

Medienbildung in Mecklenburg-Vorpommern

Der Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern



Von
Roland Rosenstock
Anja Schweiger
Laura Schmid

Schriftenreihe der
Medienanstalt
Mecklenburg-Vorpommern

Band 5

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

Eine Orientierung
für Kindertagesstätten,
Schulen, Familien
und außerschulische Träger
der Kinder- und Jugendarbeit

**Der Medienkompass
Mecklenburg-Vorpommern**

Medienbildung in Mecklenburg-Vorpommern

Der Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern

Eine Orientierung für Kindertagesstätten, Schulen, Familien
und außerschulische Träger der Kinder- und Jugendarbeit

Roland Rosenstock
Anja Schweiger
Laura Schmid

Unter Mitarbeit von
Jan Hartmann, Bert Lingnau, Ulrike Möller, Sabine Schweder,
Janet Wetzels und Heike Wilhelm

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



ERNST MORITZ ARNDT
UNIVERSITÄT GREIFSWALD



Wissen
lockt.
Seit 1456



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
E-Mail: info@medienanstalt-mv.de
Internet: 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 Herstellung: Janner & Schöne Medien GmbH, Schwerin

Titelgrafik: Gestaltungsbüro Franka Lange, Greifswald

Druck: Druckerei Weidner GmbH, Rostock

Auflage: 1.500 Exemplare

© 2014 Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern

ISBN 978-3-00-045444-8

Inhalt

Zum Geleit.....	5
Vorwort.....	7
I. Einführung	9
1. Medienbildung in Mecklenburg-Vorpommern – eine Aufgabe für Bildung und Erziehung.....	10
1.1 Kompetenzorientierte Konzepte auf Länderebene in Deutschland	11
1.1.1 Der Medienpass in Nordrhein-Westfalen.....	12
1.1.2 Der Medienführerschein in Bayern.....	14
1.1.3 Medienbildung in Sachsen-Anhalt.....	14
1.2 Kompetenzorientierte Konzepte in der Schweiz	15
II. Der Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern – Orientierungshilfe und Arbeitsinstrument	17
2. Aufbau und Zielgruppen	18
2.1 Medienkompetenz als Wissens-, Bewertungs- und Handlungskompetenz	19
2.2 Kompetenzniveaus und -bereiche	19
3. Die Module.....	23
3.1 Medienbildung im frühkindlichen Bereich (FB).....	23
3.2 Medienbildung in der Schule	62
3.2.1 Grundschule und Orientierungsstufe	63
3.2.2 Sekundarstufen I und II.....	142
3.3 Medienbildung in der Eltern- und Familienarbeit.....	211
3.4 Medienbildung in der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit.....	239
4. Zusammenfassung und Ausblick.....	263
III. Literatur	265



Zum Geleit

Liebe Leserinnen und Leser,
liebe Nutzerinnen und Nutzer des *Medienkompasses Mecklenburg-Vorpommern*,

die traditionellen Medien Buch, Zeitung, Film, Radio und Fernsehen werden heutzutage durch viele andere Medien ergänzt. Das Internet, E-Mail, Facebook und Twitter haben unser Kommunikationsverhalten stark verändert. Die Geschwindigkeit, in der wir Nachrichten erhalten und auf die wir reagieren sollen, ist teilweise so hoch, dass wir in manchen Fällen kaum hinterherkommen. Wer mithalten will mit der rasanten Medienentwicklung, muss sich mit den neuen Medien auskennen und sie aktiv nutzen.

Unser Zeitalter, in dem wir leben, wird oft als Medienzeitalter bezeichnet. Solche Beschreibungen für Phasen und Epochen etablieren sich im allgemeinen Sprachgebrauch gemeinhin erst dann, wenn sie umfassend und allgegenwärtig geworden sind. Dabei ist dieses Medienzeitalter bis heute durch keine festen und ein für alle Male gültigen Merkmale gekennzeichnet. Es ist vielmehr dabei, durch weiterhin rasante technische Entwicklungen in eine nächste Phase einzutreten. Die Geräte und Programme, die wir heute verwenden, funktionieren mobil und interaktiv. Die Möglichkeiten werden immer vielfältiger, die Kommunikation ist mittlerweile ortsunabhängig geworden. Gleichzeitig lauern in dieser digitalen Medienwelt viele neue Bedrohungen und Gefahren, vor denen wir uns schützen müssen.

Das Medienkompetenz-Portal der Landesregierung und der Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern will im Umgang mit den neuen Medien Hilfestellung geben, informiert und klärt über die neuen Möglichkeiten auf. Erfahrene Nutzerinnen und Nutzer erhalten in diesem Portal viele Anregungen. Denjenigen, die sich noch nicht besonders gut auskennen, werden die neuen Medien, ihre Chancen und Gefahren erklärt. Ein besonderes Angebot innerhalb des Medienkompetenz-Portals ist der *Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern*.

Der Medienkompass will für Menschen aller Altersstufen eine Orientierungshilfe für die Nutzung neuer Medien sein. Erzieherinnen und Erzieher beispielsweise erhalten Hinweise, wie sie Kinder im Kita-Alter an Medien heranzuführen. Schülerinnen und Schülern in der Sekundarstufe wird anschaulich erklärt, was Apps sind oder wie sie sich in Blogs beteiligen können. Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit sowie für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen außerhalb der Schule ergänzen das Angebot. Der Medienkompass macht Lust zu stöbern, neue Dinge zu entdecken, zu lernen und so via Internet mehr über neue Medien zu erfahren.

Über eines können Computer, Smartphones, Tablets und alle anderen Möglichkeiten jedoch nicht hinwegtäuschen. Wenn wir nicht mehr in der Lage sind, uns in Wort und Schrift miteinander zu verständigen – diese Grundfertigkeiten nicht mehr beherrschen –, dann werden uns auch die besten digitalen Hilfsmittel nichts nützen. Möge der Medienkompass uns alle immer in die richtige Richtung lenken.

Mathias Brodtkorb

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

Vorwort

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 daher ist es richtig und wichtig, Medienkompetenz-Entwicklung nicht allein auf Heranwachsende zu beschränken, sondern – vom System Schule ausgehend – ebenso die Lehrerinnen und Lehrer, die Familien und auch die Großeltern als Zielgruppen und insofern auch die Erwachsenenbildung mit in den Blick zu nehmen.

Von dieser Zielstellung ausgehend, hat die zweite „Vereinbarung zur Förderung der Medienkompetenz“ der Landesregierung und der Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern im Jahr 2011 die Aufgabe formuliert, eine Art didaktischen Fahrplan für die Medienbildungsarbeit in unserem Bundesland zu entwickeln: den **Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern**.

In einem ersten Schritt fokussiert dieser Medienkompass – basierend auf Erfahrungen in Mecklenburg-Vorpommern und zugeschnitten auf die Bedürfnisse und Möglichkeiten der Menschen in unserem Bundesland – vor allem didaktische Konzepte für die jüngere Generation und für spezifische Zielgruppen. Ausgehend vom frühkindlichen Bereich werden Module für Grundschule, Orientierungsstufe sowie Sekundarstufe I und II entwickelt. Darüber hinaus werden Angebote für die Eltern- und Familienarbeit sowie generationenübergreifende Konzepte ausdrücklich mit einbezogen. Projekt-Ideen für den außerschulischen Lernbereich schließen diesen ersten Teil des Medienkompasses Mecklenburg-Vorpommern ab.

Ein Teil der hier vorgelegten Angebote für den schulischen Bereich basiert auf Erfahrungen aus einem schulischen Modellversuch, der bereits mit der ersten „Vereinbarung zur Förderung der Medienkompetenz“ im Jahr 2007 initiiert wurde. Insofern stehen die Module zur schulischen Medienbildung in diesem ersten Teil des Medienkompasses im Vordergrund.

Mit dieser Publikation soll allerdings der Gesamtansatz zum Tragen kommen – für den schulischen Bereich wird eine zusätzliche Publikation in Form eines Ring-Ordners speziell für den Schuleinsatz das Buch ergänzen. Da Medienbildung und Medienkompetenz hier als lebenslanges Lernen, als Lebenskompetenz verstanden werden, stellt die vorgelegte Veröffentlichung nur den ersten Teil eines Medienkompasses



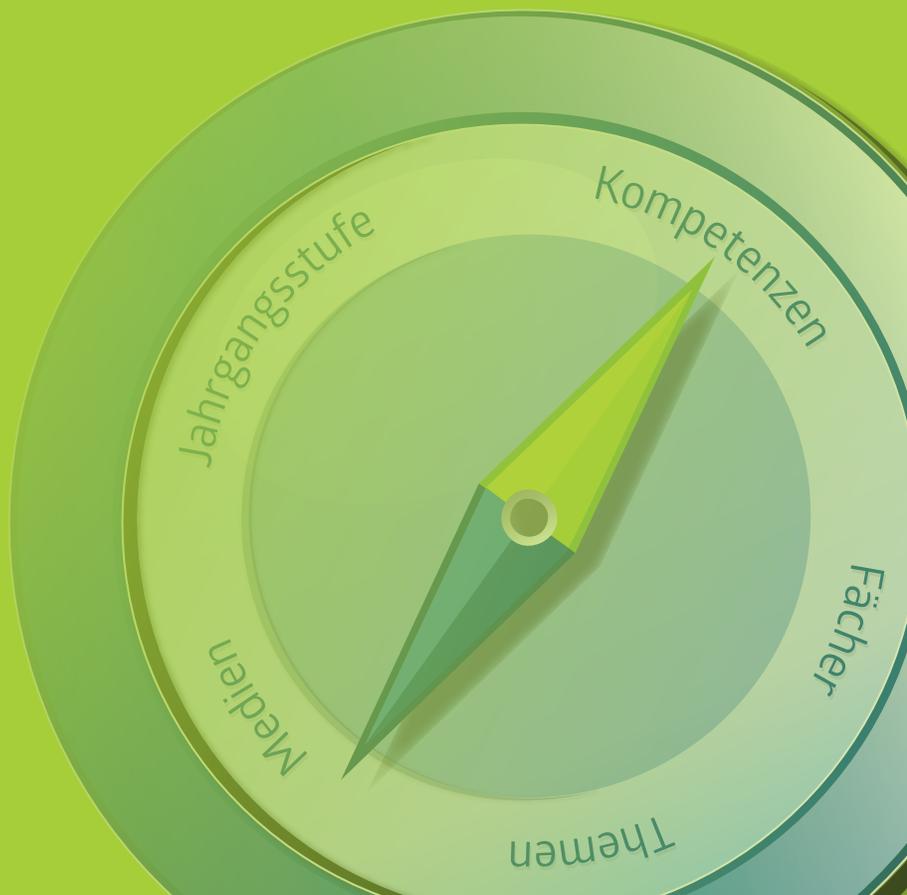
Mecklenburg-Vorpommern dar. Vollständig wird dieser erst, wenn er um weitere Module für lebenslanges Lernen ergänzt wird, also auch didaktische Konzepte für die Medienbildung von Erwachsenen jeden Alters enthält. Dieser zweite Teil des Medienkompasses befindet sich in der Entwicklung und wird diesem ersten Teil in Kürze folgen.

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, die der Medienkompass enthält, ist diese Online-Version sehr zu empfehlen.

Dr. Uwe Hornauer

Direktor der Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern

I. 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 M-V** gibt Antworten auf diese Fragen. Mit den Modulen wird pädagogischen Fachkräften in inner- und außerschulischen Arbeitsbereichen ein Arbeitsinstrument an die Hand gegeben, das die Ausgangsbasis für eine systematische Medienbildung bilden kann. Der **Medienkompass M-V** dient als Orientierung für die Gestaltung von Medienkompetenz-Angeboten in Kindertagesstätten, Schulen sowie in Einrichtungen der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit.

Der **Medienkompass M-V** geht auf die im März 2011 geschlossene Medienkompe-

tenz-Vereinbarung zwischen der Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern (MMV), der Staatskanzlei sowie dem Bildungs- und dem Sozialministerium des Landes Mecklenburg-Vorpommern zurück. Die Vereinbarung verfolgt das Ziel, „ein medienpädagogisches Angebot in Mecklenburg-Vorpommern sicherzustellen, das den Menschen im ganzen Land die Möglichkeit bietet, sich Medienkompetenz als eine der Schlüsselkompetenzen der Wissensgesellschaft anzueignen“.¹

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 M-V* eine gute Ergänzung zum „Rahmenplan Medienerziehung“ aus dem Jahr 2004. Dabei knüpft die Konzeption 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 wird 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 Univer-

¹ Vereinbarung zur Förderung der Medienkompetenz [in Mecklenburg-Vorpommern] vom 22. März 2011 (online unter <http://www.medienanstalt-mv.de/media/downloads/Rahmenvereinbarung.pdf>).

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>).

sitäten 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 unterschiedener 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.

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 ab dem Schuljahr 2014/2015 geht der Medienpass NRW auch in den 7. bis 10. Klassen in den Regelbetrieb. Das Ziel besteht künftig in einem geschlossenen, vier Kompetenzstufen umfassenden Konzept bis einschließlich der 10. Klasse, das bereits in Form eines Kompetenzrahmens existiert.

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.

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

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 7-9/10 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 wird ab Sommer 2014 auf die Klassen 7 bis 10 im Regelbetrieb ausgeweitet. Es fehlen Module für die frühkindliche Bildung und die generationenübergreifende Arbeit mit Familien, da die Initiative 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.

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.

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. bzw. 6. und 7. Jahrgangsstufe und sind dem bayerischen 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.medienfuehrerschein.bayern.de zum Downloaden 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

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 (JFF); 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.

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 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

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

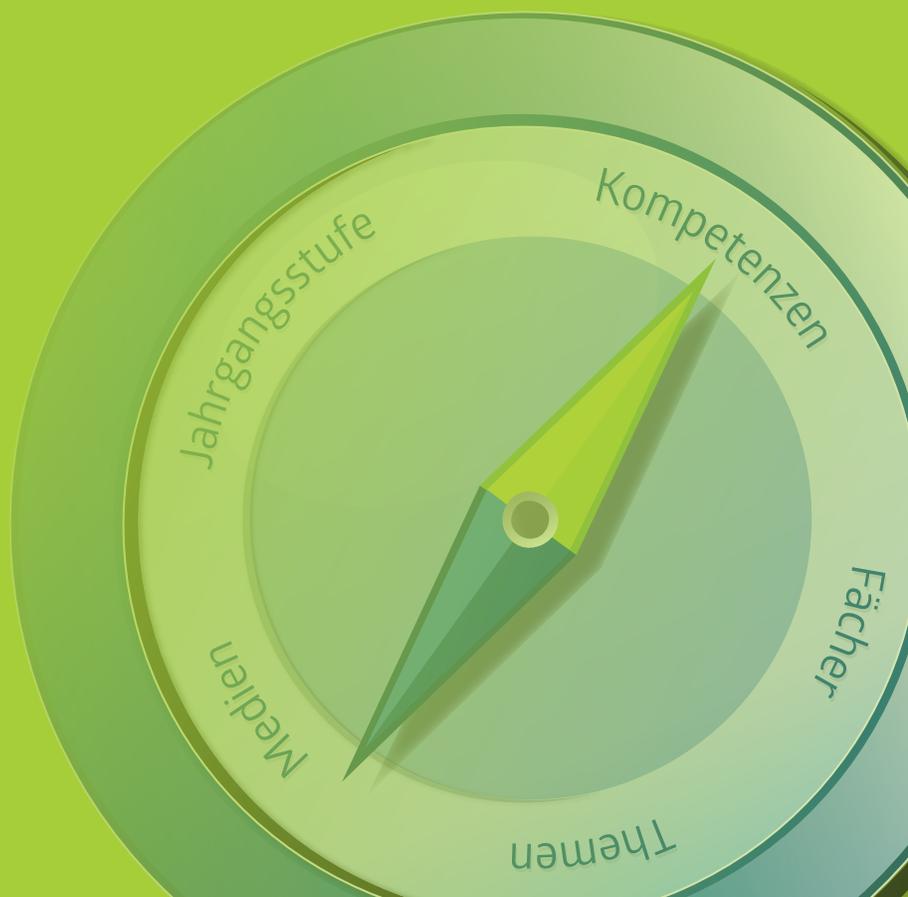
¹¹ <http://www.lehrmittelverlag-zuerich.ch/LehrmittelSites/Medienkompass/ÜberdasLehrmittel/Autorenteam/tabid/729/language/de-CH/Default.aspx>.

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. Seit 2010 wird für alle deutschsprachigen Kantone ein gemeinsamer Lehrplan „Medienbildung“ angestrebt, der die beiden Lehrpläne „Medienerziehung“ und „Informatik“ verbindet und im Jahr 2014 für die Volksschulen veröffentlicht werden soll.

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. Der Ausschnitt zeigt die Kompetenzerwartungen und Regelstandards der Sekundarstufe I und die Möglichkeit der Selbstdokumentation von Projekten.

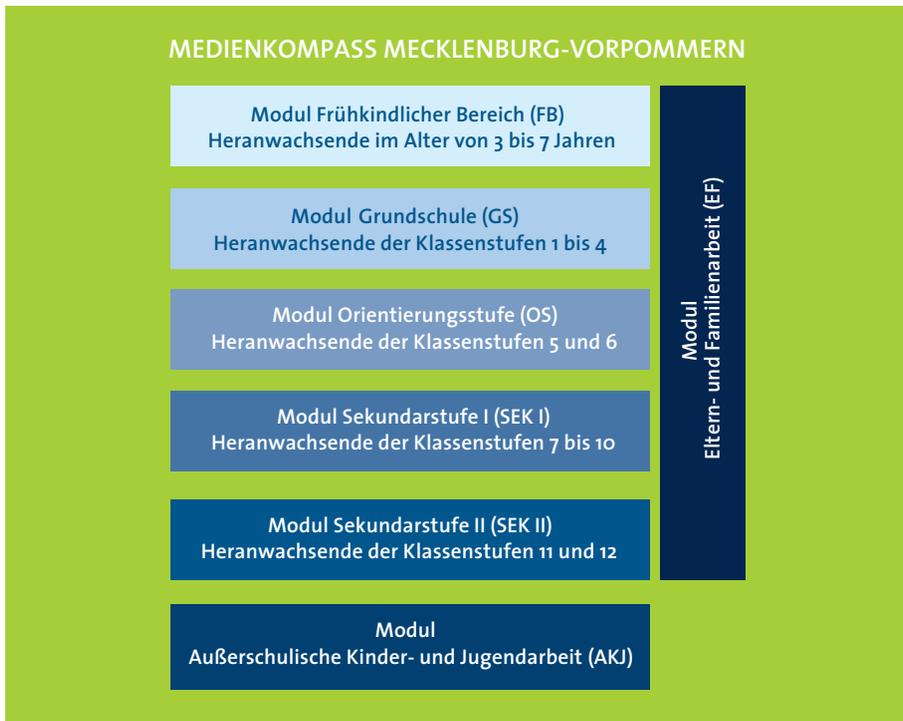
II. Der Medienkompass Mecklenburg-Vorpommern – Orientierungshilfe und Arbeitsinstrument



2. Aufbau und Zielgruppen

Der **Medienkompass M-V** dient pädagogischen Fachkräften in Kindertagesstätten, Schulen und Einrichtungen der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit als Impulsgeber, Orientierungshilfe und Arbeitsinstrument für die Gestaltung von Medienkompetenz-Angeboten. Der **Medienkompass M-V** besteht 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 erzieherische Jugendmedienschutz findet sich als übergreifendes Leitthema in allen Modulen und beinhaltet u.a. das Persönlichkeitsrecht, 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.¹⁴



¹⁴ Diese Medienpräferenzen und Nutzungsgewohnheiten erschließen sich u.a. aus den Untersuchungen des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest: miniKIM 2012, KIM-Studie 2012, JIM-Studie 2013 und FIM-Studie 2011.

2.1 Medienkompetenz als Wissens-, Bewertungs- und Handlungskompetenz

Die Konzeption des *Medienkompasses M-V* basiert auf den Ansätzen von Bernd Schorb (2005) und Helga Theunert (1999), aus welchen ein prozesshafter Charakter der Medienkompetenz-Entwicklung hervorgeht.¹⁵ Schorb und Theunert beschreiben Medienkompetenz als ein Bündel von Fähigkeiten und Fertigkeiten und beziehen hierbei die leistungsfähigsten Medienkompetenz-Beschreibungen der letzten Jahre ein.¹⁶ 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 essentielle 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 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.“¹⁷

2.2 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 M-V* – fünf Kompetenzbereiche (A-E) eröffnet und deren jeweilige Zieldimension definiert. Die Kompetenzbereiche sind für sechs Module entwickelt worden und orientieren sich an der Mediensozialisation von Kindern und Jugendlichen im Alter von drei bis 19 Jahren.

¹⁵ Vgl. 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.

¹⁶ 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.

¹⁷ Schorb, Bernd (2005): Medienkompetenz. In: Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. 4. Auflage. München, S. 262.



Ausgehend vom System Schule und beginnend im Kindertagesstätten-Alter sind fünf Module/Kompetenzniveau-Stufen implementiert worden: **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.

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

Die Kompetenzbereiche A-E folgen keiner Hierarchie. Vielmehr greifen sie ineinander. 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 aufgrund der vorhandenen Fähigkeiten und Fertigkeiten oder diesbezüglicher Defizite stattfinden. 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 anverwandeln lassen.

Zusätzlich ist das schulbegleitende Modul **Eltern- und Familienarbeit** konzipiert worden, das den Kompetenzbereich „Erziehen und Anregen“ umfasst.

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 <i>Jugendmedienschutz, Persönlichkeitsrecht, Datenschutz</i> und <i>Verbraucherschutz</i> auseinander.	Eltern- und Familienarbeit



3. Die Module

3.1 Medienbildung im frühkindlichen Bereich (FB)

Eine kindliche Lebenswelt ohne Medien ist in unserer heutigen mediatisierten Gesellschaft nicht mehr vorstellbar. Medien sind ein bedeutender Bestandteil des Alltags geworden, der „medienfreie Raum Kindheit ist Illusion.“¹⁸ Die Medienbiografie von Kindern beginnt nachweislich bereits in der frühen Kindheit.¹⁹ In der Regel erfolgt der erste Kontakt mit Medien innerhalb der Familie. Der familiäre Medienumgang hat durch seine wirkungsvolle Vorbildfunktion daher für Kinder eine besondere Bedeutung.²⁰ Denn Familie ist „in ihren unterschiedlichen Formen [...] die Wiege von Medienerfahrungen.“²¹ Ihre Allgegenwärtigkeit machen Medien zur Normalität, wecken Interesse, eröffnen Spiel- und Lernräume, befriedigen kindliche Entdeckerfreude und Neugier und nehmen Einfluss auf die kindliche Entwicklung.

Die Medien-Ausstattung deutscher Haushalte, in denen Kinder ab zwei Jahren leben, reicht von klassischen Medien wie Radio und Fernsehen bis hin zu Notebook, Tablet, Smartphone und den unterschiedlichsten Spielkonsolen.²² So kommen bereits Kleinstkinder tagtäglich mit unterschiedlichen Medien und ihren Inhalten in Berührung, sei es das eigene Bilder- oder Hörbuch, der Familienfernseher, die Digitalkamera der Eltern, das Tablet oder das Handy älterer Geschwister.

Aufgrund der medialen Allgegenwärtigkeit kann Medienerziehung nicht erst mit dem Eintritt in das Grundschulalter beginnen, sondern mit der ersten Medienerfahrung, „um frühzeitig eine Grundlage für eine kompetente Mediennutzung des Kindes zu schaffen.“²³ Für eine frühe Begleitung der kindlichen Mediennutzung sind – neben der Familie – die Kindertagesstätten eine wichtige und potenzielle Erziehungsinstanz. Zu ihren Aufgaben gehören die Erziehung und Bildung von Kindern – unter Berücksichtigung des Alters und deren Entwicklung.²⁴ Sie sind verantwortlich für das Recht des Kindes „auf eine individuelle Förderung seiner Entwicklung und auf Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit.“²⁵ Die Bereitstellung von Erziehungs- und Bildungsaufgaben sollen sich hier an den Bedürfnissen

¹⁸ 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, S. 92.

¹⁹ Vgl. hierzu: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2013): miniKIM 2012. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2-bis 5-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

²⁰ 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, S. 71.

²¹ Ebd.

²² Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2013): miniKIM 2012. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. Stuttgart, S. 27.

²³ Ebd.

²⁴ Mecklenburg-Vorpommern – Dienstleistungsportal: Gesetz zur Förderung von Kindern in Kindertageseinrichtungen und in Kindertagespflege (Kindertagesförderungsgesetz – KiföG M-V) vom 1. April 2004, zuletzt geändert durch Gesetz vom 16. Juli 2013 (online unter <http://www.landesrecht-mv.de/jportal/portal/page/bsmvprod.psm!showdoccase=1&doc.id=jlr-KTEinrGMVrahmen&doc.part=X&doc.origin=bs&st=lr>).

²⁵ Ebd.



der Kinder und ihrer Familien orientieren.²⁶ Zudem soll die Förderung „den aktiven Erwerb von entwicklungsangemessenen Kompetenzen“²⁷ ermöglichen. Für ein Leben in einer mediatisierten Welt bedeutet dies, die Entwicklung von Medienkompetenz auch in frühkindliche Bildungskonzepte mit aufzunehmen.

Kindertagesstätten sind „mit ihrem Förderauftrag, ihrer lebensweltorientierten Arbeit und ihren Beteiligungsmöglichkeiten geeignete Orte für frühkindliche Bildungsprozesse.“²⁸ Hier können pädagogische Räume geschaffen werden, in denen Kinder auf spielerische und aktive Art und Weise Medienerfahrungen machen und somit einen kompetenten Medienumgang erlernen. Durch ein geeignetes Anregungsmilieu können mit Kindern situationsorientiert Medienerlebnisse geschaffen und verarbeitet werden.²⁹

Über die Entwicklung von Medienkompetenz hinaus bietet die aktive Medienarbeit die Möglichkeit der Förderung bildungsplanbezogener Kompetenzen. Für die individuelle Förderung der Kinder von null bis zehn Jahren bildet in Mecklenburg-Vorpommern die Bildungskonzeption eine verbindliche Grundlage.³⁰ Den Medien kommt darin eine eher untergeordnete Rolle zu. „Medienpädagogische Bildung ist [hier ein] verdeckter Bestandteil.“³¹ Die in der Bildungskonzeption formulierten Bildungsinhalte und damit Bildungsziele könnten jedoch im Zusammenspiel und im Rahmen einer systematischen Medienbildung umgesetzt werden.

Die Angebote im Modul **Frühkindlicher Bereich** ermöglichen pädagogischen Fachkräften von Kindertagesstätten einen Einstieg in die Medienarbeit. Neben dem Ziel der Medienkompetenz-Entwicklung und der Entwicklung sozialer Kompetenzen dienen sie der Förderung von Kommunikation und Sprache sowie der Ausbildung des Hörverständnisses. Die Angebote dienen als Inspiration für eine aktive, kreative und produktive, aber auch kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit Medien der frühkindlichen Lebenswelten. Sie knüpfen an den Interessen der Kinder an und bieten somit eine motivierende Ausgangsbasis. Darüber hinaus werden Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit gegeben. Zudem finden sich im Modul **Eltern- und Familienarbeit** weitere spezifische Medienkompetenz-Angebote für die Unterstützung der familiären Medienerziehung.

²⁶ Ebd.

²⁷ Ebd.

²⁸ Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland (KMK) (Hrsg.): Gemeinsamer Rahmen der Länder für die frühe Bildung in Kindertageseinrichtungen. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 03./04.06.2004 und Beschluss der Jugend- und Familienministerkonferenz (JFMK) vom 13./14.05.2004, S. 2.

²⁹ Vgl. Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (Hrsg.), Neuß, Norbert (2011): Warum Medienpädagogik?, S. 2 (online unter <http://www.dr-neuss.de/app/download/5785488039/Warum+Medienpädagogik.pdf>).

³⁰ Mecklenburg-Vorpommern – Dienstleistungsportal: Gesetz zur Förderung von Kindern in Kindertageseinrichtungen und in Kindertagespflege (Kindertagesförderungsgesetz – KiföG M-V) vom 1. April 2004, zuletzt geändert durch Gesetz vom 16. Juli 2013 (online unter <http://www.landesrecht-mv.de/jportal/portal/page/bsmvprod.psm1?showdoccase=1&doc.id=jlr-KTEinrGMVrahmen&doc.part=X&doc.origin=bs&st=lr>).

³¹ 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, S. 36.

Medienkompetenz-Angebote Frühkindlicher Bereich (FB)		
Kompetenzbereich	Zieldimension	Angebote
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 Medien an.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Computer – den schau ich mir genauer an ▶ Hörst du das auch? ▶ Knips, knips – ich kann auch Fotos machen
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.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Fernsehformate: Einmal Medienmacherin bzw. -macher sein ▶ Märchen digital erfahren
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.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Auf den Spuren von Händels Wassermusik ▶ Meine Kita im Sucher
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.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Das habe ich erlebt ▶ Das ist meine Heldin! Das ist mein Held! ▶ Hörspiele gemeinsam hören und kreativ werden ▶ Wir bilden eine Jury – Computerspiele testen



Frühkindlicher Bereich – Kompetenzbereich A

Computer – den schau ich mir genauer an

Einstieg in die Computerarbeit

Beschreibung

Immer früher kommen Kinder mit Computern, insbesondere im familiären Umfeld, in Berührung. Auch wenn der Computer in seiner Komplexität für sie nicht vollständig zu erfassen ist, so ist er doch allgegenwärtig und damit ein prägender Bestandteil ihrer Lebenswelt. Um einer unkritischen Nutzung und damit einhergehenden Risiken vorzubeugen, bedarf es einer pädagogischen Hinführung. Frühzeitig begonnen, können die Kinder einen kompetenten Umgang erlernen. Durch aktive Medienarbeit, die eine kritische Auseinandersetzung ermöglicht, lernen die Kinder den Computer als Lern-, Arbeits- und Gestaltungsmittel kennen. Dieses Angebot dient dem Einstieg in die Computerarbeit. Spielerisch sowie auf kreative, produktive Art und Weise entdecken die Kinder den Computer und dessen Bestandteile. Sie lernen erste Nutzungsmöglichkeiten kennen und anzuwenden.

Ziele

- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähigkeiten
- ▶ Kennenlernen und Ausprobieren erster Funktions- und Nutzungsweisen
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Medien | Medieninhalte

Computer und Bestandteile | Mal-Programme

Zielgruppe

Kinder ab 5 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Gruppengröße | 2-3 Erzieherinnen bzw. Erzieher | 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

Projekt | 3 Tage

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Erzählkreis, Suchspiel, Bastelarbeiten

Ablaufskizze

Tag 1 – Vorstellung und Einführung (ca. 1,5 h)

1. Erfahrungsaustausch (ca. 20 min)

Zu Beginn werden die Kinder mit dem Thema vertraut gemacht. In einem Erfahrungsaustausch (Erzählkreis) werden sie danach befragt, wo überall Computer zu

finden sind und welche Aufgaben diese haben. Außerdem sollen die Kinder erzählen, welche Zusatzgeräte notwendig sind und welche Funktionen diese haben.

2. Suchen und Sammeln (ca. 40 min)

Alle Kinder dürfen gemeinsam Gegenstände, die im Zusammenhang mit dem Projekt stehen, suchen. Unter den Gegenständen sollten sich auch Dinge befinden, die nicht zum Thema gehören. Alle relevanten Gegenstände werden in der Mitte des Raumes zusammengetragen, noch einmal benannt und ihre Funktionen erklärt.

3. Reflexion (ca. 30 min)

Am Ende der Projekteinheit erhalten die Kinder die Gelegenheit, ihre Lernerfahrung in kreativer Weise zu wiederholen und sie damit zu reflektieren. Hierfür werden ihnen verschiedene Mal- und Bastel-Utensilien bereitgestellt, die sie nach Belieben nutzen können, um die relevanten Gegenstände aus dem Gedächtnis heraus zu malen, zu basteln oder zu kneten. Parallel werden sie zu Gesprächen angeregt, in denen das Erlebte und Gelernte beschrieben wird.

Tag 2 – Ein Computer selbst gebastelt (ca. 1,5 h)

1. Wiederholung (ca. 20 min)

Alle Teile und ihre Funktionen werden wiederholt. Als Grundlage dienen die Zeichnungen und Bastelarbeiten der Kinder. Wenn notwendig und gewünscht, wird den Kindern die Zeit gegeben, unfertige Bilder und Bastelarbeiten vom Vortag zu beenden.

2. Blick in den Computer (ca. 15 min)

Mit einem Blick in einen richtigen Computer (Tower) erhalten die Kinder die Möglichkeit, dessen Inneres zu erkunden. So lernen sie dessen Aufbau kennen. Hierfür eignet sich ein alter Computer mit all seinen Bestandteilen. Bei den Eltern nachgefragt, findet sich sicherlich ein ausrangierter Computer. Die Kinder dürfen die Seitenwand abbauen, hineinsehen und auch Teile ausbauen. Am Ende werden die Bestandteile gemeinsam wieder zusammengebaut.

3. Computer und seine Bestandteile (ca. 40 min)

In Kleingruppen basteln die Kinder einen Computer und seine einzelnen Bestandteile (Monitor, Tower, Maus, Tastatur, Lautsprecher). Jede Gruppe entscheidet selbst, mit welchen Materialien und Bestandteilen sie *ihren* Computer gestalten möchte.

4. Reflexion (ca. 15 min)

In einem Gesprächskreis wird der Tag wiederholt und das Erlebte erzählt und reflektiert.

Tag 3 – Malen am Computer (ca. 1,5 h)

1. Regeln aufstellen (ca. 20 min)

An diesem Tag lernen die Kinder den Computer als Gestaltungsmittel kennen. Bevor sie jedoch anfangen, werden gemeinsame Nutzungs- bzw. Verhaltensregeln überlegt und festgehalten. Diese werden gemeinsam ausgehandelt.



2. Kreativ werden (ca. 40 min)

Die Kinder dürfen einen Computer anschalten und ihr Benutzerkonto öffnen. Sollten Sie noch kein eigenes Benutzerkonto haben, wird dies gemeinsam mit der pädagogischen Fachkraft eingerichtet. In Kleingruppen erhalten die Kinder die Möglichkeit, Internetseiten mit Ausmalbildern und Ausmalspielen kennenzulernen. Alternativ können sie auch an Mal-Programme herangeführt werden, beispielsweise *Paint* oder *Plopp*. Die fertigen Bilder können ausgedruckt und aufgehängt oder auch als digitales Bilderbuch gestaltet werden.

3. Reflexion und Auswertung (ca. 30 min)

Der Tag und das Projekt werden in einer Gesprächsrunde abgeschlossen. Erlebtes, persönliche Eindrücke können besprochen, festgehalten und neue Ideen entwickelt werden. *Was möchten wir künftig mit dem Computer machen?*

Materialien und Technik

Computer (inkl. Monitor und Tower), Lautsprecherboxen, Kabel, Tastatur, Maus, Schreibzubehör, Drucker/Kopierer/Scanner, Bastel-Utensilien, Mal-Programme

Weiterführende Links und Literatur

Computerarbeit in der frühkindlichen Bildung

www.blickwechsel.org

www.ifp.bayern.de

www.bibernetz.de

www.mediaculture-online.de

Kostenlose Ausmalspiele und Ausmalbilder

www.kika.de

www.hanisauland.de

www.kostenlose-ausmalbilder.de

www.tierchenwelt.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Medienpädagoginnen und -pädagogen

Anregungen zum Angebot

Malen

Das Malen am Computer kann eingesetzt werden, um die Lebensweltthemen der Kinder aufzugreifen, beispielsweise den Wald, die Tiere in ihrer Umgebung, ihre Familien etc. Die Verarbeitung der Bilder kann unterschiedlich erfolgen. Sie können von den Kindern gemalt und anschließend digitalisiert werden. Die digitalisierte Form der gemalten Bilder kann wiederum ausgedruckt oder auch in einem digitalen Fotobuch verarbeitet werden.

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Die Eltern spielen eine sehr wichtige Rolle in der Medienerziehung der Kinder, daher ist ihre Einbindung in medienbildende Maßnahmen unabdingbar. Das Angebot der Landeskoordinierungsstelle für Suchtvorbeugung M-V *Wie viel Medien braucht mein Kind?* (Modul *Eltern- und Familienarbeit*, siehe S. 237) setzt hier an und gibt Eltern wichtige Informationen an die Hand, die sie in ihrer Medienerziehung unterstützen.

Frühkindlicher Bereich – Kompetenzbereich A

Hörst du das auch?

Einführung in die Arbeit mit auditiven Medien

Beschreibung

Auditive Medien spielen im Leben von Kindern eine wichtige Rolle. Beispiele hierfür sind Hörspiele, Musik-CDs und Hörkassetten. Den individuellen Voraussetzungen und Erfahrungen entsprechend, werden Geräusche unterschiedlich wahrgenommen und gedeutet. Kleine Audioprojekte können hier anknüpfen und die Entwicklung eines kritischen Hörverständnisses unterstützen.

Das Angebot eröffnet eine erste spielerische Auseinandersetzung mit auditiven Medien, ihren Funktionen und Nutzungsmöglichkeiten. Zu beachten: Während die Medienarbeit bei kleineren Kindern eher dokumentarischen Charakter hat, rücken mit zunehmendem Alter erzählerische Aspekte in den Mittelpunkt.

Ziele

- ▶ Kennenlernen auditiver Medien
- ▶ Kennenlernen erster Funktionen und Nutzungsmöglichkeiten
- ▶ Ausbildung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Spielerisches Entdecken des gestalterischen Potenzials auditiver Medien
- ▶ Schulung des Hörverständnisses
- ▶ Förderung der Sprachkompetenz
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Entwicklung von Hörverständnis und Sprachkompetenz

Medien | Medieninhalte

Auditive Medien

Zielgruppe

Kinder ab 3 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

10-12 Kinder | 2 Erzieherinnen bzw. Erzieher

Ablaufform und -dauer

Projekt | 3 Tage

Sozialform(en)

Gruppenarbeit, Kleingruppenarbeit

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Hör-Rätsel oder Hör-Memory, Stimmen- und Geräuschequiz, Diskussion



Ablaufskizze

Tag 1 – Einführung und Sensibilisierung (ca. 1 bis 1,5 h)

1. Medienbiografie (ca. 20 min)

Begonnen wird mit einer kurzen Vorstellung des Projektes und der Abfrage von Medienerfahrungen bzw. -erlebnissen, insbesondere im Bereich der auditiven Medien. Auch können die Lieblingsmedienfiguren gemalt oder sogar „schauspielerisch“ dargestellt werden.

2. Hör-Rätsel (ca. 20 min)

Nach Erklärung des Vorhabens werden den Kindern kleine Audioausschnitte präsentiert, die unterschiedliche Geräusche aus der kindlichen Lebenswelt wiedergeben. Diese sollen von den Kindern erraten werden.

Alternativ: Hör-Memory

Dies entspricht dem Prinzip eines Bilder-Memory-Spieles. Wie bei diesem geht es darum, Paare zu finden. Hierfür werden verschiedene undurchsichtige Behältnisse (Blechdosen, Film Dosen etc.) genutzt, die z.B. Erbsen, Sand oder Kieselsteine enthalten. Je zwei Behältnisse haben den gleichen Inhalt. Alle Behältnisse liegen in der Mitte des Raumes. Im Kreis sitzend, dürfen die Kinder nacheinander jeweils ein Behältnis schütteln und müssen sich das Geräusch merken. Wenn alle Geräusche zu hören waren, darf geraten werden, welche beiden Behältnisse gleich klingen und damit ein Paar bilden.

3. Technik kennenlernen (ca. 15 min)

Die Kinder werden mit der Technik verschiedener Aufnahmegeräte vertraut gemacht. Idealerweise wird mit einem Mikrofon gearbeitet, das über ein integriertes Aufnahmegerät verfügt. Kassetten-Aufnahmegeräte können ebenfalls genutzt werden. Wichtig ist, dass die Geräte von den Kindern selbst ausprobiert werden (An- und Ausschalten, Aufnahmeknopf, Speichern etc.).

4. Aufnahmen von Geräuschen (ca. 30 min)

Wenn die Kinder mit der Technik vertraut sind, werden Gruppen gebildet, um Aufnahmen zu machen. Jede Gruppe bekommt zwei Aufgaben. Einerseits nehmen sie Geräusche aus der Einrichtung/Kita auf. Hierfür können sie sich frei in der Einrichtung bewegen. Andererseits sollen sie ihre eigene Stimme entdecken, indem sie sich gegenseitig aufnehmen. Die eigene Stimme darf hier in allen Facetten ausprobiert werden (leise, laut, tief, hoch, schreiend, flüsternd etc.).

Die gemachten Aufnahmen werden den Kindern der anderen Gruppe vorgespielt. Diese müssen dann erraten, was aufgenommen wurde und wer sich hinter einer Stimme verbirgt.

5. Reflexion (ca. 15 min)

In einer Gesprächsrunde kann das Erlebte und Gelernte wiedergegeben und sich darüber ausgetauscht werden.

Tag 2 – Künstliche Geräusche oder Originalgeräusche (ca. 1,5 h)

1. Geräuschproduktion und Vorstellung

An diesem Tag lernen die Kinder künstliche Geräusche von Originalgeräuschen zu unterscheiden. Hierfür werden sie in zwei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe nimmt verschiedene Geräusche auf, die sie später der jeweils anderen Gruppe zum Erraten vorspielt. Jeder Gruppe ist eine Erzieherin bzw. ein Erzieher zugeordnet, um die Kinder zu begleiten und gegebenenfalls zu unterstützen.

1. Schritt: Geräusche bekannter Dinge aus dem Alltag werden aufgenommen und verglichen

Dies kann das Rascheln von Papier oder Plastiktüten sein oder auch das eines Buches oder einer Zeitung. Auch die Geräusche, welche die eigenen oder fremden Schritte verursachen, oder das Abstellen einer Tasse usw. können aufgenommen werden. Die Kinder müssen hierbei genau zuhören, um schließlich das Originalgeräusch mit dem Aufgenommenen zu vergleichen.

2. Schritt: Erzeugen und Aufnehmen künstlicher Geräusche

Dies können ein künstlicher Regen, Pferdegetrappel, Feuerknistern etc. sein.

Vorstellen und Erraten

Die Aufnahmen werden dem anderen Team vorgestellt. Die Zuhörenden müssen nun die Geräusche der anderen Gruppe erraten.

2. Reflexion (ca. 20 min)

In einer Austauschrunde wird das Erlebte und Gelernte wiedergegeben. Die aufgenommenen Geräusche können noch einmal angehört und besprochen werden. Abschließend werden die Kinder auf den nächsten Tag vorbereitet.

Tag 3 – Malen, was ich höre (ca. 1,5 h)

1. Geräusche werden zu Bildern (ca. 45 min)

An diesem Tag geht es darum, Geräusche zu Bildern werden zu lassen. Hierfür können die bereits gemachten Aufnahmen der Kinder genutzt werden oder auch ein Hörspiel bzw. Musikstück. Die Kinder hören sich die Aufnahmen an und entscheiden individuell, was sie zeichnen möchten. Die entstehenden Bilder können zu einer Sammelmappe oder einem Buch zusammengefasst werden. Außerdem können sie ausgehängt werden oder auch als Grundlage für eine eigene Geschichte dienen.

2. Reflexion (ca. 45 min)

In einer ausführlichen Reflexionsrunde wird das Projekt ausgewertet. Alle entstandenen Produkte werden dafür herangezogen. Die Kinder berichten von ihren Erfahrungen. Ihre Berichte können Hinweise auf die Entwicklungen der Kinder geben. Auch bieten sie Anknüpfungspunkte für neue Projekte, in welche die Ideen der Kinder einfließen sollen.



Materialien und Technik

Mikrofone, Aufnahmesets, Computer/Laptop, möglicherweise Lautsprecherboxen, Material für die Produktion von Geräuschen

Weiterführende Links und Literatur

Informationen und Hintergründe zur Audioarbeit mit Kindern:

www.lmz-bw.de

www.mediaculture-online.de

www.bibernetz.de/wws/audioaufnahmen-spielerisch-entdecken

www.bibernetz.de/wws/spitz-die-ohren.php

Kostenloses Open-Source-Programm für die Aufnahme und Bearbeitung von Audio-Material: www.audacity.de

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

E-Mail: info@studio-malchin.de

Internet: www.studio-malchin.de

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

E-Mail: 88o@nb-radiotreff.de

Internet: 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

E-Mail: chefredaktion@radiog8eins.de

Internet: www.radiog8eins.de

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

RAAbatz Medienwerkstatt Mecklenburgische Seenplatte

Papenbergstraße 8

17192 Waren (Müritz)

Telefon: (0 39 91) 6 73 98 58 oder (01 60) 7 47 40 43

E-Mail: raabatz@raa-mv.de

Internet: www.raabatz.de

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Ein zusätzlicher Schritt kann ein Zusammenschnitt der Aufnahmen sein, um diese beispielsweise den Eltern zu präsentieren. Die Originalaufnahmen sollten behalten werden. Sie können für die Vertonung von Geschichten, Fotoaufnahmen etc. genutzt werden. Das Zusammenschneiden können jüngere Kinder nicht allein vornehmen. Jedoch sollte ihnen die Möglichkeit des Beobachtens und des Mitmachens bzw. Ausprobierens gegeben werden. So werden sie am gesamten Entstehungsprozess beteiligt.



Frühkindlicher Bereich – Kompetenzbereich A

Knips, knips – ich kann auch Fotos machen

Beschreibung

Fotoarbeit eröffnet Kindern die Möglichkeit, das *genaue* Hinsehen zu lernen und Bilder dabei bewusst wahrzunehmen. Fotoarbeit erlaubt ihnen, die Welt, Dinge und Erlebnisse auf ihre Art und Weise und aus ihrer Sicht zu entdecken, festzuhalten und anderen zeigen zu können. Ihrer Entdeckerfreude geschuldet, übt die Aussicht, Fotos machen zu können, eine große Anziehungskraft aus und bietet daher viel Raum für pädagogische Prozesse. Das Angebot führt spielerisch an die Fotoarbeit heran.

Ziele

- ▶ Kennenlernen der Fotokamera und ihrer Funktionen
- ▶ Ausbildung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Spielerisches Entdecken des gestalterischen Potenzials der Fotokamera
- ▶ Förderung von Sprachkompetenz
- ▶ Förderung von Kreativität
- ▶ Förderung der Wahrnehmung

Medien | Medieninhalte

Foto, Fotokamera, Computer/Laptop, Bildbearbeitungs-Programm

Zielgruppe

Kinder zwischen 3 und 7 Jahren; gruppenübergreifend möglich

Teilnehmerzahl | Begleitung

Gruppengröße (bis 18 Kinder), empfohlene Teilung in 3 Einzelgruppen | 3 Erzieherinnen bzw. Erzieher

Ablaufform und -dauer

Projekt | 2 Tage

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit

Methode(n)

Vorstellungs- und Fragerunde, Erzählkreis, Vermittlungsspiele, Suchkiste

Ablaufskizze

Tag 1 – Einführung und Sensibilisierung (ca. 1 bis 1,5 h)

1. Vorstellung des Projektes und Einführungsrunde (ca. 20 min)

Begonnen wird mit einer kurzen Vorstellung des Projektes sowie dem Erfragen von bereits vorhandenen Erfahrungen mit der Fotografie. Dies geschieht in einer Fragerunde. Als Hilfestellung dient eine Kiste, in der sich verschiedene Gegenstän-

de befinden, die den Kindern im Projekt begegnen werden (Fotokameras oder Bilder von Fotokameras, Papierrollen, ein Fotoalbum und möglicherweise ein Laptop etc.). Jedes Kind nimmt einen Gegenstand heraus und erzählt den anderen, was es mit ihm verbindet und welche Motive fotografiert werden können.

2. Heranführen an die Funktionen der Fotokamera (ca. 30 min)

Die Kinder lernen die Bestandteile und jeweiligen Funktionen der Fotokamera kennen (Blitz, Zoom, Sucher, Speicherkarte, Ladekabel, USB-Kabel, Linse).

Die Fotokameras dürfen angefasst und ausprobiert werden. Die unterschiedlichen Perspektiven (Normal-, Vogel-, Froschperspektive), die als Gestaltungsmittel der Fotografie dienen, werden ihnen nähergebracht. Unterstützend können Bildausdrucke, die das zu Vermittelnde zeigen, eingesetzt werden.

Was sieht eine Fotokamera?

Die lebendige Fotokamera

Jeweils zwei Kinder stellen sich hintereinander. Das vordere Kind übernimmt die Rolle der Fotokamera, und das hintere Kind schlüpft in die Rolle der Fotografin bzw. des Fotografen. Die Zweiergruppen bewegen sich nun durch den Raum (Einrichtung/Kita, Außengelände etc.) und machen Fotos.

Hierfür nimmt die Fotografin bzw. der Fotograf (führendes Kind) die Schulter der *Fotokamera* (vorderes Kind) als Auslöser und drückt diese, wenn ein Motiv gesehen wird, das fotografiert werden soll.

In diesem Zusammenhang können verschiedene Perspektiven (Frosch-, Vogel- und Normalperspektive) ausprobiert werden. Zwei bis drei Fotos darf jede Fotografin bzw. jeder Fotograf machen.

Aufgabe der *Fotokamera* ist es, sich die Motive zu merken und später in einem Erzählkreis davon zu berichten.

Papierrollen als Kamerasucher

Toilettenpapierrollen (bunt gestaltet) eignen sich sehr gut, um Kindern ein Gespür zu vermitteln, was durch einen Kamerasucher zu sehen ist. Hierfür erforscht jedes Kind den Raum (die Einrichtung, das Außengelände etc.) und probiert Perspektiven und Zoomfunktion aus:

*Was passiert, wenn ich ganz nah an das Motiv herangehe bzw. weit weg stehe?
Was sehe ich, wenn ich das Motiv von unten fotografiere?*

3. Reflexion (ca. 30 min)

Abschließend findet eine Reflexionsrunde statt, in der die Kinder die Möglichkeit erhalten, das Erlebte erzählend, malend oder auch bastelnd zu reflektieren.

Tag 2 – Experimentieren mit der Fotokamera (ca. 1,5 bis 2 h)

1. Wiederholung und Einführung (ca. 15 min)

Der Vortag wird in Erinnerung gerufen und das Gelernte bzw. das Erlebte wiederholt. Anschließend werden die Kinder in zwei Gruppen eingeteilt.



2. Wir fotografieren die Einrichtung/Kita – Kleingruppenarbeit (ca. 45 min)

Nach einer kurzen Probierphase mit der Fotokamera erhalten die Kinder die Gelegenheit zum Fotografieren. Personen und Gegenstände aus der Einrichtung bilden die Motive. Die Kinder überlegen sich gemeinsam, was sie fotografisch festhalten möchten: Was genau soll auf das Bild? Aus welcher Perspektive? Welche Farben soll das Bild haben? Schließlich wird die nähere Umgebung fotografisch erkundet. Die besprochenen Motive werden fotografiert.

3. Ansehen und Auswerten (ca. 30 bis 60 min)

Die entstandenen Fotos werden gemeinsam angesehen und ausgewertet, idealerweise über eine Leinwand (Laptop, Beamer).

Was sehen die Kinder? Was verbinden sie damit? Welche Erfahrungen haben sie beim Fotografieren und in der Gruppenarbeit gemacht? Ist auf den Bildern das zu sehen, was sie sich zuvor überlegt haben? Erkennen sie einen Unterschied zwischen realem und fotografiertem Motiv?

Tag 3 – Präsentation (ca. 1,5 bis 2 h)

1. Wiederholung (ca. 15 min)

Die Kinder erhalten die Gelegenheit, über das Gelernte zu berichten. In diesem Zusammenhang werden noch einmal Bildperspektiven, Einstellungsgrößen und Bildformate besprochen.

2. Auswahl der Bilder – Kleingruppen (ca. 1 h)

Die erstellten Bilder werden nun für ein Fotoalbum, eine Fotostory oder eine Ausstellung in der Einrichtung ausgewählt. Dies geschieht in den Kleingruppen des Vortages. Die Bilder können in der Ursprungsform verwendet oder gemeinsam mit den Kindern bearbeitet werden. Hierfür eignen sich Open-Source-Programme, die als kostenlose Downloads im Internet zur Verfügung stehen. Während dieser Phase wird das Gelernte erneut besprochen.

3. Abschluss (ca. 30 min)

In einer abschließenden Runde erzählen alle Kinder von ihren Erfahrungen rund um die Arbeit mit der Fotokamera. Sie berichten über ihre Eindrücke. Gemeinsam werden Überlegungen angestellt, um neue Projekt-Ideen für den Einsatz der Kamera zu entwickeln und umzusetzen. Was wünschen sich die Kinder?

Materialien und Technik

Fotokamera (Autofokus), Computer/Laptop, Farbdrucker, Beamer, Leinwand, Bildbearbeitungs-Programm

Quelle

In Anlehnung an:

Struckmeyer, Kati (2010): Fotoprojekte mit kleinen Kindern. In: Lutz, Klaus/Struckmeyer, Kati (Hrsg.): erzählkultur. Sprachkompetenzförderung durch aktive Medienarbeit. kopaed Verlag. München

Weiterführende Links und Literatur

Grundlagen für die Fotoarbeit

Anfang, Günther/Demmler, Kathrin: Medienarbeit im Kindergarten
www.mediaculture-online.de

Bildbearbeitungs-Programme (Open-Source-Programme) zum Download:

Irfan View

www.irfanview.com

www.irfanview.de

Gimp

www.gimp.org

Anregungen zum Angebot

Technik

Neben der Fotokamera kann auch der Nintendo DS zum Fotografieren genutzt werden. Sollten die Kinder den Nintendo DS bereits nutzen, ist es empfehlenswert, diesen parallel zur Fotokamera anzubieten. Die Fotofunktion des Nintendos begeistert viele Kinder und bietet kreative sowie gestalterische Möglichkeiten.

Verwendung der Fotos

Fotowettbewerb – Fotopuzzle

Die erstellten Fotos können als Grundlage für einen Fotowettbewerb verwendet werden. Eine Jury kürt das schönste Foto. Anschließend wird es mittels Kopierer oder Computer vergrößert und farbig ausgedruckt. Dann wird es auf eine Pappe oder einen Karton geklebt und in Puzzleteile zerschnitten. Das Puzzle kann dauerhaft zum Spielen verwendet werden.

Weiterbearbeitung der Fotos

Mit Hilfe kostenloser Fotobearbeitungs-Programme werden die entstandenen Fotos durch die Erzieherinnen bzw. Erzieher bearbeitet. Die Kinder werden ihren Fähigkeiten entsprechend eingebunden.

Themenwahl

Alle Themen, die zur Lebenswelt der Kinder gehören (Tiere, Familie, Geburtstag, Sommerfest in der Kita etc.), können aufgegriffen und in einem Fotoprojekt umgesetzt werden. Eltern und Familien sollten mit eingebunden werden.



Frühkindlicher Bereich – Kompetenzbereich B

Fernsehformate:

Einmal Medienmacherin bzw. -macher sein

Werbung und Nachrichten selbst produzieren

Beschreibung

Fernsehen ist ein sehr beliebtes Medium bei Kindern. Oft ist es in den Lebensalltag von Familien eingebunden und damit ein fester Bestandteil der kindlichen Lebenswelt. Damit sammeln Kinder schon früh erste Erfahrungen mit den unterschiedlichsten Sendungen. Neben kindgerechten sind dies nicht selten Sendungen, die sich eigentlich an Erwachsene richten. Entwicklungsbedingt verfügen jüngere Kinder jedoch noch nicht über Fähigkeiten, die es ihnen erlauben, eine kritische Einordnung ihrer Fernseh-Erlebnisse vorzunehmen. Dies birgt die Gefahr der Ängstigung oder auch der Übernahme fraglicher Vorbilder, Werte oder moralischer Vorstellungen. Indem die Kinder selbst in die Rolle einer Medienmacherin bzw. eines Medienmachers schlüpfen, können sie „hinter die Kulissen“ schauen und Medien als etwas „Gemachtes“ erleben. Ihre eigenen Ideen einbringend, lernen sie verschiedene Sendeformate sowie deren Spezifika kennen und zu unterscheiden. Besonderes Augenmerk wird hierbei auf die Formate *Nachrichten* und *Werbung* gelegt.

Ziele

- ▶ Kennenlernen verschiedener Sendeformate, insbesondere von Nachrichten und Werbung
- ▶ Sensibilisierung für die Unterscheidung von Sendeformaten
- ▶ Fähigkeit zur Trennung von Werbung und Programm
- ▶ Sensibilisierung für die Entstehung von Nachrichten und Werbung
- ▶ Förderung der kritischen Beurteilung
- ▶ Förderung der kommunikativen Kompetenz
- ▶ Fernsehen als Ausdrucksmittel erleben

Medien | Medieninhalte

Sendungsformate, insbesondere Nachrichten und Werbung

Zielgruppe

Kinder ab 5 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

10-12 Kinder | 2 Erzieherinnen bzw. Erzieher | 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

Projekt | 3 Einheiten und 1 Elternabend

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit, Einzelarbeit

Methode(n)

Vortrag, offene Frage- und Antwortrunde, Bastel- und Malarbeit, Filmquiz

Ablaufskizze

Einheit 1 – Sensibilisierung und Vorbereitung

Sensibilisierung für die Thematik (ca. 30 min)

In einer offenen Frage-Antwort-Runde (Erzählkreis) werden den Kindern farbige DIN-A4-Ausdrucke gezeigt. Auf diesen sind verschiedene Sendeformate/Genres zu sehen. Bei der Auswahl ist darauf zu achten, dass die Darstellungen kindgerecht gewählt werden. Alle Kinder werden dazu befragt, was sie auf den Bildern sehen und worin sich die Bilder (die einzelnen Formate) unterscheiden. Die Antworten können sie auf Zuruf geben. Danach werden alle Formate und deren Charakteristika noch einmal wiederholt und die Ausdrucke an einer Leine oder an der Tafel befestigt, sodass sie für die Kinder präsent sind. Dann werden den Kindern kurze filmische Ausschnitte einzelner Sendeformate gezeigt. Die Kinder sollen das passende Sendeformat/Genre zuordnen.

Mögliche Sendeformate und Genres:

Märchen, Trickfilm, Nachricht (Erwachsenen- und Kindernachricht), Reportage, Dokumentation, Werbespot, Spielfilm, Rateshow, Castingshow

Die als Quiz gestaltete Übung hilft den Kindern, ihr Wissen zu wiederholen und zu vertiefen.

Einheit 2 – Das ist unser Werbespot

Tag 1 Einführung und Vorbereitung

1. **Die Wiederholung der Sendeformate** findet mit Hilfe der DIN-A4-Ausdrucke und der Filmsequenzen statt. Zur Fokussierung auf das Format *Werbung* werden hierfür separate Beispiele hinzugezogen.
2. **Umgang mit der Kamera**
Auf spielerische Art und Weise werden die Kinder in die Kameratechnik eingeführt. In Kleingruppen arbeitend, werden ihnen die Kamera und deren Funktionen gezeigt und erklärt. Sie selbst dürfen sich dabei ausprobieren und beispielsweise Start-, Stop- und Zoomfunktion, verschiedene Perspektiven (Normal-, Frosch- und Vogelperspektive) sowie Einstellungsgrößen ausprobieren. Unterstützt werden sie dabei von Medienpädagoginnen bzw. Medienpädagogen.
3. **Ideenfindung und Themenwahl**
Kinder und Durchführende entscheiden gemeinsam, welchen Inhalt ihr Werbespot haben soll. Es können bekannte Spots nachgespielt oder auch eigene erfunden werden. Der gemeinsamen Ideenfindung folgt die Skizzierung eines Ablaufes, der zeichnerisch/schriftlich festgehalten wird.



4. Rollen- und Aufgabenverteilung

Um einen Werbespot drehen zu können, müssen zuvor die Rollen und Aufgaben (Darsteller, Ton, Licht, Kamera) verteilt werden.

Tag 2 Basteln der Requisiten

Kinder und Durchführende basteln gemeinsam die notwendigen Requisiten, insbesondere einen begehbaren Papp-TV. Der Inhalt des Werbespots bestimmt zusätzliche Requisiten.

Tag 3 Drehtag

Der Werbespot kommt „in den Kasten“. Die Kinder können ihre Rollen üben, bevor die eigentliche Aufnahme mit der Kamera gemacht wird.

Tag 4 Sichten und Schneiden der Aufnahmen

Durchführende und Kinder wählen und schneiden den Clip gemeinsam.

Tag 5 Reflexion und Nachbereitung

Das Gelernte wird in einer offenen Runde wiederholt. Zudem erhalten die Kinder die Möglichkeit, das Erlebte zu reflektieren. Hierfür malen sie, basteln oder tauschen sich darüber aus.

Einheit 3 – Wetternachrichten selbst machen

Tag 1 Einführung und Vorbereitung

Begonnen wird mit der Wiederholung der Sendeformate. Entscheidend ist hier, dass die Kinder eine Nachricht als real und auf Tatsachen beruhend kennenlernen. Die Wiederholung der Sendeformate/Genres findet mit Hilfe der DIN-A4-Ausdrucke und der Filmsequenzen statt. Es werden spezifische Beispiele genommen. Für die Unterscheidung von Nachrichten für Erwachsene und Kinder bieten sich die *Tagesschau* und *Logo* (ZDFtivi) an. Die Kinder sollen für die Unterschiede sensibilisiert werden.

Der Nachrichtenteil *Wetter* wird verstärkt angesprochen, sodass die Kinder hierauf aufmerksam werden. Beispiele hierfür sind der Wetterbericht von *Logo* (ZDFtivi) und der *Tagesschau*.

In Vorbereitung auf den Dreh lernen die Kinder das Greenscreen-Verfahren (*Greenscreen* = *nachträgliche Hintergrundbilder*) kennen. Dabei erfahren sie, dass z.B. Hintergründe mit Hilfe einer „Grünen Wand“ nachträglich eingefügt werden können.

Tag 2 Basteln der Wetterkarten und Verteilung der Rollen

Um die Nachrichten drehen zu können, müssen zuvor Aufgaben und Rollen verteilt werden (Nachrichtensprecher, Wetterkartenhalter, Ton, Licht, Kamera).

Tag 3 Drehtag in der Einrichtung oder im Fernsehstudio

Tag 4 Sichten und Schneiden der Aufnahmen

Tag 5 Reflexion und Nachbereitung

Das Gelernte wird in einer offenen Runde wiederholt. Zudem erhalten die Kinder die Möglichkeit, das Erlebte zu reflektieren. Hierfür malen sie, basteln oder tauschen sich darüber aus.

Tag 6 Präsentation Werbespot und Wetternachrichten

Die Präsentation der Filme erfolgt in der Gruppe, der gesamten Einrichtung und auf einem Elternabend.

Materialien und Technik

Bastel-Utensilien, Computer/Laptop, Beamer, Leinwand, Schnittprogramm, Kamera

Quelle

In Anlehnung an die unveröffentlichte Konzeption:

Günther, Susanne/Hoffmeier, Judith/Philipp, Claudia/Schweiger, Anja (2010):
Nachrichten, Greenscreen und Berufe. Leipzig

Weiterführende Links und Literatur

Thema Greenscreen/Grüne Wand

www.kinderfilmwelt.de

Thema Werbung

www.bibernetz.de

Eltern- und Familienarbeit

www.drs.de

www.bmfsfj.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

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

E-Mail: info@rok-tv.de

Internet: 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

E-Mail: mail@fernsehen-in-schwerin.de

Internet: 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

E-Mail: medienwerkstatt@latuecht.de

Internet: 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

E-Mail: raabatz@raa-mv.de

Internet: 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

E-Mail: medienwerkstatt@filmbuero-mv.de

Internet: www.filmbuero-mv.de/de/medienwerkstatt

Institut für neue Medien gGmbH Rostock

Geschäftsbereich Medienwerkstatt

Friedrichstraße 23

18057 Rostock

Telefon: (03 81) 2 03 54-0

Fax: (03 81) 2 03 54-00

E-Mail: medienwerkstatt@ifnm.de

Internet: www.ifnm.de

Anregungen zum Angebot

Werden der Spot oder die Wetternachrichten in einem Fernsehstudio gedreht, müssen die Kinder extra darauf vorbereitet werden.

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Die Präsentation der Projekt-Ergebnisse erfolgt an einem Elternabend, der beispielsweise das Thema „Fernsehnutzung in der frühkindlichen Entwicklung“ aufgreift.

Frühkindlicher Bereich – Kompetenzbereich B

Märchen digital erfahren

Beschreibung

Märchen und Fotos faszinieren Kinder. Das Angebot knüpft hier an und bietet die Möglichkeit, dass Kinder – gemeinsam mit ihren Eltern – beides auf kreative Art und Weise verknüpfen. Auf Basis eines beliebigen Märchens wird ein digitales Bilderbuch erstellt.

Ziele

- ▶ Kennenlernen und Ausprobieren medialer Gestaltungsmöglichkeiten
- ▶ Erkennen des gestalterischen Potenzials der Medien
- ▶ Aufbereitung eines medialen Inhaltes für eine andere Medienart
- ▶ Auseinandersetzung mit ästhetischen Gestaltungskriterien
- ▶ Förderung von Kreativität und Fantasie
- ▶ Schulung der Wahrnehmung

Medien | Medieninhalte

Digitalkamera, Fotos, Märchen

Zielgruppe

Kinder ab 5 Jahren und deren Eltern/Großeltern

Teilnehmerzahl | Begleitung

10 Kinder und deren Eltern | 3-4 Erzieherinnen bzw. Erzieher

Ablaufform und -dauer

Projekt | 11 Tage, ca. 90 min pro Tag

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Auseinandersetzung mit Buch- bzw. Filmvorlage, Rollenspiel, Bastelarbeiten, Fotografearbeit

Ablaufskizze

Tag 1: Gemeinsame Auswahl eines Märchens

Tag 2: Einführungstag – Intensive Vorstellung des nachzustellenden Märchens

Tag 3 bis 5: Nochmaliges Vorlesen des Märchens durch Eltern und Familie

Tag 6: Nachstellen des Märchens anhand von Gegenständen und Rollenverteilung

Tag 7 bis 9: Bastelarbeiten, Kostüme, Kulissen, Requisiten



Tag 10

Kinder: Fotografieren ihres dargestellten Märchens

Kinder und Eltern: Gemeinsames Aussuchen der Fotos für die Endfassung

Eltern: Märchentexte verfassen

Tag 11

Fotobearbeitung und Zuordnung der Texte durch die Eltern und ihre Kinder

Materialien und Technik

Bastelmaterial für Kulissen, Kostüme, Requisiten, Computer/Laptop, Drucker, Beamer, Digitalkamera

Quelle

Bobach, Ulrike u.a. (2005): Märchen digital erfahren. Mit Computern in den Kindergärten. In: Anfang, Günther/Demmler, Kathrin/Lutz, Klaus (Hrsg.): Mit Kamera, Maus und Mikro. 2. Auflage. kopaed Verlag. München

Weiterführende Links und Literatur

Anfang, Günther/Fiedler, Fabian J./Kammerer, Bernd/Lutz, Klaus (2003): Aufwachsen in Medienwelten. Perspektiven und Chancen der medienpädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Nürnberg

Anfang, Günther/Demmler, Kathrin: Medienarbeit im Kindergarten

www.mediaculture-online.de

Anregungen zum Angebot

Anstatt eines bekannten Märchens wird eine eigene Geschichte erfunden.

Frühkindlicher Bereich – Kompetenzbereich C

Auf den Spuren von Händels Wassermusik

Beschreibung

Die Entwicklung der Sinne kann mit Hilfe von Medien gefördert werden. Das Angebot setzt hier an. Durch die Nutzung unterschiedlicher Medien werden das Hörvermögen sowie die visuelle Wahrnehmung der Kinder gefördert. Als Grundlage dient das Konzept *Auf den Spuren von Händels Wassermusik* von Günther Anfang und Kathrin Demmler (2005) vom JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (München). In leicht modifizierter Form wird es nachfolgend beschrieben.

Ziele

- ▶ Einsatz von Medien zur Sinnesentwicklung
- ▶ Bewusster Umgang mit Medien
- ▶ Kreative Nutzung der Medien
- ▶ Bearbeitung und Verknüpfung klassischer Musik mit neuen Medien
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen (Kooperation, Teamfähigkeit)

Fachbezug

Förderung des Hörverständnisses, Medienerziehung

Medien | Medieninhalte

Digitale Fotokamera, Mikrophon, Audio-Aufnahmegerät, Computer mit Autorenprogramm *Mediator*

Zielgruppe

Kinder ab 6 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Gruppengröße bzw. Klassenstärke | 2 Medienpädagoginnen bzw. -pädagogen sowie 2 Erzieherinnen bzw. Erzieher

Ablaufform und -dauer

Projekt | 4 Tage und 1 Elternabend

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Medienimpuls, Ideensammlung, Gesprächsrunde, Fotografearbeit

Ablaufskizze

Tag 1 – Einführung und Vorbereitung (ca. 1,5 h)

1. Kennenlernen von Händels Wassermusik (ca. 30 min)

Der Gruppe wird Georg Friedrich Händels „Wassermusik“ vorgespielt. Vorstellungen



und Bilder, die beim Zuhören entstehen, werden auf einer Präsentationswand oder einer Tafel notiert.

2. Beispiele (ca. 20 min)

Den Kindern werden auditive und visuelle Möglichkeiten gezeigt, wie Wasser dargestellt werden kann. Die Ideen der Kinder werden berücksichtigt.

3. Ideensammlung (ca. 20 min)

Gemeinsam wird überlegt, welche Orte es in der Umgebung gibt, an denen Wasser zu finden ist und wie es sich auditiv und visuell darstellen lässt. Die Ergebnisse werden festgehalten.

Tag 2 – Erstellen von Bildern und Tönen (ca. 2,5 h)

1. Wiederholung (ca. 15 min)

Nach einer kurzen Wiederholung der Ergebnisse und des Gelernten vom Vortag werden die Kinder in zwei Gruppen aufgeteilt, z.B. in Mädchen und Jungen.

2. Bild- und Tonaufnahmen in der Umgebung (ca. 1,5 bis 2 h)

Beide Gruppen werden mit Fotokameras, Aufnahmegeräten und Mikrofonen ausgestattet. Sie machen unabhängig voneinander Fotos und auditive Aufnahmen des Wassers in der Umgebung.

3. Gemeinsame Sichtung der Aufnahmen (ca. 35 min)

Beide Gruppen sichten gemeinsam alle Aufnahmen und werten den Tag aus.

Tag 3 – Arbeit am Computer (ca. 2 h)

1. Komponieren

In mehreren Kleingruppen fügen die Kinder ihre gesammelten Bilder und Töne mit dem Autorenprogramm *Mediator* zusammen. So komponieren sie eine eigene Wassermusik mit ihren Bildern und Tönen.

2. Reflexion und Auswertung

Das Projekt wird in einer Reflexions- und Austauschrunde beendet, um Erlebtes und Gelerntes zu besprechen. Der Schwerpunkt liegt auf der Unterscheidung eigener auditiver und visueller Wasser-Aufnahmen im Vergleich zu Händels Wassermusik.

Tag 4 – Elternabend

Die Kinder stellen den Eltern, Großeltern, Erzieherinnen bzw. Erziehern ihre Ergebnisse vor und berichten über ihre Projekterfahrungen. Anschließend können die Eltern selbst kreativ werden und sich an den Computern ausprobieren. Sie können beispielsweise Bilder und Töne mit Hilfe des Autorenprogrammes *Mediator* zusammenfügen. Unterstützt werden sie dabei von den Kindern.

Materialien und Technik

Präsentationswand und -materialien, 4 Computer, Mikrofone, Autorenprogramm *Mediator*, Aufnahmegeräte, Fotokameras

Quelle

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, S. 139-142

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
E-Mail: info@studio-malchin.de
Internet: 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
E-Mail: 880@nb-radiotreff.de
Internet: 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
E-Mail: chefredaktion@radiog8eins.de
Internet: www.radiog8eins.de

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

RAAbatz Medienwerkstatt Mecklenburgische Seenplatte

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

Anregungen zum Angebot

Dieses Angebot eignet sich für Kinder ab 6 Jahren. Eine altersgruppenübergreifende Durchführung ist empfehlenswert.



Frühkindlicher Bereich – Kompetenzbereich C

Meine Kita im Sucher

Beschreibung

Mit diesem Angebot können Grundkenntnisse zu Kameratechnik und -perspektiven erweitert werden. Die Kinder üben den spielerischen Umgang mit der Foto- und Videokamera. Sie setzen sich mit unbewegten und bewegten Bildern auseinander.

Das Angebot hat als Grundlage das Projekt *Knips, knips – ich kann auch Fotos machen* (Modul *Frühkindlicher Bereich*, siehe S. 34).

Ziele

- ▶ Förderung und Weiterentwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Aneignung und Vertiefung von Medienwissen (Kamera)
- ▶ Kennenlernen verschiedener Kameraperspektiven und deren Wirkungen
- ▶ Schulung der Wahrnehmung
- ▶ Förderung der kommunikativen Kompetenz
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Medien | Medieninhalte

Foto, Fotokamera, Videokamera, Fernseher

Zielgruppe

Kinder ab 5 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Gruppengröße (bis 18 Kinder) | 3 Erzieherinnen bzw. Erzieher und 2 Medienpädagoginnen bzw. -pädagogen

Ablaufform und -dauer

Projekt | 4 Tage

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit

Methode(n)

Videokamera- und Fotografearbeit

Ablaufskizze

Tag 1 – Vorbereitung

1. Wiederholung

Die Kameratechnik wird wiederholt (siehe Angebot *Knips, knips – ich kann auch Fotos machen*).

2. Einteilung der Gruppen

Es werden zwei Gruppen gebildet. Eine Gruppe (mit Fotokamera) soll unbewegte Bilder, die andere Gruppe (mit Videokamera) bewegte Bilder erstellen.

3. Ideenfindung

Die Kinder und Durchführenden setzen sich mit ihrer Einrichtung/Kita auseinander und überlegen sich gemeinsam, was sie mit unbewegten und bewegten Bildern festhalten möchten. Die Ergebnisse werden zeichnerisch bzw. schriftlich festgehalten. Die beiden Gruppen legen ihre Aufnahme-Strecken für den nächsten Tag fest.

Tag 2 – Durchführung

Beide Gruppen laufen ihre Strecken ab und machen Aufnahmen ihrer Einrichtung, insbesondere vom Hof oder Garten.

Tag 3 – Sichtung und Bearbeitung der Aufnahmen

In den einzelnen Gruppen werden die Aufnahmen vom Vortag noch einmal gesichtet und bearbeitet.

Tag 4 – Präsentation der Ergebnisse

Die Kinder stellen den Eltern, Großeltern, Erzieherinnen und Erziehern ihre Ergebnisse vor und berichten über ihre Projekterfahrungen.

Materialien und Technik

Fotokamera, Videokamera, Computer/Laptop, Beamer

Weiterführende Links und Literatur

www.mediaculture-online.de

www.bibernetz.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

E-Mail: info@rok-tv.de

Internet: www.rok-tv.de

Medientrecker (Film) der Medienanstalt M-V

www.medientrecker.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
E-Mail: mail@fernsehen-in-schwerin.de
Internet: www.fernsehen-in-schwerin.de

Latücht – Film & Medien e.V.

Offene Medienwerkstatt
Bienenweg 1, 17033 Neubrandenburg
Telefon: (03 95) 5 66 68 80
E-Mail: medienwerkstatt@latuecht.de
Internet: 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
E-Mail: raabatz@raa-mv.de
Internet: 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
E-Mail: medienwerkstatt@filmbuero-mv.de
Internet: www.filmbuero-mv.de/de/medienwerkstatt

Institut für neue Medien gGmbH Rostock

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

Anregungen zum Angebot

Nicht nur die Kita kann Gegenstand des Projektes sein, möglich sind alle lebensweltbezogenen Themen der Kinder (Tiere im Zoo, Heimatort, Wald, Park usw.).

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Die entstandenen Medienprodukte können auf unterschiedliche Art und Weise präsentiert werden. Denkbar wäre ihre Nutzung am „Tag der offenen Tür“, um die Einrichtung und gleichzeitig die Arbeit der Kinder vorzustellen.

Frühkindlicher Bereich – Kompetenzbereich D

Das habe ich erlebt

Beschreibung

Kinder kommen früh mit Medien und Medieninhalten in Berührung. Darum ist es wichtig, ihnen bereits frühzeitig Räume zu bieten, in denen sie von Medien-erfahrungen und -erlebnissen berichten und sich austauschen können. Eingebettet in einen pädagogischen Rahmen erhalten sie somit die Möglichkeit, Erlebtes einzuordnen und kritisch zu betrachten. Gemeint sind damit positive und negative Erlebnisse, Eindrücke und Emotionen, die mit ihrer Mediennutzung einhergehen.

Ziele

- ▶ Wiedergabe und Einordnung von Medienerlebnissen
- ▶ Förderung einer kritischen Sicht auf Medieninhalte
- ▶ Entwicklung ästhetischer Kriterien
- ▶ Lernen, mit medial bedingten Emotionen umzugehen
- ▶ Förderung von Sprach- und Ausdruckskompetenz

Medien | Medieninhalte

Die aktuelle Mediennutzung wird berücksichtigt.

Zielgruppe

Kinder ab 2 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Gruppengröße | 1 Erzieherin bzw. Erzieher und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

In regelmäßigen Abständen, Vorschlag: einmal wöchentlich ca. 1 bis 2 h

Sozialform(en)

Plenum

Methode(n)

Gesprächs- und Diskussionsrunde, Präsentation, Bastel- und Malarbeit

Ablaufskizze

Vorbereitung

Um immer „aktuell“ („up to date“) zu sein, ist es notwendig, dass sich Erzieherinnen und Erzieher mit der Mediennutzung der Kinder beschäftigen. Dazu gehören die kindlichen Erfahrungen, medialen Vorlieben sowie die familiäre Mediennutzung in ihrer Vorbildfunktion. Eine akzeptierende offene Haltung einnehmend, legen Erzieherinnen und Erzieher einen wichtigen Grundstein für Erziehungs- und Bildungsprozesse mit den Kindern.



Erfahrungsrunde (ca. 1 bis 2 h)

In einer Gesprächsrunde können die Kinder frei von ihren medialen Erlebnissen berichten, sie nachspielen (z.B. Szenen aus Filmen, Büchern, Computerspielen) oder auch zeichnen, basteln usw. Die Bereitstellung von Mal- und Bastel-Utensilien als Reflexions- und Ausdrucksmittel wird empfohlen. Wichtig ist, dass die Erzieherin bzw. der Erzieher keine Wertung vornimmt, jedoch versucht, die emotionale Wirkung der Medieninhalte auf das Kind zu deuten – was bedeutet diese Erfahrung für das Kind? Der bzw. die Gesprächsführende sollte eine akzeptierende Haltung einnehmen.

Materialien und Technik

Präsentationsmaterialien, Bastel-Utensilien

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte Medienpädagoginnen und -pädagogen

Anregungen zum Angebot

Die Gesprächsinhalte können als Ausgangspunkte für neue Projektideen dienen. Die Vorstellungen der Kinder sollten hier einbezogen werden.

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Im Hinblick auf das Erlernen einer reflektierten Mediennutzung ist eine Zusammenarbeit mit den Eltern notwendig. Ein gemeinsamer Austausch von Kindern, Eltern, Großeltern und Erzieherinnen bzw. Erziehern über die jeweiligen medialen Vorlieben unterstützt die Kinder dabei, ihre eigene Nutzung kritischer zu hinterfragen. Wichtig hierbei ist die Akzeptanz der kindlichen Medienvorlieben, das gemeinsame Erkennen von Chancen und Risiken und das Aufzeigen von Alternativen.

Frühkindlicher Bereich – Kompetenzbereich D

Das ist meine Heldin! Das ist mein Held!

Beschreibung

Kinder wenden sich den Medien aus unterschiedlichen Gründen zu: Sie suchen Antworten auf Fragen ihrer eigenen Entwicklung, sie nutzen Medien zur Unterhaltung, zum Vertreib von Langeweile und um Neugier und Wissensdurst zu stillen. Medienfiguren, insbesondere Medienheldinnen und -helden, spielen in diesem Zusammenhang eine große Rolle. Sie können als Vorbilder für die eigene Entwicklung dienen. Es ist daher notwendig, hier anzuknüpfen und Kindern regelmäßig die Möglichkeit zu geben, sich darüber auszutauschen und somit eine kritisch-reflexive Auseinandersetzung anzuregen. Jüngere Kinder verfügen oft nicht über die nötige (Sprach)Kompetenz, um Erfahrungen, die sie mit Medien und ihren Inhalten machen, auszudrücken. Zeichnen, Basteln oder Rollenspiele bieten hier wichtige Ergänzungsmöglichkeiten.

Ziele

- ▶ Auseinandersetzung mit Medienfiguren, Medienheldinnen bzw. -helden sowie deren Eigenschaften in Bezug auf die eigene Persönlichkeit
- ▶ Kritische Reflexion von Medieninhalten
- ▶ Förderung der Sprach- und Kommunikationskompetenz

Fachbezug

Förderung der Sprachkompetenz

Medien | Medieninhalte

Medienheldinnen bzw. -helden und -figuren aus unterschiedlichen Medien

Zielgruppe

Kinder ab 3 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Gruppengröße, maximal 6 Kinder pro Gruppe | 3 Erzieherinnen bzw. Erzieher und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

Projekt | 2 Tage und 1 Elternabend

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit

Methode(n)

Vorstellungsrunde, Rezeption und Diskussion, Filmausschnitt, Erzählkreis, Mal- und Bastelarbeit



Ablaufskizze

Vorbereitung

Die Erzieherinnen und Erzieher sollten sich im Vorfeld über die beliebtesten Medienfiguren und -heldinnen bzw. -helden der Kinder informieren. Hilfreich ist dabei die Einbindung ihrer eigenen Mediene Erfahrungen. Daraufhin werden Medienfiguren und -heldinnen bzw. -helden in Form farbiger DIN-A4-Ausdrucke in einer Mappe gesammelt. Die Ausdrucke dienen als Grundlage für das Projektvorhaben.

Tag 1

1. Einführung und Vorstellung (ca. 30 min)

Alle Kinder werden auf die Thematik vorbereitet. Zur Sensibilisierung dienen z.B. folgende Fragen: Welche Medien kennt ihr? Was genau kann man damit machen? Woher kennt ihr sie? Was ist das Besondere an ihnen?

2. Medienheldinnen und -helden (ca. 20 min)

Die Kinder werden in kleine Gruppen aufgeteilt. In diesen wird über die jeweiligen Medienheldinnen und -helden gesprochen. Jedes Kind nennt seine Medienheldin bzw. seinen Medienhelden und gibt die Gründe dafür an. Den passenden DIN-A4-Ausdruck können die Kinder dann an eine Leine im Raum hängen. Die Durchführenden moderieren und regen durch Fragen zum Erzählen an.

3. Ausschnitt Film/Fernsehsendung (ca. 20 min)

In Kleingruppen wird den Kindern ein ihnen bekannter Film- oder Fernsehausschnitt gezeigt. Von Vorteil ist die Wahl eines medialen Inhaltes, der in unterschiedlichen Medien angeboten wird (z.B. *Bob der Baumeister*, *Sandmann*, *Spongebob*, *Willi will's wissen*).

Im Anschluss daran sollen die Kinder den Inhalt wiedergeben. Was haben sie gesehen? Worum ging es in dem Ausschnitt? Wen haben sie gesehen? Was hat ihnen an ihr bzw. ihm gefallen?

4. Reflexion (ca. 20 min)

In Kleingruppen malen und basteln die Kinder die gesehene Geschichte oder die eigene Lieblingsfigur, die eigene Heldin bzw. den eigenen Helden und diskutieren darüber.

Abschließend reflektieren sie den Tag.

Tag 2 – Reflexion und Präsentation (ca. 1 h)

Jedes Kind stellt sein gemaltes Bild bzw. seine Bastelarbeit den anderen Kindern vor, indem es erklärt, wer bzw. was zu sehen und was das Besondere an dem Gemalten bzw. Gebasteltem ist. Ziel sollte sein, eine Diskussion darüber entstehen zu lassen.

Die Arbeiten der Kinder werden im Gruppenraum, in der Einrichtung und vor den Eltern präsentiert. Idealerweise geschieht dies durch die Kinder selbst.

Materialien und Technik

Computer/Laptop, Beamer, Farbdrucker, Bastel- und Mal-Utensilien

Quelle

In Anlehnung an die unveröffentlichte Konzeption:

Günther, Susanne/Hoffmeier, Judith/Philipp, Claudia/Schweiger, Anja (2010): Helden im Kinderfernsehen – Nacherzählen von Geschichten. Leipzig

Weiterführende Links und Literatur

Für die weitere Arbeit zum Thema

www.bibernetz.de

Eltern- und Familienarbeit

www.bmfsfj.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Medienpädagoginnen und -pädagogen

Anregungen zum Angebot

Die Reflexion kann auch in Form eines Rollenspieles stattfinden. Dieses wiederum kann mit Fotos oder per Video aufgenommen werden.

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Im Rahmen eines Elternabends können die Vorbildfunktionen medialer Figuren besprochen, ihre Vor- und Nachteile diskutiert und Handlungsmöglichkeiten für die familiäre Medienerziehung gegeben werden.

Hörspiele gemeinsam hören und kreativ werden

Beschreibung

Kinder im Kindergartenalter wenden sich mit Vorliebe Hörspielen zu, die ihnen beispielsweise zur Identifikation dienen. Die Wahl des Hörspieles basiert zumeist auf den eigenen Interessen. Aufgrund ihrer Faszinationskraft und ihrer vielfältigen Inhalte bieten Hörspiele eine sehr gute Grundlage zur Ausformung des Hörverständnisses und des gemeinsamen Erlebens.

Ziele

- ▶ Auseinandersetzung mit dem Medium Hörspiel
- ▶ Ausbildung des Hörverständnisses (bewusstes Hören und Zuhören)
- ▶ Förderung des verstehenden Hörens
- ▶ Entwicklung von Fantasie und Kreativität

Fachbezug

Förderung des Hörverständnisses

Medien | Medieninhalte

Hörspiel

Zielgruppe

Kinder ab 4 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

12 Kinder | 2 Erzieherinnen bzw. Erzieher

Ablaufform und -dauer

Projekt | 3 Tage

Sozialform(en)

Plenum, Gruppen- und Einzelarbeit

Methode(n)

Puzzle, Medienimpuls, Präsentation, Mal- und Bastelarbeit

Ablaufskizze

Vorbereitung

Die beiden Erzieherinnen bzw. Erzieher wählen im Vorfeld des Projektes zwei Hörspiele aus, die den Vorlieben der Kinder entsprechen. Ein Ausdruck – oder eine Kopie – beider Titelbilder (Cover) wird in jeweils sechs Teile zerschnitten. Alle zwölf Teile werden gemischt. Sie dienen als Grundlage für die spätere Gruppeneinteilung.

Tag 1 – Hören und Berichten (ca. 1,5 h)

1. Gruppeneinteilung

Jedes Kind zieht ein Puzzleteil. Wenn alle Kinder im Besitz eines Teils sind, beginnt das Puzzeln, um die Titelbilder wieder zusammzusetzen. Die Besitzer der zusammengehörenden Puzzleteile bilden jeweils eine Gruppe.

2. Gemeinsames Hören

Jede Gruppe hat die Wahl: Sie sucht sich eins der beiden Hörspiele aus und hört sich dieses einmal oder mehrere Male an. Die Kinder erhalten dabei die Möglichkeit, sich ohne vorherige Fragestellung oder Vorgaben auf das Hörspiel einzulassen.

3. Vom Hörspiel berichten

Nach dem gemeinsamen Anhören beschreiben die Kinder in ihrer Gruppe, weitestgehend ohne Hilfestellung, was sie gehört haben. Für die begleitenden Erzieherinnen bzw. Erzieher ist es an dieser Stelle wichtig, den Blickwinkel eines jeden Kindes zu erkennen und ihn gegebenenfalls zu hinterfragen, um ein deutliches Bild über die Zuwendungsmotive zu erhalten.

Tag 2 – Kreativ werden (ca. 1,5 bis 2 h)

1. Wiederholung

Die Kinder finden sich in den zwei Gruppen des Vortages zusammen und geben das Hörspiel aus dem Gedächtnis wieder. Bei Bedarf kann es erneut angehört werden.

2. Kreative Umsetzung

In den beiden Gruppen werden den Kindern verschiedene Mal- und Bastel-Utensilien zur Verfügung gestellt. Ziel ist es, dass sie die am Vortag gehörte Geschichte auf kreative Art und Weise reflektieren können, indem sie ihre Vorstellung verbildlichen.

3. Vorstellung in der großen Gruppe

Die Ergebnisse aus den Gruppenarbeiten werden den Kindern der anderen Gruppe vorgestellt. Das jeweilige Hörspiel wird so noch einmal beschrieben.

Tag 3 – Präsentation der Ergebnisse

Die Präsentation der Ergebnisse erfolgt in der Einrichtung/Kita, vor den Eltern und Großeltern, sie kann aber auch in einer Ausstellung stattfinden. Denkbar sind beispielsweise eine Wandzeitung, eine Fotostory oder auch eine Ergebnisleine.

Materialien und Technik

Abspielgerät, Bastel-Utensilien, Fotokamera

Weiterführende Links und Literatur

Für die weitere Bearbeitung des Themas
www.ohrenspitzer.de



Eltern- und Familienarbeit

www.drs.de

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

E-Mail: info@studio-malchin.de

Internet: 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

E-Mail: 880@nb-radiotreff.de

Internet: 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

E-Mail: chefredaktion@radiog8eins.de

Internet: www.radiog8eins.de

Medientrecker (Radio) der Medienanstalt M-V

www.medientrecker.de

RAAbatz Medienwerkstatt Mecklenburgische Seenplatte

Papenbergstraße 8

17192 Waren (Müritz)

Telefon: (0 39 91) 6 73 98 58 oder (01 60) 7 47 40 43

E-Mail: raabatz@raa-mv.de

Internet: www.raabatz.de

Anregungen zum Angebot

Auch ein eigenes Hörspiel kann erstellt werden. Während des Projektes können Foto- bzw. Videokameras für Dokumentations- und Präsentationszwecke genutzt werden. Zudem besteht die Möglichkeit, das eigens produzierte Hörspiel als Theaterstück oder Rollenspiel umzusetzen.

Frühkindlicher Bereich – Kompetenzbereich D

Wir bilden eine Jury – Computerspiele testen

Beschreibung

Bereits im frühen Alter kommen Kinder mit Computerspielen in Berührung. Vor allem Spiele-Apps für Tablets, PCs und Smartphones gewinnen an Bedeutung, sei es zum eigenen Vergnügen oder als ein Unterhaltungsmedien von Familienmitgliedern. Nicht immer sind es Spiele, die dem Alter der Kinder entsprechen oder einen qualitativen Anspruch erheben. Wichtig ist daher eine frühzeitige Begleitung der Kinder.

Sie sollten sich mit dem Thema beschäftigen und früh lernen, Computerspiele kritisch zu betrachten, um sie nach ihren eigenen Kriterien auswählen zu können. Das Angebot knüpft hier an. Die Kinder bilden eine Jury, sie testen und bewerten verschiedene Spiele – aus ihrer Sicht – und diskutieren diese. Darüber hinaus lernen sie ihrem Alter entsprechende Alternativen kennen.

Ziele

- ▶ Kennenlernen verschiedener Computerspiele
- ▶ Kritische Reflexion und Distanz
- ▶ Entwickeln eigener Kriterien für mediale Inhalte
- ▶ Heranführung an die computerspielspezifischen Gestaltungsmittel
- ▶ Förderung der kommunikativen Kompetenz
- ▶ Förderung sozialer Kompetenzen

Medien | Medieninhalte

Spieleplattformen: Tablet-PC, Smartphone, Nintendo DS, Playstation Portabel (PSP), Playstation (PS), Computer/Laptop, Wii, Computerspiele gemäß der gesetzlichen Altersfreigaben durch die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)*

Zielgruppe

Kinder ab 5 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

16 Kinder (8 Kinder pro Gruppe) | 2 Erzieherinnen bzw. Erzieher und 2 Medienpädagoginnen bzw. -pädagogen

Ablaufform und -dauer

Projekt | 5 Tage

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Diskussion, Kriterienkatalog, Computerspiele testen, Erfahrungsaustausch, Mal- und Bastelarbeiten



Ablaufskizze

Tag 1 – Sensibilisierung für die Thematik (ca. 1,5 h)

1. Einführung

Die Kinder stellen ihr Lieblingscomputerspiel vor. Die Erzieherinnen und Erzieher stellen jeweils zwei ihrer Lieblingsspiele vor. In einer Austauschrunde werden die Spiele beschrieben.

Mögliche Fragen, die auf einen späteren Kriterienkatalog hinführen:

Welches Ziel hat das Spiel? Was gefällt dir daran? Was muss man tun? Welche Spielfiguren gibt es? Welche Spielfigur möchtest du gern sein und warum? Wie findest du die Musik im Spiel? Kann man diese ändern? Findest du das Spiel leicht oder schwer? Wie findest du die Grafik? Gibt es Hilfestellungen im Spiel?

2. Auswahl der Spiele

Die Kinder suchen sich aus den zuvor vorgestellten Computerspielen sechs Spiele aus. Diese Spiele werden an Tag 2 und Tag 3 getestet.

3. Kreativ werden

Die Kinder malen ein Bild oder basteln eine Collage zu ihrem Lieblingsspiel. Sie können sich dabei auf die Spielgeschichte, einzelne Figuren oder auch auf eine Ergänzung oder Änderung des Spieles beziehen. Entscheidend ist dabei die Wahrnehmung des Kindes.

Tag 2 – Spieltag (ca. 1,5 bis 2 h)

1. Aktives Spielen

Jedes Kind probiert zwei Spiele aus. Jeweils zwei Kinder spielen gemeinsam ein Spiel. Gewechselt wird selbstständig.

2. Erstellen des Kriterienkataloges

Die Projektdurchführenden erstellen gemeinsam mit den Kindern einen Kriterienkatalog für die Bewertung von Spielen. Dieser sollte nicht mehr als vier Kriterien enthalten, beispielsweise *Grafik, Musik, Spannung, Spaß, Schwierigkeit* oder *Hilfestellung*. Diese können mit unterschiedlichen Smileys bewertet werden. Die Ergebnisse werden von den Projektdurchführenden in einer Rankingliste festgehalten.

Tag 3 – Spieltag (ca. 1,5 bis 2 h)

Dieser Tag wird wie Tag 2 gestaltet. Computerspiele, die noch nicht getestet wurden, können an diesem Tag gespielt und bewertet werden.

Tag 4 – Auswertung und Reflexion

Die Kinder erfahren die Ergebnisse der Rankinglisten. Diese können sie zum Beispiel in einer Collage festhalten. Denkbar wäre auch ein Interview, in dem die Test-

ergebnisse hinterfragt werden. Die Kinder können hierfür Aufnahmegeräte, Mikrofone oder auch selbstgebastelte Mikrofon-Attrappen nutzen.

Tag 5 – Präsentation der Ergebnisse

Die Präsentation des Projektes und der Ergebnisse erfolgt in der Einrichtung/Kita, vor den Eltern und Großeltern, sie kann aber auch in einer Ausstellung stattfinden.

Materialien und Technik

Bastel-Utensilien, Computerspiele, Spieleplattformen

Weiterführende Links und Literatur

Alterskennzeichnungen für Computer- und Konsolenspiele

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) unter
www.usk.de

Pan European Game Information (PEGI)

www.pegi.info

Online-Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung

Spielerbeurteilungen und Informationen zu Computer- und Konsolenspielen unter
www.spielbar.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Medienpädagoginnen und -pädagogen

ComputerSpielSchule Greifswald

Knopfstraße 18-20

17489 Greifswald

Tel.: (03834) 77 81 71 oder (03834) 86 11 38

E-Mail: kontakt@computerspielschule-greifswald.de

Internet: www.computerspielschule-greifswald.de

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Das Angebot bietet eine gute Grundlage, um gemeinsam mit den Eltern das Thema „Computerspiele“ und die damit verbundene Medienerziehung aufzugreifen. Berücksichtigt werden sollten hierbei u.a. die gesetzlichen Altersfreigaben für Computerspiele und deren Bedeutung, außerdem Potenziale und Risiken sowie pädagogisch wertvolle Spielmöglichkeiten.

Vorstellbar ist ein Ergänzungsangebot, mit dem Computerspiele gemeinsam durch Kinder und ihre Eltern/Großeltern/Geschwister getestet werden können.



3.2 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.³² Mit einem „didaktisch-methodischen Einsatz von neuen Medien“³³ entstehen für pädagogische Fachkräfte „Möglichkeiten und Chancen für die Gestaltung individueller und institutioneller Lehr- und Lernprozesse“.³⁴ 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“³⁵ ermöglicht. 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.“³⁶ 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.“³⁷

Die nachfolgenden Module *Grundschule*, *Orientierungsstufe*, *Sekundarstufe I* und *Sekundarstufe II* enthalten 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 Familien-*

³² Vgl. Schulgesetz M-V | Teil 1 | §§ 1 bis 4 (Stand: 18.12.2013). Online unter <http://vorschriften.schulwesen-mv.de/?p=46>.

³³ 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.

³⁴ Ebd.

³⁵ Ebd.

³⁶ Ebd.

³⁷ Ebd.

arbeit spezifische Medienkompetenz-Angebote für die Unterstützung der familiären Medienerziehung.

3.2.1 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 Entwicklungs Herausforderungen benötigt. Verglichen mit dem Kindertagesstätten-Alter übernehmen sie zunehmend eine wichtigere Rolle für die Sechs- 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.³⁸

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.³⁹

Kinder zwischen sechs und 13 Jahren zählen zu ihren wichtigsten Freizeitbeschäftigungen das Fernsehen⁴⁰, Musik hören sowie die Nutzung von Computer-, Konsolen- oder Online-Spielen.⁴¹ Darüber hinaus sind Computer und Internet, das Radio, das Handy, Videos, DVDs, Zeitschriften und Hörspiele regelmäßige Begleiter.⁴²

Mit zunehmendem Alter werden vor allem der Computer und das Internet verstärkt in den Lebensalltag integriert. Dem Computer kommt dabei eine besondere Rolle zu.⁴³ Er dient beispielsweise zum Spielen, aber auch zur Bearbeitung von schulischen Themen.⁴⁴

Beginnend mit einem Einstiegsalter von acht Jahren wird das Internet von etwa 62 Prozent der sechs bis dreizehnjährigen Kinder genutzt.⁴⁵ 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.⁴⁶

³⁸ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2013): KIM-Studie 2012. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart, S. 8 f.

³⁹ Vgl. ebd. S. 6.

⁴⁰ Vgl. ebd. S. 11.

⁴¹ Vgl. ebd. S. 6.

⁴² Vgl. ebd. S. 10.

⁴³ Vgl. ebd. S. 33.

⁴⁴ Vgl. ebd.

⁴⁵ Vgl. ebd. S. 34.

⁴⁶ Vgl. ebd. S. 36 f.



Die sogenannten „sozialen Netzwerke“ rücken ins Visier des Interesses. Bereits 17 Prozent der Kinder zählen „Facebook“ zu ihren Lieblingsseiten im Internet.⁴⁷ Für ein Viertel der Sechs- bis 13-Jährigen gehören digitale Spiele ganz selbstverständlich zum Freizeitgeschehen.⁴⁸ 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.⁴⁹

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. Medienkompetenz-Angebote – wie ein **Lehrfilm zum Mikroskopieren von Kleinlebewesen** (Modul **Orientierungsstufe**) – bieten Möglichkeiten zur Behandlung fachspezifischer Themen mit Hilfe von Medien. In Angeboten wie **Recherchieren lernen mit dem Internet** (Modul **Grundschule**) eignen sich Schülerinnen und Schüler Fähigkeiten und Fertigkeiten an, die ihnen ein zielgerichtetes Recherchieren erlauben. 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 in den Angeboten **Reality-TV – was davon ist tatsächlich echt?** (Modul **Grundschule**) sowie **Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?** (Modul **Orientierungsstufe**).

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

⁴⁷ Vgl. ebd. S. 36.

⁴⁸ Vgl. ebd. S. 46.

⁴⁹ Vgl. ebd. S. 17.

Medienkompetenz-Angebote Grundschule (GS)

Kompetenzbereich	Zieldimension	Angebote
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.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ „Das Computer-ABC – Schritt für Schritt computerfit“. Für einen sicheren und kreativen Umgang mit dem Computer ▶ Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt ▶ Recherchieren lernen mit dem Internet ▶ „Soziale Netzwerke“ nutzen – aber sicher!
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.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Erinnere dich! – Mein Hörbuch ▶ Theaterstück – Ich spiele mein mediales Vorbild
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.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Klingeltöne – Mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen ▶ Trickboxx – Mein eigener Trickfilm entsteht ▶ Unsere eigene Schülerzeitung
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.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Die Spieletester – Online-Spiele auf dem Prüfstand ▶ „Ich habe heute leider kein Foto für dich!“ ▶ Medientagebuch ▶ Reality-TV – was davon ist tatsächlich echt?
E In der Medienwelt leben und sich bewegen	Die Kinder 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.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Meins oder deins – wem gehört das Werk? ▶ Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat



Grundschule – Kompetenzbereich A

„Das Computer-ABC – Schritt für Schritt computerfit“. Für einen sicheren und kreativen Umgang mit dem Computer

Schulwettbewerb „Wir in M-V – Fit und sicher in die Zukunft“. Kriminalprävention des Landeskriminalamtes Mecklenburg-Vorpommern

Beschreibung

Im Rahmen des Schulwettbewerbes „Wir in M-V – Fit und sicher in die Zukunft“ werden das Internet und seine Gefahren behandelt. Schülerinnen und Schüler der 3. und 4. Klassen bekommen Antworten auf Fragen wie: Wem kann man im Netz Geheimnisse erzählen, und wer bekommt das sonst noch mit? Die Antworten sollen sensibilisieren, informieren und zeigen, wie man Risiken vermeidet und jede Menge Spaß im Netz haben kann. Gemeinsam werden Internetregeln erarbeitet. Das Projekt kann einerseits durch die Schule selbst durchgeführt werden. Hierfür stellt das Landeskriminalamt Mecklenburg-Vorpommern Informationsmaterialien bereit. Es besteht aber auch die Möglichkeit, dass die Umsetzung mit Unterstützung eines Polizeibeamten erfolgt.

Ziele

- ▶ Sensibilisierung für Gefahren im Internet
- ▶ Kritische Auseinandersetzung mit der eigenen Internetnutzung
- ▶ Hinführung zu einem gefahrlosen Umgang mit dem Internet
- ▶ Erarbeitung von Internetregeln

Medien | Medieninhalte

Computer, Internet

Zielgruppe

Kinder ab 9 Jahren

Weiterführende Links und Literatur

**Näheres zum Schulwettbewerb unter www.wir-in-mv.de
Informationsmaterialien (Bezug über das Landeskriminalamt M-V)**

Handreichung: „Im Netz der neuen Medien“;

Broschüre: „Klicks-Momente“; Heft der Polizei: „Hallo“

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Landeskriminalamt Mecklenburg-Vorpommern

Koordinierungsstelle Schulprojekt

Retgendorfer Straße 9, 19067 Rampe

Telefon: (0 38 66) 64-90 05, Fax: (0 38 66) 64-61 02

E-Mail: fit-und-sicher@lka-mv.de, Internet: www.wir-in-mv.de/wir-in-mv

Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt

Jugendliche präsentieren Kindern beispielhafte Angebote

Beschreibung

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 Grundschülerinnen und -schüler von Jugendlichen der Sekundarstufe II, die sich im Angebot *Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!* (Modul *Sekundarstufe II*, S. 187) darauf vorbereiten. Die pädagogische Fachkraft steht unterstützend zur Seite.

Ziele

- ▶ Kindgerechte Internetseiten kennenlernen und sie nutzen
- ▶ Bewertung kindgerechter Internetseiten
- ▶ Medien als Präsentationsmittel kennenlernen
- ▶ Förderung der kommunikativen Kompetenz
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Medien | Medieninhalte

Kindgerechte Internetseiten, mediale Präsentationsformen

Zielgruppe

Kinder ab 10 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | Begleitung durch 6-8 Jugendliche der Sekundarstufe II und 1 pädagogische Fachkraft

Ablaufform und -dauer

2 Workshops á 120 Minuten

Sozialform(en)

Partnerarbeit unter Anleitung von Jugendlichen der Sekundarstufe II

Methode(n)

Präsentation, Erfahrungsaustausch, Vortrag, Feedbackrunde



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? Wonach wählen sie ihre Seiten 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*).

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.

Materialien und Technik

Je 1 Computer mit Internetzugang pro Arbeitspaar, Beamer und Leinwand

Weiterführende Links und Literatur

Orientierung gebende Qualitätskriterien werden angeboten durch die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM)
www.fsm.de

Einen Überblick über verschiedene Kriterien geben

www.seitenstark.de

www.erfurter-netcode.de

www.surfen-ohne-risiko.net

Beispiele für kindgerechte Internetseiten

www.internet-abc.de/kinder

www.fragfinn.de/kinderliste.html

www.blinde-kuh.de

Anregungen zum Angebot

Recherche

Das Internet bietet eine Vielzahl an Informationen. Für den Einstieg in die Nutzung des Internets als Informationsquelle sind kindgerechte Internetseiten sehr geeignet, um einen sinnvollen Umgang 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.



Recherchieren lernen mit dem Internet

Suchen ... Finden ... Was gut ist!

Beschreibung

Das Internet hat sich seinen Platz in der Schule und der Freizeit erobert. Es wird zur Recherche für Hausaufgaben, Referate oder auch Aufsätze eingesetzt. Doch wie und wo können Schülerinnen und Schüler in das World Wide Web einsteigen, um schnell und vor allem sicher ans Ziel zu gelangen? In kompakter Form gibt der Recherche-Ratgeber der Seite www.internet-abc.de Schülerinnen und Schülern sowie pädagogischen Fachkräften wertvolle Tipps und verweist auf geeignete Internetadressen. Dabei lernen die Schülerinnen und Schüler kindgerechte Internetseiten kennen sowie eine sinnvolle und gefahrlose Nutzung des Internets für Schule und Freizeit.

Ziele

- ▶ Kennenlernen des Mediums Internet und kindgerechter Internetseiten
- ▶ Nutzung des Internets zur Informationsbeschaffung
- ▶ Entwicklung eigener Suchkriterien
- ▶ Kritische Auseinandersetzung mit Internetseiten
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Fachübergreifend; Englisch

Medien | Medieninhalte

Internet, kindgerechte Internetseiten

Zielgruppe

Kinder ab 10 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 1 pädagogische Fachkraft

Ablaufform und -dauer

Richtet sich nach den zu bearbeitenden Themen (fachspezifisch oder fachübergreifend ausführbar)

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit

Methode(n)

Vortrag, Diskussion

Ablaufskizze

Die Broschüre *Recherchieren lernen mit dem Internet. Suchen ... Finden ... Was gut ist!* der Seite www.internet-abc.de bietet 13 verschiedene Recherchemöglichkeiten. Diese können direkt in den laufenden Unterricht einfließen und verschiedenste Themen aufgreifen. Die pädagogische Fachkraft nimmt eine Vermittlerrolle ein, steht den Schülerinnen und Schülern zur Verfügung und regt eine Diskussion über die Recherchewege sowie deren Nutzen und Einsatzmöglichkeiten an.

Beispiel:

Möglichkeit 3 eignet sich für das Fach Englisch. Das Thema „Fremde Sprachen und Kulturen“ wird behandelt.

Die Schülerinnen und Schüler lernen hier Seiten kennen, mit denen sie sich die Fremdsprache aneignen können, z.B. learnenglishkids.britishcouncil.org ist für den Englischunterricht gut geeignet. Hier finden sich viele spielerische Übungen für das Erlernen einer neuen Sprache.

Materialien und Technik

Pro Arbeitspaar 1 Computer und die Internet-ABC-Broschüre *Recherchieren lernen mit dem Internet. Suchen ... Finden ... Was gut ist!*



„Soziale Netzwerke“ nutzen – aber sicher!

Beschreibung

„Privatsphäre“, „Umgang mit persönlichen Daten“, „Passwörter“, „Internetbekanntschaften“ – das alles sind Themen, die wichtig für einen kompetenten Einstieg in die Nutzung „sozialer Netzwerke“ sind. Entscheidend ist eine frühzeitige Auseinandersetzung und Aufklärung.

In diesem Angebot wird das Online-Spiel *Netzwerkstar 1* für die Behandlung der genannten Themen genutzt. Das als Quiz gestaltete Spiel stellt Fragen rund um das Thema „soziale Netzwerke“. Die Nutzerinnen und Nutzer können zwischen zwei Protagonisten wählen. Diese bieten Unterstützung bei der Beantwortung der Fragen, informieren und sensibilisieren die Kinder.

Projektziel ist die Erstellung einer gemeinsamen Regelliste für die sichere Nutzung „sozialer Netzwerke“. *Netzwerkstar* ist ein Projekt des *Landesbeauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern*.

Ziele

- ▶ Kennenlernen und Erkennen von Chancen und Risiken „sozialer Netzwerke“
- ▶ Erarbeiten von Verhaltensregeln
- ▶ Kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienhandeln (Verantwortung für sich und andere)

Fachbezug

Fachunabhängig

Medien | Medieninhalte

Internet, „soziale Netzwerke“ | Online-Spiel *Netzwerkstar 1*

Zielgruppe

Kinder ab 7 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

16 Schülerinnen und Schüler | 1 pädagogische Fachkraft

Ablaufform und -dauer

Projekt | 2 Einheiten

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Diskussion, Online-Spiel spielen

Ablaufskizze

Einheit 1 – Einführung (ca. 1,5 h)

1. Erfahrungsaustausch

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer starten mit einer Sensibilisierung: In Form eines lockeren Erfahrungsaustausches werden die zu behandelnden Themen – „soziale Netzwerke“, „Privatsphäre“, „Umgang mit persönlichen Daten“, „Passwörter“, „Internetbekanntschaften“ – angesprochen und diskutiert. Wichtig erscheinende Aspekte werden durch die Kinder notiert.

Mögliche Fragen:

Was ist zu beachten, wenn du im Internet unterwegs bist? Gibt es dort Regeln? Was bedeutet für dich Privatsphäre? 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?

2. Spielphase

Die Schülerinnen und Schüler spielen paarweise oder allein das Online-Spiel *Netzwerkstar 1*. Von der pädagogischen Fachkraft werden sie dazu angehalten, wichtige Erkenntnisse aufzuschreiben.

3. Auswertung und Reflexion

Im Plenum werden die Fragen aus dem Spiel noch einmal gestellt und von den Schülerinnen und Schülern beantwortet. Sie nennen ihre Spiel-Ergebnisse und tauschen sich über diese aus. Aus ihren Antworten erstellen alle gemeinsam eine Regelliste.

Einheit 2 – Präsentation

Die erarbeiteten Regeln werden anderen Schulklassen sowie Eltern und Großeltern präsentiert.

Materialien und Technik

Pro Schülerin bzw. Schüler 1 Computer oder Laptop mit Internetverbindung

Quelle

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

E-Mail: info@datenschutz-mv.de

Internet: www.lfd.m-v.de



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 irights.info/

Anregungen zum Angebot

Weiterführend kann das Angebot *Digitale Medien nutzen – aber sicher!* (Modul *Orientierungsstufe*, siehe S. 137) durchgeführt werden. Die Medienerziehung durch Eltern und Großeltern ist wichtig – sie können und sollten ihre Kinder auf deren Weg zu einem sicheren Umgang mit „sozialen Netzwerken“ begleiten.

Im Angebot *Soziale Netzwerke – mein Kind klärt mich auf!* (Modul *Eltern- und Familienarbeit*, siehe S. 231) setzen sich die Eltern und Großeltern mit dem Thema auseinander. Sie erhalten das notwendige Hintergrundwissen und erstellen gemeinsame Nutzungsregeln für die Familie.

Beschreibung

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 zum Erinnern zu wecken, stellt dieses Angebot Möglichkeiten der medialen Aufbereitung von Erinnerungen vor.

Ziele

- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Förderung von Kreativität und Schreibkompetenz
- ▶ Eigene Erstellung eines Hörbuches
- ▶ Förderung des Erinnerungsvermögens

Fachbezug

Deutsch

Medien | Medieninhalte

Hörbuch

Zielgruppe

Kinder ab 8 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

10 Schülerinnen bzw. Schüler | 2-3 pädagogische Fachkräfte

Ablaufform und -dauer

4 Einheiten mit offener Zeitgestaltung

Sozialform(en)

Gruppenarbeit, Einzelarbeit

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Mind-Map, Erzählkreis, Geschichte schreiben, Hörbuch erstellen

Ablaufskizze

Einheit 1 – Einführung in das Thema „Hörbuch“

Erfahrungsaustausch

Die Kinder werden nach ihren Hörbuch-Erfahrungen befragt.

Mögliche Fragen:

Was ist ein Hörbuch? Welche Hörbücher kennen sie? Was ist das Besondere daran? Wie wird in einem Hörbuch gesprochen?



Gemeinsames Hören – wie ist ein Hörbuch gestaltet?

Zwei verschiedene Hörbuchausschnitte 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 Hörbuches

Wenn die Geschichte fertig ist, kann das Hörbuch 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 Hörbücher vorgestellt. Im Plenum reflektieren die Kinder schließlich ihre Erfahrungen.

Materialien und Technik

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

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

E-Mail: info@studio-malchin.de

Internet: 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
E-Mail: 880@nb-radiotreff.de
Internet: 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
E-Mail: chefredaktion@radiog8eins.de
Internet: www.radiog8eins.de

Medientrecker (Radio) der Medienanstalt M-V

www.medientrecker.de

RAAbatz Medienwerkstatt Mecklenburgische Seenplatte

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



Theaterstück – Ich spiele mein mediales Vorbild

Beschreibung

Fernsehen spielt im Leben von Grundschulkindern eine wesentliche Rolle. So liegt es nahe, dass sie sich über die unterschiedlichsten Fernsehsendungen und -filme unterhalten – auch über Protagonistinnen und Protagonisten, die nicht selten als Vorbilder fungieren. Auch beim gemeinsamen Spielen versetzen sie sich gern in bekannte mediale Rollen. Dabei probieren sie sich aus und verarbeiten ihre Eindrücke und Erfahrungen.

Hier knüpft das Angebot an, es bietet die Möglichkeit, mediale Erfahrungen in einem Theaterstück aufzugreifen. Die Kinder entwerfen ihr eigenes Theaterstück und schlüpfen in die Rollen ihrer Vorbilder.

Ziele

- ▶ Auseinandersetzung mit zwischenmenschlichen und medialen Ausdrucksformen
- ▶ Erstellung eines Theaterstückes auf der Grundlage medialer Erfahrungen
- ▶ Schulung der Wahrnehmung
- ▶ Förderung von Kreativität und Fantasie
- ▶ Entwicklung kommunikativer Kompetenz
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Fachübergreifend: Deutsch, Kunst, Darstellendes Spiel

Medien | Medieninhalte

Mediale Vorbilder aus Film und Fernsehen

Zielgruppe

Kinder ab 11 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 2 pädagogische Fachkräfte und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

Offene Projektform, deren Dauer sich nach den Fortschritten der einzelnen Projektphasen richtet

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Erzählkreis, Drehbuch, Dokumentation, Theaterstück, Mal- und Bastelarbeit

Ablaufskizze

1. Einführung und Vorbereitung

Erfahrungsaustausch

In einem Erzählkreis berichten die Kinder über ihre Vorbilder aus Film und Fernsehen und malen sie anschließend.

Eigenschaften des Vorbildes

Ist das Bild fertig, wird es den anderen Kindern vorgestellt. Anhand des Bildes beschreibt das Kind sein Mediovorbild, dessen typische Eigenschaften, was es besonders toll an ihm findet und warum.

2. Die Geschichte

Die Kinder teilen sich in mehrere Gruppen auf. Jede Gruppe überlegt sich eine Geschichte, in der ihre medialen Figuren vorkommen. Die Kinder schreiben die Handlungen auf, präsentieren sie im Plenum und entscheiden dann gemeinsam, welche der Geschichten umgesetzt werden soll.

3. Vom Drehbuch zum fertigen Theaterstück

Mit Hilfe der pädagogischen Fachkräfte entwickeln und schreiben die Kinder nun ein Drehbuch zur gewählten Geschichte. Sie verteilen weitestgehend selbstständig die Rollen, finden Kostüme und stellen die Requisiten zusammen. Möglicherweise muss das Herstellen von Requisiten zusätzlich eingeplant werden. Dann wird das Theaterstück mehrmals geprobt.

4. Dokumentation und Reflexion

Das Theaterstück wird filmisch oder fotografisch festgehalten und dient als Reflexions- und Diskussionsgrundlage. Anhand der Aufnahmen können z.B. die Wirkung der Charaktere, die Mimik und Gestik analysiert werden.

Fragen:

Wie nehmen die Kinder die einzelnen Charaktere nun in Film und Fernsehen, im Theaterstück und auf ihren Videoaufnahmen bzw. Fotos wahr? Welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten finden sie?

5. Präsentation

Das Theaterstück oder die filmischen bzw. fotografischen Aufnahmen werden Mitschülerinnen, Mitschülern, Eltern, Großeltern und pädagogischen Fachkräften präsentiert.

Materialien und Technik

Fotokamera, Videokamera, Materialien für Kostüme und Requisiten



Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

StiC-er Theater e.V.

Jugendkunstschule im Theaterpädagogischen Zentrum M-V

Frankenstraße 61

18439 Stralsund

Telefon: (0 38 31) 28 07 86

Fax: (0 38 31) 29 07 45

E-Mail: post@stic-er.de

Internet: www.stic-er.de

Anregungen zum Angebot

Um die medialen Vorbilder der Kinder besser kennenzulernen, sollten sich die pädagogischen Fachkräfte gemeinsam mit den Kindern Filmausschnitte ansehen, in denen die beliebten Figuren vorkommen. Wichtig ist eine akzeptierende Haltung, auch wenn den Fachkräften die medialen Vorbilder der Kinder fragwürdig oder „falsch“ erscheinen.

Klingeltöne – Mit dem Handy und Smartphone eigene Musik erstellen

Verbindung zum Angebot der Sekundarstufe I

Beschreibung

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*, S. 148)

Ziele

- ▶ Sensibilisierung für das Thema „Kostenfalle Klingeltöne“
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Entdecken und Nutzen des gestalterischen Potenzials von Handys und Smartphones
- ▶ Produzieren eigener Musik
- ▶ Förderung der Kreativität und Fantasie

Fachbezug

Fachübergreifend; Musik

Medien | Medieninhalte

Internet, Handy, Smartphone, App

Zielgruppe

Kinder ab 10 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 6-8 Jugendliche der Sekundarstufe I, 1 pädagogische Fachkraft

Ablaufform und -dauer

Unterrichtseinheit | 90 Minuten (Doppelstunde)

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Vortrag, Präsentation



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?*).

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.

Materialien und Technik

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

Weiterführende Links und Literatur

Erklärvideo

www.gutefrage.net

Eltern- und Familienarbeit

Handreichung zur Durchführung von Elternabenden: Internet + Handy

www.klicksafe.de

Hintergrundinformationen

handywissen.at

www.medienberatung.schulministerium.nrw.de

www.handy-in-kinderhand.de

Weitere Programme, um Klingeltöne herzustellen

www.netzcheckers.de

www.handysektor.de

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Es empfiehlt sich ein Elternabend zum Thema „Kostenfalle Handy/Smartphone“.

Beschreibung

Trickfilme stehen auf der Favoritenliste von Kindern weit oben. Diese Faszination wird im Angebot aufgegriffen. Die Kinder werden hier selbst zu Trickfilmproduzentinnen und -produzenten – von der Ideenfindung bis zum fertigen Film. Sie setzen sich aktiv mit ihrem Lieblingsgenre auseinander und nutzen dafür die Trickboxx. Die Trickboxx ist eine Kiste, mit der man Trickfilme verschiedenster Art erstellen kann. Der Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt. So kann man z.B. Zeichentrick, Legetrick, aber auch Trickfilme mit Knetfiguren produzieren. Anhand einer ausgewählten Geschichte wird ein Storyboard (Drehbuch) geschrieben, das seine Umsetzung in einem Film findet.

Ziele

- ▶ Kennenlernen und Produzieren des Genres Trickfilm
- ▶ Auseinandersetzung mit trickfilmspezifischen Gestaltungsmitteln
- ▶ Unterscheidung von Fiktion und Realität
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Förderung von Kreativität und Fantasie
- ▶ Förderung der kommunikativen Kompetenz
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Deutsch, Kunst. Das Thema kann inhaltlich auch an andere Fächer, beispielsweise Religion, angepasst werden.

Medien | Medieninhalte

Trickfilm

Zielgruppe

Kinder ab 5 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

4-5 Kinder (1 Gruppe) pro Trickboxx | 1 pädagogische Fachkraft pro Gruppe

Ablaufform und -dauer

Das Projekt kann für wenige Stunden oder über mehrere Tage angeboten werden.

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Vortrag, Mal- und Bastelarbeit, Film drehen



Ablaufskizze

1. Einführung und Vorstellung der Trickboxx
2. Entwicklung der Geschichte und des Storyboards
3. Figuren und Hintergründe basteln
4. Film drehen
5. Film vertonen
6. Präsentation des Filmes

Eine ausführliche Erklärung und anschauliche Darstellung des konkreten Projektablaufes ist in der Broschüre *Die Trickboxx. Ein Leitfaden für die Praxis*, herausgegeben von der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (2007), zu finden. Dort ist alles ausführlich erklärt und anschaulich dargestellt. Die Broschüre kann kostenlos als PDF-Dokument heruntergeladen und ausgedruckt werden.

Materialien und Technik

Ein Farbfernsehgerät mit SCART-Anschluss, ein Netzanschluss am Platz (3-fach), eine Arbeitsplatte (120 x 120 cm) für die Trickboxx und den Fernseher, Broschüre: *Die Trickboxx. Ein Leitfaden für die Praxis*.

Quelle

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg.) (2007): *Die Trickboxx. Ein Leitfaden für die Praxis*. Düsseldorf

Weiterführende Links und Literatur

Broschüre als PDF

www.lfm-nrw.de

Bestellung der Broschüre

lfmpublikationen.lfm-nrw.de

Anregende Beispiele, wie ein Trickboxx-Film aussehen könnte

www.kika.de

Trickboxx-Standorte (Ausleihen der Technik oder einer Trickboxx)

<http://www.kika.de>

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Medientrecker (Film) der Medienanstalt M-V

www.medientrecker.de

Medienwerkstätten

Beschreibung

Kinder haben ihre eigenen Themen, Interessen und Meinungen, über die sie sprechen möchten.

Durch die Erstellung einer eigenen Schülerzeitung lernen Kinder das Medium *Zeitung* als Kommunikations- und Informationsmittel kennen, mit dem sie selbst zu Meinungsmacherinnen und -machern werden können. Es kann mit Mitschülerinnen und -schülern sowie Erwachsenen kommuniziert und über Geschehnisse, die das Schulleben betreffen, informiert werden. Der aktive und kreative Produktionsprozess ermöglicht den Kindern zudem, Wirkungen medialer Inhalte zu erkennen und Ziele der Zeitungsmacherinnen und -macher zu hinterfragen. Darüber hinaus werden die Schreib- und Lesemotivation gefördert.

Ziele

- ▶ Kennenlernen der Zeitung als Kommunikations- und Informationsmittel
- ▶ Formulieren und Verbreiten der eigenen Meinung
- ▶ Kennenlernen und Anwenden von Gestaltungsmöglichkeiten
- ▶ Förderung von Kreativität und Fantasie
- ▶ Erstellen einer eigenen Schülerzeitung
- ▶ Förderung der Schreib- und Lesemotivation
- ▶ Entwicklung von Schreib-, Lese- und kommunikativer Kompetenz
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Fachunabhängig, besonders empfehlenswert für Deutsch

Medien | Medieninhalte

Zeitung

Zielgruppe

Kinder ab 9 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 2 pädagogische Fachkräfte und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

Projekt | mehrere Wochen

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Zeitungsschau, Zeitungsanalyse, Vortrag, Erstellung einer Schülerzeitung



Ablaufskizze

Einheit 1 – Vorbereitung

1. Sammeln, Sichten, Analysieren

Vor Projektbeginn sammeln die pädagogische Fachkraft und die Kinder, gegebenenfalls mit Hilfe ihrer Eltern, verschiedene Zeitungen und bringen diese mit.

Nach einem kurzen Austausch über die Erfahrungen, Nutzungsgewohnheiten und Vielfalt der Zeitungslandschaft schauen sich alle gemeinsam die mitgebrachten Exemplare an. Ziel soll sein, wichtige Begriffe, Berufe und den Aufbau einer Zeitung kennenzulernen.

Mögliche Fragen:

Was ist eine Zeitung? Wie oft erscheint sie? Worin unterscheiden sich Zeitungen und Zeitschriften? Welche Berufe gibt es, die mit der Zeitungs-Erstellung zu tun haben? Warum gibt es Zeitungen?

Welche Zeitungen, Zeitschriften kennen die Kinder, welche lesen sie wie oft? Lesen sie die Zeitung allein oder mit den Eltern? Welche Themen interessieren sie besonders? Warum lesen sie diese Zeitung? Was finden sie spannend?

Eine der gesichteten Zeitungen wird nun im Plenum analysiert. Folgende Kriterien spielen dabei eine Rolle:

- ▶ Wie ist die Zeitung strukturiert?
- ▶ Wie ist die Zeitung inhaltlich aufgebaut? Welche Themen deckt sie ab? (z.B. Zeitungsmantel, Lokalteil, Anzeigenteil)
- ▶ Wie ist die Titelseite aufgebaut und gestaltet?
- ▶ Welche journalistischen Stilformen werden verwendet? (Unterscheidung von Information und Meinung)
- ▶ Hat die Zeitung ein Impressum, und welche Informationen sind darin zu finden?
- ▶ Wie oft erscheint die Zeitung?

Die pädagogische Fachkraft hält die Ergebnisse fest.

2. Auswertung

Die Erkenntnisse werden zusammenfassend besprochen sowie offene Fragen geklärt.

Einheit 2 – Die Zeitung

Die Kinder werden über die Bedeutung der Meinungsfreiheit, die Historie und die Herstellung von Zeitungen aufgeklärt.

Grundgesetz Artikel 5

Den Kindern wird ihr Recht auf freie Meinungsäußerung – gemäß Artikel 5 des Grundgesetzes der Bundesrepublik Deutschland – erklärt.

Geschichte der Zeitung

Die pädagogische Fachkraft informiert die Schülerinnen und Schüler über die geschichtlichen Hintergründe und die Entstehung der Zeitungen.

Wie kommt die Zeitung aufs Papier?

Diese Frage wird durch eine pädagogische Fachkraft beantwortet – denkbar sind ein Vortrag oder ein Informationsfilm. Idealerweise besuchen die Kinder eine Druckerei.

Im Plenum wird das neue Wissen noch einmal wiederholt und gegebenenfalls korrigiert.

Einheit 3 – Gründung der eigenen Schülerzeitung

Sammeln, Sichten und Analysieren

Die Kinder sowie die pädagogischen Fachkräfte sammeln im Vorfeld verschiedene Schülerzeitungen. Die Kinder teilen sich in Gruppen auf, analysieren je ein Schülerzeitungs-Exemplar und präsentieren ihre Ergebnisse den anderen Gruppen.

Von der Idee zum Konzept

Bevor das Konzept der eigenen Schülerzeitung entsteht, sollten die Kinder andere Schülerinnen, Schüler und pädagogische Fachkräfte befragen: Was interessiert sie? Möchte sich jemand in das Projekt einbringen?

Im Plenum werden folgende Fragen zu den Rahmenbedingungen des Projektes und der Schülerzeitungs-Produktion geklärt:

Benötigen wir Unterstützung? Welche Arbeitsräume und Technik stehen uns zur Verfügung? Brauchen wir Geld?

Wie soll unsere Zeitung strukturiert sein? Welche Themen möchten wir behandeln? Wie oft soll die Zeitung erscheinen? An wen richtet sie sich? Wer macht mit und übernimmt welche Aufgabe (z.B. Reporter, Redakteur)? Wann möchten wir starten? Wie oft finden unsere Treffen statt?

Die gesammelten Ideen werden durch die pädagogischen Fachkräfte in einem Konzept festgehalten.

Die Schülerzeitung

Wenn das Konzept steht und alle offenen Punkte geklärt worden sind, kann die Produktion der ersten Ausgabe beginnen. Im Vorfeld sollte geklärt werden, wo und wie oft die Zeitung veröffentlicht wird. Darüber hinaus ist eine Auseinandersetzung mit den Persönlichkeitsrechten (Recht am eigenen Bild) und dem Urheberrecht notwendig.

Ziel sollte es sein, dass die Planung, Organisation und Erstellung der Schülerzeitung weitestgehend in den Händen der Kinder liegt. Empfehlenswert sind regelmäßige Besprechungen, die von den pädagogischen Fachkräften begleitet werden. Nach Fertigstellung und Veröffentlichung der ersten Ausgabe findet eine Reflexionsrunde statt.



Erfahrungen werden ausgetauscht und diskutiert:

Was ist gut gelaufen und was nicht? Wie sind die Kinder mit ihren Rollen zurechtgekommen, und wie haben sie sich gefühlt?

Die Erkenntnisse fließen in die Planung, Produktion und Veröffentlichung der nachfolgenden Exemplare mit ein.

Materialien und Technik

Exemplarische Zeitungen, 5 Computer mit Internetanschluss, Drucker, Papier

Weiterführende Links und Literatur

Handbuch *Online-Schülerzeitung im Deutschunterricht* unter

www.pasch-net.de

Rechtliche Grundlagen

Artikel *Schülerzeitung – am besten alles selber machen* von Matthias Spielkamp unter

www.mediaculture-online.de

Handbuch *Zeitung in der Grundschule – Ideen für den Unterricht* unter

<http://blogs.sch.gr/venikoudis/files/2013/07/Zeitung-in-der-Grundschule.pdf>

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Der Trend – weg von der Printzeitung hin zur Nutzung von Online-Zeitungen – macht auch nicht vor Kindern halt. Aus diesem Grund ist ein Anknüpfungsangebot empfehlenswert, in welchem die Kinder sich ausschließlich mit der Erstellung einer Online-Zeitung auseinandersetzen. Auch die eigene Printversion kann als Online-Version erscheinen. Worin liegen Gemeinsamkeiten und Unterschiede? Wie wirkt sich das auf die Leserinnen und Leser aus?

Zur Wissensvertiefung können der Aufbau einer Zeitung oder auch die Produktions-Schritte in einem Animationsfilm dargestellt und damit auch als Lehrfilm eingesetzt werden.

Die Zusammenarbeit mit Medienpädagoginnen bzw. -pädagogen und mit Zeitungsverlagen ist grundsätzlich empfehlenswert.

Die Spieletester – Online-Spiele auf dem Prüfstand

Beschreibung

Computerspiele sind aus der Freizeit von Kindern nicht mehr wegzudenken. Das Angebot ist groß und die Suche nach geeigneten Spielen damit schwierig. Neben vielen Vorteilen – beispielsweise spielerisches Lernen, sich ausprobieren und gute Unterhaltung – sind mögliche Gefahren zu beachten.

Vor allem über das Internet gelangen Kinder schnell an Spiele, die sie ängstigen, überfordern oder gar gefährden können. Orientierung gebende Alterskennzeichnungen fehlen oft oder werden ignoriert. Um Kinder für einen souveränen Umgang mit möglichen Gefahren fit zu machen, bedarf es daher der Ausbildung eines kritischen Blickes.

Als Spieletester erhalten die Kinder die Gelegenheit, eigene Kriterien für die Bewertung und damit Auswahl ihrer Spiele zu entwickeln. Ihre Spielbegeisterung aufgreifend, werden sie dazu angehalten, sich kritisch mit verschiedenen Online-Minispielchen auseinanderzusetzen.

Die Kinder nehmen die Spiele genauer unter die Lupe. Anhand eines eigens erstellten Bewertungsbogens schätzen sie die Spiele ein. Zudem werden sie für die gesetzlichen Altersfreigaben, die von der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)*, vergeben werden, sensibilisiert.

Ziele

- ▶ Entwicklung der Bewertungsfähigkeit für Computerspiele
- ▶ Kritische Reflexion der eigenen Mediennutzung
- ▶ Sensibilisierung für den Jugendmedienschutz, insbesondere für die gesetzlichen Altersfreigaben der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)*
- ▶ Formulieren und Vertreten der eigenen Meinung
- ▶ Entwicklung der kommunikativen Kompetenz
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Fachunabhängig, besonders empfehlenswert für Deutsch

Medien | Medieninhalte

Internet, Online-Computerspiele

Zielgruppe

Kinder ab 9 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke; 12 Schülerinnen bzw. Schüler pro Gruppe | 2 pädagogische Fachkräfte und 2 Medienpädagoginnen bzw. -pädagogen



Ablaufform und -dauer

3 Workshops á 90 Minuten

Sozialform(en)

Gruppenarbeit, Partnerarbeit

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Bewertungsbogen, Spiele testen, Vortrag, Präsentation

Ablaufskizze

Workshop 1 – Einführung (1,5 h)

1. Vorstellung des Angebotes

Den Schülerinnen und Schülern wird das Angebot erläutert. Im Plenum berichten sie von ihren Erfahrungen mit Spielen im Internet und erzählen, wonach sie die Spiele auswählen. Erste Kriterien können hier bereits festgehalten werden (z.B. *Grafik, Bekanntheit, Spielinhalt, Aufgaben*).

2. Erstellung des Bewertungsbogens

Die Schülerinnen und Schüler finden sich in Arbeitspaaren zusammen. Jedes Paar erstellt einen eigenen Bewertungsbogen, dieser wird dann den anderen Arbeitspaaren im Plenum präsentiert. Anschließend wird aus sämtlichen Vorschlägen ein einheitlicher Bewertungsbogen erstellt.

Wichtig:

Als Kriterium sollte die *Altersfreigabe* berücksichtigt werden. Die Kinder geben auf dem Bewertungsbogen eine eigene Altersempfehlung.

Workshop 2 – Wir testen Spiele (1,5 h)

Jedes Paar erhält den gemeinsam erarbeiteten Bewertungsbogen. Danach gehen die Kinder auf die Internetseite www.spielaffe.de und wählen zwei Spiele aus, die sie jeweils eine halbe Stunde spielen und anschließend bewerten. Das heißt, ein Paar spielt zwei Spiele, jeweils 30 Minuten, und jedes Kind füllt zu jedem Spiel einen Bogen aus.

Dabei sollen die in Frage kommenden Altersfreigaben diskutiert und eine gemeinsame Entscheidung getroffen werden. Die pädagogischen Fachkräfte begleiten diese Arbeit und regen eine kritische und objektive Einstufung der Spiele an.

Anschließend stellen die Kinder ihre Bewertungs-Ergebnisse im Plenum vor und diskutieren sie.

Workshop 3 – Wie haben wir die Spiele bewertet? (1,5 h)

1. USK-Altersfreigaben

Die Schülerinnen und Schüler lernen die gesetzlichen Altersfreigaben der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* und deren Kriterien kennen, beispielsweise durch einen Vortrag, eine Präsentation oder eine Internetrecherche.

2. Einstufung der Spiele

Nachdem sie die gesetzlichen Alterseinstufungen kennengelernt haben, ziehen die Kinder ihre Bewertungsbögen aus Workshop 2 heran und überdenken ihre eigenen Altersempfehlungen.

Hintergrundfragen:

Bleibst du bei deiner Empfehlung? Änderst du sie? Warum?

3. Zusammenfassung und Reflexion

Um das Angebot abzuschließen, findet eine kurze Wiederholung der USK-Alters-einstufung durch die Schülerinnen und Schüler statt. Außerdem werden das Projekt und die damit verbundenen Erfahrungen reflektiert.

Materialien und Technik

Pro Arbeitspaar 1 Computer mit Internetzugang, selbst erarbeitete Bewertungsbögen

Weiterführende Links und Literatur

Kostenlose Spiele unter

www.jetztspielen.de

www.seitenstark.de/kinder/feed/spiele

www.spielzwerg.de

Vergabe gesetzlicher Alterskennzeichnungen

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

www.usk.de

Indizierung jugendgefährdender Inhalte

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)

www.bundesprüfstelle.de

Europaweites Einstufungssystem für Computerspiele

Pan-European Game Information (PEGI)

www.pegi.info

Kinder- und Jugendmedienschutz im privaten Rundfunk und in Telemedien

Kommission für Jugendschutz der Landesmedienanstalten (KJM)

www.kjm-online.de

Gesetzliche Grundlagen

Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder (JMStV) und Jugendschutzgesetz (JuSchG)

www.bmfsfj.de



Mögliche Ansprechpartner und Kontakte Medienpädagoginnen und -pädagogen

ComputerSpielSchule Greifswald

Knopfstraße 18-20

17489 Greifswald

Telefon: (0 38 34) 77 81 71 oder (0 38 34) 86 11 38

E-Mail: kontakt@computerspielschule-greifswald.de

Internet: www.computerspielschule-greifswald.de

Anregungen zum Angebot

Die gesetzlichen Regelungen für die Einbindung von Computerspielen in die schulische Arbeit sind zu beachten.

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Die Eltern erhalten die Möglichkeit, Computerspiele selbst zu testen. Dies wird eingebettet in die Thematik „Sinnvoller Umgang mit Computer- und Konsolenspielen“. Während des Spielens sollten sie von ihren Kindern begleitet werden. Im Rahmen der Veranstaltung können beispielsweise Fragen zu Mediennutzungszeiten, zur Wirkung von Computerspielen und deren Bedeutung für die kindliche Lebenswelt beantwortet werden.

„Ich habe heute leider kein Foto für dich!“

Model-Castingshows und deren Wirkung

Beschreibung

Model-Castingshows prägen das heutige Fernsehangebot entscheidend 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 bei den Kindern 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
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Wahlpflichtbereich, Nacharbeit für den Deutschunterricht geeignet

Medien | Medieninhalte

Fernsehen | Fernsehformat „Castingshow“

Zielgruppe

Kinder ab 9 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 2 pädagogische Fachkräfte und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

5 Workshops von unterschiedlicher Dauer

Sozialform(en)

Kleingruppenarbeit, Gruppenarbeit, Arbeit im Plenum

Methode(n)

Auseinandersetzung mit dem Format „Model-Castingshow“ anhand eines Rollenspiels und einer Bildergeschichte, Medienimpuls, Erfahrungsaustausch, Plakat



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.

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 Teilnehmerinnen in den unterschiedlichen Situationen?

2. Kreativphase

Die Kinder erstellen in Kleingruppen ein Plakat, das zeigt, wie sie sich die Teilnehmerinnen 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, 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 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.

Materialien und Technik

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

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
E-Mail: info@rok-tv.de
Internet: 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
E-Mail: mail@fernsehen-in-schwerin.de
Internet: 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
E-Mail: medienwerkstatt@latuecht.de
Internet: 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
E-Mail: raabatz@raa-mv.de
Internet: 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
E-Mail: medienwerkstatt@filmbuero-mv.de
Internet: www.filmbuero-mv.de/de/medienwerkstatt

Institut für neue Medien gGmbH Rostock

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

Beschreibung

Mediennutzung ist für Schülerinnen und Schüler selbstverständlich. Neugier und Freude am Entdecken erleichtern ihnen z.B. den Umgang mit dem Computer und dem Internet. Intuitiv und interessengeleitet erschließen sie sich das große World Wide Web. Umso wichtiger ist es, ein Bewusstsein für mögliche Gefährdungen zu entwickeln, um diesen verantwortungsvoll zu begegnen.

Das Führen eines Medientagebuches liefert die Grundlage für eine kritische Analyse der eigenen Mediennutzung. Dadurch können die Kinder Verhaltensregeln herleiten, die sie individuell anpassen und im Alltag praktisch umsetzen.

Das Angebot richtet sich an Grundschulkinder, kann aber auch mit älteren Kindern und Jugendlichen durchgeführt werden.

Ziele

- ▶ Erkennen von Sicherheitsregeln
- ▶ Ableitung praktischer Regeln für einen verantwortungsvollen Umgang:
 - Dokumentation und kritische Reflexion der eigenen Mediennutzung
 - Herleiten von Verhaltensregeln im Umgang mit Medien
 - Förderung der Schreibkompetenz

Fachbezug

Fachunabhängig, empfehlenswert für Deutsch

Medien | Medieninhalte

Medienübergreifend

Zielgruppe

Kinder ab 6 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 1 pädagogische Fachkraft

Ablaufform und -dauer

3 Phasen über 1-2 Wochen, selbstständiges Führen des Medientagebuches durch die Schülerinnen und Schüler

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit, Einzelarbeit

Methode(n)

Dokumentation, Tagebuch, Aufsatz, Verhaltensregeln



Ablaufskizze

Phase 1 – Führen des Medientagebuches

Das Medientagebuch wird in Form von Arbeitsblättern geführt, die geschlossene Standards zur Auswahl vorgeben und ergänzend freie Einträge zur individuellen Mediennutzung ermöglichen. Die Schülerinnen und Schüler erfassen auf diese Weise, über einen Zeitraum von 1-2 Wochen, ihre tägliche Mediennutzung.

Phase 2 – Gemeinsame Analyse

Die quantitative Auswertung durch die pädagogische Fachkraft sowie die Erfahrungen der Kinder mit ihren Medientagebüchern bilden die Grundlage für die gemeinsame Analyse der Angaben zur Mediennutzung. Die sicherheitsrelevanten Aspekte werden in Arbeitsgruppen recherchiert und um technische Kenntnisse vertieft.

Phase 3 – Fazit: Verhaltensregeln für die Mediennutzung

Zum Abschluss werden gemeinsam praktische Verhaltensregeln für die Mediennutzung hergeleitet und in einer Liste zusammengestellt: Aufmerksamkeit, Eigenverantwortung und Kenntnis technischer Sicherheitsmaßnahmen bilden die Basis.

Ergebnis: Kritische Reflexion und praktische Maßnahmen

In einem Aufsatz beurteilen die Schülerinnen und Schüler ihre bisherige Mediennutzung kritisch, z.B. im Hinblick auf Sicherheit, und stellen gegebenenfalls eine Liste individueller Maßnahmen auf, um ihre eigene Sicherheit zu erhöhen.

Materialien und Technik

Arbeitsblätter (Vorlage Medientagebuch, Infobrief an die Eltern, Einverständnis der Eltern) finden Sie unter www.sicherheit-macht-schule.de.

Quelle

www.sicherheit-macht-schule.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte Medienpädagoginnen und -pädagogen

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Ein Medientagebuch bietet eine sehr gute Möglichkeit, um die eigene Mediennutzung zu erfassen und kritisch zu hinterfragen. Um Kinder und Jugendliche zu einer Kritikfähigkeit führen zu können, bedarf es der elterlichen Unterstützung. Die Eltern haben für Kinder und Jugendliche eine Vorbildfunktion – auch in ihrer Mediennutzung. Das Medientagebuch eignet sich ebenso zum Erfassen und Hinterfragen der elterlichen Mediennutzung. Es wird empfohlen, auch die Eltern und gegebenenfalls Großeltern Medientagebücher führen zu lassen. Diese können mit denen der Schülerinnen und Schüler verglichen und anschließend diskutiert werden. Darüber hinaus sollten Eltern und Kinder gemeinsame Verhaltensregeln für die familiäre Mediennutzung aufstellen.

Beschreibung

Fernsehen spielt im Medienalltag von Kindern eine zentrale Rolle. Es dient ihnen als Orientierungshilfe für die Persönlichkeitsentwicklung. Hier finden sich Lebensentwürfe, Vorbilder und Idole, Rollenbilder, Werte, Normen sowie Moralvorstellungen. Es werden Beispiele für zwischenmenschliche Beziehungen sowie Verhaltens- und Kommunikationsmuster oder auch Lösungen für Alltagsprobleme geboten. Die Fernsehvorlieben der Kinder sind grundsätzlich breitgefächert und verschiedenen Kinder- oder auch Erwachsenenprogrammen zuzuordnen.

So zählen „Erwachsenen“-Sendungen wie *Mitten im Leben*, *Berlin Tag und Nacht*, *X-Diaries*, *Familien im Brennpunkt*, *Dschungelcamp* oder *Deutschland sucht den Superstar* zu den Fernsehinteressen von Kindern. Diese sogenannten *Reality-TV*-Sendungen (dt. *Realitätsfernsehen*) sind mit geringen Etats produzierte Sendeformate, die Zuschauende durch Unterhaltung und Information an sich binden wollen. Je nach Untergattung werden Realität und Fiktion in unterschiedlichen Verhältnissen miteinander vermischt. Anstatt die Wirklichkeit abzubilden, wird eine Realität inszeniert.

Die Sendungen folgen einem vorgeschriebenen Ablauf. Für das junge Fernsehpublikum sind diese Sendungen als bedenklich einzustufen. Die Charakteristika des Formates *Reality-TV* und die dort verwendeten stilistischen Mittel erschweren es Kindern, zwischen Fiktion und Realität zu unterscheiden. Durch die Anknüpfung an reale Situationen und zugespitzte Konflikte, durch vermeintlich „reale“ Charaktere, Fortsetzungsgeschichten, Dramatisierung und Inszenierung von Spannungsmomenten besteht die Gefahr einer engen emotionalen Bindung an die Sendungen. Zu hinterfragende Meinungs- und Rollenbilder sowie ein verzerrter Blick auf die Realität, aber auch falsche Problemlösungsansätze können entstehen.

In diesem Angebot findet eine aktive, kritische und kreative Beschäftigung mit dem Sendungsformat *Reality-TV* statt. Die Schülerinnen und Schüler schauen „hinter die Kulissen“, lernen reale und fiktive Darstellungen zu unterscheiden, um eine Distanz zum TV-Format entwickeln zu können. Mögliche Wirkungen werden thematisiert.

Ziele

- ▶ Kritische Auseinandersetzung mit dem eigenen Fernsehkonsum
- ▶ Kennenlernen des Sendungsformates Reality-TV und dessen Charakteristika
- ▶ Erkennen von Fiktion und Realität sowie deren Darstellung im Reality-TV
- ▶ Entwickeln von Kriterien zur Unterscheidung von Fiktion und Realität
- ▶ Kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit der medialen Vorbildfunktion
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Philosophieren mit Kindern, Religion, Deutsch, Sachunterricht, Darstellendes Spiel



Medien | Medieninhalte

Fernsehen, Sendungsformat und Untergattungen von Reality-TV, mediale Realitätsbilder

Zielgruppe

Kinder ab 9 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

1 Klasse | 1 pädagogische Fachkraft und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

Projekt | 7 Einheiten von unterschiedlicher Dauer

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit, Einzelarbeit

Methode(n)

Fernseh-Tagebuch, Erfahrungsaustausch, Filmanalyse und -produktion, Diskussion, Präsentation

Ablaufskizze

Einheit 1 – Vorbereitung – Mein Fernseh-Tagebuch (4 Wochen)

Die Kinder führen über einen Zeitraum von 4 Wochen ein *Fernseh-Tagebuch*, in welchem sie – mit dem Versprechen, anonym bleiben zu können – ihre Fernsehnutzung dokumentieren. Das Fernseh-Tagebuch wird den Kindern sowie den Eltern erklärt.

Folgende Informationen sollten im Fernseh-Tagebuch erfasst werden:

- ▶ Alter und Geschlecht
- ▶ Lieblingsmedium
- ▶ Technische Ausstattung in der Familie und im eigenen Kinderzimmer
- ▶ Sendungsvorlieben (Genre, konkrete Sendungen, Lieblingssendung)
 - ▷ Inhalt und (Lieblings)Charakter der Lieblingssendung
- ▶ Fernsehnutzung
 - ▷ Wieviel Zeit wird pro Tag vor einem Bildschirm verbracht?
 - ▷ Zu welcher Uhrzeit wird ferngesehen? Gibt es eine Tageszeit, zu der hauptsächlich ferngesehen wird?
 - ▷ Sieht das Kind allein fern oder gemeinsam mit Familienmitgliedern oder Freunden?
 - ▷ Könnte auf das Fernsehen verzichtet werden?

Einheit 2 – Vorurteile, Wünsche und Träume

Tag 1 Meine, deine, unsere Vorurteile

Die Klasse teilt sich in zwei Gruppen auf – begleitet von jeweils einer pädagogischen Fachkraft bzw. einer Medienpädagogin oder einem Medienpädagogen. In

den Gruppen führt die jeweilige Fachkraft in das Thema ein. Hierfür findet im ersten Schritt eine Annäherung an den Begriff „Vorurteile“ statt. Wichtig ist es, eine altersgerechte Definition zu finden, um schließlich darüber diskutieren zu können (Materialien hierzu in der Rubrik *Weiterführende Links und Literatur*). In der Gruppe diskutieren die Kinder schließlich folgende Fragen: Was sind Vorurteile? Woher kommen sie? Was ist „dran“ an Vorurteilen? Können Vorurteile vermieden werden? Welche Vorurteile sind bekannt? Welche Vorurteile haben die Kinder? Die Diskussionsergebnisse werden schriftlich festgehalten. Für jede diskutierte Frage wird ein Plakat erstellt. Zum Abschluss stellt jede Gruppe der jeweils anderen Gruppe ihre Ergebnisse vor. Die Gruppen-Erkenntnisse aus der Einführung und Diskussion werden zusammengefasst und der Tag reflektiert.

Tag 2 Meine, deine, unsere Wünsche und Träume

Wünsche und Träume werden nicht selten auf Fernsehsendungen projiziert. Die Kinder setzen sich daher mit ihren Wünschen und Träumen auseinander: Was ist ein Traum? Was ist ein Wunsch? Welche eigenen Wünsche und Träume haben die Kinder? Was möchten sie einmal werden? Wie möchten sie leben? Wie können die Wünsche und Träume der Kinder umgesetzt werden? Philosophiert wird in zwei Gruppen. Anschließend beschäftigen sich die Kinder auf gestalterische Art und Weise mit ihren Wünschen und Träumen. Hierfür eignen sich beispielsweise die Gestaltung eines Plakates, eine Zeichnung, ein Comic oder die Produktion eines kurzen Hörspiels oder Handyfilmes.

Tag 3 Reflexion und Auswertung

Zum Abschluss der Einheit werden alle Erfahrungen reflektiert und gewonnene Erkenntnisse zusammengefasst, beispielsweise in einem Tafelbild.

Einheit 3 – Das Fernsehen und ich

Tag 1 Meine Fernsehnutzung – Erfahrungsaustausch

Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen auf. In diesen berichten sie über ihre Fernsehnutzung (Grundlage: Fernseh-Tagebücher), besprechen Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Fernsehgewohnheiten und -vorlieben, benennen und beschreiben Vorbilder und Idole sowie deren Charakteristika und Besonderheiten. In einem zweiten Schritt werden die Lieblingssendung sowie Vorbilder und Idole der Kinder festgehalten. Dies wird kreativ umgesetzt (z.B. Plakat etc.). Wünsche und Träume, die mit den Sendungen verbunden werden, sollten in die Kinder-Werke einfließen.

Tag 2 Fernsehgenre bzw. Fernsehgattung

Nach einer kurzen Wiederholung des ersten Tages dieser Einheit lernen die Kinder, verschiedene Fernseh-Genre zu unterscheiden und ihre Lieblingssendung einzuordnen. Fokus sollte auf die unterschiedlichen Reality-TV-Formate gelegt werden. Die Klasse teilt sich in zwei Gruppen. In diesen stellen die pädagogischen Fachkräfte die unterschiedlichen Fernseh-Genres, deren Merkmale und aktuellen Beispiele (möglicher Bezug zum Fernseh-Tagebuch) vor.

Anschließend werden die Genres in drei Kategorien eingeordnet: *real* (wirklich/echt), *fiktiv* (ausgedacht) sowie *real und fiktiv*. In einer Reflexions- und Auswertung



tungsrunde werden das Gelernte und die damit verbundenen Erfahrungen noch einmal zusammengefasst und reflektiert.

Einheit 4 – Reality-TV

Tag 1 – Sensibilisierung

Die Kinder setzen sich in dieser Einheit mit dem Sendungsformat Reality-TV und dessen Untergattungen auseinander. Diese werden den Kindern vorgestellt, beispielsweise mit einer Power-Point-Präsentation oder durch das Zeigen von Sendungsmitschnitten. In zwei Gruppen werden die Fragen beantwortet: Was haben alle Gattungen gemeinsam? Wo finden sich Unterschiede? Was ist real und was fiktiv? Wie glaubhaft sind die Situationen und Informationen? Warum ist Reality-TV unterhaltsam?

Tag 2 – Stilistische Mittel des Reality-TV (ca. 1,5 h)

Vor allem die Verwendung bestimmter stilistischer Mittel im Reality-TV erschweren dem jungen Fernsehpublikum eine klare Trennung von Realität und Fiktion. In Vorbereitung auf eine eigene Reality-TV-Sendung lernen die Kinder diese kennen. Es gibt eine Vielzahl an Reality-TV-Sendungen. Daher bietet es sich an, sich in den Gruppen auf wenige Beispiele zu konzentrieren, die den Kindern bekannt sind bzw. genutzt werden. Abschließend findet eine Auswertungs- und Reflexionsrunde statt.

Einheit 5 – Von der Idee bis zum eigenen Reality-TV

Tag 1 Einführung/Vorbereitung

1. Umgang mit der Kamera

Auf spielerische Art und Weise werden die Kinder mit der Kamertechnik vertraut gemacht: In Kleingruppen arbeitend, werden ihnen die Kamera und deren Funktionen gezeigt und erklärt. Sie selbst dürfen sich dabei ausprobieren und beispielsweise Start-, Stopp- und Zoomfunktion, verschiedene Perspektiven (Normal-, Frosch- und Vogelperspektive) sowie Einstellungsgrößen ausprobieren. Erste stilistische Mittel können hier angewendet werden. Die pädagogische Fachkraft steht unterstützend zur Seite.

2. Ideenfindung und Drehbuch

Kinder und Durchführende entscheiden gemeinsam, welchen Inhalt ihre Reality-TV-Sendung haben soll. Es können bekannte Sendungen nachgespielt oder auch eigene erfunden werden. Der gemeinsamen Ideenfindung folgt das Schreiben eines Drehbuches. Mögliche zu klärende Fragen sind: Welchen Inhalt soll die Sendung haben? Soll beispielsweise eine „Schul-Doku“ oder eine „Familien-Serie“ entstehen? Möchten die Kinder eine Reality-Show drehen oder eine Castingshow erfinden? Wie viele Sendungen sollen gedreht werden? An wen richtet sich die Sendung? Welche Akteurinnen und Akteure werden benötigt? Welche Charaktereigenschaften müssen sie haben/spielen? Wie weckt man die Emotionen der Zuschauerinnen und Zuschauer? Welche stilistischen

Mittel sind einzusetzen? Wie können dramatische Szenen erzeugt werden? Wie hoch soll der reale bzw. fiktive (ausgedachte) Anteil in der Sendung sein?

3. Rollen- und Aufgabenverteilung

Die Rollen und Aufgaben der Agierenden (Regie, Darsteller, Ton, Licht, Kamera) werden verteilt.

Tag 2 und 3 Drehen

Die eigene Reality-TV-Sendung kommt „in den Kasten“. Die Kinder können ihre Rollen üben, bevor die eigentliche Aufnahme mit der Kamera gemacht wird. Wie viele Drehtage notwendig sind, ist von der Idee abhängig.

Tag 4 und 5 Sichten und Schneiden der Aufnahmen

Tag 6 Reflexion/Nachbereitung

Der fertige Film wird präsentiert und analysiert. Das Gelernte wird in einer offenen Runde wiederholt. Zudem erhalten die Kinder die Möglichkeit, das Erlebte zu reflektieren.

Einheit 6 – Elternveranstaltung

Das Projekt, die entstandenen Filmaufnahmen sowie die gemachten Erfahrungen werden durch die beteiligten Schülerinnen und Schüler vorgestellt.

Einheit 7 – Reflexion und Auswertung

Zum Abschluss aller Einheiten findet eine Reflexions- und Auswertungsrunde des Projektes und der damit verbundenen Erfahrungen aller Beteiligten statt. Die Erkenntnisse aus dem Projekt werden zusammengefasst und fotografisch bzw. filmisch dokumentiert.

Materialien und Technik

Bastel-Utensilien, Beamer, Computer/Laptop, Kameras, Schnittprogramm (zum Beispiel *Windows Movie Maker*), Video-Zuschnitts der *Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen* zum Subgenre *Scripted Reality* zur Sendung *Berlin Tag und Nacht*. Folgen 350-486 unter:

<http://fsf.de/medienpaedagogik/material/scripted-reality/btn-ausschnitte-i/>

Weiterführende Links und Literatur

Materialien zum Thema „Vorurteile“

Artikel *Gute oder schlechte Vorurteile* von Kai Hirschmann unter <http://www.helles-koepfchen.de/artikel/556.html>

Sir Peter Ustinov Institut zur Erforschung und Bekämpfung von Vorurteilen (Hrsg.) (2009): Kompetenz im Umgang mit Vorurteilen. Vorurteilsbewusstes Unterrichten an Grundschulen – http://www.forum-interkultur.net/fileadmin/allg/dateien/Handbuch_Vorurteile_OnlineV-1.pdf



Film „Vorurteile“

Kostenpflichtig erhältlich unter www.filmsortiment.de

Informationen und Materialien zum Thema „Reality-TV“

Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen

<http://blog.fsf.de/medienlexikon/reality-tv/2013/09>

Fietze, Henning (2011): Schein & Sein – Inszenierte Wirklichkeit in Reality-TV & Web2.0. Eine Handreichung für den Unterricht. Hrsg. v. der Medienanstalt Hamburg / Schleswig Holstein. Hamburg

<http://www.ma-hsh.de/aktuelles-publikationen/publikationen/schein-sein/>

Von Orde, Hieke (2012): Kinder, Jugendliche und Reality-TV. Eine Zusammenfassung ausgewählter Forschungsergebnisse

http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/television/25-2012-1/vom%20Orde_reality%20tv.pdf

Bergmann, Anke/Von Gottberg, Joachim/Schneider, Jenny (2012): Scripted Reality auf dem Prüfstand. Eine Studie. Teil 1: Scripted Reality im Spiegel einer exemplarischen Inhaltsanalyse. Hrsg. v. der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Berlin – http://fsf.de/data/user/Dokumente/Downloads/FSF_SR_studie_teil1.pdf

Bergmann, Anke/Von Gottberg, Joachim/Schneider, Jenny F. (2013): Scripted Reality auf dem Prüfstand. Eine Studie. Teil 2: Berlin – Tag & Nacht aus der Sicht junger Fans. Eine qualitative Befragung. Hrsg. v. der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Berlin

http://fsf.de/data/user/Dokumente/Downloads/FSF_SR_studie_teil2.pdf

Lünenborg, Margreth/Martens, Dirk/Köhler, Tobias/Töpper, Claudia (2011): Skandalisierung im Fernsehen. Strategien, Erscheinungsformen und Rezeption von Reality TV Formaten. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Band 65. Düsseldorf

http://lfmpublicationen.lfm-nrw.de/catalog/downloadproducts/L113_Skandalisierung_im_Fernsehen_Band65.pdf

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

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

E-Mail: info@rok-tv.de

Internet: 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

E-Mail: mail@fernsehen-in-schwerin.de
Internet: www.fernsehen-in-schwerin.de

GS

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
E-Mail: medienwerkstatt@latuecht.de
Internet: 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
E-Mail: raabatz@raa-mv.de
Internet: 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
E-Mail: medienwerkstatt@filmbuero-mv.de
Internet: www.filmbuero-mv.de/de/medienwerkstatt

Institut für neue Medien gGmbH Rostock
Geschäftsbereich Medienwerkstatt
Friedrichstraße 23
18057 Rostock
Telefon: (03 81) 2 03 54-0
Fax: (03 81) 2 03 54-00
E-Mail: medienwerkstatt@ifnm.de
Internet: www.ifnm.de

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Die erste Begegnung mit dem Sendungsformat Reality-TV findet oft im Familienkreis statt. Über einen kompetenten Umgang mit dem TV-Format sollten Eltern und auch Großeltern informiert und aufgeklärt werden. Die Vermittlung des nötigen Wissens über die Spezifika und Wirkungspotenziale des Reality-TV bietet Eltern die Möglichkeit zur Selbstreflexion. Sie können ihre Vorbildfunktion für eine kompetente Medienerziehung in der Familie erkennen und verantwortungsbewusst ausfüllen.



Meins oder deins – wem gehört das Werk?

Eine Aufklärung über das Urheberrecht

Beschreibung

Songs, Fotos, Filme, Games und Co. – Kinder nutzen diese Medien ganz selbstverständlich. Dass deren Verwendung und Verbreitung ihre Schranken im Urheberrecht finden, ist ihnen oft nicht bekannt, bewusst oder nicht wichtig.

In dem Angebot werden sie für den Schutz des geistigen Eigentums sensibilisiert und auf rechtliche Folgen hingewiesen.

Die Kinder lernen das Urheberrecht und damit verbundene Aspekte kennen.

Grundlage ist das Recherchematerial von www.internet-abc.de.

Ziele

- ▶ Kritische Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienverhalten
- ▶ Sensibilisierung für rechtliche Grundlagen (Urheberrecht)
- ▶ Kennenlernen des Internets als Informationsquelle
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Förderung der Kreativität

Fachbezug

Fachübergreifend

Medien | Medieninhalte

Internet

Zielgruppe

Kinder von 8 bis 11 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

20 Schülerinnen bzw. Schüler | 2 pädagogische Fachkräfte

Ablaufform und -dauer

2 Unterrichtseinheiten (UE) á 90 Minuten

Sozialform(en)

Partnerarbeit

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Diskussion, Powerpoint-Präsentation, Comic

Ablaufskizze

UE 1 – Einstieg (1,5 h)

Begonnen wird mit einem kurzen Austausch, in dem die Kinder erzählen, wie sie und ihre Familie Songs, Fotos oder Filme verwenden und verbreiten. Dann er-

halten sie eine kurze Einführung in das Thema „Urheberrecht“. Anschließend finden sich die Kinder in Arbeitspaaren zusammen. Jedes Paar informiert sich selbstständig über das Urheberrecht auf den Seiten www.internet-abc.de und www.internet-abc.de/kinder/musik-videos-download-kopien.php.

Die recherchierten Informationen werden für eine Präsentation – beispielsweise ein Plakat, eine Powerpoint-Präsentation, eine Mind-Map oder einen Vortrag – aufbereitet. Denkbar ist auch ein Comic. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

UE 2 – Auswertung und Reflexion (1,5 h)

Nach einer kurzen Wiederholung der vergangenen UE erhalten die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, ihre Präsentationen zu überarbeiten. Wenn sie dies beendet haben, folgt eine Auswertungsrunde. Nun können alle ihre Ergebnisse vorstellen.

In einer Gesprächsrunde greifen die pädagogischen Fachkräfte die Aspekte des Urheberrechtes noch einmal auf. Das Gehörte wird von den Schülerinnen und Schülern wiederholt. Abschließend findet eine Diskussions- und Reflexionsrunde statt, in der die Kinder die Gelegenheit erhalten, über ihre Lernerfahrung zu sprechen.

Materialien und Technik

Präsentationsmaterialien; pro Arbeitspaar 1 Computer mit Internetzugang

Quelle

www.internet-abc.de

Weiterführende Links und Literatur

Tipps zum rechtmäßigen Download aus dem Internet

www.klicksafe.de/themen/downloaden/urheberrecht

www.time4teen.de

www.tonspion.de

de.creativecommons.org

Informationen zum Urheberrecht und kreativen Schaffen in der digitalen Welt

www.irights.info

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Nicht nur die Kinder müssen für die Thematik „Urheberrecht“ sensibilisiert und darüber aufgeklärt werden, sondern auch Eltern und Großeltern. Es bietet sich daher an, im Rahmen einer Elternveranstaltung das Urheberrecht und damit verbundene Grenzen der Mediennutzung zu thematisieren. Eltern und Kinder werden so auf einen gemeinsamen Wissensstand gebracht und verfügen damit über eine wichtige Gesprächsgrundlage für die familiäre Medienerziehung.



Sicher chatten – www.seitenstark.de/chat

Beschreibung

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 -pädagogen 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 Chattern besprochen und gegebenenfalls geahndet.

Ziele

- ▶ Kritische Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienverhalten (Internet, Chatnutzung)
- ▶ Sensibilisierung für rechtliche Grundlagen
- ▶ Erkennen von Chancen und Risiken des Chattens
- ▶ Lernen eines sicheren und verantwortungsvollen Umganges im und mit dem Chat
- ▶ Respektvoller Umgang im Chat

Medien | Medieninhalte

Internet, Chat

Zielgruppe

Kinder ab 7 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 2 pädagogische Fachkräfte und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

3 Workshops á 90 Minuten

Sozialform(en)

Gruppenarbeit, Einzelarbeit

Methode(n)

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

Workshop 1 – Einführung (ca. 1,5 h)

1. Erfahrungsaustausch und theoretischer Input

Begonnen wird mit einem Erfahrungsaustausch zum Thema „Chatten“.

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.

Achtung: 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 zeichnen 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.

Materialien und Technik

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

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 bereitzustellen. 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.

Medienkompetenz-Angebote Orientierungsstufe (OS)

Kompetenzbereich	Zieldimension	Angebote
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.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Digitales Fotoalbum – meine schönsten Erinnerungen ▶ Generation Smartphone – Kann man mit deinem Handy auch telefonieren?
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.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Chaosballade ▶ Lehrfilm zum Mikroskopieren von Kleinlebewesen ▶ Light Painting (Lichtmalen) – Fotografie ▶ Mein Avatar und ich
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.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Fotostory „Wettermacher“ ▶ Podcasts für den Unterricht – wir gestalten sie ▶ Radio- und Videoarbeit – so funktioniert sie
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.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Gefahren im Netz – Verherrlichung von Essstörungen ▶ Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?
E In der Medienwelt leben und sich bewegen	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.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Digitale Medien nutzen – aber sicher! ▶ Nicht alles ist erlaubt – das Internet ist kein rechtsfreier Raum

OS



Orientierungsstufe – Kompetenzbereich A

Digitales Fotoalbum – meine schönsten Erinnerungen

Beschreibung

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 in Kindern die Lust zum Erinnern zu wecken, stellt dieses Angebot Möglichkeiten der medialen Aufbereitung von Erinnerungen vor.

Ziele

- ▶ Medien als Arbeits-, Ausdrucks- und Gestaltungsmittel kennenlernen
- ▶ Medien als Dokumentationsmittel kennenlernen
- ▶ Förderung der Kreativität
- ▶ Förderung von Schreibkompetenz

Fachbezug

Fachübergreifend

Medien | Medieninhalte

Computer, Foto, digitales Fotoalbum

Zielgruppe

Kinder ab 10 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

10 Schülerinnen und Schüler | 2 pädagogische Fachkräfte

Ablaufform und -dauer

3 Einheiten mit offener Zeitgestaltung

Sozialform(en)

Einzelarbeit, Gruppenarbeit

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Mind-Map, Powerpoint-Präsentation, 1 Geschichte schreiben, Fotografearbeit

Ablaufskizze

Einheit 1 – Einführung

Die Kinder werden nach ihren Fotoalbum-Erfahrungen befragt.

Mögliche Fragen:

Welche Arten von Fotoalben kennen sie? Wie unterscheiden sich diese? Wie waren diese gestaltet? Haben sie selbst schon ein Album gestaltet? Worauf muss bei der Gestaltung geachtet werden? Was benötigt man dafür?

OS

Einheit 2 – Erinnerungen

Die Kinder bringen Fotos von besonderen Erlebnissen mit. Zu den einzelnen Fotos schreiben sie eine Geschichte – was ist auf den Fotos zu sehen, was habt ihr dort erlebt, welche Erinnerungen verbindet ihr damit? Die Geschichten kommen am nächsten Tag zum Einsatz.

Hinweis:

Statt der selbstgeschriebenen Geschichte kann auch das Hörbuch aus dem Angebot *Erinnere dich! – Mein Hörbuch* (Modul *Grundschule*, siehe S. 75) genutzt werden. Voraussetzung ist, dass zur Hörbuchgeschichte passende Fotos vorhanden sind.

Einheit 3 – Fotoalbum erstellen

Die Kinder scannen ihre Fotos ein und speichern diese auf dem Computer. Mit einem beliebigen Bildbearbeitungs- oder Schreibprogramm (z.B. *Photoscape*, *Gimp*, *Paint*, *Word*) bearbeiten die Kinder ihre Fotos, indem sie Farben ändern, Sprechblasen einfügen, Texte unter das Bild schreiben usw.

Anschließend werden die Fotos in einer Powerpoint-Präsentation in richtiger Reihenfolge aneinandergesetzt. Jeder präsentiert sein Fotoalbum und liest seine Geschichte den anderen vor, während die Powerpoint-Präsentation im Hintergrund läuft.

Jedes Kind schätzt die eigene Präsentation ein. *Was habe ich gut gemacht? Woran muss ich noch arbeiten?*

Die bearbeiteten Bilder werden zum Schluss ausgedruckt und zu einem Fotoalbum gebunden, z.B. mit Heftklammern, Geschenkband oder Faden.

Tipp:

Die Fotoalben sollten im Klassenraum ausgestellt werden. So können die Kinder jederzeit noch einmal in den Erinnerungen schwelgen und sich an ihren Arbeiten erfreuen.

Materialien und Technik

Scanner, je 1 Computer pro Kind, Materialien für die Bindung des Fotoalbums, z.B. Geschenkband, Faden, Heftklammern



Orientierungsstufe – Kompetenzbereich A

Generation Smartphone – Kann man mit deinem Handy auch telefonieren?

Beschreibung

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

Fachbezug

Fachübergreifend

Medien | Medieninhalte

Smartphone und dessen Funktionen

Zielgruppe

Kinder ab 11 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 1 pädagogische Fachkraft

Ablaufform und -dauer

8 Unterrichtseinheiten (UE) á 90 min

Sozialform(en)

Kleingruppenarbeit

Methode(n)

Recherche, Medienbiografie, Präsentation

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? 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

Jede Gruppe sucht sich ein Thema, zu welchem sie mit Hilfe des Smartphones recherchieren möchte. Die Themen können unterrichtsspezifisch sein.

2. Präsentation

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.

3. 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 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.

2. Präsentation des Kalenders

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.

Materialien und Technik

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

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“ bietet sich an. Dieser kann durch die pädagogische Fachkraft zusammen mit den Kindern durchgeführt werden.

Chaosballade

Ballade, Musik und Video kreativ miteinander verbinden

Beschreibung

In diesem Angebot erstellen die Schülerinnen und Schüler einen Videoclip mit eigener Musik zu einer selbstverfassten Ballade.

Die Entwicklung der Idee und deren Umsetzung erfolgte innerhalb des ersten Schulversuches *Schulische Medienbildung in Mecklenburg-Vorpommern* (2007-2010) durch die *Verbundene Regionale Schule und Gymnasium an der Rostocker Heide Rövershagen*. Diese Konzeption wurde in den *Medienkompass M-V* aufgenommen.

Ziele

- ▶ Auseinandersetzung mit medialen Gestaltungsmitteln (Ballade als spezielle Form des Gedichtes, Komposition, Film)
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Musik

Medien | Medieninhalte

Film, Musik, Ballade

Zielgruppe

Kinder ab 11 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

24 Teilnehmerinnen bzw. Teilnehmer | 1 pädagogische Fachkraft

Ablaufform und -dauer

Projekt | 10 Stunden, über 4 Wochen verteilt

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Ablaufskizze

- 1. Motivation (1 h)**
- 2. Arbeit in Gruppen (6 h)**
- 3. Schnitt und Präsentation (3 h)**



Materialien und Technik

Filmkamera, Audiogerät, Computer bzw. Laptop mit Schnittprogramm, Musikinstrumente

Quelle

Datenbank der Medienprojekte aus dem ersten Schulversuch
Schulische Medienbildung in Mecklenburg-Vorpommern
jugend.inmv.de/medienprojekte

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Verbundene Regionale Schule und Gymnasium an der Rostocker Heide Rövershagen

Europaschule

Köhlerstrat 9

18182 Rövershagen

Telefon: (03 82 02) 3 61 16

Fax: (03 82 02) 3 61 17

E-Mail: sekretariat@rsg-roev.de

Internet: www.rsg-roev.de

Lehrfilm zum Mikroskopieren von Kleinlebewesen

Beschreibung

In diesem Angebot erstellen die Schülerinnen und Schüler einen Lehrfilm. Dieser zeigt die Arbeit mit dem Mikroskop und wie Kleinlebewesen, die in Gewässern beheimatet sind, erkannt und mikroskopisch bestimmt werden können. Dabei entstehende Zeichnungen der Lebewesen werden mit digitalen Medien aufbereitet. Die Recherche von Hintergrundwissen erfolgt mit Medien, insbesondere mit Hilfe des Internets.

Die Schülerinnen und Schüler lernen, Arbeitsergebnisse eigenständig, kompetent und medial zu präsentieren – durch die eigenen Bildaufnahmen nach ihren selbst erarbeiteten, redaktionellen Vorgaben und gestalterischen Gesichtspunkten.

Die Entwicklung der Idee und deren Umsetzung erfolgte im Rahmen des ersten Schulversuches *Schulische Medienbildung in Mecklenburg-Vorpommern* (2007-2010). Das Projekt wurde in der *Adolph-Diesterweg-Schule Stralsund* in Kooperation mit der Stralsunder *Medienwerkstatt Identity Films* durchgeführt. Die Konzeption wurde in den *Medienkompass M-V* aufgenommen.

Ziele

- ▶ Kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienverhalten
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Adressatengerechte Produktion eines Lehrfilmes
- ▶ Entwicklung der Fähigkeit zum Erkennen und Verstehen medialer Mechanismen
- ▶ Erweiterung fachlicher Lernprozesse durch die Einbeziehung von Medienauseinandersetzung und Medienproduktion
- ▶ Erweiterung fachlich bezogener Handlungen im Umgang mit Medien und der Produktion von Medien
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Biologie

Medien | Medieninhalte

Film, Video, Internet als Recherchemittel

Zielgruppe

Kinder ab 11 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

13 Schülerinnen und Schüler | 1 pädagogische Fachkraft und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

5 Projektphasen | 53 Stunden



Sozialform(en)
Gruppenarbeit

Methode(n)
Recherche, Dreharbeit, Präsentation

Ablaufskizze

Phase 1 – Eigenständige Arbeitsplanung

Erstellung von fernsehspezifischen Arbeitspapieren: Exposé und Ablaufplan

Unter Anleitung erstellen die Schülerinnen und Schüler die Arbeitsplanung. Sie sind verantwortlich für die Bestimmung von Terminen und deren Einhaltung.

Die (medien)pädagogischen Fachkräfte begleiten die Arbeitsprozesse, stehen gegebenenfalls unterstützend zur Verfügung und geben Hilfestellung.

Die Schülerinnen und Schüler erlernen die notwendigen Arbeitsschritte zur Erstellung eines Lehrfilmes

1. Recherche durch: persönliche Kontakte, Printmedien, Internet
2. Erstellung fernseh- und filmspezifischer Arbeitspapiere: Ablaufplan anfertigen
3. Konzeption und Entwicklung
4. Entstehung der ersten Probeaufnahmen

Phase 2 – Grundlagen der Technik und Filmdreh

Kamera, Licht, Ton

Die Kinder und Jugendlichen erlernen durch die Anleitung einer Medienpädagogin bzw. eines Medienpädagogen die Grundlagen der Kameraführung, der Lichteinstellung und des Tones.

Filmdreh

Während der Dreharbeiten werden sämtliche Arbeiten von den Schülerinnen und Schülern durchgeführt. Sie übernehmen immer mehr Eigenverantwortung und Aufgaben, indem sie ihr erlerntes Wissen praktisch umsetzen. In Teamarbeit werden die Arbeitsschritte gefestigt. Die Drehtermine werden verbindlich geplant.

Phase 3 – Filmschnitt

Videoschnitt und Montage; Zusammenspiel von Bild, Ton und Text im Beitrag

Auch diese Arbeit wird wieder von den Schülerinnen und Schülern übernommen, unter Anleitung der Projektverantwortlichen. Die Wissensvermittlung erfolgt nach dem Schema der Phase 2.

Phase 4 – Konzeption, Entwicklung und Produktion einer Lehrfilm-DVD

Unter Anleitung der pädagogischen Fachkräfte konzipieren, entwickeln und produzieren die Schülerinnen und Schüler eine Lehrfilm-DVD.

Phase 5 – Auswertung und Bekanntmachung

Am Ende des Projektes findet eine Nachbereitung und Auswertung mit den Schülerinnen und Schülern statt.
Für die Bekannt- und Verfügbarmachung wird Kontakt zu Multiplikatorinnen und Multiplikatoren aufgenommen.

OS

Materialien und Technik

Kamera-Equipment (Mini DV), Standard-Tontechnik inklusive Funkstrecke, mobiler Schnittplatz, Mikroskope, Präparierbestecke, Kleinlebewesen (Erstellung eines Präparates), Papier, Bleistift (Erstellung mikroskopischer Zeichnungen)

Quelle

Datenbank der Medienprojekte aus dem ersten Schulversuch
Schulische Medienbildung in Mecklenburg-Vorpommern
jugend.inmv.de/medienprojekte/node/74

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Adolph-Diesterweg-Schule Stralsund
Rudolf-Virchow-Straße 23
18435 Stralsund
Telefon: (0 38 31) 38 00 88
E-Mail: diesterweg-realschule@stralsund.de
Internet: www.diesterweg-stralsund.de

Medienwerkstatt Identity Films e.V.
Mönchstraße 53
18439 Stralsund
Telefon: (0 38 31) 34 47 56
E-Mail: info@identityfilms.de
Internet: www.identityfilms.de
<https://www.facebook.com/medienwerkstatt.identityfilms>

Medienpädagoginnen und Medienpädagogen



Light Painting (Lichtmalen) – Fotografie

Beschreibung

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

- ▶ Aneignung ästhetischen Gestaltungswissens
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Erkennen und Nutzen kreativer Potenziale der Medien
- ▶ Kritische Reflexion der Fotografie
- ▶ Förderung des Vorstellungsvermögens
- ▶ Umgang mit technischen und gestalterischen Mitteln

Fachbezug

Kunst, bildnerisches Gestalten

Medien | Medieninhalte

Foto, Fotokamera, Handykamera

Zielgruppe

Kinder ab 10 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

6-8 Schülerinnen und Schüler | 1-2 pädagogische Fachkräfte

Ablaufform und -dauer

Workshop | ca. 4 Stunden

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Fotografearbeit, Präsentation

Ablaufskizze

Beispielhafter Ablauf

1. Einführung in die Technik und die Methode
2. Durchführung „Malen mit Licht“
3. Bearbeitung der Fotos
4. Präsentation der Fotos

Materialien und Technik

3-4 digitale Fotokameras mit Bulb-Funktion, 3-4 Stative (Achtung: Fernauslöser wird benötigt), Taschenlampen unterschiedlicher Größe, farbige Folien für die Blende, mindestens 1 Computer für das Übertragen der Fotos, dunkle Kleidung und Handschuhe für die Fotografin bzw. den Fotografen, 3-4 Computer mit Bildbearbeitungstool (z.B. *Gimp*)

Weiterführende Links und Literatur

Beispielhafte Projekt-Abläufe unter

www.inklusive-medienarbeit.de
www.digitalpro.ch
tutorials.designnation.de
sentimatt.jimdo.com

Anregungen zum Angebot

Das Angebot kann bereits in der Grundschule durchgeführt werden.



Orientierungsstufe – Kompetenzbereich B

Mein Avatar und ich

Identitätsarbeit mit Computerspielen

Beschreibung

Computerspiele gehören für eine Vielzahl von Heranwachsenden zum Lebensalltag und sind Teil ihrer Identitätsarbeit. Im Rahmen dieser stellen sich Kinder und Jugendliche die Fragen, wer sie sind und was ihre Identität kennzeichnet. Die von den jungen Spielerinnen und Spielern erstellten Avatare sind stets auch Spiegel und Ausdrucksmittel.

Das Angebot greift diese Thematik auf. Es wird nach den Verbindungen zwischen Heranwachsenden und ihren selbsterschaffenen Spielfiguren, den Avataren, gefragt: Wer möchtest du sein? Wer möchtest du nicht sein? Wie sehen dich andere? Was von dir selbst steckt in deinem Avatar?

Das Angebot *Mein Avatar und ich* wurde von Dr. Martin Geisler entwickelt und ist Bestandteil des Projektes *Artworks – pic your game live* vom *Institut für Computerspiel – Spawnpoint* (Erfurt).

Ziele

- ▶ Kreative Auseinandersetzung mit Identitätsprozessen und Rollenverhalten
- ▶ Kritische Reflexion des eigenen Computerspielverhaltens
- ▶ Sensibilisierung für die eigenen Beweggründe der Computerspielnutzung
- ▶ Förderung des ästhetischen Gestaltungswissens
- ▶ Medien als Ausdrucksmittel kennenlernen
- ▶ Förderung der Schreibkompetenz

Fachbezug

Kunst, Deutsch, Sozialkunde, Ethik, Religion

Medien | Medieninhalte

Computerspiele | Avatare

Zielgruppe

Kinder ab 12 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

8-32 Schülerinnen und Schüler | die Begleitung bestimmt sich durch die Zahl der Teilnehmerinnen und Teilnehmer

Ablaufform und -dauer

5 Projektphasen á 90 min

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit, Einzelarbeit

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Diskussion, Präsentation, Erstellung eines Avatars

Ablaufskizze

Phase 1: Einführung/Ablauf/Hintergrund/Aufgabenstellung (ca. 15 min)

Phase 2: Erstellung des Avatars (ca. 25 min)

Phase 3: Spiel-Erleben/Fotoshooting (ca. 25 min)

Phase 4: Betitelung/Bildbeschreibung (ca. 15 min)

Phase 5: Diskussion/Reflexion (ca. 10 min)

Genauere Angaben zu den einzelnen Phasen und deren Ablauf entnehmen Sie bitte der Beschreibung des Projektes unter www.ics-spawnpoint.de.

Materialien und Technik

16 Gaming-Laptops oder Computer inklusive ausgewählter Spiele zur Erstellung des Avatars

Quelle

Ausführliche Beschreibung und Literatur unter
www.ics-spawnpoint.de/index.php?site=material&id=23
www.bpb.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Ernst-Abbe-Fachhochschule Jena

Fachbereich Sozialwesen

Prof. Dr. Martin Geisler

PF 100314

07703 Jena



Orientierungsstufe – Kompetenzbereich C

Fotostory „Wettermacher“

Erstellung eines Lernmediums

Beschreibung

In diesem Angebot erstellen die Schülerinnen und Schüler ein Lernmedium, das die Vorgehensweise im Kurs „Meteorologie“ in ansprechender Form medial darstellt und in späteren Kursen oder im Fachunterricht angewendet werden kann. Die Entwicklung der Idee und deren Umsetzung erfolgte im Rahmen des ersten Schulversuches *Schulische Medienbildung in Mecklenburg-Vorpommern* (2007-2010).

Das Projekt wurde am *Gymnasialen Schulzentrum „Fritz Reuter“ Dömitz* in Kooperation mit dem *Landesjugendring Mecklenburg-Vorpommern* durchgeführt. Die Konzeption wurde in den *Medienkompass M-V* aufgenommen.

Ziele

- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Kennenlernen und Anwenden medialer Gestaltungsmittel
- ▶ Entwicklung von Bewertungskriterien für mediale Gestaltungsmittel
- ▶ Adressatengerechte Visualisierung technischer Abläufe
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Medien | Medieninhalte

Foto, Film, Video, Handy

Zielgruppe

Kinder ab 12 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

9 Teilnehmerinnen bzw. Teilnehmer | 2 pädagogische Fachkräfte

Ablaufform und -dauer

2 Projektstage á 8 Stunden

Sozialform(en)

Gruppenarbeit in Expertenteams, Frontalarbeit

Methode(n)

Moderationsmethode (Arbeitsfelder, Verantwortlichkeiten, Zeitplanung), Ressourcenbestimmung, Sammeln von Ideen, Skript-Erstellung

Ablaufskizze

1. Zielstellung

2. Ideenfindung

3. Entwickeln eines Skriptes

4. Erstellen des Handy-Videos

Materialien und Technik

Whiteboard, Handys, Multimedia-PCs mit Schnittsoftware (z.B. *Windows Movie Maker*)

OS

Quelle

Datenbank der Medienprojekte aus dem ersten Schulversuch
Schulische Medienbildung in Mecklenburg-Vorpommern
jugend.inmv.de/medienprojekte

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Gymnasiales Schulzentrum „Fritz Reuter“ Dömitz

Roggenfelder Straße 30 A

19303 Dömitz

Telefon: (0 38 75) 8 35 54-0

Fax: (0 38 75) 80 16

E-Mail: schulzentrum@doemitz.de

Internet: www.schulzentrum-doemitz.de

Landesjugendring Mecklenburg-Vorpommern e.V.

Goethestraße 73

19053 Schwerin

Telefon: (03 85) 7 60 76-0

E-Mail: ljr@inmv.de

Internet: www.jugend.inmv.de



Orientierungsstufe – Kompetenzbereich C

Podcasts für den Unterricht – wir gestalten sie

Beschreibung

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 alternativer Gestaltungsmöglichkeiten für Lernprozesse
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Verknüpfung verschiedener Medien
- ▶ Auseinandersetzung mit Podcasts zur Informationsgewinnung, -bearbeitung und -bereitstellung

Fachbezug

Fachunabhängig

Medien | Medieninhalte

Podcast, Internet, MP3-Dateien

Zielgruppe

Kinder ab 12 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 1 pädagogische Fachkraft und 2-3 Medienpädagoginnen bzw. -pädagogen

Ablaufform und -dauer

Ablaufform und -dauer richten sich nach dem jeweiligen Unterricht.

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Quelle

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/

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 Freizeitthemen, Hobbys oder die Interessen der Kinder und Jugendlichen für Podcasts.

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Auf einem Elternabend präsentieren die Schülerinnen und Schüler die selbst-erstellten Podcasts und berichten über ihre Erfahrungen während des Produktionsprozesses.

OS



Orientierungsstufe – Kompetenzbereich C

Radio- und Videoarbeit – so funktioniert sie

Die Medientrecker der Medienanstalt M-V

Beschreibung

„Vom Konsumenten zum Produzenten werden“ – so lautet die Devise. Unter medienpädagogischer Anleitung produzieren die Schülerinnen und Schüler eigene Radio- oder Videobeiträge.

Alles ist möglich: Musikmagazin, Hörspiel, Spielfilm, Trickfilm oder Dokumentation. Hierfür kommt einer von zwei *Medientreckern* der Medienanstalt M-V in die Einrichtung/Schule. Die *Medientrecker* sind mit Technik ausgestattete Kleinbusse. Das Thema für den Beitrag wird von den Schülerinnen und Schülern bestimmt oder gemeinsam mit den pädagogischen Fachkräften entwickelt. Alle entstandenen Beiträge werden in der Regel in den Programmen der Offenen Kanäle *NB-Radiotreff 88,0*, *rok-tv* und *Fernsehen in Schwerin* ausgestrahlt.

Ziele

- ▶ Kennenlernen der Spezifika von Radio bzw. Fernsehen
- ▶ Kennenlernen verschiedener Genres (Unterschiede, Gemeinsamkeiten und Gestaltungsmittel)
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Radio und Fernsehen als Kommunikations- und Ausdrucksmittel erfahren
- ▶ Förderung der kommunikativen Kompetenz
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Medien | Medieninhalte

Radio, Video

Teilnehmerzahl | Begleitung

Maximal 8 Schülerinnen und Schüler | 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

Individuell zugeschnittene Angebote in Workshop-Form

Sozialform(en)

Gruppenarbeit, Einzelarbeit

Ablaufskizze

Der Ablauf richtet sich nach den Interessen der Schülerinnen und Schüler. Ihre Ideen und die zeitlichen Gegebenheiten spielen hier eine wichtige Rolle.

Materialien und Technik

1 Raum für die Technik, Steckdose

Weiterführende Links und Literatur

Medientrecker der Medienanstalt M-V

www.medientrecker.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

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

E-Mail: 88o@nb-radiotreff.de

Internet: www.nb-radiotreff.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

E-Mail: info@rok-tv.de

Internet: 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

E-Mail: mail@fernsehen-in-schwerin.de

Internet: www.fernsehen-in-schwerin.de



Orientierungsstufe – Kompetenzbereich D

Gefahren im Netz – Verherrlichung von Ess-Störungen

Beschreibung

Das *Web 2.0 (Mitmachnetz)* bietet unzählige Möglichkeiten, Informationen jeglicher Art bereitzustellen. Neben nützlichen sind dies auch Informationen, die auf Kinder und Jugendliche einen schädigenden Einfluss haben – so auch die Verherrlichung von Ess-Störungen.

Die sogenannten Bewegungen *Pro-Ana* (für *Anorexia nervosa* = Magersucht) und *Pro-Mia* (für *Bulimia nervosa* = Ess-Brech-Sucht) nutzen hierfür das Internet, um die Krankheiten zu bagatellisieren, zu leugnen oder sogar zu verherrlichen. In zumeist von Betroffenen selbst betriebenen Weblogs, Diskussionsforen und Chats, aber auch auf Video-Plattformen und in den „sozialen Netzwerken“ finden sich Beiträge, die z.B. Tipps zum Abnehmen geben und Möglichkeiten aufzeigen, wie die Sucht vor Anderen versteckt werden kann. Kinder und Jugendliche finden hier Gleichgesinnte und erhalten Zuspruch und Hinweise, die ihre Ess-Störungen unterstützen.

Erwachsenen und Nichtbetroffenen ist die Existenz dieser Internetseiten oft unbekannt. Mit diesem Angebot soll darauf aufmerksam gemacht werden, damit frühzeitig präventive Maßnahmen entwickelt werden können.

Ziele

Das Angebot hat eine informierende, sensibilisierende Funktion. Die Behandlung des Themas richtet sich nach den Umständen vor Ort und sollte dementsprechend konzipiert werden. Neben den *Pro-Ana*- und *Pro-Mia*-Internetseiten sollten auch Web-Angebote von Initiativen behandelt werden, die aufklären und beraten.

Medien | Medieninhalte

Internet | *Pro-Ana*- und *Pro-Mia*-Internetangebote, Hilfsangebote verschiedener Initiativen und Beratungsstellen

Zielgruppe

Kinder ab 11 Jahren

Ablaufform und -dauer

Offene Ablaufform und -dauer (richtet sich nach der Konzeption und nach der Zahl der Teilnehmerinnen und Teilnehmer)

Ablaufskizze

Dieses Thema sollte situationsbezogen behandelt werden. Anregungen bieten die weiterführenden Links.

Weiterführende Links und Literatur

Broschüre *Wer ist Ana? Verherrlichung von Essstörungen im Internet* unter www.klicksafe.de

Broschüre des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend
Gegen Verherrlichung von Essstörungen im Internet unter
www.bmfsfj.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Landeskoordinierungsstelle für Suchtvorbeugung Mecklenburg-Vorpommern (LAKOST M-V)

Lübecker Str. 24 a
19053 Schwerin
Birgit Grämke
Telefon: (03 85) 785 15 60
Fax: (03 85) 758 94 90
E-Mail: info@lakost-mv.de
Internet: www.lakost-mv.de

HELIOS Hansekllinikum Stralsund GmbH

Rostocker Chaussee 70
18 437 Stralsund
Telefon: (0 38 31) 45-26 80 oder 90
Fax: (0 38 31) 45-26 85 oder 95
E-Mail: hst-info@helios-kliniken.de
Internet: www.helios-kliniken.de/klinik/stralsund.html

OS



Orientierungsstufe – Kompetenzbereich D

Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?

Mediale Vorbilder

Beschreibung

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
- ▶ Medien als Konstrukteure von Wirklichkeit wahrnehmen
- ▶ Erkennen von Unterschieden zwischen Frau und Mann
- ▶ Geschlechterspezifische Sprache deuten können
- ▶ Entwicklung kommunikativer Kompetenz
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Fachunabhängig

Medien | Medieninhalte

Alle altersspezifisch genutzten Medien | Mediale Figuren und Vorbilder

Zielgruppe

Kinder ab 11 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke mit Gruppeneinteilung (8-10 Schülerinnen und Schüler pro Gruppe), 1 pädagogische Fachkraft bzw. 1 Medienpädagogin oder -pädagoge pro Gruppe

Ablaufform und -dauer

Workshop | 4-5 Stunden

Sozialform(en)

Gruppenarbeit, Kleingruppenarbeit

Methode(n)

Puzzle, Präsentation, Medienimpuls, Diskussion, Mal- und Bastelarbeiten

Ablaufskizze

Vorbereitung

In Vorbereitung auf den Workshop stellen die pädagogischen Fachkräfte Beispiele medialer Vorbilder zusammen.

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: *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? Möchte ich so sein?*

4. Kreativphase

Zum Thema „Typisch Frau, typisch Mann – will ich so sein?“ werden in Kleingruppen oder Einzelarbeit Plakate, Fotostories, 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.

Das Projekt und die Ergebnisse sollten auf einem Elternabend von den Mädchen und Jungen präsentiert werden.

Materialien und Technik

Flipchart, Beamer, Bastel-Utensilien, Zeitungsausschnitte, Videosequenzen (aus Computerspielen, Filmen, Fernsehen)

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Medienpädagoginnen und -pädagogen

Digitale Medien nutzen – aber sicher!

Internet und Privatsphäre

Beschreibung

„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

- ▶ Erkennen von Chancen und Risiken digitaler Medien
- ▶ Sensibilisierung für rechtliche Grundlagen
- ▶ Kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienhandeln (Verantwortung für sich und andere)

Fachbezug

Fachunabhängig

Medien | Medieninhalte

Digitale Medien, Online-Spiel *Netzwerkstar 2*

Zielgruppe

Kinder ab 11 Jahren

Ablaufform und -dauer

Projekt | ca. 4,5 h

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Online-Spiel spielen, Spielanalyse, Präsentation

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, sind zu notieren.

Einheit 2 (ca. 3 h)

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 Schulhomepage präsentiert werden.

Materialien und Technik

1 Computer oder Laptop mit Internetverbindung pro Schülerin bzw. Schüler, Foto- oder Handykamera, Foto-Bearbeitungsprogramm (z.B. *Photoscape*), Bastel-Utensilien

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 irights.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
E-Mail: info@datenschutz-mv.de
Internet: www.lfd.m-v.de

Landeskriminalamt Mecklenburg-Vorpommern

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

Anregungen zum Angebot

Das Angebot **„Soziale Netzwerke“ nutzen – aber sicher!** (Modul *Grundschule*, siehe S. 72) kann als Grundlage genutzt werden. In diesem setzen sich die Kinder einleitend 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).



Orientierungsstufe – Kompetenzbereich E

Nicht alles ist erlaubt – das Internet ist kein rechtsfreier Raum

Ein Angebot des Landesbeauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern

Beschreibung

Welche Rechte habe ich im Netz, und welche Rechte muss ich beachten? In diesem Angebot werden Fragen zu Tauschbörsen, Up- und Downloads sowie Urheberrecht beantwortet. Wie können z.B. Fanpages oder Schulhomepages urheberrechtlich sicher und richtig gestaltet werden? Welche Konsequenzen drohen bei Fehlverhalten?

Ziele

- ▶ Kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienhandeln (Verantwortung für sich und andere)
- ▶ Nachhaltige Sensibilisierung im Umgang mit Daten Dritter
- ▶ Sensibilisierung für rechtliche Grundlagen (Urheberrecht, das Recht am eigenen Bild usw.)

Fachbezug

Fachübergreifend

Medien | Medieninhalte

Digitale Medien

Zielgruppe

Kinder ab 12 Jahren und Erwachsene

Teilnehmerzahl | Begleitung

Maximal 12 Schülerinnen und Schüler | Begleitung der Vorträge ist themenabhängig; Workshop: 1-2 pädagogische Fachkräfte

Ablaufform und -dauer

Beratungen, Workshops, Vorträge (mit abschließender Fallbesprechung und Diskussion) | Dauer ist themenabhängig

Sozialform(en)

Plenum, Kleingruppenarbeit

Methode(n)

Vortrag, Diskussion, Erfahrungsaustausch

Ablaufskizze

1. Einführung
2. Grundlegende Sensibilisierung
3. Fallbeispiele

Materialien und Technik

Powerpoint-Präsentation, Videos, Arbeitsblätter, Laptop, Beamer, Boxen

Weiterführende Links und Literatur

Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz

www.klicksafe.de

Der Internetratgeber für Jugendliche

www.netzdurchblick.de

Das Projekt watchyourweb.de der Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V. (IJAB)

Rechtliche Grundlagen unter

irights.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
E-Mail: info@datenschutz-mv.de
Internet: www.lfd.m-v.de

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Direkt im Anschluss an den Projekttag sollte der Elternabend *Nicht alles ist erlaubt – das Internet ist kein rechtsfreier Raum* (Modul *Eltern- und Familienarbeit*, siehe S. 229) durchgeführt werden.

Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit M-V bietet außerdem separate Weiterbildungsveranstaltungen an, z.B. SchILF-Tage, Ganztagesveranstaltungen und individualisierte Fortbildungen für pädagogische Fachkräfte, Schulsozialarbeiterinnen und Schulsozialarbeiter.



3.2.2 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.⁵⁰ 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.⁵¹ So gehören für einen Großteil der Zwölf- bis Neunzehnjährigen 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.⁵² 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.⁵³

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.“⁵⁴ Fernsehen steht bei den Zwölf- bis Neunzehnjährigen nach wie vor auf der Prioritätenliste ganz oben, vor allem privatrechtliche Sender und deren Formate wie Sitcoms, Serien und Comedy.⁵⁵ Zu beobachten ist, dass während der Nutzung eines Mediums oft andere Beschäftigungen verfolgt werden, beispielsweise mit dem Handy oder Smartphone.

⁵⁰ Vgl. hierzu Oerter, Rolf/Montada, Leo (Hrsg.) (2002): Entwicklungspsychologie. 5. vollst. überarb. Auflage. Weinheim u.a.

⁵¹ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2013): JIM-Studie 2013. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart. S. 6 f.

⁵² Vgl. ebd. S. 9 f.

⁵³ Vgl. ebd. S. 11 f.

⁵⁴ Ebd. S. 17.

⁵⁵ Vgl. ebd. S. 21 f.

Aber auch Beschäftigungen mit nichtmedialen Tätigkeiten, wie das Einnehmen von Mahlzeiten, Lernen oder Aufräumen finden nebenbei statt.⁵⁶ 89 Prozent der Zwölf- bis Neunzehnjährigen sind täglich online mit einer durchschnittlichen Nutzungsdauer von 179 Minuten. Um ins Internet zu gelangen, werden Computer, Laptop, das Handy/Smartphone und zunehmend auch der Tablet-PC genutzt.⁵⁷

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.⁵⁸ 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, bedarf es mehr als den Medienbesitz und technischer Fähigkeiten. 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, nutzen die Begeisterung als Basis für die Heranführung an eine aktive Nutzung und führen zu einem kritisch-reflexiven und verantwortungsvollen Medienumgang. Die Bandbreite der Medienkompetenz-Angebote spiegelt die Nutzungsvielfalt wieder. Angebote wie *Klingeltöne – Wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich es anderen bei?* (Modul *Sekundarstufe I*), *Happy Slapping – Unser Handyfilm klärt auf* oder *Ich werde Medienscout* ermöglichen den Schülerinnen und Schülern die aktive Auseinandersetzung mit medialen Themen und Problemen. Darüber hinaus bereiten sie ihr (Medien)Wissen für andere Zielgruppen auf. Das Potenzial von Computerspielen lernen Schülerinnen und Schüler in Angeboten wie *Computerspiele im Unterricht* (Modul *Sekundarstufe I*) und *Aus Computerspiel wird Film – Machinima herstellen* (Modul *Sekundarstufe II*) kennen und umzusetzen. Für die Eltern- und Familienarbeit werden Anregungen gegeben. Darüber hinaus finden sich auch im Modul *Eltern- und Familienarbeit* spezifische Medienkompetenz-Angebote für die Unterstützung der familiären Medienerziehung.

⁵⁶ Vgl. ebd. S. 23 ff.

⁵⁷ Vgl. ebd. S. 28 ff.

⁵⁸ Vgl. ebd. S. 56.



Medienkompetenz-Angebote Sekundarstufe I (SEK I)

Kompetenzbereich	Zieldimension	Angebote
A Medien und ihre Funktionen kennen und anwenden	Die Jugendlichen beschäftigen sich mit der Vielzahl und Unterschiedlichkeit der sie umgebenden Medien. Sie lernen deren Funktionen, Besonderheiten und Zusammenhänge kennen und wenden diese an.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Apps – wir schauen genauer hin! ▶ Klingeltöne – Wie erstelle ich sie selbst, und wie bringe ich dies anderen bei? ▶ ZiSch – Zeitung in der Schule
B Mit Medien kommunizieren und sich ausdrücken	Die 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.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Hip-Hop und Co. – selbst gemacht ▶ Klassen-iBook – Wir als Heldinnen und Helden des Schulalltages
C Mit Medien produzieren und gestalten	Die Jugendlichen setzen sich mit den medienspezifischen Gestaltungsmöglichkeiten auseinander. Sie produzieren selbst Medien und veröffentlichen diese. Kreativität und Fantasie werden angeregt und können sich entfalten.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Computerspiele im Unterricht ▶ Happy Slapping – Unser Handyfilm klärt auf!
D Medien analysieren und kritisch reflektieren	Die Jugendlichen erhalten unterschiedliche Möglichkeiten zum Sammeln, Hinterfragen, Diskutieren, Bewerten und Einordnen medialer Erfahrungen. Sie erhalten so die Möglichkeit der kritischen Reflexion.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Du Gamer, ich Deutsch? ▶ Und jetzt kommt ... Werbung
E In der Medienwelt leben und sich bewegen	Die 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.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Cybermobbing – Das muss nicht sein! ▶ Datenschutz als Menschenrecht ▶ Ich werde Medienscout! ▶ juuuport-Scouts – Wir helfen dir im Web!

Apps – wir schauen genauer hin!

Beschreibung

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. Diese prüfen sie hinsichtlich ihrer Nützlichkeit und Anwendbarkeit für den Alltag und setzen sich mit dem Thema „Kostenfalle App“ auseinander.

Ziele

- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Kritische Reflektion der eigenen Mediennutzung
- ▶ Medien zweckmäßig für eigene Ziele einsetzen
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Medien | Medieninhalte

Smartphone, Tablet, Computer, Apps

Zielgruppe

Kinder ab 12 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 1 pädagogische Fachkraft und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

3 Tage mit variabler Zeitgestaltung

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit, Partnerarbeit

Methode(n)

Präsentation, Erfahrungsaustausch, Plakatgestaltung, Diskussion



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? 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.

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. Hierfür entwickeln sie gemeinsam 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 herausuchen 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 Leiterin oder einen Leiter. 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 Lieblingssapps aus. Diese halten sie in Form eines Plakates fest, das sichtbar aufgehangen werden soll.

Zum Abschluss findet eine Reflexionsrunde statt.

Materialien und Technik

1 Gerät pro Teilnehmerin oder Teilnehmer mit Apps – vorzugsweise das eigene Gerät

Weiterführende Links und Literatur

Grundlagen zum Thema „Apps“ unter

www.netzdurchblick.de

www.klicksafe.de

Handy-Apps und Datenschutz unter

www.watchyourweb.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.



Sekundarstufe I – Kompetenzbereich A

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

Beschreibung

Der Klingelton – per SMS angefordert – ertönt im Handumdrehen auf dem eigenen Handy oder Smartphone, und der Lieblingsong ist immer dabei. Kostenlos ist die Bereitstellung zumeist nicht. Und nicht richtig aufgepasst, droht sogar eine teure Kostenfalle.

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 S. 81).

Ziele

- ▶ Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung
- ▶ Sensibilisierung für das Thema „Kostenfalle Klingeltöne“
- ▶ Erwerb instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Produzieren eigener Klingeltöne
- ▶ Förderung der Kreativität und Fantasie
- ▶ Gestaltung von Lernprozessen – unter Anleitung
- ▶ Entwicklung kommunikativer Kompetenz
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Musik, Deutsch, fach- und jahrgangsübergreifend

Medien | Medieninhalte

Handy oder Smartphone, Internet, App

Zielgruppe

Kinder ab 11 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 1 pädagogische Fachkraft

Ablaufform und -dauer

Durchführung: 3 Unterrichtseinheiten á 45 min, Reflexion: ca. 30 min

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Vortrag, Präsentation

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 machen. 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.

Hinweis:

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 Vermittler. Das Angebot für die Erstellung der Klingeltöne wird durchgespielt. Anschließend reflektieren alle gemeinsam das *geprobte* Angebot und modifizieren es gegebenenfalls.

Einheit 4 – Reflexion

Die Jugendlichen und die pädagogische Fachkraft reflektieren die Einheiten 1-3.



Materialien und Technik

5 Handys bzw. Smartphones mit Android-System und Internetzugang, kostenlose App *Ringdroid*, Musik/Klingeltöne

Weiterführende Links und Literatur

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“
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“.

ZiSch – Zeitung in der Schule

Beschreibung

Die Tageszeitung wird von Jugendlichen im Vergleich zu anderen Medien heutzutage eher weniger zur Informationsbeschaffung genutzt.

Das Projekt *Zeitung in der Schule*, kurz: *ZiSch*, ist eine Aktion, die Schülerinnen und Schüler ermuntern soll, regelmäßig in die Zeitung zu schauen, um sich dort zu informieren und den kritischen Umgang mit Medien zu trainieren.

Pädagogische Fachkräfte erhalten, nachdem sie sich für dieses Projekt angemeldet haben, über einen gewissen Zeitraum im Klassensatz täglich eine Tageszeitung, die sie in den Unterricht einbinden können.

Ziele

- ▶ Auseinandersetzung mit der Zeitung als Informationsquelle
- ▶ Kennenlernen und Anwenden zeitungsspezifischer Gestaltungsmittel
- ▶ Förderung der Lese- und Schreibkompetenz
- ▶ Befähigung zu kritischer Medienrezeption
- ▶ Erarbeitung der Besonderheiten der Tageszeitungen im Vergleich zu anderen Medien (Medienvergleich)
- ▶ Entwicklung der kommunikativen Kompetenz
- ▶ Förderung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Sämtliche Unterrichtsfächer

Medien | Medieninhalte

Regionale und lokale Tageszeitung

Zielgruppe

Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufen in sämtlichen Schulformen

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 1 pädagogische Fachkraft

Ablaufform und -dauer

Projekt | ca. 12 Wochen

Ablaufskizze

Nach der Anmeldung für dieses Vorhaben bei einer regionalen oder überregionalen Zeitungsredaktion erhalten die pädagogischen Fachkräfte in vorbereitenden und -begleitenden Seminaren alle nötigen Informationen und Materialien zum Projekt und zu dessen Durchführung.

In der Regel ermöglichen die Redaktionen, dass die Schülerinnen und Schüler entstandene Beiträge aus dem Projekt in den Zeitungen veröffentlichen können.



Quelle

Kurzbeschreibung des Ursprungsprojektes *Zeitung in der Schule* des Instituts zur Objektivierung von Lern- und Prüfungsverfahren GmbH (IZOP) Aachen unter www.izop.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Das unter „Quelle“ aufgeführte Ursprungsprojekt des IZOP-Instituts wird in Mecklenburg-Vorpommern von der *OSTSEE-ZEITUNG* durchgeführt: media.ostsee-zeitung.de

Die folgenden Zeitungen realisieren eigene Projektansätze:

Schweriner Volkszeitung
www.svz.de

Nordkurier
www.nordkurier.de

Anregungen zum Angebot

Im Anschluss an das Projekt können die Schülerinnen und Schüler eine eigene Schülerzeitung erstellen. Sie kann in gedruckter Form oder auch als Online-Version umgesetzt werden. Die spezifischen Gestaltungsmittel, Gemeinsamkeiten und Unterschiede können so thematisiert werden.

Hip-Hop und Co. – selbst gemacht

Ein Angebot des Berliner Hip Hop Mobils

Beschreibung

Jugendliche lieben Musik, u.a. auch die Songs der Hip-Hop-Szene. Die Initiatoren des Berliner *Hip Hop Mobils* setzen hier an. Ihre Initiative setzt sich damit auseinander, positive, insbesondere kreative Potenziale aus der musikalischen Begeisterung der Jugendlichen zu ziehen. Dies findet bundesweit in Workshops statt. Das *Hip Hop Mobil* ist ein Projekt der *WeTeK Berlin gGmbH* und wird durch die Berliner Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft gefördert.

Hinweis:

Für Aufträge außerhalb Berlins fallen Kosten an (Anfahrts-, Honorar- und gegebenenfalls Übernachtungskosten für 3 Personen).

Ziele

- ▶ Kreative Auseinandersetzung mit der Musikrichtung Hip-Hop
- ▶ Umgang mit verschiedenen Medien
- ▶ Förderung von Kreativität
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Medien | Medieninhalte

Hip-Hop-Musik

Zielgruppe

Kinder ab 10 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 3 Mitarbeiterinnen bzw. Mitarbeiter des Hip Hop Mobils

Ablaufform und -dauer

Workshop | 3 Stunden

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Vortrag, Verfassen von Texten, Präsentation

Ablaufskizze

1. Einführung in die Geschichte des Hip-Hops

2. Einteilung in drei Gruppen

Die Klasse wird in drei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe durchläuft die Stationen *Breakdance*, *Texteschreiben/-rapen* und *DJ*. Diese finden in drei unterschied-



lichen Räumen statt. Die Arbeitsphasen dauern jeweils 45 Minuten, danach wird gewechselt.

3. Präsentation

Anschließend finden sich alle zusammen und zeigen möglichst vor der Klasse, was sie gelernt haben.

Materialien und Technik

3 Räume, davon 1 Raum mit glattem Boden (Breakdance), 2 CD-/MP3-Player o.Ä., Abspielgeräte

Quelle

Hip Hop Mobil – ein Projekt der WeTeK Berlin gGmbH

www.hiphopmobil.de

Weiterführende Links und Literatur

Hintergrundinformationen zum Thema

BPjM-Broschüre Thema Hip Hop 2008

www.bundespruefstelle.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Hip Hop Mobil

im Weinmeisterhaus

WeTeK Berlin gGmbH

Weinmeisterstraße 15

10178 Berlin

E-Mail: info@hiphopmobil.de

Internet: www.hiphopmobil.de

Anregungen zum Angebot

DJing, Graffiti, Rap und Breakdance können auch aufgegriffen werden.

Klassen-iBook – Wir als Heldinnen und Helden des Schulalltages

Selbstdarstellung mit Tablets und iBooks

Beschreibung

Tablets haben sich schon längst ins Medienrepertoire von Jugendlichen eingereiht. Leicht bedienbar, werden sie von ihnen oftmals ohne Bedenken in Gebrauch genommen. Die Unterhaltungsfunktionen – Spielen, Surfen im Internet, Musikhören – werden favorisiert. Jedoch bieten Tablets wesentlich mehr: Sie sind mobil einsetzbar und bieten sehr gute Voraussetzungen für die Gestaltung individueller und gemeinschaftlicher Lernprozesse.

In diesem Angebot setzen Schülerinnen und Schüler das Tablet, insbesondere das iPad, für die Gestaltung eines eigenen iBooks ein, um es schließlich für die Selbst- und Fremddarstellung zu nutzen. Als Grundlage für dieses Angebot dient das fachübergreifende Konzept von Enno Schröder *Seltsame Tiere – mein iBook für den Unterricht*. Es ist im Rahmen des zweiten Schulversuches *Auf dem Weg zur Medienschule*, der von 2011-2014 an 16 Schulen in Mecklenburg-Vorpommern durchgeführt wurde, an der *Schule am Bodden Neuenkirchen* entstanden.

Ziele

- ▶ Aktive Auseinandersetzung mit Tablets und iBooks, insbesondere als Mittel zur Selbstdarstellung
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Gestaltung eines persönlichen E-Books/iBooks
- ▶ Erstellen des eigenen Selbstbildes und dessen mediale Präsentation
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen (Stärkung von Selbstkompetenz und Selbstbild)

Fachbezug

Wahlpflichtiger Unterricht, Arbeit-Wirtschaft-Technik, Deutsch, Kunst, Philosophie

Medien | Medieninhalte

E-Books/iBooks, Buch, Fotografie, Film, mobile Geräte

Zielgruppe

Jugendliche ab 14 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

20 Schülerinnen und Schüler | 3 pädagogische Fachkräfte

Ablaufform und -dauer

5 Einheiten, weiterführend im Unterricht nutzbar



Sozialform(en)

Gruppenarbeit, Einzelarbeit

Methode(n)

Gesprächsrunden, schriftliches Selbstbild, Selbstdarstellung durch digitale Medien, Fotoportrait, Interview, Handyfilme, Gestaltungen mit Mitteln bildender Künste

Ablaufskizze

Einheit 1 – Entwicklung eines Selbstbildes (ca. 3 h)

In dieser Einheit wird der Frage nach dem eigenen Ich nachgegangen: *Wer bin ich, und welche Stärken habe ich?* Begonnen wird mit der Zusammenstellung eines schriftlichen Selbstbildes in Form eines gestalteten „Steckbriefes“. Die Schülerinnen und Schüler legen Augenmerk auf die textliche, grafische und fotografische Gestaltung ihrer Selbstdarstellung. Inhalte können sein: biografische Angaben, Eigenschaften, Stärken, Hobbys, Interessen, außerschulisches Engagement usw.

Einheit 2 – Fremdwahrnehmung der eigenen Person (ca. 3 h)

Gemäß der Frage *Wie sehen mich die anderen?* holen sich die Schülerinnen und Schüler Meinungen über sich selbst ein. Hierfür suchen sie sich fünf Mitschülerinnen und -schüler, die Kommentare, Statements oder Einschätzungen abgeben. Diese Fremdwahrnehmungen werden schriftlich im eigenen „Steckbrief“ festgehalten.

Einheit 3 – Künstlerische Darstellung der eigenen Stärken (ca. 5 h)

Nachdem die Jugendlichen die Stationen der Selbstreflexion durchlaufen haben, übertragen und erweitern sie ihre „realen“ Fähigkeiten auf eine Vorbildfigur: *Was wäre, wenn ich eine Superheldin oder ein Superheld bin?* Bei der Entwicklung der Figur können sie sich erneut die Fragen stellen: *Was macht mich aus? Welche Stärken habe ich? Was kann ich besonders gut? Wie kann ich der Gemeinschaft helfen? Warum bin ich wertvoll?* Die Darstellung der Superheldin/des Superhelden kann beispielsweise in Form einer Collage, Zeichnung oder Malerei (mit Beschreibung) erfolgen, aber auch als Comic, Hörbeitrag oder Trailer, der mit Handy oder iPad erstellt wird.

Einheit 4 – Erstellung eines Klassen-iBooks: Wir als Heldinnen und Helden des Schulalltages (ca. 5 h)

Alle von den Schülerinnen und Schülern erarbeiteten Inhalte (Selbst- und Fremdbilder, Vorbildfiguren) werden digitalisiert bzw. liegen digital vor. Mit den Tablet-Programmen *iBooks Author* oder *Book Creator* können die Schülerinnen und Schüler so aus den verschiedenen „Steckbriefen“ und Portraits ihr eigenes digitales Klassenbuch erstellen. Der *Book Creator* ermöglicht direkte Video-, Foto- und Audio-Aufnahmen, dies vereinfacht die Arbeit.

Einheit 5 – Präsentation und Reflexion

Zum Abschluss des Projektes wird das entstandene Klassen-iBook im Plenum präsentiert und den Jugendlichen die Möglichkeit gegeben, über die Selbst- und Fremdwahrnehmung zu sprechen sowie das Projekt zu reflektieren.

Hinweis:

Apps und Internet halten eine Vielzahl an Nutzungs- und Gestaltungsmöglichkeiten für Tablets bereit. Die technischen Möglichkeiten entbinden nicht von einzuhaltenden Rechten. Die Schülerinnen und Schüler sollten daher vor Projektbeginn für den Datenschutz, das Urheberrecht und die Persönlichkeitsrechte sensibilisiert werden.

SEK I

Materialien und Technik

MacBooks mit den Programmen *GarageBand*, *iPhoto*, *Pages* und *iBooks Author*; Scanner, MP3-Rekorder, Kopfhörer, Gestaltungsmaterialien; alternativ bieten Tablets auch Scanner, MP3-Rekorder usw.

Weiterführende Links und Literatur

Blog *Boddenschulpads* – iPad-Projekt der *Schule am Bodden Neuenkirchen*
<http://boddenschulpads.schuleambodden.de/>

YouTube-Beitrag *Seltsame Tiere* der *Schule am Bodden Neuenkirchen*
<http://www.youtube.com/watch?v=o674Uxoano4&feature=youtu.be>

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Regionale Schule mit Grundschule Schule am Bodden

Enno Schröder (Projektleiter iPad-Klassen)

Wampener Straße 19

17498 Neuenkirchen

Telefon: (03 83) 4 24 78

Fax: (03 83) 77 39 72

E-Mail: info@schuleambodden.de oder e.schröder@schuleambodden.de

Internet: www.schuleambodden.de

Anregungen zum Angebot

Erweiterungsmöglichkeit: Wir Heldinnen und Helden im Schulalltag

Zur Weiterführung des Themas kann die Klasse einen YouTube-Channel eröffnen, in dem immer wieder kurze Filme präsentiert werden. In diesen treten die unterschiedlichen Superheldinnen und -helden aus der Klasse zusammen auf und lösen gemeinsam Probleme des Schulalltages, dokumentieren besondere Anlässe und Aktivitäten der Klasse oder lösen konkrete Unterrichtsaufgaben.



Computerspiele im Unterricht

Schülerinnen und Schüler setzen Spiele ein

Beschreibung

Computerspiele gehören für eine Vielzahl von Kindern und Jugendlichen zum Lebensalltag. Die Begeisterung für das Medium bietet viel Raum für die Gestaltung von Lernprozessen.

In diesem Projekt wird das Motivationspotenzial, das Computerspiele besitzen, aufgegriffen, um unter anderem das selbstgesteuerte Lernen zu fördern.

Die Schülerinnen und Schüler bringen bekannte und beliebte Computerspiele mit speziellen Unterrichtsfächern in Verbindung. Sie zeigen, wie Computerspiele ihrer Ansicht nach in den Schulunterricht integriert und welche Lernziele damit erreicht werden können. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln selbstständig Fragestellungen und bearbeiten diese.

Ziele

- ▶ Selbstgesteuertes Lernen
- ▶ Gestaltung von Lernprozessen
- ▶ Kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit Computerspielen
- ▶ Beurteilen von Computerspielen im Blick auf deren Nutzungsmöglichkeit im Schulunterricht
- ▶ Selbstständige Erarbeitung eines medialen Produktes
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Fachübergreifend, geeignet für Wahlpflichtbereich

Medien | Medieninhalte

Computerspiele, Computer, Internet, Video

Zielgruppe

Kinder ab 12 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Maximal 20 Schülerinnen und Schüler (4 pro Gruppe) | 1 pädagogische Fachkraft und 2 Medienpädagoginnen bzw. -pädagogen

Ablaufform und -dauer

Offene Projektform und Workshops | 12 Einheiten (10 Einheiten á 1,5 h und 2 Einheiten á 2,5 h)

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit

Methode(n)

Medienbiografie, Vortrag, Planung eines Projektes, Präsentation

Ablaufskizze

Einheit 1 – Einführung und Ideenfindung (1,5 h)

Den Schülerinnen und Schülern wird das Vorhaben erläutert. Gemeinsam mit den pädagogischen Fachkräften sammeln sie erste Ideen.

Sie teilen sich möglichst selbstständig in Gruppen auf. In diesen entwickeln sie eigene Fragestellungen und erarbeiten eine Projektordnung, die eine klare Rollenverteilung in der Gruppe und einen langfristigen Arbeitsplan für den gesamten Projektzeitraum beinhaltet.

Hinweis:

Besonderen Stellenwert sollte die Langzeitmotivation haben. Beispielsweise könnten die (Zwischen)Ergebnisse öffentlich präsentiert oder über eine Online-Plattform verbreitet werden.

Einheit 2 – Workshop: Medienbiografie und USK (ca. 2,5 h)

Unter Anleitung von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der ComputerSpielSchule Greifswald erstellen die Schülerinnen und Schüler eigene *Medienbiografien* und reflektieren ihre Mediennutzung.

Durch einen Vortrag lernen sie den (gesetzlichen) Jugendmedienschutz, insbesondere die Altersfreigaben der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* kennen. Anschließend diskutieren sie die Sinnhaftigkeit des Jugendmedienschutzes.

Einheit 3 – Workshop (ca. 2,5 h)

Die Schülerinnen und Schüler werden mit dem nötigen Wissen und Handwerkszeug für den Fortgang des Projektes ausgestattet. Gemeinsam mit den pädagogischen Fachkräften erarbeiten sie sich einen Überblick über die vielfältigen Genres der Computerspiele und lernen die Grundlagen über das Urheberrecht und die allgemeinen Persönlichkeitsrechte (u.a. Recht am eigenen Bild) kennen.

Zusätzlich bekommen sie einen Einblick in die aktive Arbeit mit Medien und deren Bedeutung für die gesellschaftliche Teilhabe.

Einheit 4 – Projektbeginn (1,5 h)

Die Gruppen beginnen nach letzten Absprachen mit ihrer Projektarbeit. Dafür nutzen sie ihre in Einheit 1 entwickelten Projektpläne, deren Ziel der Einsatz von Computerspielen im Unterricht ist.

Einheiten 5 bis 9 – Arbeitsphasen (je 1,5 h)

Unter pädagogischer Begleitung bearbeiten die Schülerinnen und Schüler – in dieser Hauptarbeitsphase – ihre Projekte. Dabei sollten am Ende jeder Einheit kurze



Feedbackrunden stattfinden, um die eigenen Fortschritte und Arbeitsweisen zu reflektieren. Eine größere Zwischenpräsentation über den Stand der Projekte wird für Einheit 7 vorgeschlagen. Hierbei sollte etwas mehr Zeit eingeräumt werden, um eventuelle Probleme und Fragen im Plenum zu klären.

Einheit 10 – Zwischenreflexion (1,5 h)

Die letzte Präsentation des Zwischenstandes sollte in dieser Einheit geschehen, um die letzte Arbeitsphase in Einheit 11 möglichst effektiv gestalten zu können. Außerdem sollten die eigenen Arbeitspläne und Rollenverteilungen mit den tatsächlichen Verläufen verglichen und reflektiert werden.

Einheit 11 – Finale Arbeitsphase (1,5 h)

In dieser Einheit wird die Gruppenarbeit beendet, die Abschlusspräsentationen werden vorbereitet.

Einheit 12 – Präsentation der Ergebnisse (ca. 1,5 h)

Die Art der Präsentationen von Produkten und Ergebnissen sollten die pädagogischen Fachkräfte in Absprache mit den Schülerinnen und Schülern langfristig geplant haben. Den Gruppen sollte die nötige Zeit eingeräumt werden, um sowohl den Verlauf ihrer Projektarbeit mit allen Problemen und Erfolgen als auch ihre erstellten Produkte angemessen vorstellen zu können. Somit dient diese letzte Phase auch als Reflexion im Plenum. Danach sind noch einmal interne Feedbackrunden in den einzelnen Gruppen möglich.

Materialien und Technik

10 Computer, Beamer, diverse Computerspiele, Flipchart; Materialien und Technik, welche die Schülerinnen und Schüler für ihre Ideen benötigen

Quelle

Krienke, Jan (2012): Unveröffentlichter Projektentwurf: Computerspiele und Schulunterricht. Seminararbeit Fachdidaktik Geschichte. Mskr. Greifswald
Bei Interesse Anfrage über krienke@computerspielschule-greifswald.de bzw. kontakt@computerspielschule-greifswald.de

Weiterführende Links und Literatur

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

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg.) (2011): Best-Practice-Kompass. Computerspiele im Unterricht. Düsseldorf

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

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

ComputerSpielschule Greifswald

Knopfstraße 18-20

17489 Greifswald

Telefon: (0 38 34) 77 81 71 oder (0 38 34) 86 11 38

E-Mail: kontakt@computerspielschule-greifswald.de

Internet: www.computerspielschule-greifswald.de

SEK I



Happy Slapping – Unser Handyfilm klärt auf!

Beschreibung

Der Handy- und Smartphonebesitz Jugendlicher ist in den vergangenen Jahren merklich angestiegen. 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 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

- ▶ Kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit eigenen ethisch-moralischen Vorstellungen
- ▶ Förderung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Entwicklung der Bewertungsfähigkeit

Fachbezug

Sozialkunde, Philosophie, Ethik, Religion

Medien | Medieninhalte

Handy und Smartphone, Internet, Film, Video

Zielgruppe

Jugendliche ab 13 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Maximal 20 Schülerinnen und Schüler | 2 pädagogische Fachkräfte

Ablaufform und -dauer

5 Einheiten mit insgesamt 12-13 Stunden

Sozialform(en)

Gruppenarbeit, Einzelarbeit

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Kreativphase, Filmanalyse, Diskussion, Medienimpuls, Recherche, Erstellung eines Filmes, Präsentation

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?

2. Recherche

In Vierergruppen informieren sich die Jugendlichen selbstständig. Für die Recherche können sie mit dem Flyer *Happy Slapping & Co. Was du zum Thema (illegale Handyfilme wissen solltest* arbeiten und 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 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 Aufklärungsfilmern, die für das Thema „Happy Slapping“ sensibilisieren, darüber informieren und Handlungsmöglichkeiten aufzeigen.



1. Einteilung in Gruppen
2. Ideensammlung
3. Drehbuch für den jeweils eigenen Film entwickeln
4. Rollenverteilung

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

1. Gruppenarbeit – verschiedene Filmdrehs (mit Handykameras!)
2. 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.

Materialien und Technik

Je 1 Computer, 1 Handy oder Smartphone mit Kamera pro Gruppe, 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>

Weiterführende Links und Literatur

Fakten, Tipps und Rechtslage unter

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

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* (Modul *Eltern- und Familienarbeit*, siehe S. 214).



Sekundarstufe I – Kompetenzbereich D

Du Gamer, ich Deutsch?

Die Veränderung der Sprache durch Computerspiele

Beschreibung

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 Nichtspielern 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

- ▶ Auseinandersetzung mit der eigenen Sprache
- ▶ Förderung der Sprach- und Schreibkompetenz
- ▶ Kennenlernen der Medien(sprache) als Ausdrucks- und Kommunikationsmittel
- ▶ Entwicklung der kommunikativen Kompetenz
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Deutsch

Medien | Medieninhalte

(Online-)Computerspiele | Gamersprache

Zielgruppe

Kinder ab 12 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 1 pädagogische Fachkraft und 1-2 Medienpädagoginnen bzw. -pädagogen

Ablaufform und -dauer

3 Einheiten á 1,5 h

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit, Einzelarbeit

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Mind-Map, Textarbeit, Präsentation

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 das *WoW*-Forum eu.battle.net/wow/de/forum/ genutzt 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 jeder 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? Wann 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.

Materialien und Technik

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

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Medienpädagoginnen bzw. -pädagogen

ComputerSpielSchule Greifswald

Knopfstraße 18-20

17489 Greifswald

Telefon: (0 38 34) 77 81 71 oder (0 38 34) 86 11 38

E-Mail: kontakt@computerspielschule-greifswald.de

Internet: www.computerspielschule-greifswald.de

Und jetzt kommt ... Werbung

Wir erstellen einen Werbeclip

Beschreibung

Die Werbeindustrie will Kinder und Jugendliche als Konsumentinnen und Konsumenten gewinnen. Auf die jeweiligen Altersgruppen abgestimmte Werbung ist in allen neuen Medien zu finden und wirkt sich damit auf die Sozialisation von Kindern und Jugendlichen aus. Aufgrund ihrer facettenreichen und altersgerechten Aufmachung besteht die Gefahr, dass Kinder Werbung unkritisch als Teil medialer Angebote und Programme wahrnehmen. Um den Zielen der Werbeindustrie nicht ausgeliefert zu sein, ist es notwendig, Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit einer aktiven Auseinandersetzung mit der Thematik zu ermöglichen.

In diesem Angebot setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit Werbung und ihrer Wirkung auseinander und erstellen selbst einen Werbeclip. Dabei sollen sie lernen, wie man Werbung produziert und es schafft, Botschaften geschickt und überzeugend „zu verpacken“, um die entsprechende Zielgruppe zu erreichen.

Ziele

- ▶ Betrachten des eigenen Konsumverhaltens und ästhetischer Maßstäbe
- ▶ Auseinandersetzung mit medialen Manipulationsmöglichkeiten
- ▶ Förderung der Bewertungsfähigkeit
- ▶ Förderung der Kreativität und Fantasie
- ▶ Gestalterischer Umgang mit Medien

Fachbezug

Fachunabhängig

Medien | Medieninhalte

Fernsehen, neue Medien | Werbung

Zielgruppe

Jugendliche ab 12 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 2 pädagogische Fachkräfte

Ablaufform und -dauer

Projekt | 9 Workshops á 90 min

Sozialform(en)

Kleingruppenarbeit, Partnerarbeit möglich

Methode(n)

Medienimpuls, Mind-Map, Drehbuch, Film erstellen, Film bewerten



Ablaufskizze

Workshop 1 – Einführung

Den Schülerinnen und Schülern werden verschiedene Werbeclips gezeigt. Nach jedem Clip sollen sie sagen, was dieser bei ihnen hervorgerufen hat. Wichtige Aspekte werden in einer Mind-Map festgehalten.

Mögliche Fragen:

An welche Altersgruppe richtet sich der Clip? Welche Intentionen stehen dahinter? Welche Wirkung hatte er? Weckt der Clip das Interesse der Zuschauenden? Mit welchen Mitteln wurde gearbeitet?

Workshop 2 – Wofür würdet ihr Werbung machen?

In vier Gruppen eingeteilt, überlegen sich die Schülerinnen und Schüler, welches Produkt sie wie bewerben möchten – auch „Fantasieprodukte“ sind möglich. Es werden möglichst viele Argumente gesammelt, die für das Produkt sprechen.

Zu beachtende Fragen:

Warum sollte man gerade dieses Produkt kaufen? Worin kann das Interesse an diesem bestehen? Wer soll es kaufen?

Workshop 3 – Drehbuch für den Werbeclip

In den vier Gruppen wird jeweils ein Drehbuch für die Werbeclip-Produktion (z.B. als Abfolge von selbstgemalten Bildern, als Daumenkino oder rein schriftliches Drehbuch) erstellt. Die Rollen und Aufgaben werden verteilt. Eventuell muss Zeit für das Basteln von Requisiten eingeplant werden.

Workshop 4 bis 8 – Wir drehen den Werbeclip

Jede Schülergruppe produziert selbstständig einen Werbefilm auf der Grundlage ihres Drehbuches.

Workshop 9 – Und nun folgt ... Werbung!

In einer großen Auswertungsrunde werden die vier Filme präsentiert. Im Anschluss und zum Abschluss findet eine Reflexion statt, in der die Schülerinnen und Schüler von ihren Erfahrungen aus der Gruppenarbeit berichten, den eigenen Film bewerten und erläutern:

Bewertungsaspekte:

Welche Wirkung wolltet ihr erreichen? Ist die Umsetzung gelungen, und was hätte besser gemacht werden können? Wie hat die Zusammenarbeit in der Gruppe funktioniert?

Materialien und Technik

Verschiedene Werbeclips, Video- oder Handycameras, 4 Computer mit Schnittsoftware (z.B. *Windows Movie Maker* oder *iMovie*); Materialien, die sich aus dem Workshop 3 ergeben

Weiterführende Links und Literatur

Informationen und Materialien zum Thema „Werbung“ unter
medienpaedagogik.kaywa.com
www.bpb.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

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
E-Mail: info@rok-tv.de
Internet: 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
E-Mail: mail@fernsehen-in-schwerin.de
Internet: 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
E-Mail: medienwerkstatt@latuecht.de
Internet: 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
E-Mail: raabatz@raa-mv.de
Internet: 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

E-Mail: medienwerkstatt@filmbuero-mv.de

Internet: www.filmbuero-mv.de/de/medienwerkstatt

Institut für neue Medien gGmbH Rostock

Geschäftsbereich Medienwerkstatt

Friedrichstraße 23

18057 Rostock

Telefon: (03 81) 2 03 54-0

Fax: (03 81) 2 03 54-00

E-Mail: medienwerkstatt@ifnm.de

Internet: www.ifnm.de

Cybermobbing – Das muss nicht sein!

Beschreibung

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

- ▶ Kritische Auseinandersetzung mit der Wirkung und den Konsequenzen medialer Inhalte
- ▶ Kritische Reflexion der eigenen und fremden Mediennutzung
- ▶ Erkennen des gestalterischen Potenzials von Handys und Smartphones
- ▶ Zielgruppengerechte Aufbereitung medialer Inhalte
- ▶ Hinterfragen von eigenen und fremden Moral- und Wertevorstellungen
- ▶ Auseinandersetzung mit dem Thema „Gewalt“

Medien | Medieninhalte

Digitale Medien | Gewalt

Zielgruppe

Kinder ab 12 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 2 pädagogische Fachkräfte

Ablaufform und -dauer

3 Projektstage

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Recherche, Erstellen eines medialen Produktes (Fotostory, Trickfilm, Powerpoint-Präsentation usw.)

Ablaufskizze

Tag 1 – Sensibilisierung und Einführung

1. Erfahrungsaustausch

Am ersten Tag setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Thema „Cyber-



mobbing“ auseinander. (Definition, Opfer und 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 Täter, Anzeichen, Formen, Konsequenzen*.

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 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.

Materialien und Technik

Foto-, Film- und Handykameras, 1 Computer je Gruppe, Farbdrucker, Materialien zur Herstellung des medialen Produktes

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. An das Projekt anknüpfend, kann ein Elternabend angeboten werden, in dem Schülerinnen und Schüler über Cybermobbing aufklären und gemeinsam mit den Eltern das Thema diskutieren.

Zudem kann das Angebot der Landeskoordinierungsstelle für Suchtvorbeugung M-V *Alle gegen Einen – Ursachen, Auswirkungen und Maßnahmen bei Mobbing/ Cybermobbing* (Modul *Eltern- und Familienarbeit*, siehe S.214) durchgeführt werden.

SEK I



Datenschutz als Menschenrecht

Ein Angebot des Landesbeauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern

Beschreibung

Oft wird Datenschutz als Spaßbremse gesehen. Doch wer registriert schon, wann und wer welche Daten über uns speichert und verarbeitet?

In diesem Angebot werden die rechtliche und ethische Bedeutung des Datenschutzes als Menschenrecht sowie das damit verbundene Grundrecht auf informationelle Selbstbestimmung veranschaulicht. Zudem wird der sparsame Umgang mit personenbezogenen Daten im digitalen Zeitalter thematisiert.

Ziele

- ▶ Nachhaltige Sensibilisierung und selbstbestimmter Umgang mit personenbezogenen Daten
- ▶ Erkennen von Interessen der „Datensammler“
- ▶ Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienverhalten und dem anderer
- ▶ Entwicklung kritischer Bewertungsfähigkeit

Fachbezug

Fachübergreifend

Medien | Medieninhalte

Digitale Medien

Teilnehmerzahl | Begleitung

Maximal 12 Schülerinnen und Schüler | Begleitung der Vorträge je nach Thema

Ablaufform und -dauer

Das Angebot kann in Form von Beratungen, Workshops, Schulungen oder Vorträgen durchgeführt werden. Die Dauer ist individuell planbar.

Methode(n)

Vortrag, Diskussion

Ablaufskizze

Der Ablauf richtet sich nach der Veranstaltungsform und -dauer.

Materialien und Technik

Laptop, Beamer, Boxen, Powerpoint-Präsentation, Videos, Arbeitsblätter

Weiterführende Links und Literatur

Informationen unter

www.klicksafe.de

www.netzdurchblick.de

www.watchyourweb.de

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

E-Mail: info@datenschutz-mv.de

Internet: www.lfd.m-v.de

SEK I

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Auch Elternabende zu dem Thema sind möglich. Diese können zum Beispiel im Anschluss an einen Projekttag durchgeführt werden. Hierfür eignet sich das an Eltern gerichtete Angebot *Datenschutz als Menschenrecht* (Modul *Eltern- und Familienarbeit*, siehe S. 220).



Sekundarstufe I – Kompetenzbereich E

Ich werde Medienscout!

Jugendliche werden fit gemacht und geben ihr Wissen weiter

Beschreibung

Netzwerke, Chats, Communities und der Schutz von Daten – alle reden über urheberrechtlich geschützte Fotos und Videos bei YouTube, Facebook & Co. sowie über das Up- und Downloaden legaler oder illegaler Film- und Musikdateien.

Die digitalen Medien sind nicht mehr aus unserem Alltag wegzudenken und machen eine weltweite Kommunikation möglich. Die Mediennutzung wird immer komplexer – es muss auf viele Sachen geachtet werden.

Im Projekt *Medienscouts MV* werden Jugendlichen Chancen und Risiken der medialen Welt aufgezeigt. Von Projektpartnern aus ganz Mecklenburg-Vorpommern werden sie an einem Wochenende zu Medienscouts ausgebildet. Dabei lernen sie, selbstbestimmt, kritisch, aber auch kreativ mit digitalen Medien umzugehen. In der Zusammenarbeit zwischen Projektpartnern und Jugendlichen findet ein Wissensaustausch auf Augenhöhe statt – alle lernen von allen! Zudem erhalten die Schülerinnen und Schüler Einblicke in unterschiedliche Vermittlungsmethoden, die sie für ihre Medienscout-Einsätze benötigen.

Im Sinne des *Peer-Learnings* geben die Jugendlichen im Anschluss ihr Wissen an Freundinnen und Freunde sowie Mitschülerinnen und Mitschüler weiter.

Ziele

- ▶ Kritische Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienhandeln und dem der anderen
- ▶ Erlernen eines selbstbestimmten, verantwortungsvollen und partizipatorischen Umganges mit Medien
- ▶ Reflektierte Vermittlung des eigenen Medienwissens
- ▶ Eigenständige Anwendung von Präsentationsmöglichkeiten
- ▶ Entdecken und Einsatz gestalterischen Potenzials der Medien
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Fachunabhängig, Medienbildung

Medien | Medieninhalte

Digitale Medien und damit verbundene Themen

Zielgruppe

Jugendliche der Klassenstufen 8-10

Teilnehmerzahl | Begleitung

Maximal 25 Jugendliche und pädagogische Begleitkräfte | Medienscout-Projektpartner

Ablaufform und -dauer

Verschiedene themenspezifische Workshops an einem Wochenende

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit, Einzelarbeit

Methode(n)

Workshopspezifisch

Ablaufskizze

1. Anmeldung

Interessierte Jugendliche und pädagogische Begleitkräfte können sich unter www.medienscouts-mv.de über das Projekt informieren und sich für ein Ausbildungs-Wochenende anmelden.

2. Ausbildung

Die Ausbildung der Medienscouts sowie die Schulung der pädagogischen Begleitkräfte findet an einem Wochenende statt. Dieses ist komplett organisiert und kostenfrei: die Anreise mit öffentlichen Verkehrsmitteln, der Shuttle vom Bahnhof, die Übernachtung, die Verpflegung, die Workshops und das gesamte Wochenend-Programm.

In verschiedenen Workshops der Projektpartner werden den Jugendlichen u.a. folgende Fragen beantwortet:

Wer kennt meine Daten? Was sollte ich bei meinem Profil beachten? Muss ich immer alle Daten angeben? Darf ich alles posten und teilen? Muss ich fragen und vor allem wen, wenn ich ein Foto oder Video poste, teile oder weiterschicke? Wann mache ich mich strafbar? Was fasziniert an digitalen Spielen? Welche Chancen und Risiken haben sie, und wie lange darf ich spielen? Wie funktioniert eigentlich Radio, und wie kann ich selbst einen Beitrag erstellen? Wie drehe ich einen Film, was benötige ich dafür?

Zudem werden Aussagen wie z.B. „Cybermobbing, das kann mir doch nicht passieren!“ kritisch hinterfragt und inhaltlich näher beleuchtet.

3. Die Arbeit als Medienscout

Im Sinne des *Peer-Learnings* bieten die Medienscouts verschiedene Workshops, Vorträge oder auch Projekte über mediale Themen in ihren Schulen an und setzen ihr erworbenes Wissen dafür ein. Sie informieren und klären auf.

Hinweis:

Die einzelnen Projektpartner stehen über das Ausbildungs-Wochenende hinaus unterstützend zur Verfügung. Sie sind Ansprechpartner bei Fragen und Problemen.



Materialien und Technik

Ausbildungs-Wochenende: organisiert durch die Projektpartner
Schule: Präsentations- und Arbeitsmaterialien (Flipchart, Beamer, Computer, Moderationswand usw.)

Weiterführende Links und Literatur

www.medianscouts-mv.de

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
E-Mail: info@datenschutz-mv.de
Internet: www.lfd.m-v.de

Landeskriminalamt Mecklenburg-Vorpommern

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

Landesjugendring Mecklenburg-Vorpommern e.V.

Goethestraße 73
19053 Schwerin
Telefon: (03 85) 7 60 76-0
Fax: (03 85) 7 60 76-20
E-Mail: medien@inmv.de
Internet: www.jugend.inmv.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
E-Mail: graemke@lakost-mv.de
Internet: www.lakost-mv.de

Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern

Bleicherufer 1
19063 Schwerin
Telefon: (03 85) 5 58 81-12
Fax: (03 85) 5 58 81-30
E-Mail: info@medienanstalt-mv.de
Internet: www.medienanstalt-mv.de

ComputerSpielSchule Greifswald

Knopfstraße 18-20
17489 Greifswald
Telefon: (0 38 34) 77 81 71 oder (0 38 34) 86 11 38
E-Mail: kontakt@computerspielschule-greifswald.de
Internet: www.computerspielschule-greifswald.de

juuport – Selbstschutz-Plattform für Jugendliche

Projektleitung: Karin Wunder
Petersbergstraße 11
50939 Köln
Telefon: (02 21) 94 65 94 82
Fax: (02 21) 16 84 84 29
E-Mail: kontakt@juuport.de
Internet: www.juuport.de



juuport-Scouts – Wir helfen dir im Web!

Die Selbstschutz-Plattform von Jugendlichen für Jugendliche

Beschreibung

Das Internet – Kinder und Jugendliche haben hierzu oft Fragen und Probleme, die sie ungern mit Erwachsenen teilen möchten. Hier knüpft die Selbstschutz-Plattform *juuport* im Web an.

Jugendliche helfen sich hier gegenseitig, wenn sie Probleme (z.B. Cybermobbing, Abzocke, Technik usw.) haben. Es können Fragen gestellt werden, entweder öffentlich im *forum* oder persönlich in der Beratung per E-Mail-Formular. Beantwortet werden die Fragen von den *juuport*-Scouts. Sie helfen Kindern und Jugendlichen, die Rat und Hilfe suchen, kostenlos weiter.

Die Scouts sind 15 bis 21 Jahre alt, arbeiten ehrenamtlich und selbstständig. Dabei agieren sie moderierend und beratend. Sie werden von Expertinnen und Experten aus den Bereichen Recht, Internet und Psychologie an speziellen Wochenenden ausgebildet. In Vorträgen und Workshops erhalten sie Informationen zu unterschiedlichen Themen, die sie für ihre Scout-Tätigkeit benötigen.

Bewerbungen sind unter www.juuport.de/kontakt-mit-juuport/scout-werden möglich.

Ziele

- ▶ Kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit dem Internet (Web)
- ▶ Aneignung webspezifischen Wissens
- ▶ Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienverhalten und dem anderer
- ▶ Information und Beratung von Kindern und Jugendlichen
- ▶ Entwicklung kommunikativer Kompetenz

Quelle

www.juuport.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

juuport – Selbstschutz-Plattform für Jugendliche

Projektleitung: Karin Wunder

Petersbergstraße 11

50939 Köln

Telefon: (02 21) 94 65 94 82

Fax: (02 21) 16 84 84 29

E-Mail: info@wunderwebkonzept.de

Internet: www.wunderwebkonzept.de

Projektträger
Niedersächsische Landesmedienanstalt (NLM)

Seelhorststraße 18
30175 Hannover
Telefon: (05 11) 2 84 77-0
Fax: (05 11) 2 84 77-36
E-Mail: info@nlm.de
Internet: www.nlm.de

Mitförderer sind

Bremische Landesmedienanstalt (brema)
Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)
Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK)
Medienanstalt Hamburg Schleswig-Holstein (MA HSH)
Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern (MMV)
Medienanstalt Sachsen-Anhalt (MSA)
Sächsische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (SLM)

SEK I



Medienkompetenz-Angebote Sekundarstufe II (SEK II)

Kompetenzbereich	Zieldimension	Angebote
A Medien und ihre Funktionen kennen und anwenden	Die Jugendlichen beschäftigen sich mit der Vielzahl und Unterschiedlichkeit der sie umgebenden Medien. Sie lernen deren Funktionen, Besonderheiten und Zusammenhänge kennen und wenden diese an.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ ICH – Der Mensch in seinem Sein ▶ Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!
B Mit Medien kommunizieren und sich ausdrücken	Die 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.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern ▶ Konzert mit Multimedia – Jugendkonzert
C Mit Medien produzieren und gestalten	Die Jugendlichen setzen sich mit den medienspezifischen Gestaltungsmöglichkeiten auseinander. Sie produzieren selbst Medien und veröffentlichen diese. Kreativität und Fantasie werden angeregt und können sich entfalten.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Aus Computerspiel wird Film – Machinima herstellen
D Medien analysieren und kritisch reflektieren	Die Jugendlichen erhalten unterschiedliche Möglichkeiten zum Sammeln, Hinterfragen, Diskutieren, Bewerten und Einordnen medialer Erfahrungen. Sie erhalten so die Möglichkeit der kritischen Reflexion.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland
E In der Medienwelt leben und sich bewegen	Die 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.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Lerne deine Stadt neu kennen – Geocaching ▶ Meine Datenspur im Netz – Technischer Datenschutz

ICH – Der Mensch in seinem Sein

Eine Darstellung in verschiedenen medialen Formen

Beschreibung

In diesem Angebot beschäftigen sich Schülerinnen und Schüler mit dem Sein des Menschen und stellen es mit und in verschiedenen medialen Formen dar. Die Entwicklung der Idee und deren Umsetzung erfolgte innerhalb des ersten Schulversuches *Schulische Medienbildung in Mecklenburg-Vorpommern* (2007-2010) durch die *Verbundene Regionale Schule und Gymnasium an der Rostocker Heide Rövershagen* – in Kooperation mit dem *Institut für neue Medien Rostock*. Diese Konzeption wurde in den *Medienkompass M-V* aufgenommen.

Ziele

- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten, insbesondere im Umgang mit Film- und Fotokamera und Computer
- ▶ Auseinandersetzung mit dem Medienrecht
- ▶ Zielorientierter Einsatz neuer Medien
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Wahlpflicht

Medien | Medieninhalte

Film, Trickfilm, Foto, Kamera, Computer

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

19 Schülerinnen und Schüler

Ablaufform und -dauer

Projekt | 50 Stunden in 30 Wochen

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Entwicklung der Ideen, Moderation, Kameraführung und Dramaturgie, Präsentation



Ablaufskizze

1. Planung (3 Einheiten)
2. Ideenentwicklung (4 Einheiten)
3. Kameraführung, Dramaturgie (3 Einheiten)
4. Gruppenarbeit (4 Einheiten)
5. Schnitt (3 Einheiten)

Materialien und Technik

Computer, Schnittprogramm, Film- und Fotokamera

Quelle

Datenbank der Medienprojekte aus dem ersten Schulversuch
Schulische Medienbildung in Mecklenburg-Vorpommern
jugend.inmv.de/medienprojekte

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Verbundene Regionale Schule und Gymnasium an der Rostocker Heide Rövershagen

Europaschule
Köhlerstrat 9
18182 Rövershagen
Telefon: (03 82 02) 3 61 16
Fax: (03 82 02) 3 61 17
E-Mail: sekretariat@rsg-roev.de
Internet: www.rsg-roev.de

Institut für neue Medien Rostock

Geschäftsbereich Medienwerkstatt
Friedrichstraße 23
18057 Rostock
Telefon: (03 81) 20 35 40
Fax: (03 81) 2 03 54-00
E-Mail: medienwerkstatt@ifnm.de
Internet: www.ifnm.de

Medienpädagogische Beraterinnen bzw. Berater

Kindgerechte Internetseiten – wir stellen sie vor!

Jugendliche erarbeiten sich Präsentationen, die Kindern, Eltern und Großeltern beispielhafte Angebote zeigen

Beschreibung

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 „Kindertauglichkeit“ 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 S. 67) und *Kindgerechte Internetseiten* (Modul *Eltern- und Familienarbeit*, siehe S. 222).

Ziele

- ▶ Kennen- und Anwendenlernen diverser kindgerechter Internetseiten zur Recherche und Informationsgewinnung
- ▶ Medien als Präsentationsmittel kennenlernen
- ▶ Bewertung und Reflexion von Präsentationen, insbesondere hinsichtlich der Gestaltung
- ▶ Zielgruppenorientierte Aufarbeitung und Vermittlung von Wissen
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Fachunabhängig

Medien | Medieninhalte

Kindgerechte Internetseiten, mediale Präsentationsformen

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

10 Schülerinnen und Schüler | 1 pädagogische Fachkraft und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

5 Einheiten: 2 Einheiten (Recherche und Vorbereitung) á 4 Stunden; 1 Einheit (Durchführung des Grundschulangebotes *Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt*) á 4 Stunden; 1 Einheit (Auswertung) á 1,5 Stunden; 1 Einheit (Gestaltung des Angebotes *Kindgerechte Internetseiten*) á 3 Stunden



Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit, Einzelarbeit

Methode(n)

Präsentation, Diskussion, Erfahrungsaustausch, Kriterienkatalog, Recherche

Ablaufskizze

Einheit 1 – Recherchieren und Informieren

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:

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

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 sollen.

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 Kinderinnen 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

Die Jugendlichen führen ihr Angebot in der Grundschule durch (siehe *Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt*, S. 67). Dieses findet in zwei Phasen statt: Workshop 1 – Recherchieren und Informieren (2 h), Workshop 2 – Präsentation (2 h).

Einheit 4 – Auswertungsrunde

Die Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe II werten das Projekt gemeinsam mit den pädagogischen Fachkräften aus: Was ist gut gelungen und was nicht? Inwiefern konnte das Wissen den Grundschul Kinderinnen und -schülern vermittelt und die methodisch-didaktischen Überlegungen angewandt werden? Wie funktionierte das Anleiten der Grundschul Kinder?

Einheit 5 – Gestaltung des Angebotes für die Eltern- und Familienarbeit

Die Erkenntnisse aus der Konzeption, Durchführung und Auswertung des Grundschulangebotes werden genutzt, um das Angebot *Kindgerechte Internetseiten* (Modul *Eltern- und Familienarbeit*, S. 222) zu gestalten.



Materialien und Technik

1 Computer mit Internetzugang pro Schülerin bzw. Schüler

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.html
www.blinde-kuh.de**

Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern

Beschreibung

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 Bloggern bzw. Interessierten austauschen. Zudem findet eine Auseinandersetzung mit den gesetzlichen Schranken der Veröffentlichung von Inhalten statt.

Ziele

- ▶ Kennenlernen von Nutzungsmöglichkeiten des Internets
- ▶ Kennenlernen des Bloggens als Mittel der Artikulation
- ▶ Lernen, die eigene Meinung zu formulieren und zu veröffentlichen
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Entwicklung kommunikativer Kompetenz
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Medien | Medieninhalte

Computer, Internet

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Maximal 8-10 Schülerinnen und Schüler | 1 pädagogische Fachkraft

Ablaufform und -dauer

Nachmittagsangebot | etwa einmal wöchentlich



Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit, Einzelarbeit

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Internetrecherche, Diskussion, Vortrag, Blog-Analyse, Blog-Erstellung, Langfristige Führung des Blogs

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 Grenzen 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 Blogger sich austauschen, diskutieren und Erfahrungen reflektieren können.

Materialien und Technik

Mindestens 4 Computer mit Internetzugang

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 Jiri 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 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.

Konzert mit Multimedia – Jugendkonzert

Gemeinschaftsprojekt des Hansa-Gymnasiums Stralsund und des Stralsunder Theaters

Beschreibung

Mit dem Ziel, den Musikunterricht der Schule für die direkte städtische Nachbarschaft zu öffnen, veranstalteten das *Hansa-Gymnasium Stralsund* und das *Stralsunder Theater* ein gemeinsames Jugendkonzert. Gegenstand des Kooperationsvorhabens wurde die *Leningrader Sinfonie* von Dmitri Schostakowitsch. Die 11. Klasse des Gymnasiums entwickelte eine Dramaturgie, die eine filmische Inszenierung des Plots vorsah und zusammen mit der Aufführung des Orchesterwerkes eine Einheit bildete. Archiviertes Material wurde digitalisiert bzw. so inszeniert, dass daraus ein Gesamtkonzept entstehen konnte. Das Projekt ist beispielhaft, um klassische Musik mit digitalen Medien auf künstlerische Art und Weise in Einklang zu bringen. Aus diesem Grund wurde es in den *Medienkompass M-V* aufgenommen.

Ziele

- ▶ Kennenlernen und Nutzen verschiedener Gestaltungsmittel
- ▶ Verknüpfung verschiedener Medien
- ▶ Medien als Ausdrucksmittel kennenlernen
- ▶ Partizipation an der unmittelbaren Umgebung
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Fachübergreifend; Musik, Informatik, Geschichte

Medien | Medieninhalte

Musik, Film, digitale Medien

Zielgruppe

Jugendliche ab 16 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke

Ablaufform und -dauer

21 Kalenderwochen je 1 Stunde wöchentlich und 3 Projekttag sowie Freiarbeitszeit im Rahmen der ungebundenen Ganztagschule

Sozialform(en)

Gruppenarbeit, Einzelarbeit

Methode(n)

Erstellung eines medialen Produktes



Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Hansa-Gymnasium Hansestadt Stralsund

Fährwall 19

18439 Stralsund

Telefon: (0 38 31) 28 96-0

Fax: (0 38 31) 28 96-25

E-Mail: post@hansagymnasium-stralsund.de

Internet: www.hansagymnasium-stralsund.de

Theater Vorpommern

Bereich Theaterpädagogik

Olof-Palme-Platz 6

18439 Stralsund

Telefon: (0 38 31) 26 46-0

Fax.: (0 38 31) 26 46-105

E-Mail: info@theater-vorpommern.de

paedagogik.hst@theater-vorpommern.de

Internet: www.theater-vorpommern.de

Aus Computerspiel wird Film – Machinima herstellen

Beschreibung

„Kreativer Einsatz von Computerspielen“ – so lautet das Motto dieses Angebotes. Hierbei wird das Potenzial von Computerspielen kreativ genutzt, um Filme, sogenannte *Machinimas*, zu erstellen. Das Kunstwort *Machinima* setzt sich aus den englischen Worten *machine*, *cinema* und *animation* zusammen.

Die Game-Engines von Computerspielen (Spiele-Motoren, die verantwortlich sind für die Spielsteuerung und die visuelle Darstellung der Spielabläufe) dienen als Grundlage für die Erstellung der filmischen Kunstwerke.

Sequenzen und Spielabläufe werden filmisch aufgenommen und in eine Reihenfolge gebracht. Das Unterlegen von Musik, von gesprochenem oder geschriebenem Text unterstützt die Story.

Ziele

- ▶ Medien selbst produzieren und als Ausdrucksmittel kennenlernen
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Förderung von Kreativität und Fantasie
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Fachunabhängig

Medien | Medieninhalte

Computerspiel, Film

Zielgruppe

Jugendliche ab 13 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

12 Schülerinnen und Schüler | 1 pädagogische Fachkraft und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

3 Workshops

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Drehbuch-Erstellung, Filmproduktion, Präsentation, Diskussion, Vorstellung



Ablaufskizze

Workshop 1 – Einführung

1. Erfahrungsaustausch

Im Plenum werden die Jugendlichen zu ihren Vorkenntnissen befragt: Welche Erfahrungen haben die Schülerinnen und Schüler mit Computerspielen gemacht? Kennen sie kreative Nutzungsmöglichkeiten von Computerspielen? Welche Spiele nutzen sie? Sind ihnen die gesetzlichen Altersfreigaben bekannt, und wissen sie, was diese bedeuten?

2. Machinima

Die pädagogischen Fachkräfte oder auch die Jugendlichen übernehmen diesen Teil und erklären den Begriff *Machinima* und das Vorhaben. Was sind Machinimas? Wie werden sie erstellt? Was wird hierfür benötigt?

3. Auswahl eines Computerspieles

Im Plenum werden verschiedene geeignete Spiele durch die Jugendlichen vorgestellt. Eines von diesen wird für die Produktion eines Machinima-Videos ausgewählt. Anschließend teilen sich die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen auf (ca. 2-4 Jugendliche pro Gruppe). In diesen machen sie sich genauer mit dem Spiel bekannt und sammeln erste Ideen für die eigenen Machinimas.

Workshop 2 – Filmdreh

1. Einführung in Technik und Bearbeitungsprogramme

Die Schülerinnen und Schüler bzw. die pädagogischen Fachkräfte stellen die Möglichkeiten der Sequenzaufnahmen vor – dient die im Spiel integrierte Kamera als Aufnahmegerät oder wird ein externes Aufnahmeprogramm benötigt? Zudem wird das Filmschnittprogramm (z.B. *Windows Movie Maker* oder *iMovie*) vorgestellt.

2. Drehbücher schreiben

Jede Kleingruppe erstellt ihr eigenes Drehbuch. Hierbei sind den Jugendlichen keine thematischen Grenzen gesetzt.

Zu beachten:

Welche Story hat unser Film? Welche Länge soll er haben? Welche Spielszenen benötigen wir? Wer von uns übernimmt welche Rolle? Soll der Film mit Musik unterlegt werden (Urheberrecht beachten)? Benötigen wir ein Mikrofon für zusätzliche Sprachaufnahmen?

3. Filmaufnahmen

Nun beginnen die Aufnahmen der einzelnen Szenen – die Ideen werden umgesetzt.

4. Auswertung und Reflexion

Am Ende des Workshops tauschen sich die Gruppen noch einmal über mögliche Hindernisse aus und reflektieren ihren Produktionsprozess.

Workshop 3 – Produzieren, Schneiden, Präsentieren

Die Aufnahmen werden beendet und anschließend zu fertigen Filmen zusammengeschnitten. Daraufhin erfolgt eine Präsentationsrunde, in der die einzelnen Filme vorgestellt werden.

Mit einer Reflexionsrunde wird das Machinima-Projekt abgeschlossen.

Materialien und Technik

Je 1 Computer pro Gruppe, je nach Wahl der Schülerinnen und Schüler 1 Computerspiel, Musik

Weiterführende Links und Literatur

Informationen zu Machinima-Projekten unter
www.medienpaedagogik-praxis.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

ComputerSpielSchule Greifswald

Knopfstraße 18-20

17489 Greifswald

Telefon: (0 38 34) 77 81 71 oder (0 38 34) 86 11 38

E-Mail: kontakt@computerspielschule-greifswald.de

Internet: www.computerspielschule-greifswald.de

Anregungen zum Angebot

Dieses Angebot kann auch thematisch ausgerichtet werden. So können z.B. Musik-Videos, Dokumentationen oder Werbeclips erstellt werden.

Die Durchführung des Angebotes ist einrichtungsunabhängig. Die Umsetzung ist auch für außerschulische Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit empfehlenswert (siehe Angebot *Aus Computerspiel wird Film – Machinima herstellen* im Modul *Außerschulische Kinder- und Jugendarbeit*, S. 243).



Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland

Was das heißt, können wir erklären!

Beschreibung

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*, siehe S. 216) auf.

Ziele

- ▶ Sensibilisierung für rechtliche Grundlagen des Jugendmedienschutzes
- ▶ Kennenlernen verschiedener Selbstkontrolleinrichtungen
- ▶ Entwicklung kommunikativer Kompetenz
- ▶ Didaktische Konzeption zur Vermittlung von Wissen und deren Umsetzung
- ▶ Nutzung unterschiedlicher Medien für Recherche- und Präsentationszwecke

Fachbezug

Fachunabhängig

Medien | Medieninhalte

Internet, Computerspiel, Kino, Fernsehen, Film, Printmedien

Zielgruppe

Jugendliche ab 15 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 1 pädagogische Fachkraft und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

8 Einheiten

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit

Methode(n)

Blitzlicht, Gesprächsrunde, Vortrag, Pro- und Kontra-Diskussion, Erstellung medialer Produkte, Clustern, Brainstorming

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 jugengefährdende 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:

Fragen an die begleitende pädagogische Fachkraft können u.a. über Kommunikationskanäle wie *E-Mail*, *WhatsApp*, *Skype* oder auch in einer gemeinsamen Gruppe in einem „sozialen Netzwerk“ gestellt werden.

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).

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 Grundschulkinder 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.

SEK II

Materialien und Technik

Präsentationsmedien (Leinwand, Beamer), Computer mit Internetverbindung, Arbeitsgrundlagen: Jugenschutzgesetz (JuSchG) und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV)

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

Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern

Bleicherufer 1

19063 Schwerin

Telefon: (03 85) 5 58 81-12

Fax: (03 85) 5 58 81-30

E-Mail: info@medienanstalt-mv.de

Internet: www.medienanstalt-mv.de

Medienpädagoginnen und -pädagogen

Medienpädagogische Beraterinnen bzw. Berater

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 und gemeinsam diskutiert.

Lerne deine Stadt neu kennen – Geocaching

Eine moderne Schnitzeljagd mit App und GPS

Beschreibung

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 Anwenden von Apps und GPS-Empfänger
- ▶ Nutzung des Internets als Recherchemittel und Informationsquelle
- ▶ Aktive Erkundung der Umgebung mit Hilfe neuer Medien
- ▶ Didaktische Aufbereitung und Vermittlung von Wissen
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Fachbezug

Fachübergreifend, gut geeignet für den Wahlpflichtbereich; empfehlenswert für Geografie, Geschichte, Deutsch, Biologie

Medien | Medieninhalte

Computer, Internet, Geocaching-App, GPS-Empfänger

Zielgruppe

Jugendliche ab 16 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke (ca. 4-5 Schülerinnen bzw. Schüler pro Gruppe) | 1 pädagogische Fachkraft

Ablaufform und -dauer

3 Workshops

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit, Partnerarbeit möglich



Methode(n)

Vortrag, Rätsel lösen, Erstellung einer Fotostory, Präsentation, Verfassen von eigenen Texten, Erstellung eines Rätsels, Erfahrungsaustausch, Reflexionsrunde

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“:

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 Handykamera 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 Geocacher 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.

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 wer-



den? 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.

Materialien und Technik

Computer mit Internetanschluss, Smartphone-App oder GPS-Geräte (jeweils 1 Gerät pro Gruppe), Fotokamera, Drucker; je nach Größe der Caches: wasserdichte Behälter, Notizbücher oder -zettel

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

Meine Datenspur im Netz – Technischer Datenschutz

Ein Angebot des Landesbeauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern

Beschreibung

Welche Datenspur hinterlasse ich mit jedem Klick? Wer liest diese, wertet sie aus, nutzt sie und warum? Kann ich mich dagegen schützen, und was sollte ich beachten? Was ist im Umgang mit Smartphones, Tablets, Cloud Computing und Apps zu beachten?

In diesem Angebot erhalten alle Anwenderinnen (Userinnen) und Anwender (User) der digitalen Medienwelt Antworten auf diese Fragen. Somit wird ihnen künftig ein sicherer Medienumgang ermöglicht.

Das Angebot kann mit allen Altersgruppen durchgeführt werden. Hierzu zählen neben den Kindern und Jugendlichen auch Eltern und Großeltern.

Ziele

- ▶ Sensibilisierung im Umgang mit den digitalen Medien
- ▶ Kennenlernen technischer Hilfen zur Beeinflussung der Datenspur
- ▶ Kritische Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten

Fachbezug

Fachunabhängig

Medien | Medieninhalte

Digitale Medien

Zielgruppe

Wird zielgruppengerecht aufgearbeitet (Jugendliche ab 13 Jahren bis hin zu Erwachsenen)

Teilnehmerzahl | Begleitung

30-40 Schülerinnen und Schüler (für Plenum und Vorträge); maximal 12 Schülerinnen und Schüler (in den Workshops)

Ablaufform und -dauer

Richtet sich nach individuellen Absprachen (z.B. Beratungen, Workshops, Vorträge)

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit

Methode(n)

Vortrag, Fallbesprechung, Diskussion



Ablaufskizze

1. Einführung
2. Aufzeigen von technischen Möglichkeiten
3. Fallbeispiele und Diskussion

Materialien und Technik

Powerpoint-Präsentation, Videos, Arbeitsblätter, Internet, Laptop, Beamer, Boxen

Weiterführende Links und Literatur

Hinweise zu technischen Schutzmaßnahmen unter
www.klicksafe.de

Der Internetratgeber für Jugendliche
www.netzdurchblick.de

Hinweise zum Datenschutz im Internet unter
www.watchyourweb.de

Rechtliche Grundlagen unter
www.irights.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
E-Mail: info@datenschutz-mv.de
Internet: www.lfd.m-v.de

Anregungen zum Angebot

Direkt im Anschluss an die Veranstaltung sollte der Elternabend *Meine Datenspur im Netz – Technischer Datenschutz* (Modul *Eltern- und Familienarbeit*, siehe S. 227) durchgeführt werden.

Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit M-V bietet außerdem separate Weiterbildungsveranstaltungen an, z.B. SchILF-Tage, Ganztagesveranstaltungen und individualisierte Fortbildungen für pädagogische Fachkräfte, Schulsozialarbeiterinnen und Schulsozialarbeiter.

3.3 Medienbildung in der Eltern- und Familienarbeit

Im Fokus medienzieherischer Maßnahmen zur Medienkompetenz-Förderung stehen vorrangig Kinder und Jugendliche. Durch den Erwerb bestimmter Fähigkeiten und Fertigkeiten sollen sie zu einer souveränen Lebensführung in unserer Mediengesellschaft befähigt werden. Für eine fundierte und nachhaltige Stärkung ihrer Medienkompetenz ist es erforderlich, dass Eltern, Großeltern und (ältere) Geschwister in die Entwicklungs-Prozesse eingebunden werden. Denn sie übernehmen im Zusammenleben eine wichtige Vorbildfunktion⁵⁹ „und dies keineswegs nur im positiven Sinne. An ihnen können Kinder Medienverhalten hautnah studieren.“⁶⁰

Die Familie dient der Erziehung, Bildung und Förderung, aber auch der Begleitung der Kinder⁶¹ und „ist der erste und zentrale ‚Raum‘ für die Medienerfahrungen von Kindern“.⁶² Hier kommen sie auf ganz unterschiedliche Art und Weise mit Medien und deren Inhalten in Berührung. Sie lernen beispielsweise, dass Medien zur Strukturierung des Alltags dienen, mediale Beschäftigungen als besonders wichtig gelten, aber auch erste problematische Medienerlebnisse auftreten.⁶³ Kinder „übernehmen Verhaltensweisen und Wertungen der Bezugspersonen.“⁶⁴ Medienerlebnisse werden allein oder gemeinsam gemacht und so geschieht „in der Familie [...] – zielgerichtet oder beiläufig, positiv wie negativ – frühe und grundlegend prägende Medienbildung.“⁶⁵ Die Bandbreiten dieser familiären Medienbildung sind dabei so facettenreich wie die Familien selbst.

Die Möglichkeiten der Kinder ergeben sich allein schon aus der Medienausstattung in den Haushalten. Diese belegt die Bedeutung und Allgegenwärtigkeit von Medien im familiären Alltag und damit für die kindliche Lebenswelt. Die Bandbreite des Medienbesitzes ist groß. Zum vorhandenen Medienensemble gehören beispielsweise Radio und Fernseher, Smartphone und Tablet, Computer, Internet, iPod usw.⁶⁶ Zum anderen sind Kinder schon längst im Fokus wirtschaftlicher Interessen: „Kinder sind Kunden und die Industrie [...] richtet sich an die Eltern als Käufer.“⁶⁷ Auch vor den Kindern selbst wird nicht Halt gemacht. Bereits frühzeitig werden in ihnen Bedürfnisse geweckt, die letztlich zum Kauf der unterschiedlichsten Produkte beitragen sollen,

⁵⁹ 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, S. 71 f.

⁶⁰ 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, S. 91.

⁶¹ Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.) (Stand: 13.11.2013): Elternkompetenz stärken (online unter <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Familie/elternkompetenz.html>).

⁶² 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, S. 71.

⁶³ Vgl. 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, S. 91.

⁶⁴ Ebd. S. 74.

⁶⁵ Ebd. S. 71.

⁶⁶ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): KIM-Studie 2012, JIM-Studie 2013 und FIM-Studie 2011. Stuttgart.

⁶⁷ Schorb, Bernd (2007): Kindsein heute – Assoziationen und Gedankensplitter. In: Theunert, Helga (Hrsg.): Medienkinder von Geburt an. Medienaneignung in den ersten sechs Lebensjahren. München, S. 21 f.



so wollen sie beispielsweise die Bettwäsche, die DVD, die Musik-App oder auch das Computerspiel ihrer geliebten Fernsehserie erwerben.

Um Kinder in ihrer Mediennutzung kompetent begleiten zu können, müssen Eltern und Großeltern ihre Vorbildfunktion und Verantwortung erkennen und als wichtige Erziehungsaufgabe wahrnehmen. Für die Umsetzung benötigen sie selbst Kompetenzen. Es wurde festgestellt, dass sich nur 21 Prozent der Mütter und Väter in Fragen der Medienerziehung als sehr kompetent, 60 Prozent dagegen als nur begrenzt kompetent einschätzen.⁶⁸ Hinsichtlich der Verteilung der Medienerziehungs-Verantwortung übernimmt jedes Familienmitglied eine „Expertenrolle“ für die unterschiedlichen Medien. So wird Müttern vor allem bei Büchern (75 Prozent) und Fernsehhalten (60 Prozent), Vätern bei Fernsehtechnik (78 Prozent), Computern und Hardware (66 Prozent) Kompetenz zugeschrieben. Kindern wiederum werden bei Computerspielen (56 Prozent) und Handyfunktionen (41 Prozent) Kompetenzen zugesprochen.⁶⁹

Eltern vermissen Unterstützung bei der Bewältigung ihrer anspruchsvollen Medienerziehungsaufgabe. Sie selbst benötigen Medienkompetenz und damit auf sie zugeschnittene Angebote, die Information, Aufklärung und Orientierung bieten, aber auch eine aktive Auseinandersetzung ermöglichen. Neben schriftlichen und internetbasierten Informationsmaterialien, sind dies „vor allem gesprächsorientierte und niedrigschwellige Angebote.“⁷⁰

Medienerziehung in der Familie führt dann zum Erfolg, wenn Familienmitglieder – insbesondere die Eltern – über ein Grundlagenwissen verfügen, sie ihr eigenes Medienhandeln reflektieren lernen und ihnen ihre Vorbildfunktion und die Bedeutung der Medien in der kindlichen und jugendlichen Lebenswelt deutlich wird.⁷¹ Hintergrundwissen zum Jugendmedienschutz, zu Persönlichkeitsrechten, Datenschutz und Verbraucherschutz sollte dabei vorhanden sein. Auf Grundlage eigener Kompetenzen können sie Medien gemeinsam nutzen, mit ihren Kindern ins (konstruktive) Gespräch kommen, deren wie auch ihre eigene Perspektive berücksichtigen und sich unter anderem über geeignete Angebote und Medienerziehungs-Möglichkeiten austauschen. Sie können einen aktiven kindlichen Medienumgang fördern und werden so auch in Fragen der Chancen und Risiken als Partner ihrer Kinder ernst genommen.⁷²

Im Modul **Eltern- und Familienarbeit** finden die genannten Aspekte Berücksichtigung. Pädagogischen Fachkräften werden mögliche Angebote für die Eltern- und Großelternarbeit vorgestellt. Es wurde eine Auswahl an Themen getroffen, die den Einstieg in die Medienarbeit ermöglichen. Die Inhalte entsprechen der Medienrealität von Kindern und Jugendlichen und damit ihrer Lebenswelt. Die Medienkompetenz fördernden Angebote können allein oder mit Unterstützung außerschulischer Partner durchgeführt werden.

⁶⁸ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2011): FIM-Studie 2011. Familie, Interaktion & Medien. Untersuchung zur Kommunikation und Mediennutzung in Familien. Stuttgart, S. 86.

⁶⁹ Ebd. S. 83.

⁷⁰ 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, S. 75 f.

⁷¹ 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.

⁷² Vgl. ebd.

Es wird empfohlen, die jeweiligen Themen auch mit den Kindern und Jugendlichen selbst auf aktive Art und Weise zu behandeln. Einige Angebote der Eltern- und Familienarbeit stehen in direkter Verbindung mit Angeboten für die Heranwachsenden. Auch in den Modulen *Frühkindlicher Bereich*, *Grundschule*, *Orientierungsstufe* sowie *Sekundarstufe I und II* werden Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit gegeben.

Medienkompetenz-Angebote Eltern- und Familienarbeit (EF)		
Kompetenzbereich	Zieldimension	Angebote
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 <i>Jugendmedienschutz</i> , <i>Persönlichkeitsrecht</i> , <i>Datenschutz</i> und <i>Verbraucherschutz</i> auseinander.	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Alle gegen Einen – Ursachen, Auswirkungen und Maßnahmen bei Mobbing/Cybermobbing ▶ Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland ▶ APPhängig? – Alles rund ums Handy ▶ Datenschutz als Menschenrecht ▶ Kindgerechte Internetseiten ▶ Mediensucht – ein Thema der Gegenwart ▶ Meine Datenspur im Netz – Technischer Datenschutz ▶ Nicht alles ist erlaubt – das Internet ist kein rechtsfreier Raum ▶ „Soziale Netzwerke“ – mein Kind klärt mich auf ▶ Typisch Mann, typisch Frau – wie möchte mein Kind sein? ▶ Wie viel Medien braucht mein Kind?

EF



Alle gegen Einen – Ursachen, Auswirkungen und Maßnahmen bei Mobbing/Cybermobbing

Ein Angebot der Landeskoordinierungsstelle für Suchtvorbeugung Mecklenburg-Vorpommern (LAKOST M-V)

Beschreibung

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 solche Taten zumeist mit sich bringen und wie sehr sie ihren Opfern damit schaden.

Eltern, Großeltern und pädagogische Fachkräfte stehen der Problematik oft hilflos gegenüber. Eine frühzeitige Sensibilisierung, Aufklärung und eine aktive Auseinandersetzung können helfen, Mobbing/Cybermobbing zu erkennen und dagegen vorzugehen.

In diesem Angebot werden u.a. Unterschiede zwischen Mobbing und Cybermobbing, Ursachen, Kennzeichen, rechtliche Aspekte sowie Interventions- und Handlungsmöglichkeiten thematisiert.

Medien | Medieninhalte

Digitale Medien

Zielgruppe

Eltern, Großeltern, pädagogische Fachkräfte

Teilnehmerzahl | Begleitung

Maximal 25 Teilnehmerinnen und Teilnehmer

Ablaufform und -dauer

Workshop | 2,5 Stunden

Sozialform(en)

Einzelarbeit, Gruppenarbeit

Methode(n)

Vortrag, Rollenspiel, Selbsterfahrung, Präsentation

Ablaufskizze

- 1. Einstieg (Eigenschaften und Merkmale von Mobbing/Cybermobbing)**
- 2. Film und Diskussion**
- 3. Vortrag**

4. Einzel- und Gruppenarbeit

5. Rollenspiel

Materialien und Technik

Laptop, Lautsprecher, Beamer, Kärtchen, Pinnwand/Tafel

Weiterführende Links und Literatur

www.medienwissen-mv.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

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

E-Mail: graemke@lakost-mv.de

Internet: www.lakost-mv.de

EF



Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland

Jugendliche klären Eltern und Großeltern auf

Beschreibung

Altersfreigaben, Indizierungen, Verkaufsverbote, Sendezeitregelungen – sind das unverzichtbare gesetzliche Vorgaben oder unnötige Einschränkungen? Darüber können sich Eltern und Großeltern in diesem Angebot eine Meinung bilden. Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe II klären über diese Themen auf. Dafür haben sie sich im Angebot **Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland** (Modul **Sekundarstufe II**, siehe S. 200) mit rechtlichen Grundlagen, insbesondere den rechtlich relevanten Institutionen, auseinandergesetzt. Die Jugendlichen geben ihr Wissen an Eltern und Großeltern weiter.

Ziele

- ▶ Sensibilisierung für rechtliche Grundlagen des Jugendmedienschutzes
- ▶ Kennenlernen verschiedener Selbstkontrolleinrichtungen
- ▶ Kritische Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung
- ▶ Sensibilisierung für die familiäre Verantwortung in der Medienerziehung

Medien | Medieninhalte

Internet, Computerspiel, Kino, Fernsehen, Film, Buch

Zielgruppe

Eltern, Großeltern und pädagogische Fachkräfte

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 1 pädagogische Fachkraft und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

Elternabend

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit

Methode(n)

Blitzlicht, Gesprächsrunde, Vortrag, Pro- und Kontradiskussion, Erstellung medialer Produkte

Ablaufskizze

Der Ablauf stützt sich auf die Ergebnisse des Angebotes **Altersfreigaben – muss das sein? Jugendmedienschutz in Deutschland** (Modul **Sekundarstufe II**). Die Schülerinnen und Schüler setzen sich dort intensiv mit dem Jugendmedienschutz auseinander und bereiten ihr erworbenes Wissen für Eltern und Großeltern auf.

Materialien und Technik

Präsentationsmedien (Leinwand, Beamer), Computer mit Internetverbindung

Weiterführende Links und Literatur

Wichtige Institutionen des Jugendmedienschutzes in Deutschland sind Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)
www.bundesprüfstelle.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
www.jugendschutz.net

Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)
www.kjm-online.de

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
www.usk.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern

Bleicherufer 1

19063 Schwerin

Telefon: (03 85) 5 58 81-12

Fax: (03 85) 5 58 81-30

E-Mail: info@medienanstalt-mv.de

Internet: www.medienanstalt-mv.de

Medienpädagoginnen und -pädagogen

Medienpädagogische Beraterinnen bzw. Berater

EF



Eltern- und Familienarbeit – Kompetenzbereich F

APPhängig? – Alles rund ums Handy

Ein Angebot der Landeskoordinierungsstelle für Suchtvorbeugung Mecklenburg-Vorpommern (LAKOST M-V)

Beschreibung

Internet und Handy wachsen immer mehr zusammen. Und so ist das Handy längst nicht mehr nur zum Telefonieren da. Es ist ein Multimediagerät, mit dem sich nicht nur für die Kommunikation neue Möglichkeiten ergeben. Vor allem Smartphones bieten gerade durch Apps eine Vielzahl an Funktionen, dadurch entstehen aber auch Risiken.

In dem Angebot werden unter anderem folgende Fragen beantwortet: Sind die „kleinen Helferlein“ (Apps) oft nicht allzu neugierig? Haben wir es mit einer neuen Sucht – der Handysucht – zu tun? Ist Handystrahlung wirklich schädlich?

Medien | Medieninhalte

Handy, Smartphone

Teilnehmerzahl | Begleitung

25 Teilnehmerinnen und Teilnehmer bis unbegrenzt (Vortrag)

Ablaufform und -dauer

Je nach Absprache (möglich sind 1 Stunde bis 2 Tage)

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit, Einzelarbeit

Methode(n)

Vortrag, Diskussion, Arbeitsblätter, Filme, Arbeit mit dem Handy

Ablaufskizze

Möglicher Ablauf

1. Einstieg
2. Vortrag
3. Einzel- bzw. Gruppenarbeit
4. Arbeit mit dem Handy

Materialien und Technik

Tablet-PC, Handy, Beamer, Lautsprecher

Weiterführende Links und Literatur

Das Informationsportal aus Mecklenburg-Vorpommern
www.medienwissen-mv.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte
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

E-Mail: graemke@lakost-mv.de

Internet: www.lakost-mv.de

EF



Datenschutz als Menschenrecht

Ein Angebot des Landesbeauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern

Beschreibung

Oft wird Datenschutz als Spaßbremse gesehen. Doch wer registriert schon, wer wann welche Daten über uns speichert und verarbeitet?

In diesem Angebot werden die rechtliche und ethische Bedeutung des Datenschutzes als Menschenrecht sowie das damit verbundene Grundrecht auf informationelle Selbstbestimmung veranschaulicht. Zudem wird der sparsame Umgang mit personenbezogenen Daten im digitalen Zeitalter thematisiert.

Eltern und Großeltern setzen sich mit ihrem Medienverhalten auseinander. Mit den erworbenen Kenntnissen können sie Kinder dabei unterstützen, selbstbestimmt und kritisch-reflexiv mit Daten umzugehen.

Die Veranstaltung kann mit dem Angebot *Datenschutz als Menschenrecht* (Modul *Sekundarstufe I*, siehe S. 176) verbunden werden.

Ziele

- ▶ Nachhaltige Sensibilisierung und selbstbestimmter Umgang mit personenbezogenen Daten
- ▶ Erkennen von Interessen der „Datensammler“
- ▶ Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienverhalten
- ▶ Entwicklung kritischer Bewertungsfähigkeit
- ▶ Sensibilisierung für die Medienerziehung in der Familie

Medien | Medieninhalte

Digitale Medien

Zielgruppe

Eltern und Großeltern

Teilnehmerzahl | Begleitung

Die Teilnehmerzahl richtet sich nach der Ablaufform.

Ablaufform und -dauer

Das Angebot kann in Form von Beratungen, Workshops, Schulungen oder Vorträgen durchgeführt werden. Die Dauer ist individuell planbar.

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit

Methode(n)

Vortrag, Diskussion

Ablaufskizze

Die Durchführung des Angebotes richtet sich nach der gewünschten Ablaufform und -dauer.

Materialien und Technik

Laptop, Beamer, Boxen, Powerpoint-Präsentation, Videos, Arbeitsblätter

Weiterführende Links und Literatur

Informationen unter

www.klicksafe.de

www.netzdurchblick.de

www.watchyourweb.de

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

E-Mail: info@datenschutz-mv.de

Internet: www.lfd.m-v.de

EF

Anregungen zum Angebot

Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit M-V bietet außerdem separate Weiterbildungsveranstaltungen an, z.B. SchILF-Tage, Ganztagesveranstaltungen und individualisierte Fortbildungen für pädagogische Fachkräfte, Schulsozialarbeiterinnen und Schulsozialarbeiter.



Kindgerechte Internetseiten

Jugendliche stellen sie vor

Beschreibung

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 stellen Jugendliche verschiedene kindgerechte Internetseiten und deren Qualitätskriterien vor. Eltern und Großeltern lernen diese kennen und setzen sich mit ihnen auseinander. So können sie anschließend ihre Kinder und Enkelkinder bei einem sinnvollen Umgang mit dem Internet unterstützen.

Das Angebot richtet sich insbesondere an die Eltern und Großeltern der Grundschülerinnen und -schüler, die zuvor in dem Angebot *Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt* (Modul *Grundschule*, siehe S. 67) mit dem Thema vertraut gemacht wurden.

Ziele

- ▶ Kritische Reflexion der eigenen Mediennutzung
- ▶ Kennen- und Anwendenlernen diverser kindgerechter Internetseiten
- ▶ Auseinandersetzung mit Qualitätskriterien kindgerechter Internetseiten
- ▶ Sensibilisierung für die Medienerziehung in der Familie

Medien | Medieninhalte

Kindgerechte Internetseiten

Teilnehmerzahl | Begleitung

Eltern und Großeltern einer Grundschulklasse | 1 pädagogische Fachkraft und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge; Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe II

Ablaufform und -dauer

Elternabend | ca. 2 Stunden

Sozialform(en)

Plenum, Partnerarbeit

Methode(n)

Fragerunde, Präsentation, Erfahrungsaustausch, Diskussion

Ablaufskizze

1. Einführung

Eine pädagogische Fachkraft oder eine Schülerin bzw. ein Schüler führt in die Thematik ein.

Mögliche Fragen:

Welche Erfahrungen haben Sie mit Internetseiten? Welche kindgerechten Internetseiten kennen Sie? Welche Internetseiten nutzt Ihr Kind/Enkelkind?

Die Antworten werden für alle sichtbar notiert (PC-Beamer oder Moderationswand).

2. Präsentation und Erfahrungsaustausch

Die Jugendlichen der Sekundarstufe II stellen ihre Präsentation zum Thema „Kindgerechte Internetseiten“ vor. Dabei gehen sie auf die notierten Antworten aus der Einführungsrunde ein und regen einen Erfahrungsaustausch an.

In einem angeleiteten Gespräch tauschen sich Eltern und Großeltern ausführlicher über ihre Erfahrungen und Erlebnisse aus, die mit der Internetnutzung ihrer Kinder zusammenhängen.

3. Ein Blick auf die Internetseiten

Die Eltern und Großeltern bilden Arbeitspaare. Angeleitet durch die Jugendlichen schauen sie sich die vorgestellten kindgerechten Internetseiten – online – an.

4. Sichtung der Präsentationen

Im nächsten Schritt analysieren die Arbeitspaare jeweils eine im Grundschulangebot *Kindgerechte Internetseiten werden uns vorgestellt* entstandene Präsentation einer Internetseite.

Fragestellung:

Um welche Seiten handelt es sich, inwiefern sind diese kindgerecht?

5. Diskussion und Reflexion

Zum Abschluss werden die Vor- und Nachteile von kindgerechten Internetseiten diskutiert. Hierfür werden zwei Gruppen gebildet, eine Gruppe vertritt die Vorteile, die andere die Nachteile. Die Diskussion wird von den Jugendlichen moderiert.

Hinweis:

Das Angebot soll weitestgehend von den Jugendlichen durchgeführt werden. Die pädagogische Fachkraft sowie die Medienpädagogin bzw. der Medienpädagoge stehen unterstützend zur Verfügung.

Materialien und Technik

1 Computer mit Internetzugang pro Arbeitspaar, Beamer, Leinwand

Weiterführende Links und Literatur

Orientierung gebende Qualitätskriterien werden angeboten durch die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM)
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

www.fragfinn.de

www.blinde-kuh.de

Mediensucht – ein Thema der Gegenwart

Ein Angebot der Landeskoordinierungsstelle für Suchtvorbeugung Mecklenburg-Vorpommern (LAKOST M-V)

Beschreibung

Smartphone, Computer, Computerspiele, Internet und Fernsehen – Medien spielen im Leben von Kindern und Jugendlichen eine große Rolle. Fest in den Alltag integriert, verbringen die Heranwachsenden viel Zeit mit ihnen.

Gerade Eltern stellen sich dann die Fragen: *Wieviel Medienkonsum ist eigentlich gesund? Ist mein Kind süchtig? Ab wann muss ich eingreifen? Wo finde ich Hilfe?*

In diesem Angebot werden diese Fragen geklärt, die Inhalte richten sich speziell nach den Bedürfnissen der Eltern.

Folgende Themen können aufgegriffen werden:

„Begriffserklärung“, „Zahlen und Fakten“, „Risiko von Sucht“, „diagnostische Kriterien“, „Online-Rollenspielsucht“, „Online-Sexsucht“, „Handy-Sucht“, „Informations- und Chatsucht“, „Browsergames“, „Prävention“ und „Beratungsmöglichkeiten“.

Medien | Medieninhalte

Medienübergreifend

Teilnehmerzahl | Begleitung

Nach Absprache

Ablaufform und -dauer

Seminare oder Vorträge | Dauer je nach Absprache

Ablaufskizze

Der Veranstaltung richtet sich nach den gewählten Inhalten und Themen sowie deren Form.

Weiterführende Links und Literatur

Das Informationsportal aus Mecklenburg-Vorpommern

www.medienwissen-mv.de

Informationsmaterialien der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung zur Glücksspielsucht unter

www.bzga.de

Elternratgeber der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung zum richtigen Umgang mit digitalen Medien *Online sein mit Maß und Spaß* (2011) unter

www.bzga.de



Informationen des Internet-ABC e.V. zur Spielsucht unter
www.internet-abc.de

Forschungsergebnisse

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 Nord-
rhein-Westfalen. Band 66. Düsseldorf, abrufbar unter www.lfm-nrw.de

Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid (2010): Computerspielsucht. Befunde der Forschung.
Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend
(Hrsg.). Berlin, abrufbar unter www.bmfsfj.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

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

E-Mail: graemke@lakost-mv.de

Internet: www.lakost-mv.de

Meine Datenspur im Netz – Technischer Datenschutz

Ein Angebot des Landesbeauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern

Beschreibung

Welche Datenspur hinterlasse ich mit jedem Klick? Wer liest diese, wertet sie aus, nutzt sie und warum? Kann ich mich dagegen schützen, und was sollte ich beachten? Was ist im Umgang mit Smartphones, Tablets, Cloud Computing und Apps zu beachten?

In diesem Angebot erhalten alle Anwenderinnen (Userinnen) und Anwender (User) der digitalen Medienwelt Antworten auf diese Fragen. Somit wird ihnen künftig ein sicherer und selbstbestimmter Medienumgang ermöglicht.

Das Angebot kann mit allen Altersgruppen durchgeführt werden. Die Veranstaltung könnte auf das Angebot *Meine Datenspur im Netz – Technischer Datenschutz* (Modul *Sekundarstufe II*, siehe S. 209) aufbauen.

Ziele

- ▶ Sensibilisierung im Umgang mit den digitalen Medien
- ▶ Kennenlernen technischer Hilfen zur Beeinflussung der Datenspur
- ▶ Kritische Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Sensibilisierung für die Medienerziehung in der Familie

Medien | Medieninhalte

Digitale Medien

Zielgruppe

Wird zielgruppengerecht aufgearbeitet (Jugendliche ab 13 Jahren bis hin zu Erwachsenen)

Teilnehmerzahl | Begleitung

30-40 Teilnehmerinnen und Teilnehmer (Plenum und Vorträge); maximal 12 Teilnehmerinnen und Teilnehmer (in den Workshops)

Ablaufform und -dauer

Richtet sich nach individuellen Absprachen (z.B. Beratungen, Workshops, Vorträge)

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit

Methode(n)

Vortrag, Fallbesprechung, Diskussion



Ablaufskizze

1. Einführung
2. Aufzeigen von technischen Möglichkeiten
3. Fallbeispiele

Materialien und Technik

Powerpoint-Präsentation, Videos, Arbeitsblätter, Internet, Laptop, Beamer, Boxen

Weiterführende Links und Literatur

Hinweise zu technischen Schutzmaßnahmen unter
www.klicksafe.de

Der Internetratgeber für Jugendliche
www.netzdurchblick.de

Hinweise zum Datenschutz im Internet unter
www.watchyourweb.de

Rechtliche Grundlagen unter
www.irights.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
E-Mail: info@datenschutz-mv.de
Internet: www.lfd.m-v.de

Anregungen zum Angebot

Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit M-V bietet außerdem separate Weiterbildungsveranstaltungen an, z.B. SchILF-Tage, Ganztagesveranstaltungen und individualisierte Fortbildungen für pädagogische Fachkräfte, Schulsozialarbeiterinnen und Schulsozialarbeiter.

Nicht alles ist erlaubt – das Internet ist kein rechtsfreier Raum

Ein Angebot des Landesbeauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern

Beschreibung

Welche Rechte habe ich im Netz, und welche Rechte muss ich beachten?

In diesem Angebot, das z.B. als Elternabend gestaltet werden kann, beschäftigen sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit Fragen zu Tauschbörsen, Up- und Downloads sowie zum Urheberrecht. Wie können beispielsweise Fanpages oder Schulhomepages urheberrechtlich sicher und richtig gestaltet werden? Welche Konsequenzen drohen bei Fehlverhalten?

Der Elternabend sollte im Anschluss an das Projekt *Nicht alles ist erlaubt – das Internet ist kein rechtsfreier Raum* (Modul *Orientierungsstufe*, siehe S. 140) stattfinden.

EF

Ziele

- ▶ Kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienhandeln (Verantwortung für sich und andere)
- ▶ Nachhaltige Sensibilisierung im Umgang mit Daten Dritter
- ▶ Sensibilisierung für rechtliche Grundlagen (Urheberrecht, das Recht am eigenen Bild usw.)
- ▶ Sensibilisierung für die Medienerziehung in der Familie

Medien | Medieninhalte

Digitale Medien

Zielgruppe

Eltern und Großeltern

Teilnehmerzahl | Begleitung

Richtet sich nach individuellen Absprachen

Ablaufform und -dauer

Die Veranstaltungen sind in Form von Beratungen, Workshops und Vorträgen möglich.

Sozialform(en)

Plenum, Kleingruppenarbeit

Methode(n)

Vortrag, Diskussion, Erfahrungsaustausch



Ablaufskizze

- 1. Einführung**
- 2. Grundlegende Sensibilisierung**
- 3. Fallbeispiele**

Materialien und Technik

Powerpoint-Präsentation, Videos, Arbeitsblätter, Laptop, Beamer, Boxen

Weiterführende Links und Literatur

Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz

www.klicksafe.de

Der Internetratgeber für Jugendliche

www.netzdurchblick.de

Das Projekt watchyourweb.de der Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V. (IJAB)

Rechtliche Grundlagen unter

www.irights.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

E-Mail: info@datenschutz-mv.de

Internet: www.lfd.m-v.de

„Soziale Netzwerke“ – mein Kind klärt mich auf!

Beschreibung

„Privatsphäre“, „Umgang mit persönlichen Daten“, „Passwörter“, „Internetbekanntschäften“ – das alles sind Themen, die wichtig für einen sicheren Einstieg in die Nutzung „sozialer Netzwerke“ sind. Entscheidend ist eine frühzeitige Sensibilisierung und Aufklärung der Kinder. Auf ihrem Weg zu einem kompetenten Umgang mit „sozialen Netzwerken“ benötigen sie die Unterstützung ihrer Eltern und Großeltern.

Das Online-Spiel *Netzwerkstar 1* eignet sich für eine erste Auseinandersetzung mit dem Thema. Im Angebot „*Soziale Netzwerke*“ *nutzen – aber sicher!* (Modul *Grundschule*, siehe S. 72) haben sich die Schülerinnen und Schüler mit diesem Spiel auseinandergesetzt und präsentieren jetzt ihre Ergebnisse. Aus diesen Ergebnissen entwickeln Eltern, Großeltern und Kinder gemeinsame Regeln für den familiären Medienalltag.

Netzwerkstar ist ein Projekt des *Landesbeauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern*.

EF

Ziele

- ▶ Kennenlernen und Erkennen von Chancen und Risiken „sozialer Netzwerke“
- ▶ Kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienhandeln (Verantwortung für sich und andere)
- ▶ Sensibilisierung für die Medienerziehung in der Familie
- ▶ Erarbeiten von Verhaltensregeln für den Umgang mit „sozialen Netzwerken“

Medien | Medieninhalte

Internet, „soziale Netzwerke“ | Online-Spiel *Netzwerkstar 1*

Teilnehmerzahl | Begleitung

Eltern und Großeltern der Kinder, die am Grundschulangebot „*Soziale Netzwerke*“ *nutzen – aber sicher!* teilgenommen haben | 1 pädagogische Fachkraft und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

Elternabend | ca. 2 h

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Präsentation, Erstellen einer Regelliste



Ablaufskizze

1. Erfahrungsaustausch

Die Veranstaltung beginnt mit einer Sensibilisierung für das Thema „soziale Netzwerke“. In Form eines lockeren Erfahrungsaustausches werden die Punkte „Privatsphäre“, „Umgang mit persönlichen Daten“, „Passwörter“ und „Internetbekanntschaften“ angesprochen und diskutiert. Wichtige Aspekte werden notiert.

Mögliche Fragen:

- ▶ Was verstehen Sie unter „sozialen Netzwerken“ und nutzen Sie diese?
- ▶ Sind Sie in einem Chat oder Forum angemeldet?
- ▶ Was ist dabei zu beachten?
- ▶ Welche Daten mussten Sie angeben? Wem haben Sie von Ihrem Passwort erzählt? Denken Sie, dass Ihr Passwort sicher ist?
- ▶ Was bedeutet für Sie Privatsphäre?
- ▶ Sind Ihre Kinder in „sozialen Netzwerken“ unterwegs? Welche prägnanten Erlebnisse gab es in dem Zusammenhang? Gibt es in Ihrer Familie Regeln für die Nutzung der Netzwerke?
- ▶ Welche rechtlichen und ethisch-moralischen Regeln sind bei der Nutzung von „sozialen Netzwerken“ zu beachten?

2. Vorstellung und Präsentation

Die Kinder berichten von ihrem Projekt, stellen das Online-Spiel *Netzwerkstar 1* vor und präsentieren ihre erarbeiteten Regeln für einen sicheren Umgang mit „sozialen Netzwerken“.

Dies führen sie in Eigeninitiative durch. Die pädagogischen Fachkräfte stehen unterstützend zur Verfügung.

3. Diskussion und Ergänzung

Die von den Kindern präsentierten Regeln werden mit den Eltern und Großeltern besprochen und diskutiert.

Nach der Diskussion sollen die Eltern überlegen, welche Ergänzungen sie noch vornehmen würden. Dies geschieht mit den Fragestellungen: *Wie kann bzw. soll der Umgang mit „sozialen Netzwerken“ in unserer Familie geregelt werden? Was genau müssen wir bei der Nutzung beachten?*

Anschließend besteht die Möglichkeit, dass Regeln für die eigene Familie aufgestellt werden. Hierfür finden sich die Familienmitglieder in Gruppen zusammen. Wichtig ist, dass alles gemeinsam mit den Kindern besprochen und festgelegt wird.

4. Reflexion

In einer abschließenden Runde können offene Fragen geklärt werden. Denkbar ist auch, dass sich die Familien gegenseitig ihre Regeln zum Umgang mit „sozialen Netzwerken“ vorstellen.

Materialien und Technik

Ergebnisse aus dem Angebot „*Soziale Netzwerke*“ *nutzen – aber sicher!* (Modul *Grundschule*, siehe S. 72), Beamer, Laptop, Internetanschluss (zur Präsentation des Spieles)

Weiterführende Links und Literatur

Informationen zum Spiel unter
www.netzwerkstar.de

Rechtliche Grundlagen unter
www.irights.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
E-Mail: info@datenschutz-mv.de
Internet: www.lfd.m-v.de

Landeskriminalamt Mecklenburg-Vorpommern

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

EF



Eltern- und Familienarbeit – Kompetenzbereich F

Typisch Mann, typisch Frau – wie möchte mein Kind sein?

Beschreibung

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.

In diesem Angebot werden den Eltern die Ergebnisse aus dem Angebot *Typisch Mann, typisch Frau – will ich so sein?* (Modul *Orientierungsstufe*, siehe S. 134) präsentiert. Die Eltern werden für Vorbildfunktionen medialer Figuren sensibilisiert und erarbeiten sich medienerzieherische Möglichkeiten, um das Thema in der Familie behandeln zu können.

Ziele

- ▶ Sensibilisierung für die Wirkungsweisen medialer Inhalte
- ▶ Medien als Konstrukteure von Wirklichkeit wahrnehmen
- ▶ Entwicklung eigener Möglichkeiten zur familiären Medienerziehung

Medien | Medieninhalte

Mediale Figuren und Vorbilder

Zielgruppe

Eltern

Teilnehmerzahl | Begleitung

Eltern einer Klasse | 1 pädagogische Fachkraft und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

Workshop | ca. 2 h

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit

Methode(n)

Diskussion, Erfahrungsaustausch, Plakat-Erstellung

Ablaufskizze

1. Einführung und Erfahrungsaustausch

Um für das Thema zu sensibilisieren, wird mit einem kurzen Erfahrungsaustausch begonnen, bei dem die elterlichen Medien-Vorbilder erfragt werden.

Anschließend wird den Eltern das Angebot ihrer Kinder **Typisch Mann, typisch Frau – will ich so sein?** (Modul **Orientierungsstufe**) beschrieben, die Ergebnisse der Schülerinnen und Schüler werden vorgestellt.

Die Ergebnisse sind Ausgangspunkt für ein Gespräch mit den Eltern, in welchem sie ihre Medien-Vorbilder mit denen ihrer Kinder vergleichen.

Gesprächsleitende Fragen können sein:

Wissen Sie von den Vorlieben Ihres Kindes? Welche Charaktereigenschaften besitzt die mediale Figur? Wie kommuniziert diese, wie verhält sie sich? Können Sie sich an ihre eigenen Vorbilder erinnern? Was fanden Sie so faszinierend an ihnen und warum?

2. Mediale Vorbilder kritisch betrachten

In Kleingruppen diskutieren die Eltern über die mögliche Wirkungskraft medialer Vorbilder und entwickeln Tipps für eine kritische Auseinandersetzung mit diesen.

Folgende Fragen sollen dabei beantwortet werden:

Welche Vorbilder haben unsere Kinder? Welche typisch weiblichen und männlichen Eigenschaften besitzen die Vorbilder? Welche Vor- und Nachteile liegen in der Faszination für Medien-Figuren? Was ist eigentlich typisch Mann und typisch Frau? Ähneln sich die Vorlieben unserer Kinder? Was heißt dies für die familiäre Medienerziehung? Wie können die Kinder bei ihrer Mediennutzung begleitet werden? Welche Tipps können wir für eine kritische Auseinandersetzung mit medialen Vorbildern geben?

3. Präsentation

Jede Gruppe präsentiert ihre Tipps. Diese dienen als Grundlage für eine abschließende Diskussion. Ziel ist es, Handlungsalternativen zu finden, die einen reflektierten Austausch in der Familie ermöglichen.

4. Eltern-Kind-Gespräch

Die Eltern sprechen mit ihren Kindern zu Hause noch einmal über das Angebot **Typisch Mann, typisch Frau – will ich so sein?** (Modul **Orientierungsstufe**) und über die dort gemachten Erfahrungen. Der Workshop der Eltern wird ebenfalls thematisiert und mit den Kindern besprochen, insbesondere die dort entwickelten Tipps.

Materialien und Technik

Ergebnisse der Schülerinnen und Schüler aus dem Angebot **Typisch Mann, typisch Frau – will ich so sein?** (Modul **Orientierungsstufe**)



Mögliche Ansprechpartner und Kontakte Medienpädagoginnen und -pädagogen

Anregungen zum Angebot

Das Zurückgreifen auf Erfahrungen der Eltern – in Bezug auf Medienfiguren und Medienvorlieben – ist empfehlenswert. Dies kann einleitend mit Hilfe eines kurzen Brainstormings erfolgen. Auch Filmausschnitte können gezeigt werden. Die teilnehmenden Eltern charakterisieren die Protagonistinnen und Protagonisten.

Wie viel Medien braucht mein Kind?

Ein Angebot der Landeskoordinierungsstelle für Suchtvorbeugung Mecklenburg-Vorpommern (LAKOST M-V)

Beschreibung

Kinder kommen bereits frühzeitig mit Medien in Berührung. Damit sie einen sinnvollen und verantwortungsbewussten Umgang mit ihnen lernen, bedarf es vor allem einer kompetenten Medienerziehung durch die Eltern. Dieses Angebot richtet sich insbesondere an Eltern, deren Kinder im Kindergarten- bzw. Grundschulalter sind. Es wird vermittelt, wie Medien auf Kinder wirken und was getan werden kann, um den Kindern einen kompetenten Medienumgang zu ermöglichen.

Themenschwerpunkte:

Fernsehen, Werbung, Aufarbeiten von Medienerlebnissen, Internet, Anregung zur Medienerziehung und Medien in der Kita

EF

Ziele

- ▶ Kennenlernen von Medienwirkungen auf Kinder im frühkindlichen Bereich
- ▶ Kritische Auseinandersetzung mit Medienwirkungen
- ▶ Aufzeigen von Handlungsmöglichkeiten für einen kritisch-reflexiven Medienumgang

Zielgruppe

Eltern und Großeltern

Teilnehmerzahl | Begleitung

25 Teilnehmerinnen bzw. -nehmer (Workshop), unbegrenzte Teilnehmerzahl (Vortrag)

Ablaufform und -dauer

Vortrag oder Workshop | ab 1 h bis 2 Tage

Sozialform(en)

Frontal, Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit, Plenum

Ablaufskizze

Der Ablauf hängt von individuellen Absprachen und dem jeweiligen Zeitumfang ab.

Möglicher Ablauf:

Vortrag mit Diskussion oder Workshop:

- 1. Einstieg**
- 2. Vortrag**
- 3. Gruppen- und Einzelarbeit**



Materialien und Technik

Laptop, Lautsprecher, Beamer, Filme, Powerpoint-Präsentation, Handout

Weiterführende Links und Literatur

Das Informationsportal aus Mecklenburg-Vorpommern

www.medienwissen-mv.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

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

E-Mail: info@lakost-mv.de

Internet: www.lakost-mv.de

Anregungen zum Angebot

Dieses Angebot richtet sich auch an Erzieherinnen und Erzieher sowie an Grundschullehrerinnen und Grundschullehrer.

3.4 Medienbildung in der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit

Die Aufgaben der Jugendarbeit bestimmen sich in Deutschland durch die Rechte junger Menschen, die im Kinder- und Jugendhilfegesetz (Sozialgesetzbuch VIII) verankert sind. Hierzu zählt insbesondere das Recht eines jungen Menschen „auf Förderung seiner Entwicklung und auf Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit“.⁷³ Verwirklicht werden soll dies durch die Jugendhilfe. Im Rahmen ihrer Arbeit soll sie insbesondere „junge Menschen in ihrer individuellen und sozialen Entwicklung fördern und dazu beitragen, Benachteiligungen zu vermeiden oder abzubauen“.⁷⁴

Die Akteurinnen und Akteure der Jugendarbeit werden dazu angehalten, die erforderlichen Angebote zur Verfügung zu stellen und dabei an den Interessen der jungen Menschen anzuknüpfen.⁷⁵ Betrachtet man die aktuellen Freizeitaktivitäten von Heranwachsenden, so wird deutlich, dass Medien eine wesentliche Rolle in ihrem Lebensalltag einnehmen und sie täglich genutzt werden.⁷⁶ Kinder und Jugendliche wachsen in eine mediatisierte Welt hinein, die Einfluss auf die Sozialisation der jungen Generation nimmt. Medien sind eine feste Größe in Gesellschaft, Politik, Wirtschaft, Kultur und Bildung und nehmen damit maßgeblichen Einfluss auf Werte, Normen, Verhalten, Vorstellungen und Kommunikation. Ziel erzieherischer Bemühungen muss es sein, Kinder und Jugendliche mit Fähig- und Fertigkeiten auszustatten, die ihnen eine souveräne Lebensführung in einer mediatisierten Gesellschaft ermöglichen. Mit der gesellschaftlichen Bedeutung von Medien und damit der Lebenswelt von Heranwachsenden wird die Jugendarbeit vor vielschichtige Herausforderungen gestellt. Die Allgegenwärtigkeit der Medien und ihr Stellenwert für Heranwachsende sowie die gesetzlichen Ansprüche fordern von der Jugendarbeit ein neues Aufgabenfeld: das Verfügbarmachen medienpädagogischer Angebote zur Förderung der Medienkompetenz junger Menschen.

Diese Angebote der Jugendarbeit müssen den Anspruch erfüllen, dass sie von jungen Menschen „mitbestimmt und mitgestaltet werden“.⁷⁷ Weiterhin sollen sie „junge Menschen zur Selbstbestimmung befähigen und zu gesellschaftlicher Mitverantwortung und zu sozialem Engagement anregen und hinführen.“⁷⁸ Medienpädagogische Angebote in der außerschulischen Medienarbeit können dem Anspruch der Freiwilligkeit gerecht werden. Für Kinder und Jugendliche ist dies eine Chance, an vielfältigen Projekten zu partizipieren ohne Leistungs- und Zeitdruck.

Die nachfolgenden Angebote im Modul **Außerschulische Kinder- und Jugendarbeit** geben einen Einblick in Möglichkeiten der schulkooperativen Medienarbeit. Sie rich-

⁷³ Das Achte Buch Sozialgesetzbuch – Kinder und Jugendhilfe – in der Fassung vom 11. September 2012 (BGBl. I S. 2022), zuletzt durch Artikel 1 des Gesetzes vom 29. August 2013 (BGBl. I S. 3464) geändert. Erstes Kapitel. § 1. Absatz 1 (online unter http://www.gesetze-im-internet.de/sgb_8/BjNR11630990.html).

⁷⁴ Ebd. Erstes Kapitel. § 1. Absatz 3. Satz 1.

⁷⁵ Ebd. Zweites Kapitel. § 11. Absatz 1. Satz 1 und 2.

⁷⁶ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2012): JIM-Studie 2012. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

⁷⁷ Ebd.

⁷⁸ Das Achte Buch Sozialgesetzbuch – Kinder und Jugendhilfe – in der Fassung vom 11. September 2012 (BGBl. I S. 2022), zuletzt durch Artikel 1 des Gesetzes vom 29. August 2013 (BGBl. I S. 3464) geändert. Zweites Kapitel. § 11. Absatz 1 (online unter http://www.gesetze-im-internet.de/sgb_8/BjNR11630990.html).



ten sich an Kinder und Jugendliche ab neun Jahren. Die Themen setzen an der Lebenswelt und Mediennutzung ihrer Zielgruppe an. So werden beispielsweise Impulse für die Erstellung eines (Web)Blogs, die kreative Gestaltung einer virtuellen Computerspielwelt (am Beispiel *Minecraft*) oder der Nachbau und das Nachspielen des *Super Mario Landes* angeboten. Hinzu kommt unter anderem eine aktive Auseinandersetzung mit Aspekten des Datenschutzes.

Den pädagogischen Fachkräften werden explizite Handlungsmöglichkeiten, Ansprechpartner und weiterführende Literatur genannt, so dass sie die Möglichkeit haben, medienpädagogische Angebote allein oder auch in Zusammenarbeit mit Akteuren der Medienarbeit durchzuführen. Zusätzlich können – den Kompetenzen, Bedürfnissen und Interessen der Heranwachsenden entsprechend – Angebote aus anderen Modulen des *Medienkompasses M-V* durchgeführt werden.

Medienkompetenz-Angebote Außerschulische Kinder- und Jugendarbeit (AKJ)		
Kompetenzbereich	Zieldimension	Angebote
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.	▶ YouTube und Co. – Filme als Kommunikationsmittel
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.	▶ Aus Computerspiel wird Film – Machinima herstellen ▶ Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern
C Mit Medien produzieren und gestalten	Die Kinder und Jugendlichen setzen sich mit den medienspezifischen Gestaltungsmöglichkeiten auseinander. Sie produzieren selbst Medien und veröffentlichen diese. Kreativität und Fantasie werden angeregt und können sich entfalten.	▶ LAN-Party – gemeinsam statt einsam ▶ Minecraft – von wegen „nur ein Computerspiel“
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.	▶ Hip-Hop und Co. – selbst gemacht ▶ Wir spielen „Super Mario Land“ in der Sporthalle
E In der Medienwelt leben und sich bewegen	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.	▶ Post Privacy versus Datensparsamkeit – Sensibilisierung im Umgang mit „sozialen Netzwerken“, Chats, Blogs, Suchmaschinen

YouTube und Co. – Filme als Kommunikationsmittel

Ein Angebot der Evangelischen Akademie der Nordkirche

Beschreibung

YouTube ist bei Kindern und Jugendlichen eine der beliebtesten Internet-Plattformen. Das Angebot knüpft hier an. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer lernen YouTube als Beteiligungsform im Internet kennen.

Sie setzen sich damit auseinander, wie sich Filme durch das *Social Web* verändern, was für YouTube und andere Video-Sharing-Plattformen nötig und zu beachten ist und wie ein Film gestaltet sein muss, damit er Interesse weckt.

Ziele

- ▶ Kennenlernen und Nutzung von YouTube als Beteiligungsform im Internet
- ▶ Kritische Reflexion der eigenen Mediennutzung, insbesondere der Nutzung von YouTube
- ▶ Aufzeigen von Nutzungsmöglichkeiten der Internet-Plattform YouTube
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Auseinandersetzung mit Besonderheiten des Mediums Film
- ▶ Kritische Betrachtung filmischer Gestaltungsformen

Medien | Medieninhalte

Internet-Plattform YouTube | Videos

Zielgruppe

Jugendliche ab 13 Jahren, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren

Teilnehmerzahl | Begleitung

12 Jugendliche | 1-2 pädagogische Fachkräfte

Ablaufform und -dauer

Workshop | Dauer ist individuell bestimmbar

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Vortrag, Video-Analyse, Video-Erstellung, Diskussion

Ablaufskizze

1. Einführung

2. Themeneinheit: Filme im Netz



3. Video-Workshop: Filme hochladen und präsentieren

4. Rechtliche Grundlagen

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Evangelische Akademie der Nordkirche

Am Ziegenmarkt 4

18055 Rostock

Telefon: (03 81) 2 52 24 30

Fax: (03 81) 2 52 24 59

E-Mail: rostock@akademie.nordkirche.de

Internet: 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

E-Mail: Burkhard.Schmidt@akademie.nordkirche.de

Internet: www.akademie.nordkirche.de

Aus Computerspiel wird Film – Machinima herstellen

Beschreibung

„Kreativer Einsatz von Computerspielen“ – so lautet das Motto dieses Angebotes. Hierbei wird das Potenzial von Computerspielen kreativ genutzt, um Filme, sogenannte *Machinimas*, zu erstellen. Das Kunstwort *Machinima* setzt sich aus englischen Worten *machine*, *cinema* und *animation* zusammen.

Die Game-Engines von Computerspielen (Spiele-Motoren, die verantwortlich sind für die Spielsteuerung und die visuelle Darstellung der Spielabläufe) dienen als Grundlage für die Erstellung der filmischen Kunstwerke.

Sequenzen und Spielabläufe werden filmisch aufgenommen und in eine Reihenfolge gebracht. Das Unterlegen von Musik, von gesprochenem oder geschriebenem Text unterstützt die Story.

Ziele

- ▶ Medien selbst produzieren und als Ausdrucksmittel kennenlernen
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Förderung von Kreativität und Fantasie
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Medien | Medieninhalte

Computerspiel, Film

Zielgruppe

Jugendliche ab 13 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

12 Jugendliche | 1 pädagogische Fachkraft und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

3 Workshops

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Drehbuch-Erstellung, Filmproduktion, Präsentation, Diskussion, Vorstellung

Ablaufskizze

Workshop 1 – Einführung

1. Erfahrungsaustausch

Im Plenum werden die Jugendlichen zu ihren Vorkenntnissen befragt: Welche



Erfahrungen haben sie mit Computerspielen gemacht? Kennen sie kreative Nutzungsmöglichkeiten von Computerspielen? Welche Spiele nutzen die Jugendlichen? Sind ihnen die gesetzlichen Altersfreigaben bekannt, und wissen sie, was diese bedeuten?

2. Machinima

Die pädagogischen Fachkräfte oder auch die Jugendlichen übernehmen diesen Teil und erklären den Begriff *Machinima* und das Vorhaben. Was sind Machinimas? Wie werden sie erstellt? Was wird hierfür benötigt?

3. Auswahl eines Computerspieles

Im Plenum werden verschiedene geeignete Spiele durch die Jugendlichen vorgestellt. Eines von diesen wird für die Produktion eines Machinima-Videos ausgewählt. Anschließend teilen sich die Jugendlichen in Kleingruppen auf (ca. 2-4 Jugendliche pro Gruppe). In diesen machen sie sich genauer mit dem Spiel bekannt und sammeln erste Ideen für die eigenen Machinimas.

Workshop 2 – Filmdrehs

1. Einführung in Technik und Bearbeitungsprogramme

Die Jugendlichen bzw. die pädagogischen Fachkräfte stellen die Möglichkeiten der Sequenzaufnahmen vor – dient die im Spiel integrierte Kamera als Aufnahmeggerät oder wird ein externes Aufnahmeprogramm benötigt? Zudem wird das Filmschnittprogramm (z.B. *Windows Movie Maker* oder *iMovie*) vorgestellt.

2. Drehbücher schreiben

Jede Kleingruppe erstellt ihr eigenes Drehbuch. Hierbei sind den Jugendlichen keine thematischen Grenzen gesetzt.

Zu beachten:

Welche Story hat unser Film? Welche Länge soll er haben? Welche Spielszenen benötigen wir? Wer von uns übernimmt welche Rolle? Soll der Film mit Musik unterlegt werden (Urheberrecht beachten)? Benötigen wir ein Mikrofon für zusätzliche Sprachaufnahmen?

3. Filmaufnahmen

Nun beginnen die Aufnahmen der einzelnen Szenen – die Ideen werden umgesetzt.

4. Auswertung und Reflexion

Am Ende des Workshops tauschen sich die Gruppen noch einmal über mögliche Hindernisse aus und reflektieren ihren Produktionsprozess.

Workshop 3 – Produzieren, Schneiden, Präsentieren

Die Aufnahmen werden beendet und anschließend zu fertigen Filmen zusammengeschnitten. Daraufhin erfolgt eine Präsentationsrunde, in der die einzelnen Filme vorgestellt werden.

Mit einer Reflexionsrunde wird das Machinima-Projekt abgeschlossen.

Materialien und Technik

Je 1 Computer oder Laptop pro Gruppe, je nach Wahl der Jugendlichen 1 Computerspiel, Musik

Weiterführende Links und Literatur

Informationen zu Machinima-Projekten unter
www.medienpaedagogik-praxis.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

ComputerSpielSchule Greifswald

Knopfstraße 18-20

17489 Greifswald

Telefon: (0 38 34) 77 81 71 oder (0 38 34) 86 11 38

E-Mail: kontakt@computerspielschule-greifswald.de

Internet: www.computerspielschule-greifswald.de

Anregungen zum Angebot

Dieses Angebot kann auch thematisch ausgerichtet werden. So können z.B. Musik-Videos, Dokumentationen oder Werbeclips erstellt werden.

Die Durchführung des Angebotes ist einrichtungsunabhängig. Die Umsetzung in Schulen ist empfehlenswert (siehe Angebot *Aus Computerspiel wird Film – Machinima herstellen* im Modul *Sekundarstufe II*, S. 197).

AKJ



Bloggen – eine Art, seine Meinung zu äußern

Beschreibung

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 Jugendlichen 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 Bloggern bzw. Interessierten austauschen. Zudem findet eine Auseinandersetzung mit den gesetzlichen Schranken der Veröffentlichung von Inhalten statt.

Ziele

- ▶ Kennenlernen von Nutzungsmöglichkeiten des Internets
- ▶ Kennenlernen des Bloggens als Mittel der Artikulation
- ▶ Lernen, die eigene Meinung zu formulieren und zu veröffentlichen
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Entwicklung kommunikativer Kompetenz
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Medien | Medieninhalte

Computer, Internet

Zielgruppe

Jugendliche ab 13 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Maximal 8-10 Jugendliche | 1 pädagogische Fachkraft

Ablaufform und -dauer

Etwa einmal wöchentlich (erstreckt sich über einen längeren Zeitraum)

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit, Einzelarbeit

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Internetrecherche, Diskussion, Vortrag, Blog-Analyse, Blog-Erstellung, Langfristige Führung des Blogs

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 Jugendlichen 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 Jugendlichen 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 Jugendlichen beschäftigen sich 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 Grenzen ist notwendig. Die Erkenntnisse aus Einheit 1 sollten wiederholt werden.

Einheit 3 – Gestaltung eines eigenen Blogs

Die Jugendlichen 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 Blogger sich austauschen, diskutieren und Erfahrungen reflektieren können.

Materialien und Technik

Mindestens 4 Computer mit Internetzugang

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 Jiri Hönes unter

www.mediaculture-online.de

Zu beachtende Regeln und Gesetze unter www.jugendinfo.be

Anregungen zum Angebot

Blogs eignen sich für die politische Bildung von Kindern und Jugendlichen. Zudem können Blogs verwendet werden, um verschiedene Interessen und Hobbys aufzugreifen, zu diskutieren, zu erläutern und zu beschreiben.

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Generationenübergreifend kann die Blog-Arbeit Eltern, Großeltern oder auch jüngeren Kindern vorgestellt und gemeinsam mit ihnen gestaltet werden.



LAN-Party – gemeinsam statt einsam

Beschreibung

LAN-Partys (Local-Area-Network-Partys) sind längst Bestandteil der jugendlichen Spielkultur. Mehrere Spielerinnen und Spieler verbinden dabei ihre Computer, um miteinander oder auch gegeneinander zu spielen. Genutzt wird dafür ein Raum, eine Turnhalle oder ein ganzes Gebäude, je nach der Anzahl der Jugendlichen.

An LAN-Partys teilnehmen zu können oder sie zu organisieren, wirkt faszinierend auf die jungen Spielerinnen und Spieler und bietet damit einen guten Anknüpfungspunkt für pädagogische Prozesse.

Dieses Angebot setzt hier an, indem es Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit bietet, eine eigene LAN-Party zu organisieren und „gemeinsam statt einsam“ miteinander zu spielen.

Ziele

- ▶ Kritische Reflexion des eigenen Medienhandelns
- ▶ Entwicklung kommunikativer Kompetenz
- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Medien | Medieninhalte

Computerspiel, Film

Zielgruppe

Jugendliche ab 14 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

10 Jugendliche | 1 pädagogische Fachkraft und 1 Medienpädagogin bzw. -pädagoge

Ablaufform und -dauer

3 Tage mit variablen Zeiten

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Steckbrief, Filmdreh, Filmanalyse, Spielen von Computerspielen, Auswertungsgespräch

Ablaufskizze

Tag 1 – Einführung

1. Einstieg

Die Jugendlichen führen in das Thema ein, insbesondere das Wissen der Gamer wird aufgegriffen.

Wichtige Aspekte:

Was ist eine LAN-Party? Wie sieht eine solche aus? Wo findet sie statt? Wer organisiert sie? Worauf muss geachtet werden?

2. Erfahrungsaustausch

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer berichten über ihre Erfahrungen mit Computerspielen und LAN-Partys.

Mögliche Fragen:

Welche Computerspiele kennen die Jugendlichen, und welche spielen sie? Haben sie selbst schon einmal an einer LAN-Party teilgenommen bzw. eine organisiert? Was wird für die Durchführung benötigt? Gibt es gesetzliche Grenzen?

3. Auswahl des Computerspieles

Die Jugendlichen entscheiden sich gemeinsam für ein Computerspiel.

Hinweis:

Gesetzliche Altersfreigaben der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* berücksichtigen!

4. Vorbereitung der Technik und der LAN-Party

Den Jugendlichen wird erklärt, welche Technik notwendig ist. Danach findet der Aufbau statt. Jeder informiert sich über das Computerspiel, welches für das gemeinsame Spielen gewählt wurde und erstellt einen „Steckbrief“ über dieses.

Beispiele für Computerspiele:

Anno 1701 (USK 6), *World of Warcraft* (USK 12), *Counter Strike* (USK 16)

Tag 2 – Wir spielen!

Sind alle Vorbereitungen getroffen, beginnt die LAN-Party, die weitestgehend selbstständig von den Jugendlichen durchgeführt wird. Während sie spielen, nehmen zwei weitere Jugendliche die LAN-Party, insbesondere das Spielverhalten der Teilnehmerinnen und Teilnehmer, mit einer Filmkamera auf. Das Filmteam stellt den Spielenden zwischendurch Fragen, die zuvor mit den pädagogischen Fachkräften erarbeitet wurden.

AKJ



Mögliche Fragen:

Was spielst du? Worum geht es in dem Spiel? Was machst du gerade? Wie spielst du mit den anderen zusammen? Funktioniert die Kommunikation mit ihnen? Worüber unterhaltet ihr euch während des Spielens?

Tag 3 – Reflexion und Auswertung

Der dritte Tag dient dem Rückblick. Die Jugendlichen schauen sich den beim Spielen gedrehten Film an, der unter anderem die LAN-Party und dabei gemachte Spiel-Erfahrungen zeigt.

Der Film wird gemeinsam mit allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern ausgewertet und kritisch reflektiert.

Mögliche Fragen zum Computerspiel:

Worum ging es? Könnt ihr die Spielgeschichte kurz beschreiben? Welches Ziel musste wie erreicht werden? Wer waren die Akteurinnen und Akteure? Wie hat es euch gefallen?

Mögliche Fragen zum Spielverhalten:

Wie habt ihr euch während des Spielens verhalten? War es euch bewusst? Wie war die Kommunikation untereinander? War es ein Miteinander- oder ein Gegeneinanderspielen? Welche Emotionen hattet ihr beim Spielen?

Mögliche Fragen zur LAN-Party:

Wie habt ihr die LAN-Party geplant? Ist sie so verlaufen, wie ihr es euch vorgestellt habt? Was würdet ihr beim nächsten Mal ändern? Wie seid ihr mit der Technik zurechtgekommen? Wie war die Zusammenarbeit mit allen Beteiligten?

Materialien und Technik

Pro Teilnehmerin bzw. Teilnehmer 1 Computer; pro Computer 1 LAN-Kabel, 1 Switch (für die Verbindung der LAN-Kabel), Computerspiele

Weiterführende Links und Literatur

Spielerbeurteilungen unter
www.spielbar.de

Gesetzliche Altersfreigaben der
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) unter
www.usk.de

Hinweise zum Jugendmedienschutz der
Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) unter
www.bundespruefstelle.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

ComputerSpielSchule Greifswald

Knopfstraße 18-20

17489 Greifswald

Telefon: (0 38 34) 77 81 71 oder (0 38 34) 86 11 38

E-Mail: kontakt@computerspielschule-greifswald.de

Internet: www.computerspielschule-greifswald.de

Anregungen für die Eltern- und Familienarbeit

Um die Jugendlichen auf ihrem Weg zu einem kompetenten Umgang mit Computerspielen begleiten zu können, ist es notwendig, dass auch deren Eltern medienkompetent werden und die Möglichkeit erhalten, sich aktiv Computerspiel-Wissen anzueignen.

Daher ist es empfehlenswert, dass die Jugendlichen im Anschluss an ihre LAN-Party eine weitere LAN-Party für Eltern organisieren – begleitet durch die pädagogischen Fachkräfte. Die Eltern erhalten so einen Einblick in die Computerspielwelt und erwerben neues Wissen, das ihnen Orientierung für die Medienerziehung ihrer Kinder gibt.

AKJ



Minecraft – Von wegen „nur ein Computerspiel“

Nutzung des kreativen Potenzials eines Computerspieles

Beschreibung

Das Computerspiel *Minecraft*, in dem beispielsweise Landschaften, Städte oder Burgen mit Bauklötzen digital errichtet werden können, begeistert Millionen Menschen, darunter vor allem Kinder und Jugendliche. Die Faszination für das Spiel bietet eine sehr gute Möglichkeit, um daran anknüpfend pädagogische Prozesse zu konzipieren.

Das gestalterische Potenzial von *Minecraft* wird genutzt, um die Fantasie und Kreativität der Kinder und Jugendlichen anzuregen bzw. zu entwickeln.

Das Angebot lehnt sich an das Konzept *Build Something* des Erfurter *Instituts für Computerspiel – Spawnpoint* an.

Ziele

- ▶ Entwicklung instrumentell-qualifikatorischer Fähigkeiten
- ▶ Erkennung und Nutzung kreativer Potenziale von Medien
- ▶ Förderung von Fantasie und Kreativität
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Medien | Medieninhalte

Online- und Offline-Spiel

Zielgruppe

Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Maximal 32 Kinder und Jugendliche | 1 pädagogische Fachkraft und 2 Medienpädagoginnen bzw. -pädagogen

Ablaufform und -dauer

Workshop | ca. 3-4 h

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Erfahrungsaustausch, Computerspiel spielen, Objekt-Raten, Auswertungsrunde

Ablaufskizze

Einführung

Begonnen wird mit einer Vorstellung des Computerspieles *Minecraft*. Dies sollte im gemeinsamen Austausch aller Beteiligten geschehen. Bereits vorhandene Kenntnisse der Kinder und Jugendlichen können so aufgegriffen werden.

Anschließend bilden die Kinder und Jugendlichen Gruppen (je 4 Beteiligte), um gegeneinander anzutreten.

Bauphase

Jede Gruppe wählt sich ein Thema, z.B. „Unsere Heimatstadt“ oder „Unser Lieblingsort“, und setzt es im Spiel um, indem z.B. Gebäude der Heimatstadt nachgebaut oder in veränderter Form errichtet werden. So haben die Kinder und Jugendlichen die Möglichkeit, sich noch einmal intensiver mit dem Spiel zu beschäftigen.

Wettkampf

Nachdem sich alle mit dem Spiel vertraut gemacht und innerhalb ihrer Gruppe Bauaufgaben gelöst haben, kommt es zum Wettkampf zwischen den Gruppen. Dazu bilden sieben Gruppen das Publikum, die achte Gruppe („Baugruppe“) erhält einen Begriff, beispielsweise „Turm“ oder „Rathaus“. Das Genannte muss innerhalb von fünf Minuten nachgebaut werden.

Die Begriffe wurden zuvor von allen Beteiligten vorgeschlagen und gesammelt. Jetzt wählt die pädagogische Fachkraft einen der Begriffe aus und gibt ihn – für das Publikum nicht einsehbar – der aktuellen „Baugruppe“ als Bau-Aufgabe vor. Die Publikums-Gruppen dürfen nach fünf Minuten erraten, was das Gestaltete darstellen soll. Ist die Antwort richtig, erhält die Gruppe, die den Begriff erraten hat, einen Punkt. Die „Baugruppe“ bekommt ebenfalls einen Punkt, wenn sie den Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit vollständig darstellen kann.

Siegerehrung

Zum Abschluss findet eine Siegerehrung statt, die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

In einer Auswertungsrunde wird der Workshop noch einmal reflektiert.

Materialien und Technik

- 8 Laptops oder Computer (auf denen *Minecraft* installiert ist),
- 1 Computer mit *Minecraft* für die pädagogischen Fachkräfte,
- Minecraft*-Server, LAN-Material, Beamer, Mikrofon, Lautsprecher, Internetzugang

Quelle

Medienpädagogisches Institut für Computerspiel – Spawnpoint Erfurt
www.ics-spawnpoint.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Institut für Computerspiel – Spawnpoint
c/o Gerrit Neundorf, Reichartstraße 5, 99094 Erfurt

Anregungen zum Angebot

Das Computerspiel *Minecraft* bietet großes Potenzial für langfristig angelegte Projekte zur Medienkompetenz-Entwicklung.

Hip-Hop und Co. – selbst gemacht

Ein Angebot des Berliner Hip Hop Mobils

Beschreibung

Jugendliche lieben Musik, u.a. auch die Songs der Hip-Hop-Szene. Die Initiatoren des Berliner *Hip Hop Mobils* setzen hier an. Ihre Initiative setzt sich damit auseinander, positive, insbesondere kreative Potenziale aus der musikalischen Begeisterung der Jugendlichen zu ziehen. Dies findet in bundesweiten Workshops statt. Das *Hip Hop Mobil* ist ein Projekt der *WeTeK Berlin gGmbH* und wird durch die Berliner Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft gefördert.

Hinweis:

Für Aufträge außerhalb Berlins fallen Kosten an (Anfahrts-, Honorar- und gegebenenfalls Übernachtungskosten für 3 Personen).

Ziele

- ▶ Kreative Auseinandersetzung mit der Musikrichtung Hip-Hop
- ▶ Umgang mit verschiedenen Medien
- ▶ Förderung von Kreativität
- ▶ Entwicklung sozialer Kompetenzen

Medien | Medieninhalte

Hip-Hop-Musik

Zielgruppe

Kinder ab 10 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Klassenstärke | 3 Mitarbeiterinnen bzw. Mitarbeiter des Hip Hop Mobils

Ablaufform und -dauer

Workshop | 3 Stunden

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Vortrag, Verfassen von Texten, Präsentation

Ablaufskizze

1. Einführung in die Geschichte des Hip-Hops

2. Einteilung in drei Gruppen

Die Klasse wird in drei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe durchläuft die Stationen *Breakdance*, *Texteschreiben/-rapen* und *DJ*. Diese finden in drei unterschied-

lichen Räumen statt. Die Arbeitsphasen dauern jeweils 45 Minuten, danach wird gewechselt.

3. Präsentation

Anschließend finden sich alle zusammen und zeigen möglichst vor der Klasse, was sie gelernt haben.

Materialien und Technik

3 Räume, davon 1 Raum mit glattem Boden (Breakdance), 2 CD-/MP3-Player o.Ä., Abspielgeräte

Quelle

Hip Hop Mobil – ein Projekt der WeTeK Berlin gGmbH

www.hiphopmobil.de

Weiterführende Links und Literatur

Hintergrundinformationen zum Thema

BPjM-Broschüre Thema Hip Hop 2008

www.bundespruefstelle.de

Mögliche Ansprechpartner und Kontakte

Hip Hop Mobil

im Weinmeisterhaus

WeTeK Berlin gGmbH

Weinmeisterstraße 15

10178 Berlin

E-Mail: info@hiphopmobil.de

Internet: www.hiphopmobil.de

Anregungen zum Angebot

DJing, Graffiti, Rap und Breakdance können auch aufgegriffen werden.

AKJ



Wir spielen „Super Mario Land“ in der Sporthalle

Nach einem Konzept von Bruni Wagner

Beschreibung

In diesem Angebot werden virtuelle Aufgaben aus einem Computerspiel real. Die Kinder und Jugendlichen verlassen ihre Rollen als „passive“ Computerspielerinnen und -spieler und verwirklichen ihr Spiel auf kreative Art und Weise. Sie schlüpfen in die Welt und Person des aktiven *Mario*.

Sie wandeln das Computerspiel *Super Mario Land* selbstständig in ein Bewegungsspiel um. Im Rahmen dieses Prozesses analysieren sie das Spiel, entscheiden, welche Spielelemente genutzt und welche aussortiert werden können.

Ziele

- ▶ Kritische Reflexion von Computerspielen
- ▶ Förderung instrumentell-qualifikatorischer Fähig- und Fertigkeiten
- ▶ Förderung von Kreativität und Fantasie
- ▶ Förderung sozialer Kompetenzen

Medien | Medieninhalte

Computerspiel

Zielgruppe

Kinder ab 9 Jahren

Teilnehmerzahl | Begleitung

Variabel

Ablaufform und -dauer

Mehrtägiges Projekt

Sozialform(en)

Gruppenarbeit

Methode(n)

Spielen und Analysieren, Nachstellen 1 Computerspieles in 1 Sporthalle, Diskussion

Ablaufskizze

Tag 1 – Vorbereitung

Die Kinder und Jugendlichen machen sich mit dem Computerspiel *Super Mario Land* vertraut, indem sie es spielen. Dabei sollen sie auf besondere Aspekte und Merkmale achten, sie benennen und festhalten. Die Kinder und Jugendlichen stellen dabei Überlegungen an, was real umsetzbar ist und wie dies geschehen kann.

Tag 2 – Planung und Aufbau eines „Mini-Mario-Landes“

Die Kinder und Jugendlichen teilen sich in Gruppen auf. Die Gruppen planen je ein „Mini-Mario-Land“, zeichnen dieses und bauen es danach auf. Ihnen stehen dabei bestimmte Großgeräte zur Verfügung.

Alle Aufbauten werden von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern kritisch betrachtet: Stimmen die Aufbauten mit dem Spiel überein? Ist erkennbar, dass es sich um ein „Super-Mario-Land“ handelt? Wurden die wichtigsten Elemente aus dem Spiel aufgegriffen?

Tag 3 – Experimentieren

Die Kinder und Jugendlichen experimentieren ausschließlich mit Klein- und Spielgeräten. Sie sammeln Ideen, wie diese Geräte in ihr „Super-Mario-Land“ integriert werden können und einigen sich über die Verteilung der Geräte. Dies geschieht in einer Diskussion.

In den Gruppen wird jeweils ein Plan erstellt, in dem die Klein- und Spielgeräte mit den Großgeräten für das „Super-Mario-Land“ kombiniert werden. Jede Gruppe erhält einen Hallenabschnitt, den sie als „ihre Welt“ ausgestalten kann.

Tag 4 – Mario und Co. werden real

Die Gruppen bauen ihre „Mini-Super-Mario-Länder“ auf und spielen darin. Dabei entwickeln sie *Mario*-relevante Regeln und spezielle Aufgaben, die sie gemeinsam umsetzen.

Die gruppenspezifischen Regeln und Aufgaben werden notiert und miteinander verglichen. Jede Gruppe erhält dann die Gelegenheit, noch einmal zu spielen. Dafür können die Regeln anderer Gruppen übernommen werden.

Materialien und Technik

Klein- und Spielgeräte, Großgeräte, Sporthalle, Computer oder andere Spielplattformen mit dem Spiel *Super Mario*

Quelle

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

Abrufbar unter http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/BestPracticeKompass_Computerspiele_Web.pdf

(Seite 117, 79, Dok. 92)



Post Privacy versus Datensparsamkeit – Sensibilisierung im Umgang mit „sozialen Netzwerken“, Chats, Blogs, Suchmaschinen

Ein Angebot des Landesbeauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern

Beschreibung

Was ist im Umgang mit „sozialen Netzwerken“ zu beachten? Wie sollte man sich dort verhalten? Was besagen die Social-Media-Richtlinien? Worauf ist bei Privatsphäreneinstellungen zu achten? Was sollte man über Facebook wissen? Wie sieht unser „digitales Leben“ aus?

Das Angebot bietet die Möglichkeit, Antworten auf diese Fragen zu finden.

Ziele

- ▶ Kritische Auseinandersetzung mit digitalen Medien
- ▶ Kritische Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienverhalten, insbesondere in „sozialen Netzwerken“
- ▶ Erkennen von Vor- und Nachteilen „sozialer Netzwerke“

Medien | Medieninhalte

Digitale Medien, „soziale Netzwerke“

Zielgruppe

Jugendliche ab 13 Jahren, Erwachsene (es erfolgt eine zielgruppenspezifische Aufarbeitung)

Ablaufform und -dauer

Ablaufform und -dauer richten sich nach der Teilnehmerzahl, möglich sind Beratungen, Workshops und Vorträge.

Sozialform(en)

Plenum, Gruppenarbeit

Methode(n)

Vortrag, Fallbesprechung, Diskussion

Ablaufskizze

1. Einführung

2. Aufzeigen von technischen Möglichkeiten

3. Fallbeispiele

Materialien und Technik

Powerpoint-Präsentation, Videos, Arbeitsblätter, Internet, Laptop, Beamer, Boxen, Internetanschluss

Weiterführende Links und Literatur

Informationen zum Datenschutz unter

www.klicksafe.de

www.netzdurchblick.de

www.watchyourweb.de

www.irights.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

E-Mail: info@datenschutz-mv.de

Internet: www.lfd.m-v.de

AKJ

Anregungen zum Angebot

Auch die Eltern sollten für das Thema „Datensparsamkeit“ sensibilisiert werden, möglich ist dies direkt im Anschluss an die Veranstaltung auf einem Elternabend. Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit M-V bietet außerdem separate Weiterbildungsveranstaltungen an, z.B. SchILF-Tage, Ganztagesveranstaltungen und individualisierte Fortbildungen für pädagogische Fachkräfte, Schulsozialarbeiterinnen und Schulsozialarbeiter.



4. Zusammenfassung und Ausblick

Der **Medienkompass M-V** 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.

Mit dem im Jahr 2013 freigeschalteten Portal www.medienkompetenz-in-mv.de ist bereits ein geeignetes Instrument geschaffen worden, das die Module des **Medienkompasses M-V** nutzerorientiert präsentiert und in Form einer Übersichtskarte Kooperationspartner für eine umfassende Medienbildung auffindbar macht.

Die internetbasierte Verbreitungsform des **Medienkompasses M-V** 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. Eine Ergänzung zum Online-Angebot und der vorliegenden Dokumentation bietet ein Ringordner, der ab Herbst 2014 pädagogischen Fachkräften als Arbeitsinstrument mit weiteren Materialien für den Einsatz im Unterricht zur Verfügung steht.

Im Fokus der ersten Konzeption des **Medienkompasses M-V** steht die Medienkompetenz-Förderung von Kindern und Jugendlichen, deren Eltern und Großeltern sowie pädagogischen Fachkräften. Diese findet insbesondere mit Unterstützung außerschulischer Partner statt.

In einer zweiten Konzeption sollen Menschen mittleren Alters (Mediorinnen und Mediorien) 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 M-V** bietet wichtige Anreize für einen niedrighschwelligsten Einstieg in die landesspezifische handlungsorientierte Medienarbeit mit Kindern, Jugendlichen und Älteren. Vor dem Hintergrund der sich dynamisch entwickelnden Medienlandschaft ist zu beachten, dass die vorliegende Printfassung des **Medienkompasses M-V** den Stand des Projektes aus dem Frühjahr 2014 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 ab Herbst 2014 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*** 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.

III. Literatur



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, Greenscreen 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.) (2011): FIM-Studie 2011. Familie, Interaktion & Medien. Untersuchung zur Kommunikation und Mediennutzung in Familien. Stuttgart.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2012): JIM-Studie 2012. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

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.) (2013): KIM-Studie 2012. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2013): miniKIM 2012. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

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/Stapf, Ingrid/Lauber, Achim/Fuhs, Burkhard (Hrsg.) (2012): Kinder im Social Web. Qualität in der KinderMedienKultur. Baden-Baden.

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.

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.

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, Günter/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.

Internetseiten

Berenbruch, Hendrik (Autor/Rechtinhaber): Kompetenzbereiche. http://www.bildung-lsa.de/themen/medienbildung/medienkonzepte/medienbildung_grundschule/kompetenzbereiche.html

Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8. März 2012: Medienbildung in der Schule. http://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf

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

Bildungsserver Sachsen-Anhalt (Autor/Rechtinhaber): Medienbildung – Ein kompetenzorientiertes Konzept für die Grundschule mit Beispielaufgaben und einem Medienpass. http://www.bildung-lsa.de/themen/medienbildung/medienkonzepte/medienbildung_grundschule.html

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.): Elternkompetenz stärken. <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Familie/elternkompetenz.html>

Das Achte Buch Sozialgesetzbuch – Kinder und Jugendhilfe – in der Fassung vom 11. September 2012 (BGBl. I S. 2022), zuletzt durch Artikel 1 des Gesetzes vom 29. August 2013 (BGBl. I S. 3464) geändert. http://www.gesetze-im-internet.de/sgb_8/BJNR111630990.html

Fachhochschule Nordwestschweiz. Institut Weiterbildung und Beratung imedias: Stufenübergreifendes ICT-Entwicklungs-konzept für die Schulen des Kantons Solothurn. <http://www.ict-regelstandards.ch/index.cfm>

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (Hrsg.), Neuß, Norbert (2011): Warum Medienpädagogik? <http://www.gmk-net.de/index.php?id=260>

Mecklenburg-Vorpommern – Dienstleistungsportal: Gesetz zur Förderung von Kindern in Kindertageseinrichtungen und in Kindertagespflege (Kindertagesförderungsgesetz – KiföG M-V) vom 1. April 2004, zuletzt geändert durch Gesetz vom 16. Juli 2013. <http://www.landesrecht-mv.de/jportal/portal/page/bsmvprod.psm!showdoccase=1&doc.id=jlr-KTEinrGMVrahmen&doc.part=X&doc.origin=bs&st=lr>

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

Lehrmittelverlag Zürich (Rechtinhaber): Medienkompass. <http://www.lehrmittelverlag-zuerich.ch/LehrmittelSites/Medienkompass/%C3%9CberdasLehrmittel/Autorenteam/tabid/729/language/de-CH/Default.aspx>

Schulgesetz M-V | Teil 1 | §§ 1 bis 4 (Stand: 18.12.2013). <http://vorschriften.schulwesen-mv.de/?p=46>

Vereinbarung zur Förderung der Medienkompetenz [in Mecklenburg-Vorpommern] vom 22. März 2011.
<http://www.medienanstalt-mv.de/media/downloads/Rahmenvereinbarung.pdf>

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

Die Autoren

Rosenstock, Roland, Prof. Dr.
Professor für Medienpädagogik und Religionspädagogik an der Universität Greifswald
Kontakt: roland.rosenstock@uni-greifswald.de

Schweiger, Anja (M.A.)
Medienpädagogin und wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Religions- und Medienpädagogik an der Universität Greifswald
Kontakt: anja.schweiger@uni-greifswald.de

Schmid, Laura
Studentische Hilfskraft am Lehrstuhl für Religions- und Medienpädagogik
Kontakt: schmid@computerspielschule-greifswald.de

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 wurde.

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 in Mecklenburg-Vorpommern.