenum



Seite 219

Durch ein abschließendes **Stimmungsmemory** können die Schülerinnen und Schüler am Ende des Projektes individuell ihre Meinungen und Gefühle zum Projekt und zum Thema „Cybermobbing“ artikulieren und zusammenfassend reflektieren.

Was ist Cybermobbing?

Recherchiert und sammelt Fakten zum Thema „Cybermobbing“.

Hierfür könnt ihr die Definitionskarten nutzen, um wichtige Aspekte über das Cybermobbing zusammenzufassen.

Cybermobbing (Definition)	Opfer/Betroffene (Definition)
Täterinnen/Täter (Definition)	Anzeichen
Formen	Konsequenzen



Informieren könnt ihr euch im Internet!

www.klicksafe.de

www.saferinternet.de

www.jugendinfo.de

www.verbraucherkompetenz.de

www.juuport.de

www.buendnis-gegen-cybermobbing.de

Szenen von Cybermobbing – Rollenkarten

2

Mobberin/Mobber (Täterin/Täter)	Freundin/Freund der Mobberin/des Mobbers	Freundin/Freund der Mobberin/des Mobbers
Gemobbte(r) (Opfer)	Freundin/Freund der Gemobbten/des Gemobbten	Freundin/Freund der Gemobbten/des Gemobbten
Pädagogin/Pädagoge	Elternteil der Gemobbten/des Gemobbten	Elternteil der Gemobbten/des Gemobbten
Elternteil der Mobberin/des Mobbers	Elternteil der Mobberin/des Mobbers	Schülerin/Schüler aus der Klasse
Weitere Figur:	Weitere Figur:	Weitere Figur:





Modul
Sekundarstufe II

Überblick über die Medienkompetenz-Angebote in der Sekundarstufe II

A

Medien und ihre Funktionen kennen und anwenden



Die Kinder beschäftigen sich mit der Vielzahl und Unterschiedlichkeit der sie umgebenden Medien. Sie lernen deren Funktionen, Besonderheiten und Zusammenhänge kennen und wenden diese an.

ICH – der Mensch in seinem Sein

Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!

RO

B

Mit Medien kommunizieren und sich ausdrücken



Die Kinder lernen Medien als Ausdrucks-, Artikulations- sowie Kommunikationsmittel kennen und bewusst einzusetzen, um zu partizipieren und ihre eigenen Absichten, Interessen und Meinungen bewusst und zielgerichtet zu verbreiten.

Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern

Konzert mit Multimedia – Jugendkonzert

RO

C

Mit Medien produzieren und gestalten



Die Kinder setzen sich mit spezifischen Gestaltungsmöglichkeiten auseinander. Sie produzieren selbst Medien und veröffentlichen diese. Kreativität und Fantasie werden angeregt und können sich entfalten.

Aus Computerspiel wird Film – Machinima herstellen

D

Medien analysieren und kritisch reflektieren



Die Kinder erhalten unterschiedliche Möglichkeiten zum Sammeln, Hinterfragen, Diskutieren, Bewerten und Einordnen medialer Erfahrungen. Sie erhalten so die Möglichkeit der kritischen Reflexion.

Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland

RO

E

In der Medienwelt leben und sich bewegen



Die Kinder erkennen, dass sie in einer inhaltlich und technisch verwobenen Medienwelt leben, durch sie beeinflusst werden. Sie erkennen ihre Rolle an, lernen sich zu orientieren, zu positionieren und nutzen ihre Handlungsspielräume selbstbestimmt und verantwortungsvoll. Zudem setzen sie ihr (Medien)Wissen zur Information und Aufklärung ein.

Lerne deine Stadt neu kennen – Geocaching

Meine Datenspur im Netz – technischer Datenschutz

RO

RO

Diese Projekte finden Sie im Ringordner. In der Buch- und der Online-Version des Medienkompasses M-V stehen alle Angebote.



Kompetenzbereich A

Medien

- ▶ Kindgerechte Internetseiten

Medieninhalte

- ▶ Mediale Präsentationsformen

Zielgruppe

- ▶ Ab 15 Jahren

Teilnehmerzahl

- ▶ 10 Schülerinnen und Schüler

Begleitung

- ▶ 1 pädagogische Fachkraft
- ▶ 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform & -dauer

- ▶ 5 Einheiten

Sozialformen

- ▶ Plenum
- ▶ Gruppenarbeit
- ▶ Einzelarbeit

Methoden

- ▶ Präsentation
- ▶ Diskussion
- ▶ Erfahrungsaustausch
- ▶ Kriterienkatalog
- ▶ Recherche

Materialien & Technik

- ▶ 1 Computer mit Internet pro Schülerin bzw. Schüler oder
- ▶ 1 Computer für zwei Schülerinnen bzw. Schüler

Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!

Jugendliche erarbeiten sich Präsentationen, die Kindern, Eltern und Großeltern beispielhafte Angebote zeigen

Kinder kommen frühzeitig mit dem Internet in Kontakt. Auf der Suche nach Informationen gelangen sie dabei nicht selten auf Websites, die sich eigentlich an Erwachsene richten. Dabei bietet das Internet eine Vielzahl an kindgerechten Seiten, welche die facettenreichen Interessen der Kinder aufgreifen und für Schule und Freizeit empfehlenswert sind. In diesem Angebot setzen sich jugendliche Schülerinnen und Schüler mit kindgerechten Internetseiten auseinander. Sie bewerten sie auf ihre „Kinder-tauglichkeit“ und erarbeiten sich Methoden, um sie Grundschülerinnen und -schülern sowie deren Eltern und Großeltern vorstellen zu können. Weitere Informationen finden Sie in den Verknüpfungsangeboten **Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt (Modul Grundschule, siehe Seite 49)** und **Kindgerechte Internetseiten (Modul Eltern- und Familienarbeit, abrufbar in der Online-Version des Medienkompasses M-V unter www.medienkompetenz-in-mv.de/medienkompass/angebot/91-kindgerechte_internetseiten**.

Ziele

- ▶ Kennenlernen verschiedener kindgerechter Internetangebote
- ▶ Erwerb instrumentell-qualifikatorischer Fähigkeiten und Fertigkeiten
- ▶ Erwerb und Anwendung ästhetischer, logischer und funktionaler Kriterien
- ▶ Erwerb von Gestaltungswissen zu Internetangeboten auf der Grundlage ästhetischer, logischer und funktionaler Kriterien
- ▶ Lernen, Medien für eigene Anliegen auszuwählen
- ▶ Kennenlernen und nutzen lernen unterschiedlicher Medien als Informationsquellen (Internet)
- ▶ Lernen, persönliche Daten zu schützen und zu sichern

Weiterführende Links und Literatur

Allgemeine Qualitätskriterien der *Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM)* für kindgerechte Internetangebote unter www.fsm.de

Mögliche Kriterien für kindgerechte Internetangebote unter www.seitenstark.de
www.erfurter-netcode.de
www.surfen-ohne-risiko.net

Beispiele für kindgerechte Internetseiten

www.seitenstark.de

www.internet-abc.de/kinder

www.fragfinn.de/kinderliste

www.blinde-kuh.de

www.kinderserver-info.de

Ablaufskizze

Einheit 1 – Recherchieren und Informieren (4 h)

1. Einführung und Erfahrungsaustausch

Die pädagogische Fachkraft stellt das Thema und den Projektablauf vor.

Im Plenum tauschen sich die Schülerinnen und Schüler über ihre positiven und negativen Erfahrungen mit Internetseiten aus. Dies wird moderiert durch eine Medienpädagogin bzw. einen Medienpädagogen.

Mögliche Fragen:

- ▶ Wie und in welchem Umfang nutzt ihr das Internet?
- ▶ Welche Internetseiten kennt ihr?
- ▶ Welche habt ihr bereits als Kinder besucht?
- ▶ Was war das Besondere an diesen Seiten?
- ▶ Glaubt ihr, dass diese direkt an Kinder gerichtet waren?
- ▶ Was bedeutet für euch „Eine Internetseite für Kinder“?
- ▶ Was habt ihr gut gefunden, und was hat euch gestört?
- ▶ Welche kindgerechten Internetseiten sind euch schon bekannt?
- ▶ Kennt ihr Kriterien, nach denen entschieden werden kann, ob es sich um eine kindgerechte Internetseite handelt?

Kriterien, die für die Jugendlichen eine kindgerechte Internetseite ausmachen, werden festgehalten.

2. Recherche

Die Schülerinnen und Schüler bilden Arbeitspaare und informieren sich im Web über kindgerechte Internetseiten. Ziel ist es, für kindgerechte Seiten Kriterien, die bereits von Internetseiten-Betreibern verwendet werden, herauszufinden. Des Weiteren sollen die Jugendlichen Beispiele recherchieren, die in ihren Augen empfehlenswert sind.

3. Zusammenfassung und Diskussion

Die Jugendlichen stellen die Ergebnisse ihrer Recherchen vor und bündeln die für sie wichtigsten Informationen, z. B. in einer Mind-Map, an der Tafel oder auf einem Flipchart: Welche Kriterien wurden recherchiert, und welche beispielhaften Internetseiten können empfohlen werden?

Anschließend sollen die Schülerinnen und Schüler eine Diskussion führen und die Ergebnisse daraus schriftlich festhalten.

Fragestellungen für die Diskussion:

- ▶ Was soll den Grundschülerinnen und -schülern vorgestellt werden?
- ▶ Welche Informationen sind wichtig, und wie müssen diese aufbereitet werden?

Einheit 2 – Vorbereitung auf das Grundschulangebot (4 h)

Die in Einheit 1 gesammelten Ergebnisse sollen in einer Präsentation für die Grundschul Kinder umgesetzt werden. Dies geschieht im Plenum und weitestgehend durch die Jugendlichen selbst. Die pädagogischen Fachkräfte stehen unterstützend zur Verfügung. Die Jugendlichen setzen sich dabei in einem ersten Schritt mit Präsentationsmöglichkeiten auseinander. Sie fassen ihre bereits vorhandenen Kenntnisse darüber zusammen. Gegebenenfalls werden ihnen von den pädagogischen Fachkräften Möglichkeiten aufgezeigt, wie eine Präsentation grafisch und inhaltlich gestaltet wird. Schließlich wird eine Präsentationsform gewählt, mit Hilfe derer kindgerechte Seiten vorgestellt werden können.

In einem zweiten Schritt erarbeiten sich die Schülerinnen und Schüler eine Präsentation zum Thema „Kindgerechte Internetseiten“.

Die Präsentation wird anschließend von allen begutachtet und ihre Anschaulichkeit, Verständlichkeit und Eignung für Grundschul Kinder beurteilt. Die pädagogischen Fachkräfte sollten hierbei eine begleitende, aber keine bewertende Funktion einnehmen.

In einem dritten Schritt entwickeln die Jugendlichen mit Unterstützung der pädagogischen Fachkräfte einen Ablaufplan und die Verteilung der Rollen: Wie soll das Angebot für die Grundschul Schülerinnen und -schüler ablaufen, und welche Funktion nehmen dabei die Jugendlichen der Sekundarstufe II ein? Dabei gehen die pädagogischen Fachkräfte vor allem darauf ein, wie die Jugendlichen die Grundschul Kinder methodisch und fachlich anleiten.

Einheit 3 – Durchführung des Grundschulangebotes (4 h)

Die Jugendlichen führen ihr Angebot in der Grundschule durch (siehe **Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt**, Seite 49). Dieses findet in zwei Phasen statt:

- ▶ **Workshop 1 – Recherchieren und Informieren (2 h)**,
- ▶ **Workshop 2 – Präsentation (2 h)**.

Einheit 4 – Auswertungsrunde (1,5 h)

Die Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe II werten das Projekt gemeinsam mit den pädagogischen Fachkräften aus:

Mögliche Fragen:

- ▶ Was ist gut gelungen und was nicht?
- ▶ Inwiefern konnte das Wissen den Grundschul Schülerinnen und -schülern vermittelt und die methodisch-didaktischen Überlegungen angewandt werden?
- ▶ Wie funktionierte das Anleiten der Grundschul Kinder?
- ▶ Welche Kompetenzen haben die Jugendlichen selbst erworben?

Einheit 5 – Gestaltung des Angebotes für die Eltern- & Familienarbeit (3 h)

Die Erkenntnisse aus der Konzeption, Durchführung und Auswertung des Grundschulangebotes werden genutzt, um das Angebot **Kindgerechte Internetseiten (Modul Eltern- und Familienarbeit)**, abrufbar in der Online-Version des **Medienkompasses M-V** unter www.medienkompetenz-in-mv.de/medienkompass/angebot/91-kindgerechte_internetseiten.html) zu gestalten.

Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!



Sowohl die Teilnehmerzahl, die Dauer, die Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen. Die Jugendlichen erhalten die Möglichkeit eines neuen Kompetenzerlebens, indem ihnen eine gewisse Verantwortung für den Medienschutz von Kindern übertragen wird.

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Die Schülerinnen und Schüler zu einem verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet zu befähigen, sollte als fachübergreifendes Lernziel begriffen werden. Der *Deutschunterricht* thematisiert darüber hinaus konkret das „Informieren über Medien“, „Mediale Gestaltungsmittel“ und „Kommunikationsabsichten von Medien“. Die Kompetenzentwicklung im Bereich „Sprechen, Präsentieren und Zuhören“ zielt wiederum auf die Fähigkeit und Bereitschaft der Schülerinnen und Schüler, unterschiedliche Situationen mündlicher Kommunikation sicher und selbstständig zu bewältigen. Sie sollen in Vorträgen und Redebeiträgen Sachverhalte, Zusammenhänge und Lösungsansätze aufgabengerecht darstellen können.¹¹⁸ In Anbindung an den Bereich „Sprache und Medien“ ermöglicht das Projekt unter anderem die Auseinandersetzung mit „Sprache und Rhetorik“ oder auch „Sprache und Medien in Filmen, Hörspielen, Theaterinszenierungen und dem Internet“.¹¹⁹ Bei der Präsentation kindgerechter Internetseiten vor Grundschülerinnen und Grundschulern wird vor allem Wert auf eine hinreichende Adressatenorientierung gelegt. Die Jugendlichen sind dabei angehalten, sachgerecht und altersgerecht verschiedene Möglichkeiten der mediengestützten Präsentation zu nutzen.

Sichtung und Recherche

Plenum

Zum Einstieg berichten die Schülerinnen und Schüler von ihren persönlichen Erfahrungen mit dem Internet.

- ▶ Welche Seiten besuchen die Jugendlichen für gewöhnlich?
- ▶ Welche haben sie bereits als Kinder besucht?
- ▶ Was war das Besondere an diesen Seiten?

Wie eine kindgerechte Internetseite aussieht und worauf dabei besonders geachtet werden sollte, kann beispielsweise in einem Tafelbild oder auf einem Flipchart festgehalten werden. Im Folgenden werden mögliche

Kompetenzbereich A

Kategorien/Themen

- ▶ Datenschutz
- ▶ Kindgerechte Internetseiten
- ▶ Medien in Freizeit und Schule
- ▶ Privatsphäre
- ▶ Recherchieren
- ▶ Urheberrecht

Fächer

- ▶ Deutsch
- ▶ Fachunabhängig

118 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2006): Kerncurriculum für die Qualifikationsphase der gymnasialen Oberstufe. Deutsch. Schwerin, S. 9.

119 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2015): Rahmenplan für die Qualifikationsphase der gymnasialen Oberstufe. Deutsch. 2015 – Erprobungsfassung. Schwerin, S. 28 f.

Schwerpunkte zusammengefasst. Die Formulierungen der Schülerinnen und Schüler sind bei der Durchführung zu priorisieren und an passender Stelle zu ergänzen.

Risiken	Qualitätsmerkmale einer kindgerechten Internetseite:	Chancen
Werbung und Gewinnspiele Umgang mit persönlichen Daten Rechtsradikale Inhalte, Gewalt, Pornografie Zweifelhafte Rollenbilder/Vorbilder	<ul style="list-style-type: none"> - Navigationshilfen und Suchhilfen - Übersichtlichkeit (bunt, Wichtiges hervorgehoben, Symbole) - Benutzerfreundlichkeit - Sprache - Vermittlung von Medienkompetenz - Darstellung von Werbung - Einhaltung des Jugendmedienschutzes 	Schutz vor „Kostenfallen“ durch präventive Aufklärung Informieren Recherchieren Spaß Entdecken Experimentieren

Tafelbild

Durch die Reflexion der Qualitätsmerkmale erlangen die Jugendlichen gleichzeitig Erkenntnisse über die generellen Chancen und Risiken der Internet-Nutzung. Sie können – vom Jugendmedienschutz im Internet ausgehend – Diskussionen über Datenschutz, Kostenfallen usw. aus einer neuen Perspektive betrachten, weil sie selbst nicht Gegenstand der Diskussion sind. Die Kriterien vor Augen begeben sich die Jugendlichen in Partnerarbeit auf die Suche nach kindgerechten Internetseiten. Ziel ist es, weitere Qualitätsmerkmale zu ermitteln und ein Beispiel für eine gelungene kindgerechte Internetseite zu finden. Für optimale Suchergebnisse bietet sich die Nutzung spezieller Suchmaschinen für Kinder an. Die Jugendlichen präsentieren sodann ihre gefundene Internetseite im Plenum, die Präsentation kann mit Screenshots illustriert werden.

Partnerarbeit

Plenum



Hinweis:

Für weitere Informationen liefert klicksafe.de, die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz, einen Überblick zu verschiedenen Themen (Datenschutz, Technische Schutzmaßnahmen, Urheberrecht, Kostenfallen, problematische Inhalte etc.). Lehrkräfte und Eltern erhalten hier kostenfrei nützliches Material und Leitfäden zu Jugendmedienschutz, Cybermobbing u. a.

Zusammenfassung und Präsentation

Jedes Arbeitspaar stellt seine ausgewählte kindgerechte Internetseite vor. Möglicherweise enthalten die Internetseiten einen moderierten Chat oder spezielle Filterfunktionen – im Plenum wird schließlich das Tafelbild ergänzt. Lassen Sie Raum für Diskussionen: Für wie sinnvoll und effektiv halten die Jugendlichen moderierte Chats und spezielle Filter? Wie würden sie bei der Medien-erziehung vorgehen, um Kinder auf ihrem Weg zu einem kompetenten Umgang zu begleiten? Angestrebt wird ein Problembewusstsein für die Sicherheit von Heranwachsenden im Netz.

Plenum

Peer-Education und generationenübergreifendes Lernen

Kleingruppen-
arbeit



Seite 219

Das Projekt sieht eine altersübergreifende Zusammenarbeit zwischen Schülerinnen und Schülern der Grundschule und der Sekundarstufe II vor. Die bisher erarbeiteten Ergebnisse werden demnach in einem weiteren Schritt zu einer Präsentation zusammengefasst, um kindgerechte Internetseiten in Grundschulklassen vorzustellen. In Kleingruppen entwickeln die Jugendlichen selbstständig ein Konzept, wie sie die kindgerechten Internetseiten Jüngeren präsentieren können, sie sollen sich in die Position von Grundschülerinnen und -schülern hineinversetzen. Das **Arbeitsblatt 1 – Leitfaden zum Projekt. Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!** kann dabei zur Hilfe genommen werden. Erklärungen und die Funktionsweisen der Internetseiten können in Form von Schaubildern, einer PowerPoint-Präsentation oder durch eine Fotostrecke visualisiert werden. Anschließend stellen die Kleingruppen ihre Konzeptideen in der Klasse vor. Hierbei kann auf die Methode **Speed-Dating mit Expertinnen und Experten** zurückgegriffen werden, wobei jede Kleingruppe als ein Fachleute-Team zum Thema „Kindgerechte Internetseiten für die Grundschule“ fungiert. Zur konkreten Durchführung des Projektes in der Grundschule sei an dieser Stelle auf das Angebot **Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt (Modul Grundschule, Seite 49)** verwiesen.



Wie praktisch?! Suchmaschinen für Kinder

Gerade jüngere Kinder müssen vor problematischen Inhalten geschützt werden. Neben der Internetnutzung über die Favoriten-Funktion sollen die Grundschülerinnen und -schüler Kinder-Suchmaschinen kennen und nutzen, um einen bewussten Umgang zu erlernen und sich nicht in den Weiten des Internets zu verirren. Empfehlenswerte Kinder-Suchmaschinen sind www.blinde-kuh.de und www.helles-koepfchen.de sowie www.kinderserver-info.de.

Die dabei gesammelten Erfahrungen können anschließend in die Gestaltung und Organisation eines Elternabends einfließen. Überlegen Sie sich gemeinsam mit ihren Schülerinnen und Schülern eine Möglichkeit, die Beispiele für kindgerechte Internetseiten ansprechend zu präsentieren. Stellen sie gemeinsame Überlegungen an, worüber die Eltern noch informiert werden sollten (z. B. Erläuterungen zu Kinder-Suchmaschinen, technischen Schutzmaßnahmen usw.).

Die Jugendlichen werden dadurch zu sogenannten „Multiplikatorinnen und Multiplikatoren“, da sie ihr gewonnenes Wissen einer anderen Gruppe vermitteln, deren Mitglieder wiederum ihre Erkenntnisse an die eigene Peergroup weitergeben können.

Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!

Kinder kommen frühzeitig mit dem Internet in Kontakt. Auf der Suche nach Informationen gelangen sie dabei nicht selten auf Websites, die sich eigentlich an Erwachsene richten. Dabei bietet das Internet eine Vielzahl an kindgerechten Seiten, welche die facettenreichen Interessen der Kinder aufgreifen und für Schule und Freizeit empfehlenswert sind. **Erarbeiten Sie ein Projekt, um Grundschülerinnen und -schülern (sowie deren Eltern und Großeltern) kindgerechte Internetseiten vorstellen zu können.** Die folgenden Leitfragen können dabei Ihre Planung und Umsetzung unterstützen und strukturieren.

Schritt 1: Ziele formulieren

- ▶ Welche konkreten Ziele möchten Sie erreichen?
- ▶ Was sollen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nach dem Projekt gelernt haben?

Schritt 2: Themen und Inhalte festlegen

- ▶ Welche Hinweise sollten zum Thema „Sicherheit im Netz“ gegeben werden?
- ▶ Welche Qualitätsmerkmale einer kindgerechten Internetseite möchten Sie herausstellen?
- ▶ Welche Beispiele für kindgerechte Internetseiten möchten Sie vorstellen?
- ▶ Warum könnte diese Internetseite für Kinder interessant sein?

Schritt 3: Projektplan erstellen

- ▶ Wie sieht der konkrete Ablaufplan aus?
- ▶ Wie viel Zeit wird wofür benötigt?
- ▶ Wer übernimmt welche Aufgaben?
- ▶ Wer ist wofür verantwortlich?
- ▶ Was wird benötigt (Technik/Räume etc.)?
- ▶ Welche potenziellen Probleme sehen Sie?

Schritt 4: Präsentation erstellen

- ▶ Welche Form der Präsentation wählen Sie?
- ▶ Wie gestalten Sie Ihre Präsentation ansprechend für Schülerinnen und Schüler der Grundschule (oder für deren Eltern und Großeltern)?
- ▶ Haben Sie die Wirkung der Präsentation erprobt und überprüft?

Schritt 5: Durchführung und Reflexion

- ▶ Entsprach die Umsetzung des Projektes den Erwartungen?
- ▶ Wurden die zuvor festgelegten Ziele erreicht?
- ▶ Was hat gut geklappt?
- ▶ Was kann beim nächsten Mal besser gemacht werden?
- ▶ Was haben Sie gelernt?



Kompetenzbereich B

Medien & Medieninhalte

- ▶ Computer
- ▶ Internet

Zielgruppe

- ▶ Ab 15 Jahren

Teilnehmerzahl

- ▶ Maximal 8-10 Schülerinnen und Schüler

Begleitung

- ▶ 1 pädagogische Fachkraft

Ablaufform & -dauer

- ▶ Nachmittagsangebot etwa einmal wöchentlich

Sozialformen

- ▶ Plenum
- ▶ Gruppenarbeit
- ▶ Einzelarbeit

Methoden

- ▶ Erfahrungsaustausch
- ▶ Internetrecherche
- ▶ Diskussion
- ▶ Vortrag
- ▶ Blog-Analyse
- ▶ Blog-Erstellung
- ▶ Langfristige Führung des Blogs

Materialien & Technik

- ▶ Mindestens 4 Computer mit Internetzugang

Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern

Das Web 2.0, das sogenannte Mitmachnetz, ermöglicht eine aktive Teilhabe – das Mitgestalten des World Wide Webs. Eigene Seiten können eingerichtet, Beiträge bereitgestellt und kommentiert werden. Communities, Online-Enzyklopädien und Video-Portale sind beispielhafte Mitmachangebote. Auch der Weblog (kurz Blog) zählt dazu, ein für alle einsehbares Online-Tagebuch. Bei dem Wort *Weblog* handelt es sich um ein Kunstwort, das sich aus den englischen Wörtern *web* (= Internet) und *log* (= Logbuch) zusammensetzt.

Das Schreiben in einem Blog wird als *Bloggen* bezeichnet. Gedanken, Erfahrungen und Interessen können hier ausgetauscht, verbreitet und reflektiert werden. Bedeutend sind dabei die Aktualität der *Postings* (= Einträge/Beiträge) und die Möglichkeit, diese kommentieren zu können.

In diesem Angebot wird an die ausgeprägte und vordergründig konsumorientierte Internetnutzung der Jugendlichen angeknüpft und die Möglichkeit einer sinnvollen, partizipatorischen Nutzung aufgezeigt. Die Schülerinnen und Schüler erstellen weitestgehend selbstständig Blogs zu Themen, die sie bewegen, z. B. ihren Hobbys.

Dadurch lernen sie zum einen, mit Technik und Blogprogrammen umzugehen. Zum anderen können sie eigene Meinungen, Gedanken und Gefühle formulieren und sich mit anderen Bloggerinnen und Bloggern bzw. Interessierten austauschen. Zudem findet eine Auseinandersetzung mit den gesetzlichen Schranken der Veröffentlichung von Inhalten statt.

Ziele

- ▶ Sensibilisierung für mediale Botschaften und deren Wirkung
- ▶ Auseinandersetzung mit der Veränderung der menschlichen Kommunikation und den Kommunikationsbedingungen in einer Mediengesellschaft
- ▶ Kennenlernen und Ausprobieren von Blogs als Kommunikations- und Ausdrucksform
- ▶ Bewusstes zielorientiertes Einsetzen von Blogs als Kommunikations- und Ausdrucksmittel
- ▶ Blogs zum Ausdrücken eigener Anliegen kennenlernen und nutzen lernen
- ▶ Blogs zum (Mit)Teilen eigener Ideen, Meinungen und Ansichten kennenlernen und nutzen lernen
- ▶ Medien zur Förderung von Kreativität und Fantasie erleben

Weiterführende Links und Literatur

Grundlagen zum Thema „Bloggen“ unter
www.medienkindheit.de
lisarosa.wordpress.com
blogkiste.com/bloggen-fuer-anfaenger

Artikel Anleitung zur Erstellung eines Blogs bei WordPress.com von Jiří Hönes unter
www.mediaculture-online.de

Zu beachtende Regeln und Gesetze unter
www.jugendinfo.be

Anregungen zum Angebot

Ein Beispiel für den Einsatz von Blogs in Bildungsprozessen ist deren Nutzung für die politische Bildung von Kindern und Jugendlichen. Zudem können Blogs verwendet werden, um verschiedene Unterrichtsinhalte in angepasster Form aufzugreifen, zu diskutieren, zu erläutern, zu beschreiben oder auch um Lernziele zu formulieren, Lernprozesse darzustellen und Lernergebnisse zu dokumentieren.

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Generationenübergreifend kann die Blog-Arbeit Eltern, Großeltern und auch jüngeren Kindern vorgestellt und gemeinsam mit ihnen gestaltet werden.

Ablaufskizze

Einheit 1 – Vorbereitung und Einführung (ca. 2,5 h)

Ein kurzer Austausch über bereits gemachte Blog-Erfahrungen dient als Einstieg in das Angebot. Moderiert wird dieser durch die pädagogische Fachkraft. Im Anschluss wird der eigene Blog vorbereitet – unter anderem müssen folgende Punkte geklärt werden:

Allgemein:

- ▶ Was sind Blogs, welchen geschichtlichen Hintergrund haben sie?
- ▶ In welchem Zusammenhang stehen Blogs mit dem Web 2.0?
- ▶ Was wird mit einem Blog bezweckt?
- ▶ Welche Vor- und Nachteile ergeben sich durch das Bloggen?

Spezifisch:

- ▶ Welches Ziel soll der Blog verfolgen?
- ▶ Welches Thema soll Bestandteil des Blogs werden?
- ▶ Ist genug Wissen über das Thema vorhanden?
- ▶ Wer möchte sich in welcher Form am Blog beteiligen?
- ▶ Soll es einen gemeinsamen Blog geben oder mehrere Blogs?
- ▶ Welche rechtlichen (Datenschutz, Persönlichkeitsrecht, Urheberrecht) und moralisch-ethischen Grenzen hat das Bloggen?
- ▶ Welcher Anbieter soll genutzt werden?
- ▶ Werden finanzielle Mittel benötigt?
- ▶ Wie soll der Blog aufgebaut und gestaltet werden?
- ▶ Wann soll gebloggt werden (täglich, wöchentlich)?

Für die Bearbeitung der Aspekte teilen sich die Schülerinnen und Schüler in Gruppen auf. Alle gemeinsam entscheiden, welche Punkte in welcher Gruppe geklärt werden. In den Gruppen werden verschiedene Blogs gesichtet, die zuvor von der pädagogischen Fachkraft ausgewählt wurden. Blogs,

die den Jugendlichen bekannt sind, sollten ebenfalls berücksichtigt werden. Die Gruppenarbeit erfolgt weitestgehend selbstständig. Die pädagogische Fachkraft steht unterstützend zur Seite.

Die Gruppen-Ergebnisse werden schließlich im Plenum vorgestellt und gegebenenfalls ergänzt und korrigiert. Sie dienen als Grundlage für die weitere Arbeit.

Einheit 2 – Auswahl des Blog-Anbieters

Alle potenziellen Blog-Anbieter werden noch einmal vorgestellt. In Gruppen setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit diesen auseinander und bereiten deren Funktionen sowie Vor- und Nachteile didaktisch auf. Die Ergebnisse werden den anderen Gruppen präsentiert.

Nachdem alle Jugendlichen sämtliche potenziellen Anbieter kennengelernt haben, wird sich für einen Anbieter entschieden. Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich noch einmal intensiv mit der ausgewählten Blogseite. Sie sollen hierbei den Umgang mit der Seite lernen und sich gegebenenfalls ein Konto erstellen (die Eingabe von personenbezogenen Daten beachten).



Hinweis:

Eine intensive Auseinandersetzung mit gesetzlichen Vorgaben (Datenschutz, Urheberrecht und Persönlichkeitsrecht) sowie ethisch-moralischen Aspekten ist notwendig. Die Erkenntnisse aus Einheit 1 sollten noch einmal wiederholt werden.

Einheit 3 – Gestaltung eines eigenen Blogs

Die Schülerinnen und Schüler erstellen ihren eigenen Blog. Vorab einigen sie sich über den Inhalt.



Hinweis:

Die pädagogische Fachkraft sollte zum einen anleitend und helfend bei der Gestaltung zur Seite stehen und zum anderen die Möglichkeit des permanenten Diskurses und der Reflexion bieten.

Einheit 4 – Fortführung und Pflege

Nach der Fertigstellung kann das Bloggen beginnen. Ziel sollte es sein, dass die Jugendlichen selbstständig und kontinuierlich an ihren Blogs arbeiten und in regelmäßigen Abständen Ergebnisse präsentieren. Die pädagogische Fachkraft steht ihnen unterstützend zur Seite und wertet die Ergebnisse mit ihnen aus.



Hinweis:

Es sollten regelmäßige Treffen stattfinden, damit die jugendlichen Bloggerinnen und Blogger sich austauschen, diskutieren und Erfahrungen reflektieren können und der Blog seine Aktualität behält.

Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern

Sowohl die Teilnehmerzahl, die Dauer, die Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen.

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Das Projekt bietet den Schülerinnen und Schülern im Fach *Deutsch* die Möglichkeit, ihre Kreativität zu nutzen, um auf der Grundlage fundierter Regelkenntnisse unterschiedliche Schreibsituationen normgerecht sowie sprachlich angemessen zu bewältigen. Dabei entwickeln sie zunehmend einen persönlichen Stil. Sie sollen schrittweise den eigenen Schreibprozess gestalten und reflektieren.¹²⁰ Im Hinblick auf die Bildungsziele der gymnasialen Oberstufe und Kompetenzentwicklung der Schülerinnen und Schüler können diese sich „analysierend, reflektierend und produzierend mit Sprache, Texten und Medien als Mittel der Welterfassung und Wirklichkeitsvermittlung, der zwischenmenschlichen Verständigung, aber auch der Problemlösung und kreativen Gestaltung auseinandersetzen.“¹²¹ Weiterhin sieht der *Rahmenplan Medienerziehung* des Landes Mecklenburg-Vorpommern vor, dass die Schülerinnen und Schüler Medien zur Strukturierung komplexer Zusammenhänge und zur Modellierung von Wirklichkeitsausschnitten anwenden können. Sie sollen in der Lage sein, verschiedene Werkzeuge zum Erzeugen und Aufbereiten von Informationen und ihrer medialen Präsentation (z. B. Audio- und Videosequenzen, Animationen oder Simulationen) zu nutzen.¹²² Im Fach *Philosophie* verlangt der Rahmenplan im sprachphilosophischen und erkenntnistheoretischen Reflexionsbereich, dass die Schülerinnen und Schüler praktisch und theoretisch argumentieren. Die Schwerpunkte „Sprache und Denken“ sowie „Meinen, Glauben und Wissen“¹²³ können ideal in der Führung eines themenspezifischen Blogs bearbeitet werden. Sie ermöglichen eine selbstbestimmte Partizipation an der (Medien)Gesellschaft und dadurch die Teilnahme an meinungsbildenden, demokratiefördernden Prozessen.

Sensibilisierung und Einstieg

Bevor das Thema „Bloggen“ besprochen wird, werden die Schülerinnen und Schüler nach ihrer generellen Mediennutzung befragt. Hierfür stehen

120 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2006): Kerncurriculum für die Qualifikationsphase der gymnasialen Oberstufe. Deutsch. Schwerin, S. 9.

121 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2015): Rahmenplan für die Qualifikationsphase der gymnasialen Oberstufe. Deutsch. 2015 – Erprobungsfassung, Schwerin, S. 3.

122 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2004): Rahmenplan Medienerziehung. Schwerin, S. 10.

123 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2006): Kerncurriculum für die Qualifikationsphase der gymnasialen Oberstufe. Philosophie. Schwerin, S. 13.



Kompetenzbereich B

Kategorien/Themen

- Datenschutz
- Demokratie
- Identitätsarbeit
- Mediale Gestaltungsmittel
- Medien in Freizeit und Schule
- Selbstdarstellung
- Urheberrecht
- Werte und Normen

Fächer

- Deutsch
- Fachunabhängig
- Fremdsprachen
- Informatik
- Philosophie



mehrere Möglichkeiten zur Verfügung: Sie könnten sowohl eine **Medientorte** als auch ein **Medientagebuch** anfertigen lassen. Ziel ist es dabei, den Jugendlichen die Möglichkeit zur Reflexion des eigenen Medienumgangs zu geben. Die Schülerinnen und Schüler werden – ohne dass ihre Aussagen bewertet werden – zum Nachdenken angeregt. Gezielte und auf sie angepasste Fragen verhelfen ihnen zum Berichten über ihre Mediennutzung und damit verbundene Erfahrungen. Im Anschluss erfolgt die Auseinandersetzung mit dem Thema „Blog“. Eine offene Gesprächsrunde bietet sich hierfür an.

Erfahrungen und mögliche Fragen werden besprochen:

- ▶ Was ist das Web 2.0?
- ▶ Was ist überhaupt ein Blog, worum geht es da, welche Merkmale weist ein Blog auf?
- ▶ Wer hat schon einmal einen Blog gelesen, schreibt jemand selbst einen Blog?

Alternativ können diese Fragen auch in einem Impulsreferat von Schülerinnen oder Schülern beantwortet und im Anschluss diskutiert werden. Daran anknüpfend finden sich die Jugendlichen in Gruppen zusammen und erstellen eine Übersicht zum Thema „Bloggen“. Dabei sollten die Relevanz, der gesellschaftliche Einfluss sowie Vor- und Nachteile des Bloggens berücksichtigt werden. Ihre Ergebnisse präsentieren die Jugendlichen im Anschluss ihren Mitschülerinnen und -schülern. Die Präsentationsform ist dabei frei wählbar und den vor Ort gegebenen Voraussetzungen anzupassen. Denkbar sind eine PowerPoint-Präsentation, ein Plakat oder auch eine Tablet-Übersicht.

Gruppen-
arbeit

Auswahl eines Blog-Anbieters

Bevor sich die Schülerinnen und Schüler mit der konkreten Planung ihres Blogs beschäftigen, müssen noch Grundlagen geschaffen werden. Die Jugendlichen bilden Arbeitsgruppen, recherchieren über verschiedene Blog-Anbieter und stellen diese anschließend vor. Alle relevanten Vor- und Nachteile jedes Anbieters finden dabei Berücksichtigung. Die Jugendlichen wählen schließlich einen Anbieter aus und setzen sich intensiv mit diesem auseinander. Beispiele für Blog-Anbieter, die untersucht werden können:

Gruppen-
arbeit

- ▶ www.blog.de
- ▶ www.blogger.de
- ▶ www.blogger.com
- ▶ www.blogigo.de
- ▶ www.blogg.de

Gestaltung eines eigenen Blogs

Im nächsten Schritt planen die Schülerinnen und Schüler ihren eigenen Blog und gestalten ihn. Das **Arbeitsblatt 1 – Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern** mit Impulsfragen hilft ihnen dabei, ihre Gedanken zu ordnen und einen Verlaufsplan zu erstellen. Die Arbeitsgruppen sollten zu einer Aufgabenteilung angeregt werden, falls dies nicht eigenständig erfolgt. Hier bietet sich sowohl eine Vertiefung eines bereits im Unterricht besprochenen Themas als auch eine fachübergreifende Umsetzung an. Den Schülerinnen und Schülern sollte grundsätzlich die Freiheit der Themenwahl gelassen werden, weil so ihrer Kreativität nichts im Weg steht, denn: „Was man aber gern macht, macht man gut.“¹²⁴ Die ersten Einträge und die erstellten Blogs werden den anderen Schülerinnen und Schülern am Ende präsentiert. Eine Reflexion der Präsentationen kann mithilfe einer **Reflexionshand** erfolgen.

Gruppen-
arbeit
Plenum

Fortführung und Pflege

Ein Blog lebt von seiner Pflege. Mit Ihrer Hilfe erhalten die Jugendlichen eine Möglichkeit, kontinuierlich zu schreiben – zu bloggen. Denkbar ist, dass die Schülerinnen und Schüler auf dem Blog beispielsweise eine Plattform für ihre Hausaufgaben bekommen. Eine gemeinsame Veranstaltung mit den Eltern kann ebenfalls dazu dienen, den Jugendlichen eine Gelegenheit zur Präsentation ihrer Arbeitsergebnisse zu verschaffen und somit einen thematischen Austausch zwischen den Generationen zu fördern.

124 Mulford, Prentice (1834-1891), US-amerikanischer Journalist, Philosoph und Erzieher.

Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern

Ein Blog muss gut geplant sein. Folgende Fragen helfen dabei.

Beantworten Sie die Fragen, um einen Verlaufsplan für die Erstellung Ihres Blogs zu erarbeiten.

1. Welches Ziel soll der Blog verfolgen?
2. Wie soll das Thema des Blogs heißen?
3. Wer arbeitet in welcher Form an dem Blog (Inhalt, Gestaltung, Aktualisierung ...)?
4. Wie soll der Blog aufgebaut sein? Skizzieren Sie Ihre Idee.
5. Wann soll gebloggt werden (täglich, wöchentlich ...)?





Kompetenzbereich D

Medien

- ▶ Internet
- ▶ Computerspiel
- ▶ Kino
- ▶ Fernsehen
- ▶ Film
- ▶ Printmedien

Zielgruppe

- ▶ Ab 15 Jahren

Teilnehmerzahl

- ▶ Klassenstärke

Begleitung

- ▶ 1 pädagogische Fachkraft und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform & -dauer

- ▶ 8 Einheiten

Sozialformen

- ▶ Plenum
- ▶ Gruppenarbeit

Methoden

- ▶ Blitzlicht
- ▶ Gesprächsrunde
- ▶ Vortrag
- ▶ Pro- und Kontra-Diskussion
- ▶ Erstellung medialer Produkte
- ▶ Clustern
- ▶ Brainstorming

Materialien & Technik

- ▶ Präsentationsmedien (Leinwand, Beamer)
- ▶ Computer mit Internet

Arbeitsgrundlagen

- ▶ Jugendschutzgesetz (JuSchG) und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV)

Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland

Was das heißt, können wir erklären!

Altersfreigaben, Indizierungen, Verkaufsverbote, Sendezeitregelungen – sind das unverzichtbare gesetzliche Vorgaben oder unnötige Einschränkungen? Auf diese Fragen sollen die Schülerinnen und Schüler Antworten finden. Sie setzen sich mit rechtlichen Grundlagen, insbesondere den rechtlich relevanten Institutionen auseinander. Nicht selten sind Jugendliche anderer Meinung oder fühlen sich benachteiligt, wenn es um die gesetzlichen Altersfreigaben medialer Inhalte geht, die sie scheinbar in ihren Nutzungsvorlieben einschränken.

Darüber hinaus bereiten sie ihr Wissen für einen Grundschul-Workshop sowie den Elternabend **Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland (Modul Eltern- und Familienarbeit**, abrufbar in der Online-Version des **Medienkompasses M-V** unter www.medienkompetenz-in-mv.de/medienkompass/angebot/88-altersfreigaben_muss_das_sein_jugendmedienschutz_in_deutschland) auf.

Ziele

- ▶ Analysieren, Bewerten, Reflektieren und Verarbeiten der eigenen Mediennutzung, Medienerfahrungen und -erlebnisse
- ▶ Analysieren, Bewerten und Reflektieren der Wirkungen von Medienbotschaften, -technik, -inhalten und ihren gesellschaftlichen Dimensionen unter sozialen, kulturellen, ökonomischen, politischen, religiösen und ästhetischen Gesichtspunkten
- ▶ Entwickeln und Anwenden von Kriterien für die Analyse, Reflexion und Bewertung der Reichweite, Konsequenzen, Wirkungsgrade und Wirkungsformen von Medien

Weiterführende Links und Literatur

Wichtige Institutionen des Jugendmedienschutzes in Deutschland sind:

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)
www.bundespruefstelle.de

Deutscher Werberat
www.werberat.de

Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF)
www.fsf.de

Freiwillige Selbstkontrolle Filmwirtschaft (FSK)
www.fsk.de

Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM)
www.fsm.de

jugendschutz.net
jugendschutz.net

Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)
www.kjm-online.de

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
www.usk.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Medienpädagoginnen und -pädagogen

Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern
Bleicherufer 1 // 19063 Schwerin
Telefon: (03 85) 5 58 81-12 // Fax: (03 85) 5 58 81-30
info@medienanstalt-mv.de // www.medienanstalt-mv.de

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Jugendmedienschutz geht alle etwas an. Da gesetzliche Regelungen allein keinen hundertprozentigen Schutz bieten können, ist eine kompetente medienerzieherische Begleitung durch Eltern und Großeltern wichtig. Die gewonnenen Erkenntnisse werden den Eltern und Großeltern vorgestellt, diskutiert und gemeinsam Handlungsmöglichkeiten erarbeitet.

Ablaufskizze

Einheit 1 – Einführung und Sensibilisierung

1. Blitzlichtgespräch

Die Jugendlichen haben – für die Heranführung an die Thematik – 30 Sekunden Zeit, um Begriffe zu nennen, die sie mit dem Jugendmedienschutz in Verbindung bringen. Die Begriffe werden auf Papier notiert und an einer Moderationswand angebracht.

2. Clustern der Begriffe

Die genannten Begriffe werden sortiert und mit Überbegriffen versehen.

3. Vortrag über den Kinder- und Jugendmedienschutz

Eine pädagogische Fachkraft führt in die Thematik ein. Dies kann auch im Zusammenspiel mit den Schülerinnen und Schülern erfolgen. Es sollten beispielsweise die Geschichte und wichtige gesetzliche Grundlagen des Kinder- und Jugendmedienschutzes berücksichtigt werden.

4. Aufgabenverteilung

Nach einer kurzen Vorstellung der wichtigsten Einrichtungen des gesetzlichen Jugendmedienschutzes durch eine pädagogische Fachkraft ordnen sich die Schülerinnen und Schüler verschiedenen Gruppen zu, in denen sie sich intensiv mit den rechtlichen Grundlagen der jeweiligen Institution beschäftigen.

Gruppen:

- ▶ Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)
- ▶ Deutscher Werberat
- ▶ Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF)
- ▶ Freiwillige Selbstkontrolle Filmwirtschaft (FSK)
- ▶ Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM)
- ▶ Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten (KJM)
- ▶ Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Aufgabe 1:

Intensive Auseinandersetzung mit der jeweiligen Institution, zu beachten sind:

- ▶ Gesetzliche Grundlagen: Jugendschutzgesetz (JuSchG) und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV)
- ▶ Regulierte Selbstregulierung
- ▶ Grundsätze
- ▶ Leitkriterien
- ▶ Gegenstand
- ▶ Prüfverfahren
- ▶ Kriterien für die Altersfreigaben

Aufgabe 2:

In den Gruppen werden Überlegungen angestellt, wie die erarbeiteten Informationen aufbereitet werden müssen, um sie verständlich präsentieren zu können.

5. Reflexion

Im Plenum werden die wichtigsten Erkenntnisse der Einheit noch einmal zusammengefasst.

Einheit 2 und 3 – Selbstbestimmte Gruppenarbeit

Die Gruppen organisieren sich selbstständig, um ihre Aufgaben zu bearbeiten. Ziel ist es, die gewonnenen Informationen anderen vorzustellen und ihnen eine Zusammenfassung der bearbeiteten Aspekte zu geben.



Hinweis:

Alle Beteiligten können sich u. a. über Kommunikationskanäle wie E-Mail, WhatsApp, Skype oder auch in einer gemeinsamen Gruppe in einem „sozialen Netzwerk“ austauschen.

Einheit 4 – Präsentation und Diskussion

1. Präsentation

Die gesammelten Informationen werden den anderen Gruppen vorgestellt. Die Art der Präsentation ist den Schülerinnen und Schülern überlassen. Jede Gruppe hat für die Vorstellung ihrer Ergebnisse 20 Minuten Zeit.

2. Moderierte Diskussion

Im Anschluss an die Präsentationen folgt eine Diskussionsrunde über die Notwendigkeit des Jugendmedienschutzes. Hierfür wird das Plenum in zwei Gruppen geteilt – die Gruppe **PRO** und die Gruppe **KONTRA**. Zwei Schülerinnen bzw. Schüler moderieren die Diskussion (Leitfragen im Voraus überlegen).

- ▶ Was spricht für und was gegen den gesetzlichen Jugendmedienschutz, beispielsweise bei den Altersfreigaben?

Einheit 5 – Vorbereitung von Grundschul-Workshop und Elternabend

1. Brainstorming

Im Plenum werden Möglichkeiten überlegt, wie das Thema „Jugendmedienschutz“ für die unterschiedlichen Zielgruppen – Grundschulkinder und Eltern – aufbereitet werden kann.

**Hinweis:**

Die Grundschul Kinder sowie Eltern könnten dazu animiert werden, selbst als Prüferinnen und Prüfer tätig zu sein, um beispielsweise Filme oder Spiele für eine bestimmte Altersgruppe freizugeben bzw. TV-Sendungen bestimmten Sendezeiten zuzuordnen (= Diskussionsgrundlage).

2. Arbeitsphase

Das Plenum teilt sich in zwei Gruppen, eine Gruppe bereitet den Grundschul-Workshop vor, die andere den Elternabend. Der Einsatz von Medien und eine rege Interaktivität der Beteiligten gelten als Voraussetzungen.

Einheit 6 – Durchführung des Grundschul-Workshops

Die Umsetzung des Workshops richtet sich nach der zuvor entwickelten Konzeption sowie den zeitlichen und räumlichen Möglichkeiten. Nach der Durchführung findet eine Auswertung und Reflexion der Veranstaltung statt.

Einheit 7 – Durchführung des Elternabends

Die Umsetzung des Elternabends richtet sich nach der zuvor entwickelten Konzeption sowie den zeitlichen und räumlichen Möglichkeiten. Nach der Durchführung findet eine Auswertung und Reflexion der Veranstaltung statt.

Einheit 8 – Reflexion

Der gesamte Projektverlauf wird ausgewertet und reflektiert.



Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland

Kompetenzbereich D

Kategorien/Themen

- ▶ Altersfreigaben
- ▶ Medien in Freizeit und Schule
- ▶ Recherchieren
- ▶ Verbraucherschutz

Fächer

- ▶ Fachunabhängig
- ▶ Philosophie
- ▶ Religion
- ▶ Sozialkunde

Sowohl die Teilnehmerzahl, die Dauer, die Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen.

Es finden sich im Folgenden zunächst Ergänzungen zur vorangegangenen Projektskizze, da weitere Erläuterungen für den Unterricht obsolet erscheinen. Es schließt sich stattdessen ein Alternativentwurf an – der Schwerpunkt liegt auf der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)*.

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Da auch die Absichten der Computerspiel-Industrie näher beleuchtet werden, lässt sich das Konzept durchaus in der Rechtserziehung dem Thema „Jugendliche als Zielgruppe von Wirtschaft und Werbung“ zuordnen.¹²⁵

Dies gilt ebenso für das Fach *Sozialkunde* in den Themenbereichen „Funktionen des Rechts und anderer sozialer Normen“ sowie „Anwendung von Rechtsnormen in einer Fallbearbeitung“.¹²⁶

Bei dem „Fall“ handelt es sich dann um ausgewählte Computerspiele, die von einem Prüfungsausschuss untersucht werden. Das Gremium hält sich dabei an die Vorgaben des Jugendschutzgesetzes. Ebenso lässt sich das Thema „Jugendmedienschutz“ im *Philosophieunterricht* unter der „Auseinandersetzung mit individuellen und gesellschaftlichen Werten und Normen und ihren Konsequenzen“ einordnen.¹²⁷

Es kann auch im Fach *Religion* behandelt werden, dort sollen die Schülerinnen und Schüler „die Notwendigkeit einer ständigen Reflexion und die Verantwortung für die Fortentwicklung des Rechts“ erkennen.¹²⁸

125 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Rechtserziehung. Schwerin, S. 30.

126 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2006): Kerncurriculum für die Qualifikationsphase der gymnasialen Oberstufe. Sozialkunde. Schwerin, S. 13.

127 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2006): Kerncurriculum für die Qualifikationsphase der gymnasialen Oberstufe. Philosophie. Schwerin, S. 11.

128 Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2006): Kerncurriculum für die Qualifikationsphase der gymnasialen Oberstufe. Evangelische Religion. Schwerin, S. 13.

Altersfreigaben – muss das sein?

Einführung und Sensibilisierung

Plenum

Für den Einstieg in das Thema ist ein Überblick über die persönlichen Medienbiografien der Schülerinnen und Schüler notwendig. In einem Zeitstrahl erstellen sie ihre persönliche Medienbiografie. Der Medienzeitstrahl dient als Grundlage für die anschließende Gesprächsrunde.

Mögliche Fragen:

- ▶ Mit welchen Medien sind Sie wann in Berührung gekommen?
- ▶ Können Sie sich an bestimmte Filme, Bücher, Computerspiele, Musik besonders gut erinnern?
- ▶ Können Sie sich an Ihren ersten Film erinnern?
- ▶ Welche Serien haben Sie als Kind besonders gemocht?
- ▶ Welche präferieren Sie heute?
- ▶ Erinnern Sie sich an bestimmte Computerspiele?
- ▶ Gab es Filme/Serien/Computerspiele, die Ihnen Angst gemacht haben?
- ▶ Welche Erfahrungen oder Emotionen verbinden Sie mit einzelnen Medien?
- ▶ Inwieweit haben die Medien Sie geprägt?



Seite 219

Durch den persönlichen **Medienzeitstrahl** wird zum einen die tiefgreifende und rasante Entwicklung der Medien in den vergangenen Jahren illustriert. Zum anderen reflektieren die Jugendlichen ihre eigene Mediennutzung und Mediensozialisation. Durch die Visualisierung wird ihnen bewusst, welche Bedeutung Medien in ihrem Leben hatten und haben. Die mögliche prägende Medienwirkung tritt vor allem im Gespräch über persönliche Erfahrungen und Emotionen hervor – an den ersten, heimlich angesehenen Gruselfilm erinnert man sich für gewöhnlich sehr lebhaft. Außerdem kann deutlich werden, welche Bedürfnisse zum Konsum bestimmter Medien führen (Bedürfnisse nach Sinneserregung, nach Sicherheit und Orientierung, nach Zugehörigkeit, nach Achtung und Geltung, nach Unterhaltung usw.). Die Reflexion des eigenen Erlebens ermöglicht ein anderes Verständnis für die Notwendigkeit des Jugendmedienschutzes.

Der anschließende Verlauf, begonnen beim **Blitzlichtgespräch**, kann der Ablaufskizze (Seite 198) entnommen werden. Hintergrundinformationen zu den einzelnen Institutionen des Jugendschutzes und Jugendmedienschutzes liefern die zugehörigen Internetauftritte, aufgeführt unter dem Punkt *Weiterführende Links und Literatur*.

Alternative: USK – Warum ist das ab 16?

Recherchieren und Informieren

Unabhängig von ihrer Vertriebsform sind Computer- und Videospiele im Unterschied zu Filmen und Büchern in erster Linie interaktive Erlebnisangebote, deren Stellenwert in den Jugendkulturen stetig ansteigt. Es bietet sich hier besonders bei computerspielaffinen Lerngruppen an, die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* zum Unterrichtsgegenstand zu machen. Dazu informieren sich die Schülerinnen und Schüler auf www.usk.de zunächst über das Prüfverfahren. Die Schritte des Verfahrens können an der Tafel, dem Flipchart bzw. der Moderationswand systematisiert und als Übersicht dargestellt werden.

Gruppenarbeit

Die Lernenden finden sich in fünf Arbeitsgruppen zusammen und gestalten ein Plakat zu den Alterskennzeichen der USK. Dazu bearbeitet jede Gruppe eine andere Alterseinstufung. Das Plakat sollte Beispiele für Computerspiele, auf die das Alterskennzeichen zutrifft, nennen sowie Kriterien, nach denen ein Spiel ein solches Alterskennzeichen bekommen würde, beschreiben. Die Plakate werden im Raum gut sichtbar angebracht und von den einzelnen Gruppen vorgestellt.



Wie praktisch!? Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) – www.usk.de

Die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* ist eine freiwillige Einrichtung der Computerspielerwirtschaft und in Deutschland verantwortlich für die Altersfreigabe von Computer- und Videospielen. Die Alterseinstufungen der USK (Freigegeben ohne Altersbeschränkung; Freigegeben ab 6 Jahren; Freigegeben ab 12 Jahren; Freigegeben ab 16 Jahren; Keine Jugendfreigabe) finden sich in der Regel auf jedem Spieledatenträger und richten sich nach dem Jugendschutzgesetz. Das System stellt sicher, dass Computer- und Videospiele nur an Kinder und Jugendliche abgegeben werden, wenn die Inhalte für die jeweilige Altersgruppe freigegeben sind. Es trifft allerdings keine Aussage über den pädagogischen Wert des Spieles.

Weitere Informationen finden Sie auf www.usk.de. Als nützlich für den Unterricht erweist sich der dort verfügbare anschauliche Kurzfilm zum Prüfverfahren. Außerdem werden Broschüren und Elternratgeber kostenlos zum Download oder zur Bestellung angeboten. Es steht der Leitfaden *Information zum Einsatz von Filmen und Computerspielen im Schulunterricht* zur Verfügung.

Perspektivwechsel – USK-Spiele sichten (Prüfgremium)

In der nächsten Arbeitsphase soll es darum gehen, selbst die Rollen von Spiele-Sichtenden oder Mitgliedern eines Prüfgremiums einzunehmen. Wählen Sie dazu vier (Anzahl variiert je nach Größe der Lerngruppe und des möglichen Zeitaufwandes) unterschiedliche Computerspiele aus, wenn möglich entsprechend den Vorschlägen der Schülerinnen und Schüler. Selbstredend sollte es sich nicht um Spiele handeln, die mit der Alterseinstufung „Keine Jugendfreigabe“ gekennzeichnet sind.

Gruppenarbeit



Hinweis:
Beachten Sie die gesetzlichen Regelungen!

In ihren Arbeitsgruppen finden die „Expertinnen“ und „Experten“ eine Form (Screenshot, Stream; Live-Play), den anderen einen Einblick in das Spiel zu liefern. Die Produkte werden dem „Prüfgremium“ (der Klasse) präsentiert – das Gremium schätzt sodann diese Computerspiele ein. Die Aspekte entsprechen dabei den Leitkriterien der USK für die Prüfung von Computer- und Videospielen und sind auf dem **Arbeitsblatt 1 – Computerspiele und USK – Warum ist das ab 16?** aufgeführt. Das Arbeitsblatt kann unterstützend eingesetzt werden. Es folgt eine Diskussion, in der die Jugendlichen zu einem Konsens über die Altersfreigabe kommen und diesen begründen sollen. Optional können Überlegungen angestellt werden, ab welchem Alter die Beispiele überhaupt spielbar wären oder welchen pädagogischen Wert die Jugendlichen dem Spiel beimessen.

Gruppenarbeit

Plenum

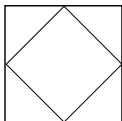


Das Ergebnis der USK-Prüfung ist eine Altersfreigabe, die rechtlich einen hoheitlichen Verwaltungsakt mit Rechtsfolgen (gemäß §14 JuSchG) darstellt. Dazu zählt nicht nur die Abgaberegulierung für den Handel – auch pädagogische Fachkräfte dürfen Kindern und Jugendlichen keine Unterhaltungsmedien ohne Jugendfreigabe zugänglich machen.

Computerspiele und USK – Warum ist das ab 16?



Stellen Sie sich vor, Sie sind Mitglied eines Prüfungsausschusses, dem Computerspiele präsentiert werden. Tragen Sie bitte oben in die Tabelle den Namen des Computerspieles ein, und machen Sie sich Notizen zu den einzelnen Aspekten der Wirkungsmacht von Computerspielen.¹²⁹ Entscheiden Sie sich daraufhin für ein Alterskennzeichen. Diskutieren Sie die Ergebnisse mit Ihren Mitschülerinnen und Mitschülern, und begründen Sie Ihre Entscheidung. Ziel ist es, sich auf ein Alterskennzeichen zu einigen, mit dem alle einverstanden sind.

Computerspiel	
Visuelle und akustische Umsetzung	_____
Gameplay	_____
Atmosphäre	_____
Realismus	_____
Glaubwürdigkeit	_____
Menschenähnlichkeit	_____
Jugendaffinität und Identifikationspotenzial	_____
Handlungsdruck	_____
Gewalt	_____
Krieg	_____
Angst und Bedrohung	_____
Sexualität	_____
Diskriminierung	_____
Sprache	_____
Drogen	_____
Empfohlenes Kennzeichen:	

¹²⁹ Leitkriterien der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospiele unter: http://www.usk.de/fileadmin/documents/2011-06-27_Leitkriterien_USK.pdf, S. 2ff.



Lerne deine Stadt neu kennen – Geocaching

Eine moderne Schnitzeljagd mit App und GPS

Kompetenzbereich E

Medien

- ▶ Computer
- ▶ Internet
- ▶ Geocaching-App
- ▶ GPS-Empfänger

Zielgruppe

- ▶ Ab 16 Jahren

Teilnehmerzahl

- ▶ Klassenstärke (ca. 4-5 Schülerinnen bzw. Schüler pro Gruppe)

Begleitung

- ▶ 2 pädagogische Fachkräfte

Ablaufform & -dauer

- ▶ 3 Workshops

Sozialformen

- ▶ Plenum
- ▶ Gruppenarbeit
- ▶ Partnerarbeit

Methoden

- ▶ Vortrag
- ▶ Rätsel lösen
- ▶ Erstellung Fotostory
- ▶ Präsentation
- ▶ Verfassen eigener Texte
- ▶ Erstellung Rätsel
- ▶ Erfahrungsaustausch
- ▶ Reflexionsrunde

Materialien & Technik

- ▶ Computer mit Internet
- ▶ Smartphone-App oder GPS-Geräte (je 1 Gerät pro Gruppe)
- ▶ Fotokamera
- ▶ Drucker
- ▶ Wasserdichte Behälter
- ▶ Notizbücher/-zettel

Geocaching – eine moderne Form der Schnitzeljagd – erfreut sich in der Freizeit großer Beliebtheit. Es eignet sich aber auch sehr gut für eine erlebnisorientierte Jugend- und Bildungsarbeit. Vor allem das *Educaching* – *Geocaching mit Bildungsinhalten* – ermöglicht eine aktive Aneignung von Wissen in Verbindung mit der Förderung von Medienkompetenz. In diesem Angebot wird der Einsatz neuer Medien zur Erkundung der Umgebung aufgegriffen. Mittels Geocaching lernen die Schülerinnen und Schüler ihren Wohnort auf ganz andere Weise kennen. Dabei kommen *Apps* (kurz für *application* = Anwendungssoftware) bzw. *GPS*-Empfänger (*GPS* = *Global Positioning System*) zum Einsatz. In einem nächsten Schritt werden fachspezifische Inhalte mit dem Geocaching verbunden und dadurch vermittelt.

Ziele

- ▶ Kennenlernen und Nutzung des besonderen Bildungspotenzials von Geocaching
- ▶ Medien zweckhaft und zielgerichtet für eigene und fremde Ziele einsetzen
- ▶ Einsatz eigener Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Information und Aufklärung
- ▶ Inhaltsorientierter, adressatengerechter und eigenverantwortlicher Einsatz von Medien
- ▶ Nutzung von Handlungsspielräumen und Reflexionsräumen

Weiterführende Links und Literatur

www.geocaching.de

Geocaching-Datenbank

blog.opencaching.de

www.geocaching.com

www.teachpapers.de

www.medienberatung.schulministerium.nrw.de

www.agenda21.info

Ablaufskizze

Workshop 1 (ca. 4 bis 5 h)

1. Einführung

Im Plenum erhalten die Schülerinnen und Schüler durch eine pädagogische Fachkraft oder durch Schülerinnen bzw. Schüler eine Einführung in das Thema „Geocaching“.

Mögliche Fragen:

- ▶ Was ist Geocaching, und wie funktioniert es?
- ▶ Welche Philosophie steckt dahinter?
- ▶ Welche damit verbundenen Begriffe sind wichtig und müssen erklärt werden?
- ▶ Was sind Koordinaten, wie kann man sie finden?
- ▶ Was sind Caches, und welche Arten gibt es?
- ▶ Welche Schwierigkeitsgrade bestehen?

2. Rätsel lösen

Nach der Einführungsrunde finden sich die Jugendlichen in Gruppen zusammen, deren Aufgabe es ist, im Internet auf Geocaching-Seiten nach Zielpunkten (Caches) in ihrer Umgebung zu suchen und sich einen Zielpunkt auszuwählen. Anhand dessen überlegen sie sich eine Route und Strategie, um ans Ziel zu gelangen.

3. Suche der Zielpunkte (Caches)

Nun beginnt die Suche. Die Gruppen suchen die Punkte (Caches) auf und versuchen zum Ziel zu gelangen, dabei sollen sie Fotos von ihren Rundgängen anfertigen. Fotokamera oder auch Handycamera kommen zum Einsatz.

4. Erstellen einer Fotostory

Nach erfolgreicher Suche sollen die Jugendlichen eine Fotostory ihres Geocaching-Erlebnisses erstellen. Dafür wird der PC genutzt (Fotos bearbeiten, in ein Dokument einfügen, Texte verfassen, ausdrucken).

5. Präsentation und Reflexion

Am Ende des Workshops werden die Fotostories vorgestellt und über damit verbundene Erfahrungen berichtet. Darüber hinaus findet eine Auswertung von Workshop 1 statt.

Workshop 2 (ca. 7 bis 8 h)

Nachdem die Schülerinnen und Schüler den ersten Workshop absolviert haben, erhalten sie nun die Möglichkeit, selbst einen Cache oder auch mehrere Caches zu erstellen und für andere Personen zu verstecken. Sämtliche Arbeitsschritte sollten dokumentiert werden (Foto oder Film).

1. Wie erstelle ich selbst einen Cache?

Im Plenum erhalten sie eine Einführung in das Thema „Erstellung eines Caches“, wenn dies nicht bereits im Workshop 1 behandelt worden ist. Die Einführung kann eine pädagogische Fachkraft übernehmen oder eine Schülerin bzw. ein Schüler.

2. Ziel-Recherche

Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich, aufgeteilt in Gruppen, verschiedene Orte, welche für sie interessant sind und informieren sich über diese (Recherche am Computer, in der Bibliothek, Stadtverwaltung bzw. direkt vor Ort). Sie suchen sich die Koordinaten dieser Orte heraus und setzen ihr Ziel fest.

3. Rätsel entwickeln

Die Gruppen überlegen sich Rätsel zu den jeweiligen Orten und verfassen die Texte dafür. Hierbei sollen einerseits Informationstexte zu den Orten und andererseits Texte zum Rätsel entstehen.

4. Test der Rätsel

Die Gruppen testen ihr eigenes erstelltes Rätsel. Nach einer Überarbeitungsphase wird dieses von einer anderen Gruppe getestet. Diese Gruppe gibt dann ein Feedback.

5. Fertigstellung der Rätsel und Veröffentlichung

Nach Fertigstellung der Rätsel verstecken die Schülerinnen und Schüler ihre Caches, um ihr Rätsel dann auf einer Internetseite zum Geocaching zu veröffentlichen und es somit für alle zugänglich zu machen.

6. Reflexion und Präsentation

Abschließend werden die beiden Workshops ausgewertet und damit verbundene Erfahrungen reflektiert. Zudem wird die Präsentation der Fotostorys vorbereitet. Die Storys können anderen Schülerinnen und Schülern oder auch Eltern und pädagogischen Fachkräften vorgestellt werden.

Workshop 3

Nachdem alle Grundlagen erworben werden konnten, konzipieren und erstellen die Jugendlichen fachspezifische Caches. Das Geocaching wird gezielt mit Bildungsinhalten verbunden (Educaching).

1. Themenfindung

Hierfür teilen sie sich die Jugendlichen in Gruppen auf. Jede Gruppe bestimmt ihr Thema. Ausgangspunkt kann ein Unterrichtsfach sein, aber auch mehrere Schulfächer sind denkbar, wenn fachübergreifende Lerninhalte vermittelt werden sollen.

2. Erstellung der Caches

In den Gruppen überlegen sich die Jugendlichen:

- ▶ Was soll wie vermittelt werden?
- ▶ Sind bereits alle Informationen vorhanden, oder muss noch recherchiert werden?
- ▶ Wo kann recherchiert werden?
- ▶ Wer übernimmt dies?
- ▶ Wie kann das Thema in einzelne thematische Rätsel verpackt werden?
- ▶ Wo sollen die Caches versteckt werden?
- ▶ Welche Route soll genommen werden?
- ▶ Wieviel Caches werden benötigt?

3. Caches verstecken, suchen, auswerten

Jede Gruppe versteckt ihre Caches nach der geplanten Route. Alle anderen Jugendlichen dienen als Testpersonen und suchen die Caches. Wenn alle Gruppen-Caches gefunden wurden, wird im Plenum über die verschiedenen Themen und deren gelungene oder nicht gelungene Vermittlung debattiert.

4. Überarbeitung und Veröffentlichung

Gegebenenfalls werden die Caches noch einmal überarbeitet. Sind alle Jugendlichen mit allen Caches einverstanden, werden diese im Internet veröffentlicht.

Orientierung für pädagogische Fachkräfte

Lerne deine Stadt neu kennen – Geocaching



Sowohl die Teilnehmerzahl, die Dauer, die Methoden als auch das Material des Angebotes verstehen sich als Anregungen, die den jeweiligen Rahmenbedingungen vor Ort angepasst werden können. Sie sind nicht als strenge Vorgaben zu sehen.

Das Projekt kann fachübergreifend oder fachspezifisch eingesetzt werden. Es können gezielt Geocaching-Routen mit Anknüpfungspunkten an das jeweilige Fach oder Thema entwickelt werden. Die Schülerinnen und Schüler sammeln themenspezifische Informationen, werten diese aus und arbeiten sie zielgruppengerecht auf. Die Vielfalt der thematischen Möglichkeiten kann in den sprachlichen, musischen, geistes- und naturwissenschaftlichen Bereichen Verwendung finden.

Rahmenplanbezogene Lernchancen

Mobile Geräte bieten in Kombination mit Zusatzprogrammen zahlreiche Anregungen, neue Erfahrungen in der eigenen Umwelt zu sammeln und außerschulische Lernorte zu erschließen. Durch Geocaching können Bildungs- und Unterrichtsthemen aktiv bzw. interaktiv und erlebnisorientiert vermittelt werden. Es entspricht dem im *Rahmenplan Medienerziehung* des Landes Mecklenburg-Vorpommern vorgesehenen Leitgedanken, dass Schülerinnen und Schüler lernen sollen, Medien sinnvoll auszuwählen und zu nutzen.¹³⁰

Das Projekt regt einen reflektierten Umgang mit mobilen Geräten wie Smartphones, passenden Apps und GPS-Empfängern an. Die Schulung dieser Fähigkeiten ist insbesondere für den *Geographieunterricht* in der Sekundarstufe II von Bedeutung. Geocaching eignet sich daher beispielsweise für das Themenfeld „Siedlungsentwicklung und Raumordnung“, bei dem die Schülerinnen und Schüler räumliche Strukturen erfassen, unterschiedliche Verfahren der Datenerhebung anwenden und die gewonnenen Informationen mit Hilfe verschiedener Medien präsentieren sollen. Spielerisch und dennoch anspruchsvoll werden im Projekt wissenschaftliche Arbeitsmethoden der Geographie getestet und gleichzeitig die Freude am Entdecken angeregt.

Durch die Erforschung der regionalen Umgebung, mit ihren sakralen, historischen oder auch „sagenumwobenen“ Orten und Plätzen, leistet dieser medienpädagogische Praxisansatz einen Beitrag zum historisch-geopolitischen Lernen und bietet somit unzählige Überschneidungen zu den Zielen der Kerncurricula. Ein Bezug zu den narrativen Schulfächern, wie *Deutsch* und *Geschichte*, entsteht beispielsweise durch die Konzeption einer zusammenhängenden Route (eines sogenannten Multicaches), da hier im Idealfall eine

Kompetenzbereich E

Kategorien/Themen

- ▶ Datenschutz
- ▶ Kreativität
- ▶ Medien in Freizeit und Schule
- ▶ Recherchieren
- ▶ Soziale Räume
- ▶ Werte und Normen

Fächer

- ▶ Biologie
- ▶ Deutsch
- ▶ Fachunabhängig
- ▶ Geographie
- ▶ Geschichte

¹³⁰ Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2004): *Rahmenplan Medienerziehung*. Schwerin, S. 7.

Geschichte erzählt wird. Neben diesen sogenannten „Themencaches“ sind beispielsweise auch Orte in der Natur (*Biologie/Sachkunde*) sowie Caches, die sich auf Künstler/Schriftsteller beziehen (*Kunst/Deutsch/Musik*) oder eine Kombination der Schatzsuche mit sportlichen Aktivitäten denkbar. Bei der Erstellung der Rätsel und Aufgaben, welche die Geocacher auf die richtige Spur bringen sollen, sind ebenso diverse Schnittpunkte zum institutionellen Lernen sichtbar. Der Handlungsspielraum ergibt sich dabei aus dem Erfindungsreichtum der Schülerinnen und Schüler. So ist von der kniffligen Matheaufgabe bis hin zu kreativen Verschlüsselungen (Bilderrätseln, Rechercheaufgaben, Einbeziehung von Wörterbüchern und Nachschlagwerken, Bibelrätseln usw.) vieles möglich.

Wenn sich die Gruppen selbstorganisiert zur Schatzsuche aufmachen, werden die eigenen dokumentierten Lernfortschritte und Verknüpfungen anderen Personen zugänglich gemacht. Die mobilen Geräte sind dann nicht mehr länger Mittel zur Recherche, sondern werden zum Instrument, mit dem die Routen erschlossen werden. Neben den sachlichen Kompetenzen fördert die „moderne Schnitzeljagd“ vor allem die sozialen und methodischen Kompetenzen sowie das problemlösungsorientierte Handeln.

Sensibilisierung und Einstieg

Zum Auftakt bietet sich ein Vortrag an, der in das Thema „Geocaching“ einführt. Dieser kann von Schülerinnen oder Schülern übernommen werden, insbesondere wenn Jugendliche bereits auf Geocaching-Erfahrungen zurückgreifen können. Es sollten insbesondere auch die Bedeutung von und die Verhaltensweisen beim Geocaching thematisiert werden.

§

Im Vortrag oder im Plenum sollte bereits ein Hinweis darauf gegeben werden, dass einige Apps, die für Geocaching angeboten werden, kostenpflichtig sind. Auch für die Themen „Virenschutz“ und „Datenschutz“ ist vor der App-Nutzung zu sensibilisieren.

Eine alternative oder zusätzliche Einstiegsmethode ist das *Geocaching-Quiz*. Mögliche Quizfragen finden Sie auf dem **Arbeitsblatt 1 – Das Geocaching-Quiz**. Das Quiz kann so gespielt werden, dass die Jugendlichen in Kleingruppen die Antworten zu den Fragen gemeinsam herausarbeiten. Dabei sollte das Internet als Informationsquelle genutzt werden. Alternativ kann sich auch jemand als Quizmasterin oder Quizmaster vorbereiten. Die anderen Projektteilnehmenden treten in Teams an und beantworten die Fragen ohne vorherige Recherche. Die Quizmasterin bzw. der Quizmaster ergänzt und korrigiert gegebenenfalls die Antworten. Zur Vereinfachung eignen sich Antwortmöglichkeiten, die vorgegeben werden.

Kleingruppen-
arbeit

Nach der Einführungsrunde sollen die Jugendlichen vorhandene Caches in der Umgebung suchen und finden. Dabei informieren sie sich im Internet zunächst über vorhandene Caches in ihrem Ort. Unterstützend kann das **Arbeitsblatt 2 – Testlauf Geocaching** genutzt werden. Die Jugendlichen suchen sich einen Cache aus und erstellen gemeinsam eine Route und eine Strategie, um den Schatz zu finden. Hat die Gruppe sich für eine Route entschieden, begibt sie sich auf die moderne Schnitzeljagd. Dafür werden GPS-Geräte oder GPS-fähige Handys mit entsprechendem Zusatzprogramm (Geocaching-App) benötigt.

Gruppen-
arbeit



Wie praktisch?! Grundregeln Geocaching

Caches sind meistens kleinere oder größere, witterungsfeste Behälter. Sie enthalten ein Logbuch, in das sich alle Teilnehmenden eintragen können. Manchmal finden sich auch Gegenstände im Versteck, die mitgenommen werden können, wenn wiederum ein anderer Gegenstand hineingelegt wird. Die gefundenen Caches dürfen nicht mitgenommen werden. Die Geocaching-Punkte sollten wieder so verlassen werden, dass sie Verstecke bleiben und nicht von „Muggels“ (Menschen, die keine Ahnung von Geocaching haben) gefunden werden. Um einige Schatzsuchen erfolgreich zu gestalten, wird manchmal zusätzliches Material benötigt. Ist dies der Fall, finden sich dazu Hinweise beim jeweiligen Geocaching-Informationstext.

Gruppenarbeit

Die gesamte Suche kann per Foto- oder Handycamera dokumentiert werden. Nach dem ersten Geocaching werden die Aufnahmen zu einer Fotostory zusammengestellt. Dabei arbeiten die Schülerinnen und Schüler selbstständig am PC und bereiten eine Präsentation vor.

Plenum



Seite 219

Am Ende der ersten Projekteinheit stellen die Kleingruppen ihre Geocaching-Fotostory vor. Dabei können die Jugendlichen auf ihre Erfahrungen eingehen: Was lief gut? Was hat nicht funktioniert? Abschließend wird die erste Einheit in der gesamten Gruppe reflektiert. **Rundgang mit Luftballon** bietet sich hier als spielerische Methode des Erfahrungsaustausches an. Die Schülerinnen und Schüler schreiben am besten das Geocaching-Ziel auf und kommen mit den anderen ins Gespräch.

Eigene Caches erstellen

Nachdem sich die Jugendlichen in der ersten Phase mit dem Auffinden von Caches beschäftigt haben, erstellen sie jetzt eigene Caches. Zur Einführung in das Thema eignet sich ein Vortrag, der von den Schülerinnen bzw. Schülern übernommen werden kann. Informationen und Tipps zur Erstellung eines Caches können im Internet abgerufen werden. Hierfür eignet sich insbesondere die Rubrik „Verstecken und Finden“ der Seite www.geocaching.de, die das Anlegen von Verstecken verständlich beschreibt.

Gruppenarbeit

Anschließend erarbeiten die Schülerinnen und Schüler in Gruppen einen eigenen Cache. Das **Arbeitsblatt 3 – Eigene Caches erstellen** kann dafür zur Hilfe genommen werden. Die einzelnen Schritte der Erarbeitung können per Foto oder Video von den Jugendlichen dokumentiert werden. Die Schülerinnen und Schüler einigen sich auf einen Ort in der Umgebung, den sie interessant finden und über den sie andere informieren wollen. Gemeinsam sammeln sie Informationen zum Zielpunkt. Sie recherchieren dafür im Internet, der Bibliothek, eventuell in Archiven oder durch Befragungen. Zudem müssen die Koordinaten des Caches mit dem GPS-Gerät sehr genau bestimmt werden.

Die Jugendlichen verfassen einen Informationstext zum ausgewählten Ort, der dann zusammen mit dem Cache veröffentlicht werden kann. Damit andere Geocacherinnen und Geocacher den Schatz finden, muss sich die Gruppe noch ein Rätsel ausdenken, das zu den Koordinaten des Ortes führt. Die Rätsel werden von der eigenen und von mindestens einer anderen Gruppe ausprobiert. Falls die Rätsel beim Testen nicht funktionieren oder die Koordinaten zu ungenau bestimmt sind, muss die Gruppe das Cache-Konzept nochmals überarbeiten. Sind das Rätsel und der Cache endgültig fertig, verstecken die Schülerinnen und Schüler ihren Cache vor Ort.



Die Caches sollten für alle gut erreichbar sein. Orte, die durch Straßenverkehr oder Natur- und Umgebungsbesonderheiten gefährlich sein könnten, sollten gemieden werden.

Sind alle Schätze versteckt, veröffentlichen die einzelnen Gruppen ihre Caches auf einer Internetseite, damit die Rätsel für andere zugänglich werden.

Abschließend wird die Erstellung der eigenen Caches mit allen Gruppen ausgewertet und reflektiert. Damit alle Teilnehmenden zu Wort kommen, kann als Methode das **Blitzlicht** angewendet werden. Zudem erstellt jede Arbeitsgruppe eine Fotostory oder einen kleinen Videozuschnitt mit den Bildern der Erarbeitungsphase. Die Präsentationen eignen sich, das Projekt vor anderen Schülerinnen und Schülern oder den Eltern vorzustellen. Denkbar wäre auch, die erarbeiteten Caches an einem Gemeinschaftstag mit anderen Schülerinnen und Schülern, Lehrerinnen und Lehrern, Eltern, Großeltern und Freunden auszutesten.

Plenum



Seite 219

Educaching – Fachspezifische und thematische Caches erstellen

Nachdem die Jugendlichen die Grundlagen des Geocachings erlernt und selbstständig ausprobiert haben, können die Prinzipien der Cache-Erstellung auf sämtliche Themen und Fächer angewendet werden. Somit besteht die Möglichkeit, das Geocaching gezielt mit jeweiligen Lern- und Bildungsinhalten zu verknüpfen. Diese Form des Geocachings wird *Educaching* genannt.

Gruppenarbeit

Zunächst finden sich die Schülerinnen und Schüler wieder in Arbeitsgruppen zusammen. Jede Gruppe wählt ein Thema, das sie durch die Erstellung eines Multi-Caches bearbeiten möchte. Dabei kann sich am jeweiligen Unterrichtsfach oder an fachübergreifenden Lerninhalten orientiert werden. Zur Erstellung der Multi-Caches und der Geocaching-Route können das **Arbeitsblatt 4 – Educaching** und das **Arbeitsblatt 5 – Educaching – Übersicht der Caches und Texte** genutzt werden. Genauso wie bei der vorherigen Erstellung der Caches müssen Routen bestimmt, Informationen zu den Zielen zusammengetragen und Rätsel erstellt werden. Wichtig hierbei ist, dass die Aufgaben innerhalb der Gruppe gerecht verteilt sind.

Sind das Konzept zum thematischen Geocaching und die Route erarbeitet, versteckt jede Gruppe ihre Schatzdosen. Die einzelnen Routen werden von einer jeweils anderen Gruppe getestet. Wenn alle Caches gefunden wurden, beraten sich alle Gruppen abschließend im Plenum über die einzelnen Geocaching-Touren, die erarbeitet wurden. Es wird dabei diskutiert, welche Caches und Touren gut funktionieren, inwiefern die Wissensvermittlung gelingt oder wo Verbesserungen nötig sind. Gegebenenfalls müssen die Caches von den Gruppen noch einmal überarbeitet werden. Sind alle Schülerinnen und Schüler mit den Caches einverstanden, werden diese im Internet veröffentlicht.

Plenum

Das Geocaching-Quiz



Was bedeutet GPS?

Wer setzte GPS zuerst ein?

Welche Signale sind für GPS notwendig?

Was ist Geocaching?

Welche Geräte und Software brauche ich zum Geocaching?

Was ist ein Cache?

Wer hat den ersten Cache der Welt versteckt?

Wie heißen Caches, bei denen mehrere Stationen angesteuert werden müssen?

Wie werden Personen genannt, die einen Cache verstecken?

Was ist ein Mikro-Cache?

In welcher Stadt wurde der erste Cache in Deutschland versteckt?

Was befindet sich in den meisten Caches, wozu braucht man es?

Was ist ein Aufklärungszettel?

Wo im Weltall befindet sich derzeit ein Cache?



Informationen finden Sie im Internet auf folgenden Seiten:

www.geocaching.de

www.geocaching.com

Eigene Caches erstellen



Gestalten Sie die Cache-Landschaft mit, indem Sie eigene Caches erstellen! Welches Ziel möchten Sie wählen? Welches Ziel könnten andere Personen interessant finden und sich unbedingt anschauen? Wählen Sie einen Ort aus, legen Sie dessen genaue Koordinaten als Ziel fest. Den Weg zum Ziel verschlüsseln Sie in einem Rätsel.

Auf der Seite www.geocaching.de wird unter der Rubrik „Verstecken und Finden“ das Erstellen eines Caches leicht verständlich beschrieben. Zu beachten ist, dass die Koordinaten für das Versteck so genau wie möglich angegeben werden.

Name des Ortes

Koordinaten

Rätsel zum Cache

Weitere Schritte:

- ▶ Installieren des Caches
- ▶ Entwickeln eines Logbuch-Designs
- ▶ Hinterlegen des Logbuches vor Ort
- ▶ Platzieren Sie am Cache Informationen über den Ort, die Sie vorher recherchiert haben.

(Recherchemöglichkeiten: Internet, Bücher und Medien der Bibliothek)

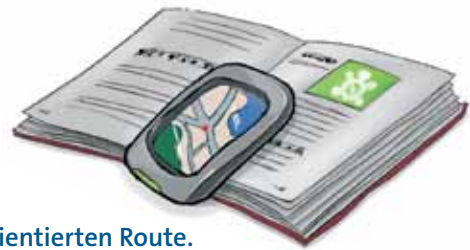
Wenn Sie möchten, können Sie zusätzlich zum Logbuch noch einen Tauschgegenstand in die Schatzkiste legen.

Info-Text zum Ort



Die Veröffentlichung Ihres Caches ist im Internet u. a. hier möglich:
www.geocaching.com
www.opencaching.de
www.navicache.com

Educaching



Erstellen Sie im Team einen Multicache zu einer themenorientierten Route.
Effektiver arbeiten Sie, wenn Sie sich die einzelnen Aufgabenbereiche teilen.

Thema/Themenbereich des Multi-Caches

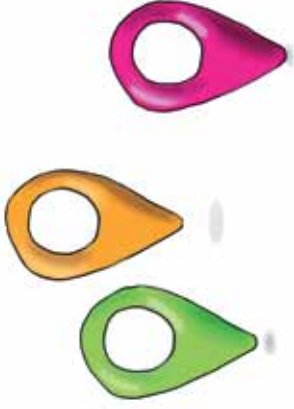
Anzahl der Caches und Ortsbezeichnung

Cache-Nummer	Ort

Skizze der Route



Die Veröffentlichung Ihres Caches ist im Internet u. a. hier möglich:
www.geocaching.com
www.opencaching.de
www.navicache.com



Educaching – Übersicht der Caches und Texte

Cache-Nr.	Ort	Koordinaten	Rätsel	Info-Text



Methoden, Material und Ansprechpartner

5. Methodenkoffer

Akrostichon: griechisch für *Akros* (das Äußerste, das Oberste) und *stichos* (Vers, 1. Buchstabe eines Verses). Bei diesem antiken Schreibspiel bzw. Gedicht werden die Buchstaben eines Wortes senkrecht untereinander geschrieben. Jeder Buchstabe bildet wiederum den Anfangsbuchstaben eines neuen Wortes oder Satzes. Dem Wort ist ein Thema zugeordnet, zu welchem neue Wörter oder Sätze entstehen sollen. Themen können beispielsweise sein: Medien, Sport, Sommer, Nahrung usw.

Begriffssonne: Dies ist eine Methode zur Einführung in ein Thema oder für einen Erfahrungsaustausch. Ein Hauptbegriff wird auf einen Streifen Papier geschrieben. Die Schülerinnen und Schüler erhalten fünf leere Streifen und notieren, was ihnen spontan zum Hauptbegriff einfällt. Ein Streifen wird jeweils nur für ein Wort oder eine Wortgruppe genutzt. Die aufgeschriebenen Worte werden strahlenförmig um den Hauptbegriff herumgelegt. Wenn dieselben Worte vorkommen, werden diese nebeneinander gelegt. Mit jedem neuen Wort wird ein neuer Strahl begonnen. Es entsteht eine Sonne mit gemeinschaftlichen und individuellen Assoziationen zum Hauptbegriff.

Ein **Blitzlichtgespräch** soll allen Teilnehmenden die Möglichkeit geben, Erwartungen, Meinungen, Ideen, Themenvorschläge, Gefühle usw. auszudrücken. Dazu nehmen die Schülerinnen und Schüler zu einer Frage Stellung, das „Rederecht“ kann symbolisch durch einen Gegenstand weitergereicht werden. Die Äußerungen sollen wirklich kurz wie ein Blitzlicht sein, sie werden weder kritisiert noch kommentiert, damit zunächst alle zu Wort kommen.

Um zu zeigen, dass nicht ausschließlich die Lautstärke entscheidend für die Verständlichkeit ist, sondern auch eine deutliche Aussprache, bietet sich das **Flüsterrechnen** an. Zwei Personen stehen einige Schritte voneinander entfernt mit dem Rücken zueinander. Beide flüstern gegen die Wand einfache Additions- und Subtraktionsaufgaben – das Ergebnis wird vom jeweils anderen zurückgeflüstert. Wenn es im Raum still genug ist und die Zahlen deutlich genug geflüstert werden, sollten die Aufgaben problemlos lösbar sein.

Fragezeichen: Ergeben sich während eines Projektes Fragen oder Unklarheiten, können die Schülerinnen und Schüler die Frage gut sichtbar auf ein Blatt Papier schreiben und an einer geeigneten Stelle im Raum anbringen. Tauchen weitere Fragen auf, können diese ebenfalls in diesen „Fragenspeicher“ aufgenommen werden.

Heißer Stuhl: Dies ist eine Reflexionsmethode im Rollenspiel. Die Schülerinnen und Schüler versetzen sich in eine bestimmte Rolle hinein. Eine Person sitzt in der Kreismitte auf einem Stuhl und wird von den anderen befragt. Die Person, die auf dem „Heißen Stuhl“ sitzt, antwortet immer aus Sicht der Figur, die sie gerade spielt. Die anderen können der Figur in der Mitte auch Tipps oder Ratschläge geben, wie sie sich anders verhalten könnte.

Reflexionshand: Reihum soll jede Schülerin und jeder Schüler mit Hilfe einer gezeichneten Hand die letzte Aktion reflektieren. Dies kann in kurzer mündlicher oder in schriftlich anonymer Form geschehen. Die Schülerinnen und Schüler können selbst den Umriss ihrer Hand auf ein Blatt zeichnen und die Finger beschriften. Die thematische Zuordnung der einzelnen Finger steht ihnen frei. Die gängigsten Bedeutungen sind:

Daumen: Was war super? Was hat mir gut gefallen? Was hat gut geklappt?

Zeigefinger: Was habe ich gelernt?

Mittelfinger: Was hat mir nicht gefallen? Was hat mich genervt?

Ringfinger: Wie fand ich die Durchführenden?

Kleiner Finger: Was kam zu kurz? Oder auch: Das wollte ich noch sagen!

Replay: Dies ist eine Präsentations- und Reflexionsmethode im Rollenspiel. Eine Gruppe von Schülerinnen und Schülern spielt eine Szene zu einem Thema vor. Während oder nach der Szene dürfen die Zuschauenden „Replay“ rufen. In diesem Fall müssen die Darstellenden die Szene durch ein anderes Verhalten verändern, sodass es zu einer anderen Lösungsmöglichkeit kommt.

Rundgang mit Luftballon: Hierbei handelt es sich um eine Präsentationsmethode zum Austausch von Informationen. Die Teilnehmenden beschäftigen sich mit jeweils einem Themenbereich. Sie schreiben ihr Grundthema auf einen aufgeblasenen Luftballon. Mit den Luftballons laufen alle durch den Raum. Gegenseitig können sie sich Fragen zu ihren Themen stellen und diskutieren. Anstelle eines Luftballons kann auch ein Blatt Papier verwendet werden.

Speed-Dating mit Expertinnen und Experten: Dies ist eine Präsentationsmethode zum Austausch von Informationen. Einzelne Gruppen haben sich auf unterschiedliche Themen vorbereitet und bilden jeweils ein Team aus Expertinnen und Experten. Jedes dieser Teams sucht sich nun ein anderes Team, das zu einem anderen Thema gearbeitet hat. Beide Teams haben jetzt jeweils nur wenige Minuten Zeit (vorher genau festgelegt), sich ihre Themen gegenseitig vorzustellen. Der Anfang und das Ende der jeweiligen Erklärungsrunde wird durch ein Signal gekennzeichnet. Haben beide Gruppen ihre Informationen ausgetauscht, wechseln sie zu weiteren Teams.

Beim **Stimmungsmemory** handelt es sich um eine Reflexionsmethode, die meist am Ende des Projektes stattfindet. Jede Schülerin und jeder Schüler notiert auf einzelnen Blättern die eigene Meinung über das Projekt oder teilt die Stimmung mit. Auf jedem Blatt steht jeweils nur eine Auffassung. Die Schülerinnen und Schüler verteilen anschließend die Zettel beliebig, aber sichtbar im Raum. Durch individuelle Rundgänge können alle die Meinungen der anderen lesen.

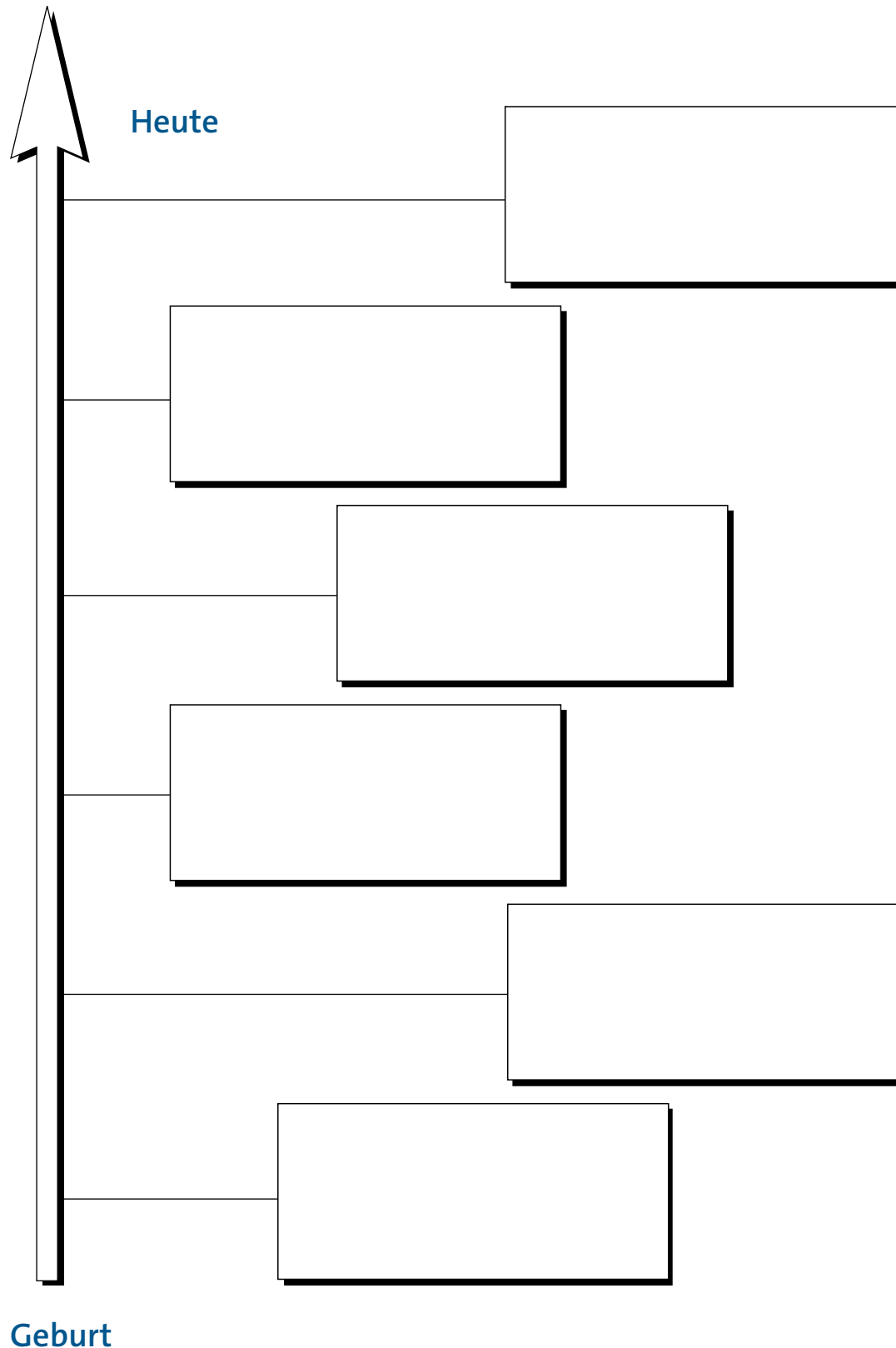
Storyboard: Zur Strukturierung eines Filmes oder Rollenspieles werden die wichtigsten Geschehnisse einer Szene sowohl skizziert als auch schriftlich festgehalten.

Verdeckte Punktabfrage: Diese Methode dient der Ermittlung der Stimmung oder als Einstieg in ein Thema. Für die Punktabfrage wird ein Antwortenraster mit konkreten, leicht verständlichen Aussagen oder Fragen auf einem Bogen Papier vorbereitet. Die Aussagen und Fragen sind dabei immer in der Ich-Form formuliert und sollten offene Antwortmöglichkeiten zulassen. Mit Hilfe von Klebepunkten verdeutlichen alle Teilnehmenden ihre Positionen, indem sie ihre Punkte bewusst auf die Antworten setzen, die sie vertreten. Das ganze Verfahren kann anonym erfolgen. Die Methode ist sowohl vor als auch nach einer Projektphase zur Stimmungsabfrage nutzbar. Dabei werden mit andersfarbigen Klebepunkten und dem gleichen Antwortenraster die Stimmung erfragt und eventuell Veränderungen festgestellt.

W-Fragen-Salat: Alle Schülerinnen und Schüler haben drei verschiedenfarbige kleine Zettel vor sich liegen. Auf dem ersten notieren sie eine Person, auf dem zweiten einen Ort und auf dem dritten eine Tätigkeit – Personen, Orte und Tätigkeiten müssen an der Farbe ihrer Zettel zu erkennen sein. Dann kommen die Zettel in eine Schüssel und werden gemischt. Nun zieht sich jede Schülerin und jeder Schüler erneut drei unterschiedliche Zettel aus dem Salat. Die Angaben (**Wer? Wo? und Was?**) sollen dann zu einer sinnvollen Geschichte verknüpft werden.

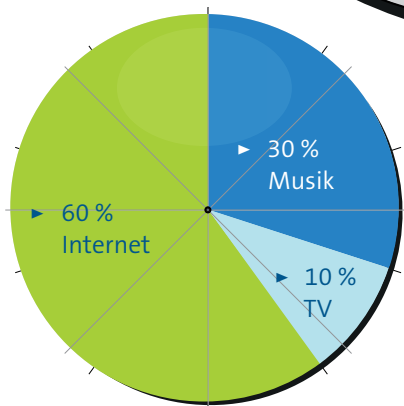
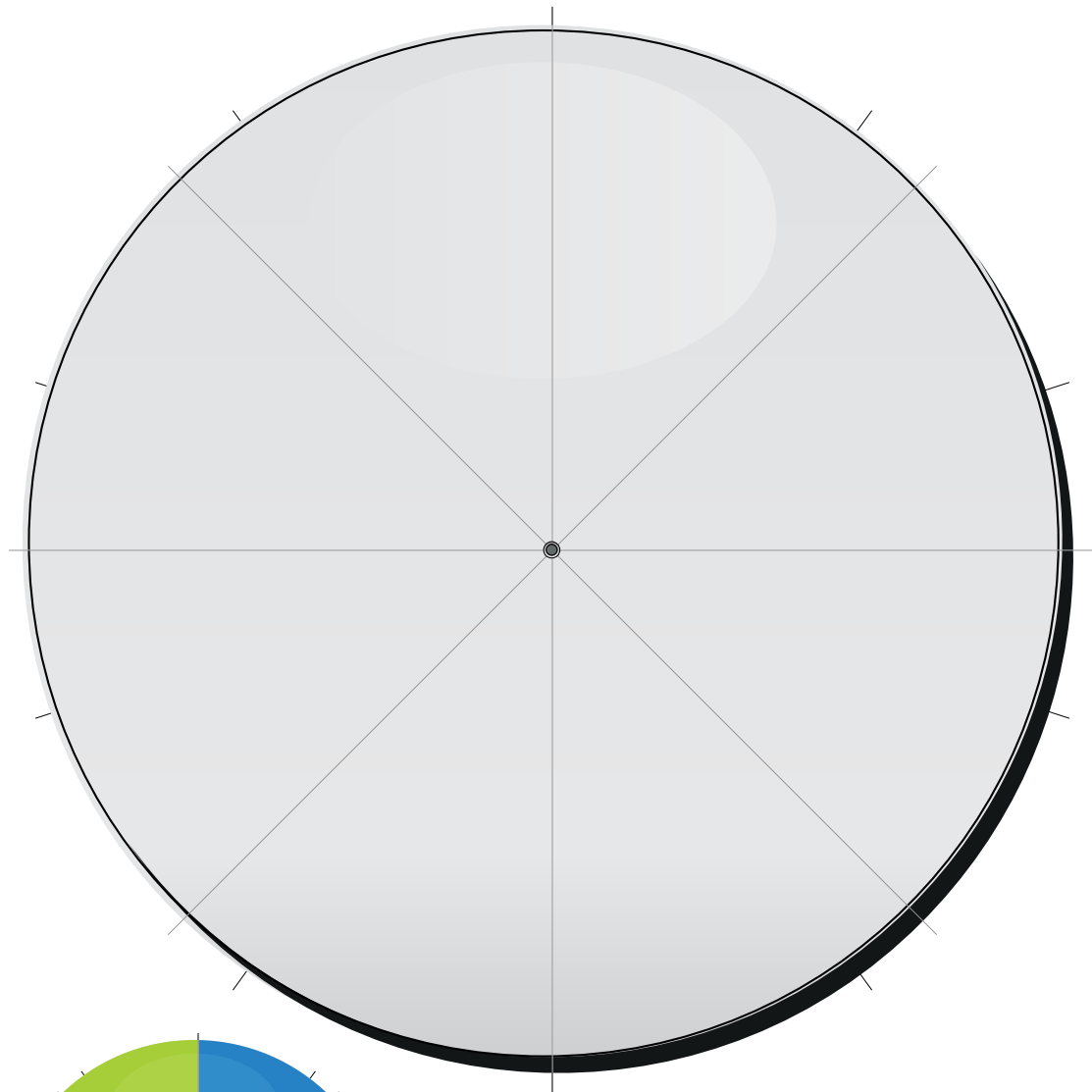
5.1 Meine Mediennutzung – Mein Medienzeitstrahl

Beschrifte die Kästchen und füge gegebenenfalls eigene hinzu, um deinen persönlichen **Medienzeitstrahl** zu erstellen. Mit welchen Medien bist du wann in Berührung gekommen? Kannst du dich an bestimmte Filme, Bücher, Computerspiele oder Musik besonders gut erinnern? In welchen Zusammenhängen hast du sie genutzt und nutzt sie heute? Welche Funktionen hatten/haben sie für dich? Glaubst du, dass sie dich geprägt haben? Wie haben sie dich geprägt?



5.2 Meine Mediennutzung – Meine Medientorte

Welche Medien spielen in deinem Leben eine Rolle? Verdeutliche anschaulich, welche Medien du in welchem Verhältnis nutzt, orientieren kannst du dich am Beispiel.

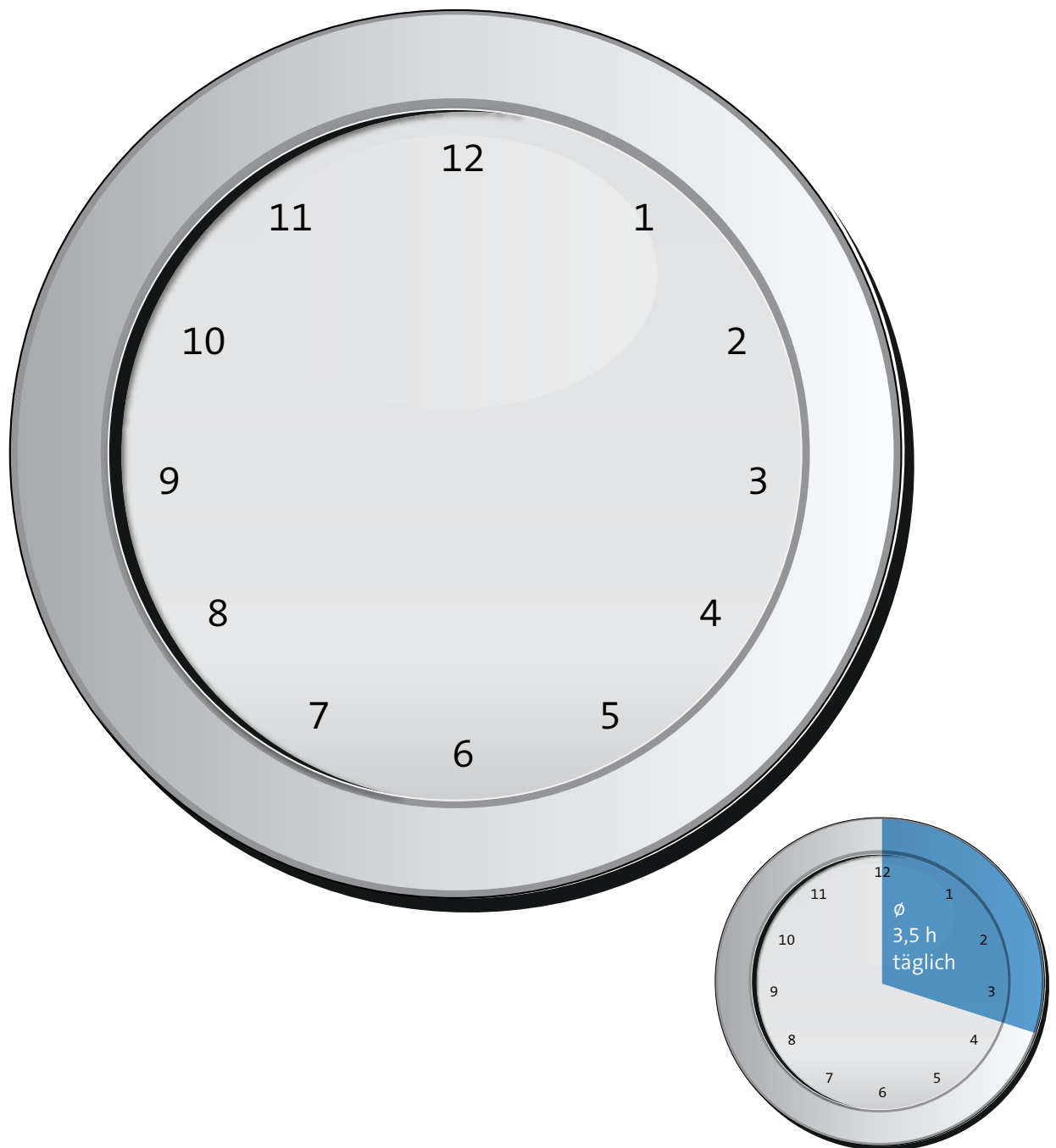


Beispiel

5.3 Meine Mediennutzung – Meine Mediuhr

Beispiel: Meine Handynutzung

Überlege dir, wie lange du dein Handy an jedem Tag innerhalb einer kompletten, für dich typischen Woche nutzt. Wie viele Minuten/Stunden nutzt du es am Montag, am Dienstag usw. Die Werte kannst du in eine selbst gestaltete Wochen-Tabelle eintragen. Aus diesen Werten bildest du den Durchschnitt, trägst ihn in die Mediuhr ein und hebst ihn grafisch hervor.



Beantworte folgende Fragen und diskutiere sie im Anschluss mit deiner Klasse oder in einer kleinen Gruppe:

- ▶ Wann nutzt du dein Handy und warum?
- ▶ Hättest du gedacht, dass du so viel Zeit mit deinem Handy verbringst, wie es die Mediuhr anzeigt? Begründe deine Antwort.

Beispiel

6. Internetseiten und Materialien

Apps

Rechtliches, Datenschutz und Altersfreigaben

irights.info

www.datenschutzbeauftragter-info.de

www.usk.de

Hintergrundinformationen

www.klicksafe.de

www.watchyourweb.de

www.handysektor.de

App-Empfehlungen für Kinder

www.spielbar.de

www.internet-abc.de

Beratung und Informationen für Eltern, Großeltern und pädagogische Fachkräfte

Der **Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern** ist auch als Online-Version auf dem Portal www.medienkompetenz-in-mv.de verfügbar. Hier sind Hintergrundwissen, Literatur- und Linkhinweise, Lernmodule und Antragsformulare für Projekte zu finden. Die Vielfalt medienpädagogischer Angebote in Mecklenburg-Vorpommern wird verdeutlicht.

Bloggen

Grundlagen zum Thema „Bloggen“

www.medienkindheit.de

lisarosa.wordpress.com

blogkiste.com/bloggen-fuer-anfaenger

Beispiele für Blog-Anbieter

www.blog.de

www.blogger.de

www.blogger.com

www.blogigo.de

blogg.de

Artikel *Anleitung zur Erstellung eines Blogs* bei **WordPress.com** von Jiří Hönes

www.mediaculture-online.de

Zu beachtende Regeln und Gesetze

www.jugendinfo.be

Castingshows

Liste mit Publikationen zu Castingshows und Informationen zum Sendeformat

www.ism-info.de/pdf/Medienliste_Castingshows_20120110.pdf

Computerspiele

Ansprechpartner für Projekte

www.computerspielschule-greifswald.de

Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung

www.spielbar.de

Alterskennzeichnungen

www.usk.de

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien

www.bundespruefstelle.de

Lexikon mit Computerspielbegriffen

www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon

Beispiele für die Gamersprache

eu.battle.net/wow/de/forum

Kurze Genrekunde

www.usk.de/pruefverfahren/genres

Fotografie und Light Painting

Freie Software PhotoScape zum Download

www.photoscape.org/ps/main/download.php

Beispielhafte Projekt-Abläufe zum Light Painting

www.inklusive-medienarbeit.de

www.digitalpro.ch

www.sentimatt.jimdo.com

Geocaching

Startseite für deutschsprachige Geocacherinnen und Geocacher

www.geocaching.de

Geocaching-Datenbanken

www.teachpapers.de

www.medienberatung.schulministerium.nrw.de

www.geocaching.com

www.navicache.com

Geocaches auf der ganzen Welt und Opencaching-Wiki

blog.opencaching.de

Übersicht zu Geocaching als PDF

www.agenda21.info/aGEnda21_dokumente/geocaching.pdf

Handy und Smartphone

Informationen zum Thema „Kostenfalle Handy“

www.handysektor.de

Zusatzmodul *Nicht ohne mein Handy. Cooles Handy – hohe Rechnung?*
www.klicksafe.de

Informationen zu Handy-Apps und Datenschutz
www.watchyourweb.de

Hintergrundinformationen für Eltern, Großeltern und pädagogische Fachkräfte
handywissen.at
www.medienberatung.schulministerium.nrw.de
www.klicksafe.de/service/elternarbeit/handreichungen-elternabende/#c2938
www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/handy-in-kinderhand

Handyfilme erstellen

Filmclip *Kreative Medienarbeit – Handyfilm*
www.qualiboxx.de/wws/handyfilm.php

Kurze und unterhaltsame Einführung: Wie erstelle ich einen Handyfilm?
www.youtube.com/watch?v=CZIU3rBxwpw

Weitere Beispiele zu Handyfilmen
mobilstreifen.de/index.php?id=2

Informationen zum Urheberrecht
www.klicksafe.de/themen/downloaden/urheberrecht
www.gesetze-im-internet.de/urhg

Handyklingeltöne

Programme zur Erstellung kostenloser Klingeltöne
www.netzcheckers.de
www.handysektor.de

Informationsvideo zur Erstellung von Klingeltönen mit der kostenlosen App Ringdroid (für das Betriebssystem Android)
www.chip.de/artikel/Android-Klingeltoene-Klingelton-kostenlos-erstellen_48227830
www.gutefrage.net/video/klingeltoene-fuers-handy-selbst-erstellen-android-app-ringdroid

Happy Slapping und Cybermobbing

Spots von EU-Initiativen zum Thema „Cybermobbing“
www.saferinternet.at
www.klicksafe.de

Materialheft *Wir gegen Cybermobbing*
www.internetpaedagogik.de/index.php?Materialheft-Wir-gegen-Cybermobbing

Informationsflyer und Broschüre zur Recherche zum Thema „Happy Slapping“
<http://jugendinfo.de/themen.php/469/11767/gewalt-und-sex-filme-auf-dem-handy>

Flyer *Happy Slapping & Co. Was du zum Thema (illegale) Handyfilme wissen solltest*
www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/happy-slapping-und-co

Fakten, Tipps und Rechtslage zum Thema „Handygewalt“
www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/gewalt/handygewalt

Kurzfilm *Auf dem Bahnsteig* (ca. 8 min) der Polizei
www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/gewalt/handygewalt/kurzfilm

Forschungsprojekt der Universität Münster *Cybermobbing an Schulen*
www.uni-muenster.de

Kurzfilm *Happy Slapping* (ca. 19 min), ausleihbar
www.evangelische-medienzentralen.de

Aktionstage zur Gewaltprävention (Landes- oder Kommunalebene)
www.kriminalpraevention-mv.de

Ergebnisse einer Forsa-Umfrage zum Thema „Cybermobbing“
www.tk.de/tk/020-positionen/meinungspuls-cybermobbing-2011/360344

Webinar zum Thema „Cybermobbing“
www.tk.de/tk/mecklenburg-vorpommern/engagement-im-land/cybermobbing/576528

Hilfen der Techniker Krankenkasse zum Thema „Mobbing“
www.tk.de/tk/gesunde-lebenswelten/gesunde-schule/mobbing/108934

Jugendmedienschutz

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)
www.bundespruefstelle.de

Deutscher Werberat
www.werberat.de

Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF)
www.fsf.de

Freiwillige Selbstkontrolle Filmwirtschaft (FSK)
www.fsk.de

Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM)
www.fsm.de

Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten (KJM)
www.kjm-online.de

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
www.usk.de

jugendschutz.net
www.jugendschutz.net

Podcasts/Hörbücher/Audio

Podcast-Portale
www.apple.com/de/itunes/podcasts
www.podcast.de

Ausgiebige Informationen zum Thema „Podcast und Copyright“
www.lehrer-online.de

Themenheft für junge Erwachsene und Bildungsanbieter
www.chancen-erarbeiten.de/download/themenhefte/podcast

Anleitungen zur Veröffentlichung von Podcasts
www.schulpodcasting.info/podcast_anleitung

Internetseiten mit kostenlosem Speicherplatz für Podcast-Dateien
www.podhost.de
safecast.org

Medientrecker (Radio) der Medienanstalt M-V
www.medientrecker.de

Das gemeinsame Projekt der Bundeszentrale für politische Bildung und des DGB Bildungswerkes pb21, dort: Tim Pritlove (2011): Podcasting für Einsteiger unter pb21.de/2011/05/podcasting-fur-einsteiger-1

Schrittweise Erklärung der Funktionsweise der Software Audacity für Kinder
www.auditorix.de/fileadmin/erwachsene/media/Mini-Tonstudio_komplett.pdf

Schrittweise Erklärung der Funktionsweise der Software Audacity für pädagogische Fachkräfte
www.schulpodcasting.info/podcast_audacity

Übung/Spiel zum Herausschneiden von Versprechern
www.auditorix.de/de/welt-der-geraeusche/aehhustraeusper-schnitt

GEMA-freie Musik (kostenlos) zum Download
www.opsound.org
www.musopen.org
www.ccmixer.org
www.cayzland-music.de

Kindgerechte Internetseiten mit kostenlosen Tönen, Effekten und Musik
www.auditorix.de/welt-des-hoerens
www.ohrenspitzer.de
www.hoerspielbox.de

Sicherheit im Internet

klicksafe.de, die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz. Aktuelles Unterrichtsmaterial u. a. zum Urheberrecht, Datenschutz, über „soziale Netzwerke“ und Cybermobbing
www.klicksafe.de

Informationen für Kinder und Jugendliche zum verantwortungsvollen Umgang mit persönlichen Daten im Internet
www.watchyourweb.de

Informationen für Kinder, Jugendliche, Eltern, Großeltern und Lehrende über Gefahren im Internet
www.saferinternet.at
www.surfen-ohne-risiko.net
www.netzdurchblick.de

Point-&-Click-Adventure-Spiel zu Datenschutz & Co. sowie Faltblatt
Internet und Privatsphäre. Medienkompetenz spielend lernen
www.netzwerkstar.de

Informationen zum Thema „Medienkompetenz“ der Techniker Krankenkasse
www.tk.de/tk/medizin-und-gesundheit/kinder/medienkompetenz-jugendliche/656604

Film Jugend 3.0 – mit Sicherheit im Netz der Techniker Krankenkasse
www.tk.de/tk/kinder/medienkompetenz-jugendliche/film-medienkompetenz/656684

Sicher chatten und kindgerechte Internetseiten

Die Kinderseite des Landesdatenschutzes M-V – der ideale Einstieg ins Netz
www.netzwerkstar.de

Tipps und Tricks für Kinder über das Chatten
seitenstark.de/chat/pepes-chat-regeln

Spiel und Wissen für Schulkinder
www.internauten.de

Zur Qualität von Kinderseiten
www.erfurter-netcode.de

Suchmaschinen für Kinder
www.blinde-kuh.de
www.fragfinn.de

Angebot für 8- bis 13-Jährige mit Chat, Spielen und Informationen zu Kinderrechten
www.kindersache.de

Lexikon mit Begriffen aus der Computerwelt
www.internet-abc.de

Kind- und jugendgerechte Online-Inhalte mit Informationen für Erwachsene
www.seitenstark.de

Besonderes Angebot von seitenstark.de für Schulen
(z. B. die Öffnung des Chats ausschließlich für die eigene Lerngruppe sowie Themenchats)
www.seitenstarkchat-eltern-lehrer.jimdo.com/chat-macht-schule

Portal mit kostenlosen Artikeln, Spielen und Community
www.helles-koepfchen.de

Rechtliche Grundlagen zum Urheberrecht und kreativen Schaffen in der digitalen Welt
irights.info

Umfangreiches Wissen für die familiäre Medienerziehung
www.schau-hin.info

7. Ansprechpartner in Mecklenburg-Vorpommern

Chamäleon Stralsund e. V.

Frankenstraße 43 // 18439 Stralsund

Telefon: (0 38 31) 2 03 95-10 // Fax: (0 38 31) 2 03 95-21

info@chamaeleon-stralsund.de // www.chamaeleon-stralsund.de

ComputerSpielSchule Greifswald

Knopfstraße 18-20 // 17489 Greifswald

Telefon: (0 38 34) 85 36 44 71

kontakt@computerspielschule-greifswald.de // www.computerspielschule-greifswald.de

Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit

Mecklenburg-Vorpommern

Johannes-Stelling-Straße 21 // 19053 Schwerin

Telefon: (03 85) 59 49 4-0 // Fax: (03 85) 59 49 4-58

info@datenschutz-mv.de // www.datenschutz-mv.de

Der Rostocker Offene Kanal Fernsehen (rok-tv) der Medienanstalt M-V

Grubenstraße 47 // 18055 Rostock

Telefon: (03 81) 4 91 98-98 // Fax: (03 81) 4 91 98-99

info@rok-tv.de // www.rok-tv.de

elf-tv – Jugendprojekt der Christophorus Kirchengemeinde Laage

Pfarrstraße 4 // 18299 Laage

Telefon: (03 84 59) 18 99 7

info@christophorus-gemeinde.de // www.elf-tv.de

Ernst-Moritz-Arndt-Universität Greifswald

Theologische Fakultät, Lehrstuhl für Praktische Theologie/Religions- und Medienpädagogik

Ansprechpartner: Prof. Dr. Roland Rosenstock

Am Rubenowplatz 2/3 // 17489 Greifswald

Telefon: (0 38 34) 86 25 22 // Fax: (0 38 34) 86 25 27

roland.rosenstock@uni-greifswald.de // www.uni-greifswald.de

Evangelische Akademie der Nordkirche

Am Ziegenmarkt 4 // 18055 Rostock

Telefon: (03 81) 2 52 24 30 // Fax: (03 81) 2 52 24 59

rostock@akademie.nordkirche.de // www.akademie.nordkirche.de

Evangelische Akademie der Nordkirche

Carl-Heydemann-Ring 55 // 18437 Stralsund

Telefon: (0 38 31) 28 80 93 // Fax: (0 38 31) 28 80 93

burkhard.schmidt@akademie.nordkirche.de // www.akademie.nordkirche.de

Evangelische Suchtberatung Rostock gGmbH

Dalwitzhofer Weg 1 // 18055 Rostock

Telefon: (03 81) 45 51 28 // Fax: (03 81) 45 51 29

info@suchthilfe-rostock.de // www.suchthilfe-rostock.de

Evangelisch-Lutherische Kirchengemeinden Jabel und Kirch Grubenhagen

Medienwerkstatt Jabel

Ringstraße 10 A // 17194 Jabel

Telefon: (03 99 29) 7 04 62 // Fax: (03 99 29) 7 02 49

jabel@elkm.de

Fernsehen in Schwerin (Offener Kanal der Medienanstalt M-V)

Dr.-Martin-Luther-King-Straße 1-2 // 19061 Schwerin
Telefon: (03 85) 5 55 99 93 // Fax: (03 85) 5 55 90 66
mail@fernsehen-in-schwerin.de // www.fernsehen-in-schwerin.de

Filmbüro Mecklenburg-Vorpommern e. V.

Medienwerkstatt Wismar

Bürgermeister-Haupt-Straße 51-53, Haus 4 // 23966 Wismar
Telefon: (0 38 41) 6 18-4 00
medienwerkstatt@filmbuero-mv.de // www.filmbuero-mv.de/de/medienwerkstatt

Förderverein für demokratische Medienkultur e. V.

Friedrichstraße 23 // 18057 Rostock
Telefon: (01 63) 2 04 46 88
mail@fdmk-mv.de // fdmk-ev.de

Heinrich-Heine-Schule (Regionale Schule) Ostseebad Karlshagen

Schulstraße 4 // 17449 Karlshagen
Telefon: (03 83 71) 2 02 39 // Fax: (03 83 71) 2 02 93
H.-Heine-Schule-Karlshagen@t-online.de // heinrich-heine-schule-karlshagen.de

Institut für neue Medien gmbH Rostock

Geschäftsbereich Medienwerkstatt

Friedrichstraße 23 // 18057 Rostock
Telefon: (03 81) 2 03 54-0 // Fax: (03 81) 2 03 54-00
medienwerkstatt@ifnm.de // www.ifnm.de

Jugendkunstschule Greifswald e. V. / KunstWerkstätten

Anklamer Str. 15/16 // 17489 Greifswald
Telefon: (0 38 34) 88 58 88 // Fax: (0 38 34) 88 58 89
mail@kunst-werkstaetten.de // www.kunst-werkstaetten.de

Jugendmedienverband Mecklenburg-Vorpommern e. V.

Friedrichstraße 23 // 18057 Rostock
Telefon: (03 81) 4 92 32 54 // Fax: (03 81) 2 00 34 57
buero@jmmv.de // www.jmmv.de

Kinder- und Jugendfilmstudio Grevesmühlen

im Verein für Jugendeinrichtungen Nordwestmecklenburg e. V.

Kirchplatz 5 // 23936 Grevesmühlen
Telefon: (0 38 81) 22 03
info@grevesmuehlen-tv.de // www.grevesmuehlen-tv.de

Kompetenzzentrum und Beratungsstelle für exzessive Mediennutzung und Medienabhängigkeit der Evangelischen Suchtkrankenhilfe M-V gGmbH

Ferdinand-Schultz-Straße 12 // 19055 Schwerin
Telefon: (03 85) 5 21 31 41 // Fax: (03 85) 5 21 31 42
mediensuchtberatung@suchthilfe-mv.de // www.medienwissen-mv.de

Landesarbeitsgemeinschaft Medien Mecklenburg-Vorpommern e. V.

Friedrichstraße 23 // 18057 Rostock
Telefon: (03 81) 2 03 54-0 // Fax: (03 81) 2 03 54-00
vorstand-lagmedien@inmv.de // www.lagmedien.inmv.de

Landesjugendring Mecklenburg-Vorpommern e. V.

Goethestraße 73 // 19053 Schwerin
Telefon: (03 85) 7 60 76-0 // Fax: (03 85) 7 60 76-20
info@lajrmv.de // lajrmv.de

Landeskoordinierungsstelle für Suchtvorbeugung Mecklenburg-Vorpommern (LAKOST M-V)

Lübecker Straße 24 a // 19053 Schwerin
Telefon: (03 85) 7 85 15 60 // Fax: (03 85) 7 58 94 90
graemke@lakost-mv.de // www.lakost-mv.de

Landeskriminalamt Mecklenburg-Vorpommern Dezernat 61/Prävention

Retgendorfer Straße 9 // 19067 Rampe
Telefon: (0 38 66) 64 00 // Fax: (0 38 66) 61 02
praevention@lka-mv.de // www.polizei.mvnet.de

Latücht – Film & Medien e. V.

Offene Medienwerkstatt

Bienenweg 1 // 17033 Neubrandenburg
Telefon: (03 95) 5 66 68 80
medienwerkstatt@latuecht.de // www.latuecht.de/mw

Lokalradio Rostock (Kulturnetzwerk e. V.)

Friedrichstraße 23 // 18057 Rostock
Telefon: (03 81) 6 66 57 7 // Fax: (03 81) 6 66 57 99
kulturnetzwerk@lohro.de // www.lohro.de

Mecklenburgische Literaturgesellschaft e. V.

2. Ringstraße, Wiekhäus 21 // 17033 Neubrandenburg
Telefon: (03 95) 5 44 16 71 // pegasus-mlg@gmx.de // www.mlg.de

Medienaktiv M-V – Das landesweite Netzwerk der Medienarbeit

c/o Landeskoordinierungsstelle für Suchtvorbeugung Mecklenburg-Vorpommern (LAKOST M-V)
Ansprechpartner: Birgit Grämke, Detlef Scholz
Lübecker Str. 24 a // 19053 Schwerin
Telefon: Birgit Grämke: (03 85) 7 85 15 60, Detlef Scholz: (03 85) 5 21 31 41
Fax: (03 85) 7 58 94 90 // info@medienwissen-mv.de // www.medienaktiv-mv.de

Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern

Bleicherufer 1 // 19063 Schwerin
Telefon: (03 85) 5 58 81-12 // Fax: (03 85) 5 58 81-30
info@medienanstalt-mv.de // www.medienanstalt-mv.de

Medienpädagogisches Zentrum

im Institut für Qualitätsentwicklung Mecklenburg-Vorpommern

Ansprechpartner: Dr. Jan Hartmann (Leiter), Dr. Ulrike Möller (Referentin für Medienbildung)
Möllner Straße 12 // 18109 Rostock
Telefon: (03 81) 4 98 59-86 oder (03 81) 4 98 59-57 // Fax: (03 81) 4 98 59-80
J.Hartmann@iq.bm.mv-regierung.de // U.Moeller@iq.bm.mv-regierung.de

Schulamtsbereich Greifswald

Ansprechpartner: Olaf Müller (Regionalbeauftragter für Medienbildung)
Bahnhofstraße 33-34 // 17489 Greifswald
Telefon: (0 38 34) 5 95 87 25
O.Mueller_03@iq.bm.mv-regierung.de

Schulamtsbereich Neubrandenburg

Ansprechpartner: Rüdiger Prehn (Regionalbeauftragter für Medienbildung)
Helmut-Just-Straße 4 // 17036 Neubrandenburg
Telefon: (0 39 91) 73 29 03 (Anrufbeantworter geschaltet)
R.Prehn@iq.bm.mv-regierung.de

Schulamtsbereich Rostock

Ansprechpartner: Steffen Looch (Regionalbeauftragter für Medienbildung)
Möllner Straße 12 // 18109 Rostock
Telefon: (03 81) 4 98 59 88 // S.Looch@iq.bm.mv-regierung.de

Schulamtsbereich Schwerin

Ansprechpartnerin: Heike Wilhelm (Regionalbeauftragte für Medienbildung)
Schmiedestraße 8 // 19053 Schwerin
Telefon: (03 85) 58 81 78 06 // H.Wilhelm@iq.bm.mv-regierung.de

Medienwerkstatt Identity Films

Drigger Weg 78 // 18439 Stralsund
Telefon: (0 38 31) 34 47 56
info@identityfilms.de // www.identityfilms.de

MOEs Kunstfotografie aus Ludwigslust

Clara-Zetkin-Str. 51a // 19288 Ludwigslust
Telefon: (01 74) 9 48 24 81
cm@moe4.de // http://moe4.de/seite90_.html

NB-Radiotreff 88,o (Der Offene Kanal Hörfunk der Medienanstalt M-V)

Treptower Straße 9 // 17033 Neubrandenburg
Telefon: (03 95) 5 81 91-0 // Fax: (03 95) 5 81 91-11
880@nb-radiotreff.de // www.nb-radiotreff.de

Politische Memoriale e. V. Mecklenburg-Vorpommern

Severinstraße 6 // 19053 Schwerin
Telefon: (03 85) 7 58 73-11 // Fax: (03 85) 7 58 73-13
info@polmem-mv.de // www.polmem-mv.de

Polizeiinspektion Anklam

Prävention
Polizeihauptrevier Greifswald
Brinkstraße 13-14 // 17489 Greifswald

RAAbatz Medienwerkstatt Mecklenburgische Seenplatte

Papenbergstraße 8 // 17192 Waren (Müritz)
Telefon: (0 39 91) 6 73 98 58 oder (01 60) 7 47 40 43
raabatz@raa-mv.de // www.raabatz.de

radio 98eins e. V. (Offener Kanal der Medienanstalt M-V)

Friedrich-Loeffler-Straße 28 // 17487 Greifswald
Telefon: (0 38 34) 86 17 85 // Fax: (0 38 34) 86 17 83
chefredaktion@radio98eins.de // www.radio98eins.de

Rechtsanwälte Gesa & Peter Stückmann

Rosa-Luxemburg-Straße 25/26 // 18055 Rostock
Telefon: (03 81) 2 42 43 50 // Fax: (03 81) 2 42 43 33
kanzlei@rae-stueckmann.de // www.rae-stueckmann.de

RiSCH – Recht in den Schulen

Gemeinschaftsprojekt des Landgerichts, der Stadt und des Schulamtes Neubrandenburg

Zum Amtsbrink 4 // 17192 Waren (Müritz)
Telefon: (0 39 91) 17 00 90 // Fax: (0 39 91) 17 00 97
risch-projekt@lg-neubrandenburg.mv-justiz.de // www.risch.elternwissen-mv.de

Sophie Medienwerkstatt e. V.

Pingelshäger Straße 104 // 19057 Schwerin
Telefon: (01 73) 7 84 20 85
mail@sophie-medien.de // www.sophie-medien.de

Sozial-Diakonische Arbeit – Evangelische Jugend Schwerin

Wismarsche Str. 148 // 19053 Schwerin
Telefon: (01 52) 22 65 47 86 oder (03 85) 7 58 29 27 // Fax: (03 85) 7 58 20 25
t.neumann@soda-ej.de oder info@ej-sn.de
www.ej-sn.de/kinder-und-jugendliche/projektbildungsangebote-fur-kinder-und-jugendliche

Soziale Bildung e. V. (Offene Kinder- und Jugendarbeit)

Doberaner Straße 21 // 18057 Rostock
Telefon: (03 81) 4 61 58 78
okja@soziale-bildung.org // soziale-bildung.org

StiC-er Theater e. V.**Jugendkunstschule im Theaterpädagogischen Zentrum Mecklenburg-Vorpommern**

Frankenstraße 57/61 // 18439 Stralsund
Telefon: (0 38 31) 28 07 86 // Fax: (0 38 31) 29 07 45
post@stic-er.de // www.stic-er.de

Studio Malchin (Der Offene Kanal Hörfunk der Medienanstalt M-V)

Goethestraße 5 // 17139 Malchin
Telefon: (0 39 94) 23 88 81 // Fax: (0 39 94) 29 90 07
info@studio-malchin.de // www.studio-malchin.de

Volkshochschulverband Mecklenburg-Vorpommern e. V.

Ansprechpartnerin: Ines Schmidt (Direktorin)
Bertha-von-Suttner-Straße 5 // 19061 Schwerin
Telefon: (03 85) 30 31 55-0 // Fax: (03 85) 30 31 55-5
info@vhs-verband-mv.de // www.vhs-verband-mv.de

Zebef e. V.

Alexandrinenplatz 1 // 19288 Ludwigslust
Telefon: (0 38 74) 57 18 00
zebef@zebef.de // www.zebef.de

8. Glossar – Durchblick im Begriffs-Wirrwarr

A

App ist die Abkürzung der englischen Wörter *application* oder auch *application software* (= Anwendungssoftware). Der Begriff beschreibt ein Programm, das zumeist auf einem mobilen Endgerät wie einem Smartphone oder einem Tablet-PC installiert und verwendet wird. Es handelt sich um ein systemergänzendes Programm, z. B. zur Bild-, Video- oder Audibearbeitung.

Audacity ist ein kostenloses Programm bzw. Tonstudio, sogenannte Open-Source-Software, zum Aufnehmen, Digitalisieren, Bearbeiten und Abspielen von Klangmaterial. Neben den grundlegenden Funktionen zum Schneiden, Kopieren und Abmischen gibt es verschiedene Effekte, mit denen sich etwa die Tonhöhe oder die Abspielgeschwindigkeit regulieren sowie Hall und Echo hinzufügen lassen. Audacity liest und schreibt gängige Datei-Formate wie WAV, AIFF und OGG. Wird ein Mikrofon angeschlossen, kann man mit Audacity auch Podcasts erstellen. Zur Speicherung von MP3-Dateien wird zusätzlich der Encoder (= Kodierer) *Lame* benötigt. Das Programm funktioniert auf verschiedenen Computer-Betriebssystemen (Windows, Mac OS X und Linux). Eine Anleitung finden Sie unter www.schulpodcasting.info/podcast_audacity.html bzw. www.chip.de/bildergalerie/Audacity-2.0-Erste-Schritte-und-Funktionen-Galerie_54640227.html.

Eine **Audio-Datei** ist eine Datei auf einem Computer oder auf digitalen Datenträgern, z. B. CDs, die akustisch wahrnehmbare Inhalte (Musik, Töne, Sprache) enthält. Audio-Dateien können in verschiedenen Datei-Formaten gespeichert werden, am häufigsten wird das MP3-Format verwendet. Weitere Datei-Formate sind WAV, OGG, M4a und AIFF: WAV- und AIFF-Dateien haben die höchste Klangqualität, benötigen aber auch die größte Speicherkapazität. MP3-, OGG- und M4a-Dateien sind komprimierte Audio-Dateien, die weniger Speicherplatz in Anspruch nehmen, dafür jedoch an Klangqualität verlieren, dies besitzt für medienpädagogische Projekte aber kaum Relevanz.

Avidemux ist ein freies, plattformunabhängiges Programm (Software) zum Bearbeiten – besonders zum Schneiden – von Videos. Die Software unterstützt verschiedene Audio-, Video- und Containerformate. Bedienungsanleitungen und weitere Tipps finden sich beispielsweise unter www.netzwelt.de/news/81148-anleitung-videos-demuxen-umwandeln-avidemux.html oder www.chip.de/downloads/Avidemux-32-Bit_15635308.html.

B

Die **Belichtungsdauer** oder **Belichtungszeit** bestimmt die Menge an Licht, die auf ein fotosensibles Medium (früher der Film in der Kamera) fällt. Ist die Belichtungsdauer zu kurz, wird das Foto unterbelichtet, also zu dunkel. Ist die Belichtungszeit zu lang, erhält man ein überbelichtetes, zu helles Foto. Dieser Effekt kann genutzt werden, um „bewegtes Licht“ einzufangen und den „Weg des Lichtes“ sichtbar zu machen. Achtung! Solange die Blende (über die Blendenverschlusszeit wird die Belichtungszeit gesteuert) geöffnet ist, wird jede Bewegung aufgenommen – dies erscheint meist als unscharfer Hintergrund. Deshalb sollte die Kamera an einen festen Standort montiert werden (z. B. durch ein Stativ), im besten Fall benutzt man zusätzlich einen Fernauslöser.

Bildergalerie: Fast alle Computer, Smartphones und Tablet-PCs besitzen Programme zur Betrachtung von Fotos. Beispiele für diese Programme sind *Windows-Fotoanzeige*, *Picasa Photo Viewer*, *Microsoft Office Picture Manager* und *Windows Live Photo Gallery*. Bildergalerien können dazu genutzt werden, einfache Präsentationen mit Fotos (oder Screenshots) zu gestalten und zu illustrieren. Die zu zeigenden Fotos müssen dazu lediglich in der richtigen Reihenfolge – der Dateiname ist dafür entscheidend – in einen Ordner abgelegt werden. Dann wird das erste Bild, das gezeigt werden soll, mit einem Bildbetrachtungsprogramm geöffnet. Dieses verfügt in den häufigsten Fällen über eine „Weiter-Funktion“, die es ermöglicht, ein Bild nach dem anderen zu zeigen, ohne jede Bilddatei einzeln öffnen zu müssen.

Der oder das **Blog** ist die Abkürzung von *Weblog*, das sich aus *web* (= World Wide Web = weltweites Netz, Internet) und *log* (= Logbuch) zusammensetzt. Ein Blog ist ein auf einer Internetseite geführtes und damit meist öffentlich einsehbares Tagebuch oder Journal, in dem mindestens eine Person, die Web-Loggerin oder der Web-Logger, kurz Bloggerin bzw. Blogger genannt, Aufzeichnungen führt, Sachverhalte postet (protokolliert) oder Gedanken niederschreibt. Die Tätigkeit des Schreibens in einem Blog wird somit als Bloggen bezeichnet. Gedanken, Erfahrungen und Interessen können

hier ausgetauscht, verbreitet und reflektiert werden. Wichtig sind dabei die Aktualität der Postings (= Einträge/Beiträge) und die Möglichkeit, diese kommentieren zu können.

C Ein **Casting** (aus dem Englischen von *to cast* = angeln, fischen) ist ein Auswahlverfahren, das u. a. zur Talentsuche durchgeführt wird. Ziel ist es, aus einer Gruppe (Kandidatinnen oder Kandidaten) bestimmte Personen auszuwählen. Dafür müssen die Bewerberinnen und Bewerber verschiedene Aufgaben erledigen. Dies wird bewertet. Im Fernsehen entsteht aufgrund des Sendungsformates und Wettbewerbscharakters ein starker Leistungsdruck sowie emotionaler Druck für die Beteiligten.

Das englische Wort **chat** (= Plauderei, Unterhaltung) bezeichnet die elektronische Kommunikation in Echtzeit, meist über das Internet. Die Unterhaltung kann zwischen zwei oder mehreren Personen stattfinden. Die ursprünglichste Form des Internet-Chats ist der reine Textchat, bei dem nur Zeichen ausgetauscht werden. Mittlerweile kann – je nach System – eine Ton- und/oder Videospur dazukommen bzw. den Textchat ersetzen. Man spricht dann vom *Audio-* bzw. *Videochat*. Verschiedene Möglichkeiten des Austausches bieten sogenannte *Chatrooms* (virtuelle Gesprächsräume). In der Regel wird ein Pseudonym, ein Username, gewählt, unter dem man das Gespräch führt. Vor allem in der Jugendkultur ist das Chatten weit verbreitet, weil es einen anonymen Meinungs- und Erfahrungsaustausch ermöglicht.

Die **Chatikette** (ein Kunstwort aus *Chat* und *Etikette*) listet Regeln für ein respektvolles Verhalten beim Chatten auf. Die Chatikette, auf die in diesem Ringordner verwiesen wird, enthält sieben Grundregeln und ist auf der Internetseite www.seitenstark.de zu finden: Das doppelseitige Informationsblatt steht unter www.seitenstark.de/chat/sites/default/files/file_attach/chatikette_seitenstark-chat_fuer_kinder.pdf zur Verfügung.

Der amerikanische Begriff **cookie** (= Kekse, Plätzchen) wird verwendet, um eine Datei zu bezeichnen, die von einer besuchten Internetseite (Website) auf der eigenen Festplatte gespeichert wird (Computer, Tablet, etc.). Die Speicherung erfolgt in einem Ordner des Browsers. Vom benutzten Browser ist es abhängig, ob die Cookies der Internetseiten als einzelne Dateien oder als Gesamtdatei abgelegt werden. Cookies beinhalten verschiedene Informationen, die sich durch den Besuch einer Internetseite ergeben, beispielsweise die verwendete Sprache. Die gespeicherten Einstellungen dienen im besten Fall dazu, dass man sich beim wiederholten Besuch einer (verschlüsselten) Seite nicht erneut anmelden muss – das Cookie teilt dem besuchten Rechner mit, dass man schon einmal da war und greift auf die gespeicherten Einstellungen/Informationen zurück. Im schlechtesten Fall speichert das Cookie Informationen über komplexes privates Internetverhalten und übermittelt diese ungefragt an andere. Ein Cookie ist jedoch nicht versteckt, sondern einseh- und löscherbar, eine Ausnahme bilden hier Flash-Cookies.

Cybermobbing (auch Cyberbullying oder E-Mobbing) ist eine spezielle Form des Mobbings. Es bezeichnet die absichtliche Beleidigung, Diffamierung, Belästigung, Bedrängung, Nötigung und/oder Bedrohung anderer Menschen. Dafür werden elektronische Kommunikationsmittel benutzt. Im Internet werden die Mobbing-Attacken beispielsweise in Chaträumen, über E-Mails, in „sozialen Netzwerken“ oder beim Instant Messaging vorgenommen. Über Handys und Smartphones werden u. a. lästige Anrufe getätigt, SMS verschickt oder auch Fotos über unterschiedliche Dienste, z. B. WhatsApp, verbreitet. Zum Cybermobbing gehört auch der Diebstahl von (virtuellen) Identitäten, um unter fremden Namen Beleidigungen auszustößen oder Geschäfte zu tätigen, ebenso die Verbreitung von falschen Tatsachen in Internetforen und „sozialen Netzwerken“ wie z. B. Facebook oder Instagram. Weitere Informationen unter www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-was-ist-das.

Cyber-Grooming: Damit wird die gezielte Anbahnung sexueller Kontakte über das Internet bezeichnet. In Foren, Chats, Messenger-Diensten oder auch „sozialen Netzwerken“ wird versucht, Minderjährige beispielsweise zu Treffen oder auch Nacktaufnahmen zu überreden.

D Der Begriff **Datenschutz** ist nicht einheitlich definierbar. In diesem Ringordner wird Datenschutz vor allem im Zusammenhang mit der Preisgabe von persönlichen Daten im Internet verwendet. Schülerinnen und Schüler sollen verstehen, dass ihre Daten gespeichert und von anderen missbraucht werden können. Der Schutz der Daten hat aufgrund der intensiven Internetnutzung besonders an Bedeutung gewonnen. Nähere Informationen finden Sie in einer Broschüre des Bundesbe-

auftragten für den Datenschutz und die Informationsfreiheit unter www.bfdi.bund.de/SharedDocs/Publikationen/Infobroschueren/INFO1_Maerz_2014.pdf;jsessionid=350F03132DA7AB721A96DCF5ECC4C2DA.1_cid319?__blob=publicationFile.

Deutsches Wörterbuch: Diese kostenlose App enthält ein deutschsprachiges Wörterbuch, das über die Bedeutung, Synonyme, Silbentrennung und Wortart eines jeden Wortes informiert. Außerdem werden Beispiele und Redewendungen zu den Wörtern angezeigt. Der Inhalt stammt aus dem Wiktionary-Projekt. Heruntergeladen werden kann diese App im Play Store eines Android-Endnutzergerätes. Bereits abgefragte Wörter lassen sich offline speichern und ohne Internetverbindung erneut aufrufen. Von dieser App gibt es auch eine werbefreie, dann aber kostenpflichtige Version unter play.google.com/store/apps/details?id=at.anooome.woerterbuch.

Der englische Begriff **download** (= Herunterladen) wird vor allem verwendet, um zu beschreiben, dass eine Datei, die im Internet von anderen zur Verfügung gestellt wird, zur eigenen Verwendung heruntergeladen wird. Achtung! Es gibt sichere Quellen, von denen man gefahrlos und ohne Risiko downloaden kann. Downloads von unbekanntem oder risikoreicheren Quellen können Viren enthalten, die die Funktionalität des Computers beeinträchtigen. Es ist ratsam, ausschließlich Dokumente und Programme aus vertrauenswürdigen Quellen herunterzuladen. Weiterhin sind rechtliche Regelungen einzuhalten, beispielsweise das Urheberrecht. Nähere Informationen unter irights.info.

E **Educaching:** Der Begriff setzt sich aus den englischen Wörtern *education* (= Bildung) und *cache* (= Versteck, geheimes Lager) zusammen. Educaching integriert Geocaching in Lernprozesse und verbindet es gezielt mit unterschiedlichen Bildungsinhalten, z. B. in den Fächern Geschichte, Biologie, Sozialkunde oder Religion. Nähere Informationen und Eindrücke, wie Educaching durchgeführt werden kann, erhalten Sie unter www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/12/06/geocaching-mit-bildungsinhalten/ und menschenrechte.jugendnetz.de/index.php?id=315.

F Als **Favoritenfunktion** wird die Funktion eines Internet-Browsers (Programm zur Darstellung von Internetseiten) bezeichnet, bestimmte Webseiten zu speichern und immer wieder aufrufen zu können, ohne die Internetadresse eingeben zu müssen.

G **Gamersprache:** Der Begriff bezieht sich auf das englische Wort *gamer* (= Spieler) und bezeichnet die Sprache, die von Computerspielenden untereinander verwendet wird. Da die meisten Spiele original auf Englisch erschienen sind, werden sehr viele Anglizismen und Abkürzen aus diesen Spielen verwendet. Die Abkürzungen lehnen sich auch an die Chatsprache an, die bereits vor der Gamersprache existierte. Durch diese Mischung entsteht zu jedem Spiel eine spezifische Gamersprache mit eigenen Abkürzungen und Bezeichnungen. Die Abkürzung *LOL* (*laughing out loud* = laut auf-lachen) ist nur ein bekanntes Beispiel. Spiele wie *World of Warcraft* (WoW = Welt des Kriegshandwerks) waren prägend für die Entwicklung der Gamersprache.

Die **GEMA** (Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte) hat ihren Sitz in Berlin. Sie vertritt die Rechte (vor allem Urheber- und Nutzungsrechte) von über 65.000 Musikerinnen und Musikern, Komponistinnen und Komponisten sowie Dichterinnen und Dichtern in Deutschland. Wird z. B. Musik im Radio oder Fernsehen gesendet oder auf öffentlichen Veranstaltungen gespielt, müssen die Rechte dafür bei der GEMA erworben werden. Dies gilt auch für mediale Präsentationen, bei denen Musik verwendet wird.

Das englische Wort **gender** (= Geschlecht) weist auf den Unterschied zwischen dem biologischen und dem sozialen Geschlecht hin, denn es bezeichnet die soziale Geschlechterrolle, also alles, was in einer Kultur als typisch für ein bestimmtes Geschlecht angesehen wird, z. B. Kleidung, Beruf, Selbstwahrnehmung, Selbstwertgefühl und Rollenverhalten. In der deutschen Sprache ist zurzeit ein Diskurs erkennbar, der die Geschlechtergleichheit durch die Veränderung und Anpassung der Sprache erzielen möchte.

Geocaching ist eine moderne Form der Schnitzeljagd, eine Schatzsuche mithilfe elektronischer Geräte. Der Begriff setzt sich aus den englischen Wörtern *geography* (= Erdkunde) und *cache* (= Versteck, geheimes Lager) zusammen. Gesucht werden Geocaches, also Verstecke, deren geographische Koordinaten im Internet veröffentlicht sind. Zur Ortung dieser Verstecke werden GPS-Empfänger verwendet. Ein Geocache ist meist ein wasserdichter Behälter, in dem sich ein Logbuch sowie

kleine Tauschgegenstände befinden. Die Besuchenden können sich in das Logbuch eintragen, um ihre erfolgreiche Suche zu dokumentieren. Anschließend wird der Geocache wieder an der Stelle versteckt, an der er zuvor gefunden wurde. Der Fund kann im Internet auf der zugehörigen Seite vermerkt und gegebenenfalls durch Fotos ergänzt werden.

Die englische Abkürzung **GPS** steht für *Global Positioning System* (= Globales Positionsbestimmungssystem). Dabei handelt es sich um ein weltweites Navigationssatellitensystem, mit dem Daten ausgetauscht oder die genaue Position z. B. von Gebäuden, Personen oder Gegenständen auf der Erde bestimmt werden können. Dies wird auch als „Ortung“ bezeichnet. GPS-fähige Geräte können auch die aktuelle Geschwindigkeit des gesuchten Objektes feststellen. Daher wird das GPS vor allem für Navigationsgeräte in Kraftfahrzeugen genutzt. Auch eine Handy- bzw. Smartphone-Ortung ist über GPS möglich.

H

Haiku Deck: Mit dieser App können Präsentationen auf dem iPad – einem Tablet-PC der kalifornischen Firma Apple – erstellt werden. Eine Besonderheit des Programmes ist der direkte Zugang zu verschiedenen Bilder-Datenbanken. Die kostenlos aus dem App Store, dem Internet-Verkaufsportal der Firma Apple, herunterzuladende App ersetzt die klassische PowerPoint-Präsentation nicht, kann aber für einfache und dennoch interessant zu gestaltende Präsentationen nützlich sein.

Der englische Begriff **happy slapping** (= fröhliches Schlagen) bezeichnet einen körperlichen Angriff auf eine Person oder mehrere Personen. Die Täterinnen und Täter schlagen ihre Opfer, filmen die Tat mit Handy oder Smartphone, zeigen die Aufnahmen anschließend anderen, verbreiten sie über ihre Mobiltelefone oder veröffentlichen die Aufnahmen im Internet. Die Opfer werden durch die Veröffentlichung weiter erniedrigt.

I

Ein **iPad** ist ein Tablet-PC der kalifornischen Firma Apple. Der Name setzt sich aus dem seit 2001 von Apple für seine Produkte verwendeten *i* und dem englischen Wort *pad* (= Notizbuch, Unterlage) zusammen. Das iPad ist wie ein Laptop mobil einsetzbar. Es lässt sich durch einen berührungsempfindlichen Bildschirm bedienen und verfügt dadurch über eine höhere Nutzerfreundlichkeit.

iMovie ist ein einfach bedienbares Bearbeitungsprogramm für Videos und Filme, entwickelt von der kalifornischen Firma Apple. Der Name setzt sich aus dem seit 2001 von Apple für seine Produkte verwendeten *i* und dem englischen Wort *movie* (= Film) zusammen. Mit dem Programm können Filme erstellt werden, indem Fotos zu einer Slideshow (Diavorführung) zusammengestellt und auf eine DVD gebrannt werden. Auch können vorhandene Videos zu einem Film zusammengeschnitten werden. Die Möglichkeiten zur Bearbeitung der Aufnahmen sind bei iMovie sehr umfangreich.

iTunes ist ein Multimedia-Verwaltungsprogramm, entwickelt von der kalifornischen Firma Apple. Der Name setzt sich aus dem seit 2001 von Apple für seine Produkte verwendeten *i* und dem englischen Wort *tunes* (= Melodien) zusammen. Es handelt sich um ein Programm zum Abspielen, Ordnen, Konvertieren, Brennen und Kaufen von Musik, Hörbüchern, Podcasts und Filmen – auf Geräten der Firma Apple.

J

Das englische Wort **jingle** (= Klimpern, Klingeln) bezeichnet eine kurze einprägsame Erkennungsmelodie. Es handelt sich um Tonfolgen oder Melodien, die vokal und/oder instrumental ausgestrahlt werden und einen hohen Wiedererkennungsgrad haben. Jingles werden vor allem von Radio- und Fernsehsendern sowie in der Werbeindustrie genutzt, um die Menschen zu *triggern* (= auslösen, erzeugen), das heißt sie in die Situation zu bringen, dass sie mit einer bestimmten Melodie einen bestimmten Sender, ein Produkt oder eine Firma assoziieren.

Jugendmedienschutz ist der Oberbegriff für den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor schädlichen Einflüssen durch Medien. Rechtliche Grundlagen des Jugendmedienschutzes finden sich in Deutschland insbesondere im Jugendschutzgesetz (JuSchG) und im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV). Die Regelungen im JuSchG betreffen nur sogenannte Trägermedien, also materiell greifbare Medien wie Bücher, Zeitschriften, Filmrollen, Videokassetten, CD-ROMs oder DVDs. Im von den Bundesländern vereinbarten JMStV sind Regelungen zu den Medien, die in den Zuständigkeitsbereich der Länder fallen, nämlich Rundfunk- und Telemedien, zu finden. Hierzu zählen insbesondere Radio und TV (Rundfunkmedien) sowie das Internet mit seinen Diensten (Telemedien).

K Als **Kostenfalle** bezeichnet man umgangssprachlich eine weit verbreitete unseriöse Geschäftspraktik im Internet, bei der Personen unbeabsichtigt ein kostenpflichtiges Abonnement eingehen. Es handelt sich dabei um Internetangebote (z. B. Online-Spiele, Apps, Filme, Musikdateien, Hausaufgabenhilfen), die so trickreich gestaltet sind, dass deren Kostenpflicht nicht ohne Weiteres erkennbar ist. Schülerinnen und Schülern kann durch das Nichtlesen der Vertragsbedingungen erheblicher Schaden entstehen. Die Aufklärung und Sensibilisierung soll sie davor schützen, in Kostenfallen zu tappen.

Als **Kurzfilm** wird ein Film bezeichnet, der bis zu 30 Minuten lang ist. Das Filmgenre – Dokumentation, Spielfilm, Reportage – spielt dabei keine Rolle. Der Kurzfilm ist eine gute Möglichkeit, um mit Schülerinnen und Schülern den zu vermittelnden Stoff zu erarbeiten oder zu wiederholen. Kurzfilme sind schon mit einfachen Handykameras und Video-Bearbeitungsprogrammen wie z. B. *iMovie* erstellbar.

L Die englischen Wörter **let's play** (= lässt uns spielen, kurz: *LP*) bezeichnen ein moderiertes, reportagehaftes Video- oder Streamingformat, in dem Personen digitale Spiele verschiedener Genres vorführen, das Spielgeschehen abfilmen und kommentieren. Das Ergebnis wird auf eine Video- oder Streamingplattform hochgeladen – beispielsweise auf YouTube – und damit anderen Interessierten zur Verfügung gestellt. *Let's Plays* beziehen sich auf Computer- und Konsolenspiele sowie alle digitalen Spielgenres. Damit erreicht dieses Videoformat viele Zuschauerinnen und Zuschauer. Es ist vor allem bei Jugendlichen beliebt – zunehmend auch bei Kindern – und zählt zur heutigen Gamerkultur.

M **Mobbing** umfasst die absichtliche Beleidigung, Diffamierung, Belästigung, Bedrängung, Nötigung und Bedrohung anderer Menschen. Das Wort leitet sich vom englischen Verb *to mob* (= bedrängen, angreifen) ab. Die Gemobbten werden regelmäßig schikaniert, gequält und seelisch verletzt, beispielsweise in der Schule, am Arbeitsplatz, im Sportverein, im Altersheim, im Gefängnis und im Internet (Cybermobbing). Typische Mobbinghandlungen sind die Verbreitung falscher Tatsachen, die Zuweisung sinnloser Arbeitsaufgaben, Gewaltandrohung, soziale Isolation, ständige Kritik an der Arbeit sowie die physische Schädigung der gemobbten Personen. Weitere Informationen unter www.schueler-gegen-mobbing.de/mobbing-in-der-schule.

N **Netiquette**: Das Kunstwort (auch Netikette geschrieben) ist aus dem englischen *net* (= Netz) und dem französischen *etiquette* (= Verhaltensregeln) zusammengesetzt. Es bezeichnet das angemessene und respektvolle Verhalten im Internet – insbesondere in der digitalen Kommunikation. Teilaspekte der Netiquette werden häufig kontrovers diskutiert. Was im Netz als guter Umgang miteinander (noch) akzeptiert wird, ist sehr unterschiedlich, wobei es in der Hand des jeweiligen Betreibenden/Verantwortlichen liegt, Art und Ausmaß der Netiquette vorzugeben und deren Einhaltung zu kontrollieren.

Netzwerkstar – ein Projekt des Landesbeauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern – ist ein Internetangebot (www.netzwerkstar.de), das mithilfe von zwei Online-Spielen (*Netzwerkstar 1* und *Netzwerkstar 2*) Informationen und Wissen zum verantwortungsvollen und selbstbestimmten Umgang in der digitalen Welt vermittelt. Thematisiert werden u. a. die eigene Mediennutzung, technische Funktionen, das Urheberrecht, der Umgang in „sozialen Netzwerken“, Passwörter und Privatsphären-Einstellungen. Die Spiele eignen sich gut für den Einsatz im Unterricht.

P **Peer-Education**: Der englische Begriff setzt sich aus den Wörtern *peer* (= Gleichaltriger) und *education* (= Bildung) zusammen. Gemeint ist der Einsatz speziell geschulter Jugendlicher, die ihr Wissen an andere Jugendliche weitergeben. Der Mehrwert besteht darin, dass die Informationen so einen unmittelbaren Bezug zur Lebenswelt der Jugendlichen erhalten und in einer Sprache erklärt werden, die den Schülerinnen und Schülern oft näher und verständlicher ist als die Sprache der Lehrkräfte.

Peergroup: Das englische Wort setzt sich aus *peer* (= Gleichaltriger) und *group* (= Gruppe) zusammen und bezeichnet eine Gruppe von Gleichaltrigen. Die Peergroup spielt besonders für Heranwachsende eine große Rolle, da sie u. a. der Emanzipation vom Elternhaus dient. Die Mitglieder einer Peergroup orientieren sich aneinander, erproben soziale Verhaltensweisen, finden hier Bestätigung

und beeinflussen wechselseitig ihre Persönlichkeiten und Meinungen. So ist es wichtig, sich mit der Peergroup eines Jugendlichen – dem Einfluss Gleichaltriger – reflektierend auseinanderzusetzen.

Pixxa-Perspective: Mit dieser App, entwickelt von der kalifornischen Firma Apple, kann man eine Präsentation erstellen. Ähnlich wie mit PowerPoint können Sie verschiedene Folien anfertigen und diese mit Effekten versehen. Die App kann nur von Apple-Geräten genutzt werden und ist kostenpflichtig. Das Programm ist jedoch sehr übersichtlich und ermöglicht das Streamen der Präsentation auf bis zu zehn weitere Apple-Geräte.

Podcast: Der englische Begriff setzt sich aus den Wörtern *iPod* (tragbares digitales Medienabspielgerät der kalifornischen Firma Apple) und *broadcast* (= Rundfunk) zusammen. Ein Podcast ist eine Audio-Datei im MP3-Format, die im Internet angehört oder aus dem Netz heruntergeladen werden kann. Handelt es sich um einen Film- oder Videobeitrag, der auf diesem Weg verbreitet wird, spricht man von einem Video-Podcast.

Das **Point-&-Click-Adventure** (englisch: Auf-etwas-deuten-und-anklicken-Abenteuer) ist ein Computerspiel-Genre, in dem die Computermaus als zentrales Bedienungselement fungiert. Ein Point-&-Click-Adventure bietet die Möglichkeit, z.B. unterschiedliche Gegenstände in verschiedenen Räumen anzuklicken und so den Spielverlauf zu bestimmen. Beispiele sind die Adventures *Sherlock Holmes* und *Monkey Island*.

Portal: Der Begriff leitet sich von dem lateinischen Wort *porta* (= Pforte, Tor) ab und bezeichnet im Zusammenhang mit dem Internet ein Web-Portal, also eine Internetseite, die verschiedene Dienste anbietet, z. B. ein Forum, ein Newsletter-Abonnement, eine Suchfunktion, Tauschbörsen usw. Die Besuchenden können sich registrieren lassen, um personalisierte Informationen zu erhalten.

Präsentation: Das Wort hat mehrere Bedeutungen. In diesem Fall bezeichnet es die mediale Darstellung von Arbeitsergebnissen und Erkenntnissen einer Person oder einer Gruppe, um dieses Wissen anderen Personen zu vermitteln. Es gibt verschiedene Präsentationsformen und -möglichkeiten, z. B. die Erstellung einer PowerPoint-Präsentation, eines Plakates oder einer Mind-Map. Wichtig ist, die zu vermittelnden bzw. darzustellenden Informationen anschaulich, prägnant und verständlich aufzubereiten.

Presenter Free: Diese App ermöglicht auf verschiedenen Betriebssystemen (*Windows, Mac, Linux*) eine Fernbedienung für Präsentationen. Über *Bluetooth* (Funk) wird das Smartphone, auf dem die App installiert wurde, mit dem Laptop verbunden. Nun muss man lediglich die zu zeigende Präsentation öffnen und kann mithilfe der App die Folien vor- und zurückbewegen. Presenter Free ist für eine begrenzte Zeit kostenlos aus dem Google Play Store herunterladbar.

R

Ringdroid: Mit dieser kostenlosen App können individuelle Klingeltöne für mobile Android-Telefone selbst gestaltet und produziert werden. Das Programm listet alle Sound- und andere Audio-Dateien des Mobiltelefones auf. Diese können zur Erstellung eines Klingeltones verwendet werden, ebenso neue, mit dem Handy aufgenommene Audio-Dateien. Bei der Bearbeitung wird eine Audio-Datei ausgewählt. Mit den Schiebereglern des Programmes werden der Anfangs- und der Endpunkt des Audio-Materials festgelegt und als Klingelton gespeichert.

Ringtone Architect: Mit dieser App können sowohl auf *Android-Smartphones* als auch auf *iPhones* eigene Klingeltöne erstellt werden. Neben dem Zuschneiden, Bearbeiten und Speichern von Klingeltönen ist es auch möglich, verschiedenen anrufenden Personen eigene Klingeltöne zuzuordnen.

Ringtone Maker: Die Erstellung des eigenen Klingeltones wird durch diese App zum Kinderspiel. Die App ermöglicht die Konvertierung eines Songs zum Klingelton. Dazu wählen Sie eine MP3-Datei auf Ihrer Festplatte aus und legen den gewünschten Musikausschnitt fest. Das Tool wandelt anschließend den Klingelton in das passende Format für Ihr Telefon um. Für die Marken *iPhone, BlackBerry, Android* und *Windows Phone* bietet Ringtone Maker bereits voreingestellte Profile.

Ein **Rollenbild** ist die Vorstellung von der Rolle, die jemand in einer bestimmten Funktion, einer sozialen Stellung o.Ä. zu spielen hat. Rollenbilder von Frauen und Männern sind gesellschaftlich definiert, oft stereotypisch und mit bestimmten Erwartungen und Ansichten verknüpft: Ist eine

Frau nur eine gute Frau, wenn sie viele Kinder bekommt, kochen kann und nicht berufstätig ist? Ist ein Mann nur ein guter Mann, wenn er viel Geld verdient, den Rasen mäht und ein schnelles Auto fährt? Um genau diese Fragen dreht es sich bei der Entstehung und Entwicklung von Rollenbildern, mit denen Kinder und Jugendliche täglich konfrontiert werden.

Die englische Abkürzung **RSS** stand ursprünglich (1999) für *rich site summary* (= Zusammenfassung einer informationsreichen Internetpräsenz), seit 2002 für *really simple syndication* (= wirklich einfache Verteilung). RSS ist ein Dateiformat, mit dem Inhalte von Webseiten – maschinenlesbar übersichtlich – bereitgestellt werden können. Ziel ist die einfache und strukturierte Veröffentlichung von Änderungen auf Websites (z. B. News-Seiten, Blogs, Audio-/Video-Logs usw.) in einem standardisierten Format (XML). RSS-Dienste werden in der Regel in Form spezieller Service-Websites (sogenannter RSS-Channels) angeboten. Ein RSS-Channel versorgt die Adressaten oft, ähnlich einem Nachrichtenticker, mit kurzen Informationsblöcken, die aus einer Schlagzeile mit kurzem Textanriss und einem Link zur Originalseite bestehen. Zunehmend werden aber auch komplette Inhalte klassischer Webangebote ergänzend als Volltext-RSS bereitgestellt. Die Bereitstellung von Daten im RSS-Format bezeichnet man auch als RSS-Feed (englisch: *to feed* = füttern, einspeisen, zuführen). Bloggerinnen und Blogger nutzen häufig RSS-Feeds. In diesem Ringordner wird bei der Erstellung von Podcasts auf RSS hingewiesen.

S

Das englische Wort **screenshot** (= Bildschirmfoto) bezeichnet ein Foto des aktuell auf dem Bildschirm angezeigten grafischen Inhaltes, das Foto wird durch das Drücken bestimmter Tasten „geschossen“ und kann anschließend gespeichert werden. Es dient vor allem zur nachvollziehbaren Veranschaulichung von Vorgängen auf dem Computer. Neben den (im Internet zu findenden) Shortcuts (Schnellwahltasten) zur Erstellung eines Screenshots, gibt es auch die Möglichkeit, einen Ausschnitt des angezeigten Bildschirminhaltes mithilfe eines Programmes (Snipping Tool) zu speichern.

Der **Seitenstark-Chat** ist ein Angebot der Kinder-Website seitenstark.de. Hier können Kinder sicher chatten, weil ihnen geschultes Personal online zur Seite steht. Diese Chat-Moderierenden weisen z. B. darauf hin, wenn die Kinder persönliche Daten preisgeben. Der Seitenstark-Chat hat feste Öffnungszeiten, seitenstark.de wird u. a. von der Universität Leipzig, dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend sowie dem Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien unterstützt.

Smartphone: Der Begriff setzt sich aus den englischen Wörtern *smart* (= intelligent) und *phone* (= Telefon) zusammen. Gemeint sind alle internetfähigen mobilen Telefone (Handys). Der Begriff wird hersteller- und betriebssystemunabhängig verwendet.

Soft Maker Presentations Mobile: Diese App ermöglicht das Erstellen einfacher PowerPoint-Präsentationen. Im Vergleich zu *Pixxa Perspective* und *Haiku Deck* bietet diese App nicht so viele Einstellungsmöglichkeiten und Features (Besonderheiten).

Sound-Datei: siehe Audio-Datei

Das Wort **Sozialisation** leitet sich von dem lateinischen Verb *sociare* (= verbinden) ab und beschreibt die Anpassung an gesellschaftliche Muster und die Übernahme bestimmter Verhaltensweisen. *Mediensozialisation* bezeichnet daher hauptsächlich die Prägung durch und die Anpassung an gesellschaftlich genutzte und akzeptierte Medien und unterstellt aktiv handelnden Personen, sich selbst durch ihre Mediennutzung zu sozialisieren. Dabei geht es um die Wechselbeziehung zwischen den Individuen, den Medien und der Gesellschaft.

Spieledatenträger: Hierbei handelt es sich um Datenträger wie z. B. CDs, DVDs oder Blu-Ray-Discs, auf denen sich Computerspiele befinden. Die Spiele werden von Prüfstellen wie der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* genau auf ihre Alterseignung untersucht. Spiele, die sich nicht auf Datenträgern befinden, können von der USK nicht geprüft werden.

Spielgenre: Wie Literatur, Musik oder Filme lassen sich auch Computer- und Videospiele in verschiedene Genres einteilen. Die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* empfiehlt folgende Einteilung:

Klassisches Adventure: Opulente Welten, stundenlanger Spielspaß. Klassische Adventures sind die „Romane“ unter den Computerspielen. Ganz ohne Zeitdruck geht es von Rätsel zu Rätsel, z. B. in *Left in the Dark – Niemand an Bord*.

Action-Adventure: Hier geht es um Action und Abenteuer. Nach und nach erschließt sich eine abenteuerliche Aufgabe vor eher fantastischem Hintergrund, z. B. in *LEGO Ninjago Nindroids*.

Arcade: Dieses Genre ist aus der Tradition der Spielhalle entstanden. Es geht um Punkte und den Highscore (die höchste Punktzahl), z. B. in *Ice Cream Surfer*.

Denkspiel: Ohne besonderen Zeitdruck besteht die spielerische Herausforderung darin, Probleme durch gutes Kombinieren zu lösen, z. B. in *Dream Hills – Gestohlene Magie*.

Jump ,n' Run: Die Spielenden steuern skurrile Figuren, um hüpfend, springend und rennend verschiedene Plattformen zu erklimmen und Hindernisse zu überwinden, z. B. in *Rayman Legends*.

Gesellschaftsspiel: Die Spielenden erwartet die digitale Umsetzung eines Brett- oder Kartenspiels oder eine andere, zumeist klassische Spielvorlage mit komplexem, bekanntem Regelwerk, z. B. in *Kartenspiele – Familien Edition*.

Kinder/Kreativ: Hier finden sich viele Angebote für die jüngsten Spielenden. Einfache bunte Aufgaben fordern und trainieren Fähigkeiten, z. B. in *LEGO Friends*.

Management: Finanzielle und wirtschaftliche Zwecke werden verfolgt, z. B. in *Waterpark Tycoon*.

Rollenspiel (RPG – Role Playing Game): Die Spielenden nehmen die Rollen von Heldinnen und Helden ein, bestehen Abenteuer und retten andere, z. B. in *Diablo III - Reaper of Souls Collectors Edition*.

Shooter: Es sind Missionen – meist in Kriegssituationen – zu erfüllen. Die Spiele sind durch praktische Kriegs- bzw. Militärhandlungen geprägt, z. B. *Counter Strike: Source*.

Simulation: Situationen des täglichen Lebens werden nachempfunden: der Alltag von Menschen, das Arbeiten im Betrieb, das Fahren von Maschinen, z. B. in *Landwirtschafts-Simulator 15*.

Lifestyle: Lifestyle-Spiele stehen für locker-leichte Unterhaltung. Hier geht es vordergründig um Alltagsthemen und -probleme wie Fitness, Schminken, Nichtrauchen oder Mode, z. B. in *Model 3D - Dein Fashion Shooting*.

Sportspiel: Hier werden Sportarten realitätsnah nachgestellt. Geboten werden Originallizenzen, Kommentatoren und Gesichter, so dass auch Neueinsteigende sich schnell und ohne Hürde zu Hause fühlen, z. B. in *FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Brasilien 2014*.

Strategie: Die Spielenden gehen planerisch vor und setzen gezielt ihre unterschiedlichen Ressourcen oder Einheiten ein, um Probleme zu lösen, z. B. in *Sid Meier's Civilization: Beyond Earth* (Aufbaustrategie) oder *Toys vs. Monsters* (militärische Strategie).

Genremix: Dies ist eine Mischform aus verschiedenen Genres, z. B. *Grand Theft Auto: Vice City* (ungekürzte Fassung).

Spielesichter sind qualifizierte Fachleute, die dem Prüfungsausschuss der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* zurarbeiten. Sie stehen diesem Gremium – es besteht aus vier Jugendschutzsachverständigen und einem Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) – zur Verfügung, bis es eine Entscheidung für die Altersfreigabe eines Spieles treffen kann. Die Spieletester leisten eine präzise Vorarbeit. Sie sichten die Spiele und erschließen dabei alle für den Jugendschutz

relevanten Details. Die eingereichten Spiele der Hersteller werden komplett durchgespielt, Spielstände werden gespeichert und eine Gesamtpräsentation des Spieles für die Prüfsitzung vorbereitet. Dies geschieht gemäß den Richtlinien der USK. Die Sichterinnen und Sichter verfügen über Hintergrund- bzw. Zusatzinformationen zu Spielen und Herstellern.

Eine **Suchmaschine** ist ein Programm, mit dem Internet-Recherchen möglich sind. So kann beispielsweise nach Dokumenten, Fotos, Videos, Büchern und anderen Internetseiten gesucht werden. Nach Eingabe eines Suchbegriffes liefert die Suchmaschine eine Liste von relevanten Links/Internetseiten. Die meisten Suchmaschinen sind kommerziell. Die weltweit am meisten genutzte Suchmaschine ist Google, auch in Deutschland nutzen (Stand: 2015) die meisten Menschen Google (Marktanteil: 94,84 Prozent), es folgen mit großem Abstand Bing (Marktanteil: 2,59 Prozent) und Yahoo (Marktanteil: 1,66 Prozent).

Steam (englisch: Wasserdampf) ist der Name einer Internet-Vertriebsplattform, auf der man Online-Spiele kaufen, aktualisieren und mit anderen Spielenden in Kontakt treten kann. Da sich die angebotenen Spiele nicht auf einem Spieledatenträger befinden, hat die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* keine Möglichkeit, die Spiele zu limitieren oder altersentsprechend zu kennzeichnen.

Das englische Wort **streaming** (= Strömung) bezeichnet – im Zusammenhang mit dem Internet – einen Datenstrom, also die kontinuierliche Übertragung von Daten, die in einem temporären Ordner auf der Festplatte gespeichert werden. Schaut man sich z. B. Filme online an, werden sie gestreamt und nicht heruntergeladen. Streamen wird auch als „Echtzeitübertragung“ bezeichnet. Der Unterschied zwischen einem gestreamten und einem heruntergeladenen Film besteht darin, dass auf den gestreamten Film bereits zugegriffen werden kann, auch wenn dieser noch nicht vollständig vorliegt. Gestreamte Musik oder Filme können angehört bzw. angesehen werden, ohne dass sie abgespeichert werden müssen.

T **Ton-Bearbeitungsprogramme:** Mit ihnen können Audio-Beiträge bearbeitet und formatiert werden. Beispiele für kostenlos aus dem Internet herunterladbare Ton-Bearbeitungsprogramme sind *Audacity* und *Free MP3 Cutter and Editor*. Es gibt weitere Programme, die sich jedoch in ihren Grundzügen weitgehend ähneln. Kostenlose Programme finden sich unter www.medienpaedagogik-praxis.de/kostenlose-software/freie-programme.

Als **Tonspur** (auch Tonkanal) bezeichnet man in der analogen Musikproduktion und Tontechnik den Anteil der Breite eines Tonbandes, der die Töne aufzeichnet. Beim analogen Film ist die Tonspur der die Tonaufzeichnung enthaltende Teil des Filmstreifens. In der Digitaltechnik wird der Begriff umgangssprachlich noch immer verwendet. Tonspuren werden hier allerdings virtuell angelegt und gespeichert, sie können beliebig oft bearbeitet werden, ohne dass ein Qualitätsverlust des Audio-Materials eintritt.

U Der englische Begriff **upload** (= Hochladen) bezeichnet in der Informatik den Datenfluss von einem lokalen Rechner zu einem entfernten Rechner. Dies kann z. B. das Hochladen und Veröffentlichen von eigenen Fotos in „sozialen Netzwerken“ umfassen, das Verschicken von hochgeladenen Dateien per E-Mail an Freunde oder auch das Einstellen illegal aufgenommener Konzert- oder Kinomitschnitte auf einschlägigen Internetseiten.

Als **Username** (englisch: Nutzernamen) wird der frei gewählte, fiktive Name einer realen Person bezeichnet, die sich mit diesem bei verschiedenen Internetseiten oder -diensten anmelden kann. Der Username sollte keinen Aufschluss über die reale Person geben. Schülerinnen und Schüler sollten nie ihre vollständige Adresse, Telefonnummer oder die Adresse ihrer Schule angeben.

USK ist die Abkürzung für *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* – eine freiwillige Einrichtung der Computerspielewirtschaft. Es handelt sich hierbei um eine staatlich anerkannte Prüfstelle für Computerspiele in Deutschland. Die Spiele werden gemäß dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) geprüft und nach Beendigung des Prüfverfahrens mit einer Alterskennzeichnung versehen. Vergeben werden können die Alterskennzeichnungen: *Freigegeben ohne Altersbeschränkung*, *Freigegeben ab sechs Jahren*, *Freigegeben ab zwölf Jahren*, *Freigegeben ab sechzehn Jahren* sowie *Keine Jugendfreigabe*. Kindern und Jugendlichen dürfen Computerspiele, die nicht ihrem Alter entsprechen, nicht zugänglich gemacht werden. Neben der Prüfung von Computerspielen auf Datenträgern (gemäß JuSchG)

wird die USK im Online-Bereich vom Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) als zuständige Selbstkontrolle anerkannt. Für Apps vergibt die USK Alterskennzeichen innerhalb des internationalen IARC-Systems (International Age Rating Coalition).

Das **Urheberrecht** bezeichnet das Recht auf den Schutz des geistigen Eigentums. Jedem Menschen steht der Schutz seines geistigen Eigentums zu. Rechtlich wird dieser Schutz in Deutschland seit 1965 durch das *Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz – UrhG)* gewährleistet. Nähere Informationen und Details finden Sie auf www.forschung.tu-berlin.de/uploads/media/071221_ipal_Urheberrecht_web_04.pdf.

W

Ein **Webserver** (englisch: Netzdiener) ist ein Computer, der Internetseiten speichert, verwaltet und sie Nutzenden zur Verfügung stellt. Ohne Webserver wäre ein Webhosting (Bereitstellung von Online-Speicherplatz und Hosting (Unterbringung) von Internetseiten) nicht möglich – die Nutzenden können nur so auf Websites zugreifen.

Windows Movie Maker (seit 2009 *Windows Live Movie Maker*) ist eine Video-Schnittsoftware des US-Unternehmens Microsoft. Das Programm bietet grundlegende Funktionen zum Erstellen von Video- und Sound-Dateien, es kann über die Microsoft-Webseite kostenlos bezogen werden. In älteren Windows-Versionen war es Bestandteil des Betriebssystems. Mit dem Windows Movie Maker können aus Fotos oder audiovisuellen Dateien Filme erstellt und exportiert werden. Zudem besteht die Möglichkeit, Audio-Dateien hinzuzufügen. Grundlegende Schritte zur Benutzung von Windows Movie Maker finden Sie auf windows.microsoft.com/de-de/windows-vista/getting-started-with-windows-movie-maker.

WoW ist die Abkürzung des Online-Rollenspieles *World of Warcraft* (= Welt des Kriegshandwerks), entwickelt vom US-Unternehmen Blizzard Entertainment. Es wurde erstmals im November 2004 veröffentlicht. Für WoW muss ein monatliches Entgelt entrichtet werden, im November 2014 gab es weltweit etwa 10 Millionen Abonnements. WoW gilt als eines der erfolgreichsten Multiplayer-Online-Rollenspiele. Der Inhalt: In einer fiktiven Welt können die Spielenden eine Vielzahl von sogenannten Quests (Aufgaben/Missionen) annehmen, die ihnen Erfahrungspunkte und Belohnungen in Form von Gold (virtuellem Geld), Ausrüstungsgegenständen oder anderen Items (Gegenständen) einbringen. Weiterhin erhalten die Spielenden Erfahrungspunkte für den erfolgreichen Kampf gegen Figuren (computergesteuerte Charaktere) und Monster. Auch für das Erkunden unbekannter Gebiete gibt es Erfahrungspunkte.

X

XML-Datei: Die englische Abkürzung *XML* steht für *extensible markup language* (= erweiterbare Auszeichnungssprache). Es handelt sich dabei um ein Dateiformat, das ähnlich wie der Quelltext einer Programmiersprache gestaltet ist. Anwendung findet dieses Dateiformat sehr häufig, z. B. bei Blogs, aber auch bei Podcasts, da es, zusammen mit einer Audio-Datei, zur Erstellung einer RSS-Datei benötigt wird.

9. Zusammenfassung und Ausblick

Der **Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern** knüpft an deutschsprachige kompetenzorientierte Konzepte schulischer Medienbildung an, verfolgt aber auch einen eigenen Ansatz für das Bundesland Mecklenburg-Vorpommern, da neben einer Reihe selbst erprobter Module auch die landesspezifischen außerschulischen Partner der Medienbildung in die Modularisierung mit einbezogen wurden. Zudem hat sich die Greifswalder Arbeitsgruppe entschieden, auch die frühkindliche Medienbildung und die generationenübergreifende Perspektive der Medienerziehung in die Gesamtkonzeption zu integrieren. Schwerpunkt des vorliegenden Ringordners ist jedoch die schulische Medienbildung. Er steht pädagogischen Fachkräften als Arbeitsinstrument mit weiteren Materialien für den Einsatz im Unterricht zur Verfügung.

Mit dem im Juni 2013 freigeschalteten Portal www.medienkompetenz-in-mv.de ist bereits ein geeignetes Instrument geschaffen worden, das die Module des **Medienkompasses Mecklenburg-Vorpommern** nutzerorientiert präsentiert und in Form einer Übersichtskarte Kooperationspartner für eine umfassende Medienbildung auffindbar macht. Die internetbasierte Verbreitungsform des **Medienkompasses** ermöglicht eine vernetzte und aktuelle Bereitstellung sowie Anpassung von Medienkompetenz-Angeboten. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit einer direkten Verlinkung auf Ansprechpartner, weiterführende Informationen und Arbeitsmaterialien.

Neben dem Online-Angebot und dem Ringordner bietet das im August 2014 erschienene Buch „**Der Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern. Eine Orientierung für Kindertagesstätten, Schulen, Familien und außerschulische Träger der Kinder- und Jugendarbeit**“ weitere Anregungen zur Medienbildung in Mecklenburg-Vorpommern. Das 270-seitige Werk, verfasst von Roland Rosenstock, Anja Schweiger und Laura Schmid, wurde ebenfalls von der Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern herausgegeben. Im Fokus der bisher veröffentlichten Konzeptionen des **Medienkompasses Mecklenburg-Vorpommern** steht die Medienkompetenz-Förderung von Kindern und Jugendlichen, deren Eltern und Großeltern sowie pädagogischen Fachkräften. Diese findet insbesondere mit Unterstützung außerschulischer Partner statt.

In einem weiteren Schritt sollen Menschen mittleren Alters (Mediorinnen und Mediorenen) und höheren Alters (Seniorinnen und Senioren) unter Berücksichtigung der altersspezifischen und individuellen Angebote im Bundesland Mecklenburg-Vorpommern in den Mittelpunkt der Medienkompetenz-Förderung gestellt werden. Dabei kommen auch ältere Menschen in den Blick, die sich bewusst entschieden haben, aus anderen Bundesländern nach Mecklenburg-Vorpommern zu ziehen, um ihr Älterwerden hier aktiv zu gestalten.

Der **Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern** bietet wichtige Anreize für einen niedrigschweligen Einstieg in die landesspezifische, handlungsorientierte Medienarbeit mit Kindern, Jugendlichen und Älteren. Vor dem Hintergrund der sich dynamisch entwickelnden Medienlandschaft ist zu beachten, dass der vorliegende Ringordner des **Medienkompasses Mecklenburg-Vorpommern** den Stand des Projektes aus dem Sommer 2015 präsentiert.

In der schulischen Medienbildung bietet sich eine Verknüpfung mit dem Audit „Auf dem Weg zur Medienschule“ an, das in einem mehrjährigen Schulversuch in Mecklenburg-Vorpommern erprobt wurde und in einer aktualisierten Fassung seit dem Frühjahr 2015 als Instrument der Qualitätsentwicklung für Schulen auch über Mecklenburg-Vorpommern hinaus zur Verfügung steht. Für „Medienschulen“ könnte sich dabei eine weitere Ausdifferenzierung der Kompetenzbereiche im Blick auf eine systematische Medienbildung als sinnvoll erweisen.

Im Anschluss an die Impulse für die Medienbildung mit Älteren sollte zukünftig die Weiterentwicklung des **Moduls Eltern- und Familienarbeit** (vorhanden im Buch und in der Online-Version des **Medienkompasses**) verfolgt werden. Die Website www.medienkompetenz-in-mv.de bietet darüber hinaus die Möglichkeit, weitere Projekte im Blick auf die Entwicklung der digitalen Netzwelt zu präsentieren, beispielsweise Weblogs, internetbasierte Lernportale oder auch den Einsatz von Tablet-PCs.

Literatur

Anfang, Günther/Demmler, Kathrin (2005): Auf den Spuren von Händels Wassermusik. In: Anfang, Günther/Demmler, Kathrin/Lutz, Klaus (Hrsg.): Mit Kamera, Maus und Mikro. Medienarbeit mit Kindern. 2. Auflage. kopaed Verlag. München.

Anfang, Günther/Fiedler, Fabian J./Kammerer, Bernd/Lutz, Klaus (2003): Aufwachsen in Medienwelten. Perspektiven und Chancen der medienpädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Nürnberg.

Bobach, Ulrike u.a. (2005): Märchen digital erfahren. Mit Computern in den Kindergarten. In: Anfang, Günther/Demmler, Kathrin/Lutz, Klaus (Hrsg.): Mit Kamera, Maus und Mikro. 2. Auflage. kopaed Verlag. München.

Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) (2010): Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur. Medien für die Persönlichkeitsentwicklung, für die gesellschaftliche Teilhabe und für die Entwicklung von Ausbildungs- und Erwerbsfähigkeit. Bonn/Berlin.

Demmler, Kathrin/Theunert, Helga (2007): Medien entdecken und erproben. Null- bis Sechsjährige in der Medienpädagogik. In: Theunert, Helga (Hrsg.): Medienkinder von Geburt an. Medienaneignung in den ersten sechs Lebensjahren. München.

Fileccia, Marco/Fromme, Johannes/Wiemken, Jens (2010): Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht. Hrsg. v. der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM). LfM-Dokumentation. Band 39. Düsseldorf.

Fritz, Jürgen/Lampert, Claudia/Schmidt, Jan-Hinrik/Witting, Tanja (2011) (Hrsg.): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Band 66. Düsseldorf.

Günther, Susanne/Hoffmeier, Judith/Philipp, Claudia/Schweiger, Anja (2010): Nachrichten, Green-screen und Berufe. Leipzig (unveröffentlicht).

Günther, Susanne/Hoffmeier, Judith/Philipp, Claudia/Schweiger, Anja (2010): Helden im Kinderfernsehen – Nacherzählen von Geschichten. Leipzig (unveröffentlicht).

Hoffmann, Berward (2013): Medienkompetenz von Eltern im System Familie. In: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.): Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche – Eine Bestandsaufnahme. Berlin.

Jörissen, Benjamin (2011): Medienbildung. Begriffsverständnisse und -reichweiten. In: Moder, Heinz/Grell, Petra/Niesyto, Horst (Hrsg.): Medienbildung und Medienkompetenz. Beiträge zu Schlüsselbegriffen der Medienpädagogik. München.

Krienke, Jan (2012): Unveröffentlichter Projektentwurf: Computerspiele und Schulunterricht. Seminararbeit Fachdidaktik Geschichte. Mskr. Greifswald.

Krotz, Friedrich/Hepp, Andreas (Hrsg.) (2012): Mediatisierte Welten. Beschreibungsansätze und Forschungsfelder. Wiesbaden.

Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid (2010): Computerspielsucht. Befunde der Forschung. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.). Berlin.

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg.) (2011): Best-Practice-Kompass. Computerspiele im Unterricht. 2. unveränderte Auflage. Düsseldorf. Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg.) (2007): Die Trickboxx. Ein Leitfaden für die Praxis. Düsseldorf.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2013): JIM-Studie 2013. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2014): JIM-Studie 2014. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2011): FIM-Studie 2011. Familie, Interaktion & Medien. Untersuchung zur Kommunikation und Mediennutzung in Familien. Stuttgart.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2015): KIM-Studie 2014. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2013): miniKIM 2014. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern u. a. (Hrsg.) (2004): Rahmenplan Grundschule. Deutsch. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern u. a. (Hrsg.) (2004): Rahmenplan Grundschule. Evangelische Religion. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern u. a. (Hrsg.) (2004): Rahmenplan Grundschule. Musik. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2004): Rahmenplan Grundschule. Philosophieren mit Kindern. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern u. a. (Hrsg.) (2004): Rahmenplan Grundschule. Sachunterricht. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2004): Rahmenplan Medienerziehung. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2010): Rahmenplan Deutsch für die Jahrgangsstufen 5 und 6 an der Regionalen Schule sowie an der Integrierten Gesamtschule. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Orientierungsstufe. Evangelische Religion. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Orientierungsstufe. Geschichte. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Orientierungsstufe. Informatische Grundbildung. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Orientierungsstufe. Kunst und Gestaltung. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Orientierungsstufe. Philosophieren mit Kindern. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2011): Rahmenplan Deutsch für die Jahrgangsstufen 7 bis 10 des nichtgymnasialen Bildungsgangs. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2011): Rahmenplan Deutsch für die Jahrgangsstufen 7 bis 10 des gymnasialen Bildungsgangs. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2015): Rahmenplan für die Qualifikationsphase der gymnasialen Oberstufe. Deutsch. 2015 – Erprobungsfassung, Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Evangelische Religion. Jahrgangsstufen 7-10. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Kunst und Gestaltung. Jahrgangsstufen 7-10. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Musik. Jahrgangsstufen 7-10. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Philosophieren mit Kindern. Jahrgangsstufen 7-10. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Sozialkunde. Jahrgangsstufen 7-10 (Regionale Schule und Gesamtschule). Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2006): Kerncurriculum für die Qualifikationsphase der gymnasialen Oberstufe. Deutsch. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2006): Kerncurriculum für die Qualifikationsphase der gymnasialen Oberstufe. Evangelische Religion. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2006): Kerncurriculum für die Qualifikationsphase der gymnasialen Oberstufe. Geographie. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2006): Kerncurriculum für die Qualifikationsphase der gymnasialen Oberstufe. Philosophie. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2002): Rahmenplan Rechtserziehung. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern (Hrsg.) (2006): Kerncurriculum für die Qualifikationsphase der gymnasialen Oberstufe. Sozialkunde. Schwerin (Stand: 01.08.2015).

Neuß, Norbert (2013): Medienkompetenz in den frühpädagogischen Bildungsplänen der Bundesländer. In: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.): Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche – Eine Bestandsaufnahme. Berlin.

Oerter, Rolf/Montada, Leo (Hrsg.) (2002): Entwicklungspsychologie. 5. vollst. überarb. Auflage. Weinheim u. a.

Pirner, Manfred L./Pfeiffer, Wolfgang/Uphues, Rainer (Hrsg.) (2013): Medienbildung in schulischen Kontexten. Erziehungswissenschaftliche und fachdidaktische Perspektiven. München.

Rosenstock, Roland/Fuhs, Burkhard/Lampert, Claudia (Hrsg.) (2009): Mit der Welt vernetzt. Kinder und Jugendliche in virtuellen Erfahrungsräumen. München.

- Rosenstock, Roland/Liedtke, Wenke (2010): Medienkompetenzförderung in Mecklenburg-Vorpommern. Evaluierung und Empfehlungen. Hrsg. v. der Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern. Schwerin.
- Rosenstock, Roland/Schweiger, Anja/Schmid, Laura (2014): Der Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern. Eine Orientierung für Kindertagesstätten, Schulen, Familien und außerschulische Träger der Kinder- und Jugendarbeit. Hrsg. v. der Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern. Schwerin.
- Rosenstock, Roland/Stapf, Ingrid/Lauber, Achim/Fuhs, Burkhard (Hrsg.) (2012): Kinder im Social Web. Qualität in der KinderMedienKultur. Baden-Baden.
- Schell, Fred (2003): Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis. 2. Auflage. München.
- Schell, Fred (2008): Projektorientierung. In: Sander, Uwe/von Gross, Friederike/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden.
- Schell, Fred (2009): Aktive Medienarbeit. In: Schorb, Bernd/Anfang, Günther/Demmler, Kathrin (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik.
- Schindler, Wolfgang/Bader, Roland/Eckmann, Bernhard (Hrsg.) (2001): Bildung in virtuellen Welten. Praxis und Theorie außerschulischer Arbeit mit Internet und Computer. Frankfurt am Main.
- Schorb, Bernd (1995): Medienalltag und Handeln. Medienpädagogik in Geschichte, Forschung und Praxis. Leverkusen-Opladen.
- Schorb, Bernd (2005): Medienkompetenz. In: Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. 4. Auflage. München.
- Schorb, Bernd (2007): Kindsein heute – Assoziationen und Gedankensplitter. In: Theunert, Helga (Hrsg.): Medienkinder von Geburt an. Medienaneignung in den ersten sechs Lebensjahren. München.
- Schorb, Bernd (2008): Handlungsorientierte Medienpädagogik. In: Sander, Uwe/von Gross, Friederike/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden.
- Schröder, Lutz (2011): Spielerisch Geschichte lernen? Analyse von unterhaltsamen Computerspielen mit historischem Kontext und ihre Verwendbarkeit im Game-based Learning. Wissenschaftliche Hausarbeit zur Erlangung des akademischen Grades eines Master Artium (M.A.) der Universität Hamburg, unveröffentlicht. Hamburg.
- Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland (KMK) (Hrsg.): Gemeinsamer Rahmen der Länder für die frühe Bildung in Kindertageseinrichtungen. Beschluss der Kulturministerkonferenz vom 03./04.06.2004 und Beschluss der Jugend- und Familienministerkonferenz (JFMK) vom 13./14.05.2004. Berlin.
- Struckmeyer, Kati (2010): Fotoprojekte mit kleinen Kindern. In: Lutz, Klaus/Struckmeyer, Kati (Hrsg.): erzählkultur. Sprachkompetenzförderung durch aktive Medienarbeit. kopaed Verlag. München.
- Theunert, Helga (2009): Medienkompetenz. In: Schorb, Bernd/Anfang, Günther/Demmler, Kathrin (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik – Praxis. München.
- Ulbrich, Hans-Joachim (2012): Medienbildung in der Schule? Ursachen, Inhalte und Folgen eines Schulversuchs. kopaed Verlag. München.
- Wagner, Bruni (2011): Wir spielen Super Mario Land in der Sporthalle. In: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): Best-Practice-Kompass. Computerspiele im Unterricht. 2. unveränderte Auflage. Düsseldorf.
- Wagner, Ulrike/Gebel, Christa/Lampert, Claudia (Hrsg.) (2013): Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Band 72. Düsseldorf.

Die Autoren

Rosenstock, Roland, Prof. Dr.
Professor für Medienpädagogik und Religionspädagogik
an der Universität Greifswald
roland.rosenstock@uni-greifswald.de

Schweiger, Anja (M.A.)
Medienpädagogin und wissenschaftliche Mitarbeiterin
am Lehrstuhl für Religions- und Medienpädagogik
an der Universität Greifswald
anja.schweiger@uni-greifswald.de

Harz, Bettina
Pädagogische Mitarbeiterin
der Jugendbegegnungs- und Bildungsstätte Golm auf Usedom

Sura, Ines
Doktorandin am Lehrstuhl für Religions- und Medienpädagogik
an der Universität Greifswald

Tetzel, Christina
Studentische Hilfskraft am Lehrstuhl für Religions- und Medienpädagogik
an der Universität Greifswald

Mitarbeit

Lingnau, Bert
Referent für Medienkompetenz, Offene Kanäle und Öffentlichkeitsarbeit
in der Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern, Schwerin
b.lingnau@medienanstalt-mv.de

Hartmann, Jan, Dr.
Leiter des Medienpädagogischen Zentrums
im Institut für Qualitätsentwicklung Mecklenburg-Vorpommern, Rostock
J.Hartmann@iq.bm.mv-regierung.de

Möller, Ulrike, Dr.
Referentin für Medienbildung des Medienpädagogischen Zentrums
im Institut für Qualitätsentwicklung Mecklenburg-Vorpommern, Rostock
U.Moeller@iq.bm.mv-regierung.de

Wilhelm, Heike
Regionalbeauftragte für Medienbildung, Schulamtsbereich Schwerin
H.Wilhelm@iq.bm.mv-regierung.de

Müller, Olaf
Regionalbeauftragter für Medienbildung, Schulamtsbereich Greifswald
O.Mueller_03@iq.bm.mv-regierung.de

Loock, Steffen
Regionalbeauftragter für Medienbildung, Schulamtsbereich Rostock
S.Loock@iq.bm.mv-regierung.de

Prehn, Rüdiger
Regionalbeauftragter für Medienbildung, Schulamtsbereich Neubrandenburg
R.Prehn@iq.bm.mv-regierung.de



... wie auf den Arbeitsblättern zu sehen ist.

Wie sollen medienpädagogische Projekte mit dem Ziel der Medienkompetenz-Förderung in den Ablauf von Bildungsinstitutionen integriert werden? Wo finden pädagogische Fachkräfte Unterstützung und Kooperationspartner für die Konzeption und Durchführung der Angebote? Wie kann die medienpädagogische Arbeit für Kinder und Jugendliche in der Erziehungspartnerschaft mit den Familien und außerschulischen Trägern gelingen?

Der **Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern** geht auf die „Vereinbarung zur Förderung der Medienkompetenz“ zurück, die im März 2011 zwischen der Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern (MMV), der Staatskanzlei sowie dem Bildungs- und dem Sozialministerium des Landes Mecklenburg-Vorpommern geschlossen und im April 2015 fortgeschrieben worden ist.

Im Fokus der Umsetzung steht die Medienkompetenz-Förderung von Kindern und Jugendlichen, deren Eltern und Großeltern sowie von pädagogischen Fachkräften. Ausgehend vom System Schule und unter Einbeziehung schulkooperativer Partner dienen die Module in diesem Ringordner für Folgendes: Sie sollen eine niederschwellige Orientierung für zielgruppenorientierte Projekte auf dem Weg zu einer zukunftsorientierten Medienbildung im Bundesland Mecklenburg-Vorpommern sein.

