

Unterricht planen in der Mediengesellschaft

Medien kompetent nutzen, reflektieren, produzieren

Projektleitung

Flurin Senn und Friederike Tilemann

Autorenteam

Thomas Merz

Heinz Moser

Walter Scheuble

Flurin Senn

Friederike Tilemann

Inhalt

Vorwort	3
Schule in der Mediengesellschaft	4
Medienbildung im Alltag der Schule	5
Rahmenbedingungen und grundlegende Bildungsziele	8
Medien zum Thema machen (Fachdidaktik Medienbildung)	11
Die Sache klären	12
Die Bedingungen klären	16
Bedeutungen und Sinn klären	22
Entscheid für die Thematik	25
Entscheid für Lernziele	28
Medieneinsatz im Unterricht (Mediendidaktik)	30
Lehr- und Lernprozesse gestalten	31
Entscheid für Lehr-Lern-Arrangements	39
Entscheid für Formen der Lern-Evaluation	45
Unterricht reflektieren und weiterentwickeln	49
Beispiele für die Planung von Unterrichtsprojekten	51

Vorwort

Schule in der Mediengesellschaft

Medien zum Thema machen

Medieneinsatz im Unterricht

Sie halten die Broschüre *Unterricht planen in der Mediengesellschaft: Medien kompetent nutzen, reflektieren, produzieren* in den Händen.

Diese Broschüre ergänzt die Publikation: *Unterricht kompetent planen: Vom didaktischen Denken zum professionellen Handeln**. Die dort beschriebenen Phasen der Unterrichtsplanung werden in der vorliegenden Handreichung durch medienbildnerische und mediendidaktische Aspekte erweitert.

Das Heft teilt sich in drei grosse thematische Bereiche. Im ersten Teil «Schule in der Mediengesellschaft» geht es um die grundlegende Bedeutung der Förderung von Medienkompetenz, wie sie in unserer heutigen Gesellschaft für die Heranwachsenden unverzichtbar ist.

Der zweite Teil «Medien zum Thema machen» widmet sich den Medien als eigenes Unterrichtsthema. Hier werden die besonderen medienbildnerischen Aspekte der einzelnen Planungsphasen von Unterricht – analog zur Broschüre *Unterricht kompetent planen* anhand von anschaulichen Praxisbeispielen ausgeführt.

Der dritte Teil «Medieneinsatz im Unterricht» widmet sich der Mediendidaktik. In diesem Kapitel werden ebenfalls anhand von Beispielen die Möglichkeiten aufgezeigt, wie der Fachunterricht mit Hilfe des Medieneinsatzes (Computer, Internet, Film, Foto, Presse und Audio) optimiert werden kann. Unterschiedliche Möglichkeiten der Gestaltung von Lehr-Lern-Arrangements werden genauso vorgestellt wie die Frage der mediengestützten Reflexion und Evaluation des Lehrens und Lernens unter Einbezug von Medien.

* Barbara Zumsteg, Urban Fraefel, Hans Berner, Elisabeth Holinger, Cathérine Lieger, Christoph Schmid, Katharina Zellweger
Unterricht kompetent planen: Vom didaktischen Denken zum professionellen Handeln.
2. Auflage. Zürich: Verlag Pestalozzianum, 2009.



Diese Broschüre liegt in einer provisorischen Fassung vor. Sie soll Ihnen in der Unterrichtspraxis eine fundierte Unterstützung Ihrer pädagogischen Arbeit mit den Schülerinnen und Schülern bieten.

Wir wünschen Ihnen eine interessante und anregende Lektüre und bedanken uns herzlich bei den Autorinnen und Autoren, beim Lektor und dem Layouter für ihre engagierte und kompetente Arbeit.

Friederike Tilemann und Flurin Senn
Projekteitung

Frühjahr 2012

Schule in der Mediengesellschaft

Medienbildung im Alltag der Schule

Die schulische Medienbildung bewegt sich derzeit in einer entscheidenden Phase. In den letzten Jahrzehnten nahmen Medien in allen gesellschaftlichen Bereichen an Bedeutung zu. Allein die Einführung des PCs führte beispielsweise innerhalb einer einzigen Generation zu kaum vorstellbaren Umwälzungen. Die Veränderungen in der Medienwelt sind rasant und stellen alle gesellschaftlichen Institutionen immer wieder vor neue Herausforderungen.

Der Weg zu einer systematischen schulischen Medienbildung war allerdings sehr lang. Während vieler Jahre waren es vor allem *einzelne Lehrpersonen, Schulteams oder Schulgemeinden*, die medienbildnerische Themen in den Unterricht integrierten. Noch immer zeigen sich diesbezüglich grosse Unterschiede zwischen den Klassen.

Erst in den letzten Jahren wurde die Medienbildung zunehmend zu einem selbstverständlichen Bereich im Unterrichtsalltag. Zunächst kam eine Technologieoffensive, in deren Zuge Schulen mit modernen, internetfähigen Computern ausgerüstet wurden. Entscheidende Schritte waren die Integration der Medienbildung in die Lehrerbildung, die Schaffung von Lehrmitteln und die Arbeit am Lehrplan 21, die der Medienbildung für die ganze Deutschschweiz ihren festen Platz im Unterricht zuweist.

Eine Aufgabe der nächsten Jahre wird sein, die Medienbildung wirklich umfassend und zuverlässig im Alltag jeder Schule zu etablieren. Dafür wird noch erhebliches Engagement im Bereich der Weiterbildung, Schulorganisation und in der Erstellung von weiteren Lehrmitteln und Unterrichtsmaterialien für alle Stufen notwendig sein.

Systematische Konzeption ist zwingend

Die Schule hat als Bildungsinstitution auch für die Medienbildung eine herausragende Bedeutung. Sie hat die Aufgabe, allen Schülerinnen und Schülern grundlegende Kompetenzen zu vermitteln. Nur die Schule kann dies mit der notwendigen *Systematik und Zuverlässigkeit* ermöglichen, damit Schülerinnen und Schüler auf die zentralen Herausforderungen der Mediengesellschaft vorbereitet sind, denen sie in Beruf und Lebenswelt begegnen werden. Nur die Schule kann die für die Demokratie erforderliche *Chancengleichheit* in hohem Mass gewährleisten. Sie kann dafür sorgen, dass Schülerinnen und Schüler sich mit den *wirklich wichtigen* Themen befassen und lernen, was für ihr Leben *bedeutsam* ist.

Unterricht im Bereich Medien/ICT erfordert allerdings – wie oben angesprochen – in besonderem Mass das Aushalten der Spannung zwischen Anspruch und Möglichkeit. Auf der einen Seite steht die klare Forderung nach systematischer und zuverlässiger Bildung auch im Bereich der Medienkompetenz. Auf der andern Seite steht die aktuelle Schulrealität. Teilweise fehlen in den Schulen noch der notwendige Support oder die entsprechende Infrastruktur.



Medienkompass 1: Medien und ICT für die Primarstufe.

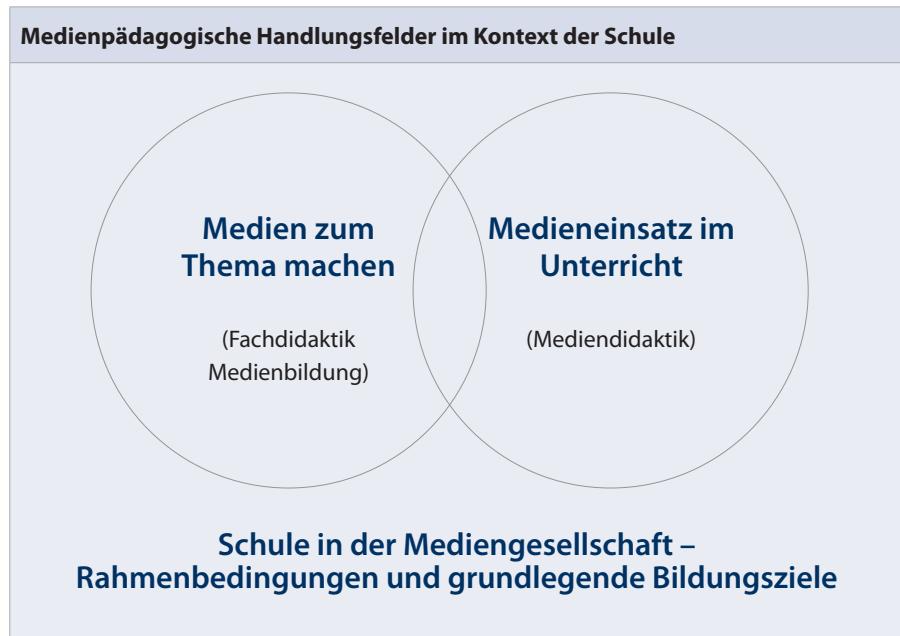
Medienkompass 2: Medien und ICT für die Sekundarstufe.

2. Aufl. Zürich: Lehrmittelverlag des Kantons Zürich, 2009.

Die neuen ilz-Lehrmittel *Medienkompass*¹ für die Mittelstufe und *Medienkompass*² für die Oberstufe sowie weitere medienpädagogische Handreichungen für den Unterricht zeigen aber einfache und attraktive Wege auf, wie Medienbildung stufen- und fächerübergreifend realisiert werden kann.

Medienpädagogische Handlungsfelder

In der Schule sind folgende Handlungsfelder auszumachen.



Handlungsfeld	Beispiele für die Umsetzung
<p>Schule in der Mediengesellschaft</p> <p>Zur Medienbildung gehört zunächst die Reflexion ihrer Aufgabe im Kontext einer Mediengesellschaft. Welche veränderte Aufgabe hat die Schule in einer medial geprägten Gesellschaft? Welche Bedeutung haben Wissen und Lernen, wenn die Informationen jederzeit überall zur Verfügung stehen? Wo liegt die Bedeutung der Schule als Bildungsinstitution, wenn viele Schülerinnen und Schüler (Halb-)Wissen bereits mitbringen? Welche früheren Ziele der Schule sind heute unwichtig geworden, welche behalten ihre Bedeutung oder sind gar noch wichtiger geworden? Dies bedingt auch neue Lehr- und Lernformen sowie Überlegungen zu Rahmenbedingungen wie Schulregeln, Zusammenarbeit im Team, Elternarbeit usw.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Eine wichtige Aufgabe der Schule in der Mediengesellschaft ist, nicht nur Sachwissen zu «pauken». Sachwissen ist immer rascher veraltet und lässt sich zudem innert Kürze im Internet beschaffen. Wichtig ist in jedem Fach, dass sich Schülerinnen und Schüler grundlegendes Orientierungswissen aneignen. Dieses hilft ihnen sodann, weitere Informationen zu beschaffen und zu beurteilen. Nur wo Schülerinnen und Schüler über grundlegendes Orientierungswissen verfügen, können sie die vertiefenden Informationen überhaupt einordnen und auf ihre Qualität prüfen. – Schule und Eltern teilen sich den Auftrag zur Medienerziehung. Beide haben dabei ihre spezifische Aufgabe. Daher ist es wichtig, dass die Schule diese Zusammenarbeit gezielt angeht. – Ebenfalls zu den Rahmenbedingungen gehört, dass Schuleinheiten Medienregeln besprechen (z. B. Mediennutzung im Klassenlager).
<p>Medien zum Thema machen (Medienbildung)</p> <p>Eine zentrale Aufgabe bildet die systematische Förderung einer umfassenden Medienkompetenz. Hier sind Medien das <i>Thema</i>. Das heisst: Es geht um die Auseinandersetzung mit Medienprodukten und Mediensystemen, mit Mediensprache und Medienwirkungen sowie der eigenen Mediengestaltung. Eine besondere Schwierigkeit liegt dabei darin, dass Medienbildung in den meisten Lehrplänen keine eigene Stundendotation hat, sondern Ziele und Inhalte der Medienbildung in allen Unterrichtsfächern platziert werden müssen. Typische Inhalte der Fachdidaktik Medienbildung sind beispielsweise die Aufarbeitung medienbedingter Emotionen, die Auseinandersetzung mit Bild- oder Filmsprache, Medienkritik oder kreative Medienproduktion. Als Basis der Medienkompetenz gehört schliesslich auch die Vermittlung medientechnischer Anwendungskompetenzen dazu.</p> <p>Medienbildung ist ein fächerübergreifender Unterrichtsgegenstand und wird integrativ unterrichtet. Das heisst: Ziele und Inhalte werden in allen Fächern umgesetzt, was eine sorgfältige Planung sowie Absprachen zwischen verschiedenen Lehrpersonen einer Klasse bedingt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – In der Lebenskunde werden ethische Aspekte im Zusammenhang mit sozialen Netzwerken thematisiert. Unter welchen Umständen darf ich Bilder von anderen in sozialen Netzwerken publizieren? Was kann ein positives oder negatives Statement über andere auf z. B. Facebook für deren Befinden auslösen? – Schon im Kindergarten können Unterschiede zwischen normalem Fernsehprogramm und Werbung aufgegriffen werden, um kritische Auseinandersetzung zu fördern. – Ein wichtiges Thema auf Sekundarstufe ist beispielsweise, sich bewusst zu werden, welche kurz- und langfristigen Wirkungen die Nutzung bestimmter Medien haben kann.
<p>Medieneinsatz im Unterricht (Mediendidaktik)</p> <p>In der Mediendidaktik geht es um den professionellen Einsatz von Medien in Lern- bzw. Bildungsprozessen. Bei der Mediendidaktik stammt das Ziel aus einem beliebigen anderen Fach; das Medium ist lediglich ein Werkzeug. Eine Schule in der Mediengesellschaft nutzt selbstverständlich die zur Verfügung stehenden Hilfsmittel. Doch die Verwendung der Medien allein reicht nicht aus, um Schülerinnen und Schüler auf die Mediengesellschaft vorzubereiten.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Einsatz von Lernprogrammen in Sprache oder Mathematik, Einsatz von Schulfernsehbeiträgen zum Leben im Mittelalter, Produktion einer Powerpoint-Präsentation als Ergebnis einer Gruppenarbeit. – Ein Beispiel für die Mediendidaktik wäre auch, einen Film über eigene Lebenspläne und Glücksvorstellungen zu produzieren. Durch die Arbeit am Film werden auch inhaltliche Themen aufgenommen und vertieft.

Rahmenbedingungen und grundlegende Bildungsziele



Die Herausforderung der Mediengesellschaft trifft, wie oben bereits genannt, die Schule im Kern. Es genügt daher nicht, gewissermassen an den langen Zug Schule mit allen andern Fächern, Zielen und Inhalten einfach noch einen «23. Wagen» mit Medienbildung anzuhängen. Grundfrage der Mediengesellschaft ist: Wohin fährt der Zug? Schule muss und will Schülerinnen und Schüler in ihrer Lebenswelt begleiten und sie für die Bewältigung künftiger Anforderungen stärken. Alles weist darauf hin, dass die mediale Entwicklung zukünftig eher noch stärker in allen Lebensbereichen bedeutsam sein wird.

Diese Vorbereitung auf diese künftige Lebenswelt geschieht in jedem Fach und jeder Stufe. Denn jedes Unterrichtsfach muss sich natürlich in seinen Zielsetzungen nach den tatsächlichen Bedingungen ausrichten und darf nicht auf eine Welt vorbereiten, die es nicht mehr gibt. Jede verantwortliche Unterrichtsplanung berücksichtigt die Frage nach Sinn und Bedeutung des Unterrichtsgegenstands und baut die Planung darauf auf (siehe *Unterricht kompetent planen, Klären von Bedeutungen und Sinn*).

Der Hauptteil dieser Broschüre widmet sich dem Unterricht, in dem Medien ausdrücklich genutzt und/oder thematisiert werden (S. 11–50). Orientierungshilfe in der aktuellen Situation und Vorbereitung auf kommende Entwicklungen in der Mediengesellschaft geschieht aber auch dort, wo wir weder Medien nutzen, noch von Medien sprechen. Der Unterricht insgesamt muss die Herausforderungen der Mediengesellschaft bewältigen.

In diesem Kapitel wird in knapper Form aufgezeigt, was dies konkret für die grundsätzliche Unterrichtsplanung bedeutet.

Förderungen von vielfältigen Primärerfahrungen

Zunehmend lernen und erfahren wir aus und mit Hilfe von Medien und weniger aus der direkt erfahrbaren Wirklichkeit oder durch eigene Begegnungen. Die Förderung von Medienkompetenz und von Primärerfahrungen sind allerdings keine Gegensätze. Das Leben in der Mediengesellschaft erfordert hohe Medienkompetenz, keine Frage. Aber gerade für das sinnvolle Nutzen der neuen medialen Errungenschaften ist von entscheidender Bedeutung, dass Kinder vielfältige direkte Erfahrungen mit Wirklichkeit machen. Vom Kindergarten an haben daher Lehrausgänge, Sport und Spiel im Freien, kreatives Gestalten mit allen Sinnen usw. zentrale Bedeutung. In besonderem Masse gehören dazu auch soziale Erfahrungen, direkte Begegnungen mit andern Menschen, Gespräche, Spielen, das Erleben von Konflikten und Konfliktlösungen usw. Es braucht reiche eigene Erfahrungen, um mediale Erlebnisse vor diesem Hintergrund zu reflektieren, sie kritisch einzuordnen und zu verstehen.

Förderung von Problemlösefähigkeit

Die Wissens- und Informationsgesellschaft erfordert in allen Lebensbereichen, dass wir uns immer wieder rasch auf neue Situationen einstellen können, neue

Herausforderungen erkennen, systematisch angehen und bewältigen können. Neben vermittelnden Lehr- und Lernformen muss daher auch selbstgesteuertes, entdeckendes, konstruierendes Lernen zum Tragen kommen, in denen Schülerinnen und Schüler alleine oder in Kooperation mit andern Probleme erkennen, angehen und Lösungswege suchen. Für derlei Lehr/Lern-Arrangements bieten die Medien zahlreiche geeignete Möglichkeiten für den Unterricht.

Vertiefung statt Oberflächlichkeit, Arbeit an exemplarischen Themen

Ein Risiko der Wissens- und Mediengesellschaft ist, dass wir zu verschiedenen Themen irgendwo, irgendwann einmal etwas gehört haben und damit über mehr Halbwissen gegenüber vertiefter Informationen zu diesen Inhalten verfügen. Nachrichtenmagazine und Gratiszeitungen vermitteln den Eindruck, man könne sich in kurzer Zeit ein Bild über komplexe Themen machen. Gerade wo Entscheidungen notwendig sind, genügt Halbwissen keineswegs, ja es ist oft sogar kontraproduktiv. Eine Aufgabe der Schule ist dabei, Schülerinnen und Schüler zu vertieften Lernerfahrungen hinzuführen. Wer an einzelnen Themen die Erfahrung gemacht hat, wie viel man lernen und wissen muss, um etwas wirklich zu verstehen, kann das auch bei andern Themen abschätzen. Ziel ist, dass Schülerinnen und Schüler lernen, ihr Wissen selbst zu beurteilen.

Förderung sozialer und emotionaler Kompetenz, Resilienzförderung

Es ist das Verdienst der Resilienzforschung, dass wir mittlerweile viel darüber wissen, was Kinder auch unter schwierigen Bedingungen gesund bleiben lässt. Gerade auch die Mediengesellschaft mit ihren raschen Veränderungen bietet nicht nur neue Chancen, sondern stellt an die/den Einzelne/n auch hohe Anforderungen. Um solche zu bewältigen, sind soziale und emotionale Kompetenzen von zentraler Bedeutung. Selbstmotivation, Konzentrationsfähigkeit, Frustrationstoleranz, Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit, Blick auf eigenes und fremdes emotionales Befinden usw. sind zentrale Kompetenzen in der Mediengesellschaft. Sie können in jedem Fach, jeder Stufe gezielt gefördert werden.

Identitätsbildung, Förderung von Eigenständigkeit, kritisches Denken

Ein wichtiger Teil der Resilienz ist die Identitätsbildung. Mündigkeit, Eigenständigkeit, kritisches Denken, kompetente Beurteilung von beeinflussenden und manipulativen Medienbeiträgen usw. bedingen starke Persönlichkeit. Unterricht muss gezielt darauf ausgerichtet sein, Identität und Selbstvertrauen der Schülerinnen und Schüler zu stärken. Dazu gehören etwa systematische Gelegenheiten, den eigenen Lernfortschritt zu erkennen und sich darüber zu freuen. Zudem wird Selbstvertrauen dann optimal gefördert, wenn Schülerinnen und Schüler immer wieder die Erfahrung machen, dass sie in vielfältiger Weise gefordert – und doch nicht überfordert werden.

Förderung von Fantasie und Kreativität, Humor, musischen Fähigkeiten ...

Je mehr Aufgaben uns der Computer abnimmt, umso wichtiger ist, dass wir uns auf die Fähigkeiten konzentrieren, die Lebensqualität ausmachen. Förderung von Fantasie und Kreativität, von Neugier und Begeisterungsfähigkeit, von Humor und musischen Fähigkeiten müssen daher einen hohen Stellenwert be- halten. Denn Schule muss unbedingt die für den Beruf notwendigen Qualifikationen vermitteln, darf sich aber nicht darauf beschränken. Schulische Bildung muss die Heranwachsenden auch zu Kultur und Lebenskunst hinführen und die Lust darauf wecken, den eigenen Horizont immer wieder zu erweitern.

Medien zum Thema machen

(Fachdidaktik Medienbildung)

Die Sache klären

Vorkenntnisse reflektieren und das eigene Wissen erweitern

Der Anlass für ein medienbildnerisches Thema im Unterricht kann sehr verschieden sein. In der Regel werden Inhalte ausgewählt, die für die Heranwachsenden von grundsätzlicher Bedeutung für ihr Leben in der Mediengesellschaft sind. Solche Themen betreffen die verschiedenen Dimensionen von Medienkompetenz (z. B. Wissen über Medien und Mediensysteme, Medienreflexion und -kritik, Mediennutzung und Gestaltung von Medienprodukten).

Ausgangspunkt für die Auswahl des Unterrichtsthemas kann beispielsweise ein aktuelles Geschehen in der Klasse oder der Schule sein (z. B. die allgemeine Begeisterung für ein Fernsehformat oder ein Vorfall von Cybermobbing). Denkbar ist auch, dass eine Lehrperson problematische Aspekte im Umgang mit Medien feststellt und im Unterricht aufgreift (z. B. hat sie beobachtet, dass Schülerinnen und Schüler die Twittermeldungen zu politischen Geschehen für eine rundum glaubwürdige Berichterstattung halten, die ein neutrales Bild auf die Politik wirft). Anlass für die Unterrichtsplanung kann ferner ein Blick in den Lehrplan sein. Hier wird Medienbildung sowohl in einzelnen Unterrichtsfächern als auch in den fächerübergreifenden Unterrichtsgegenständen «Medienerziehung» und «Informatik» thematisiert. Zudem bietet es sich bei vielen Unterrichtsthemen der unterschiedlichen Fächer an, medienbildnerische Bezüge herzustellen (siehe Kapitel «Entscheid für die Thematik»).

Vorwissen darstellen und vielfältige Bezüge schaffen

Fasst die Lehrperson eine Sache für den Unterricht ins Auge, muss sie sich zunächst ihr eigenes Vorwissen bewusst machen. Sie muss klären, wie sich dieses Vorwissen zusammensetzt und welche Rolle die Medien bei ihr als Lehrperson sowie bei ihren Schülerinnen und Schülern spielt. Ein grosser Teil des Wissens wird mit Hilfe der Medien erworben. So ist beispielsweise unsere eigene Vorstellung von einem fremden Land stark durch Berichte aus Zeitungen, dem Fernsehen und dem Internet entstanden. Diese sind – bei allem Bemühen der Redaktionen – keine «neutralen» Darstellungen. Denn jeder Artikel, jeder Beitrag in den Medien ist durch einzelne Personen zusammengestellt worden, die festgelegt haben, welche Inhalte ausgewählt und welche weggelassen werden und mit welchen dramaturgisch-medialen Mitteln (z. B. Kameraperspektive, musikalische Untermalung) und Formaten (z. B. Bericht, Kommentar, Feature) gearbeitet wird. Dies alles wirkt sich auf die Darstellung der Sachinformation aus. Zudem lässt man sich als mediennutzende Lehrperson bei der Rezeption immer auch von individuellen Interessen und Vorurteilen leiten. Die Medien nehmen bei der Konstruktion von Wissen also eine zentrale Rolle ein.

Medien prägen aber nicht nur unser Bild «fremder Welten», sondern beeinflussen ebenso die Konstruktion persönlicher Sichtweisen, etwa unsere Einschätzung «der Jugend von heute» oder Ansichten zum Thema «Gewalt und Jugend». Zu leicht lassen wir uns täuschen und meinen, einen «objektiven Blick» auf die Sache zu haben. Diese Gefahr besteht umso mehr, wenn man selbst an diesen Welten teilhat. Deshalb lohnt es sich immer, sein Vorwissen zu

hinterfragen und nach Möglichkeit Quellen hinzuzuziehen, die etwas anderes berichten, als man selbst erwartet hat oder bereits kennt. Dies gehört zu einer professionellen Klärung der Sache.

Reflexion der eigenen Einstellung zur Sache

Die Lehrperson muss ihre eigene Begeisterung, aber auch die eigenen Ängste und Vorurteile gegenüber einem Medieninhalt oder einem Medium differenziert reflektieren. Wo bin ich vielleicht zu unkritisch, weil ich mich privat für eine Sache begeistere? Was ärgert mich, wo sehe ich Gefahren, wo habe ich für meine Lernenden Sorgen? Wo ist meine Einstellung von Vorurteilen geprägt – seien sie undifferenziert positiv (z.B. «vom Einsatz von Lernsoftware können Schülerinnen und Schüler grundsätzlich profitieren») oder undifferenziert zu kritisch («die Jugendlichen tauschen sich beim Chatten doch nur über Nichtigkeiten aus»).

Reflexion der eigenen medien(pädagogischen) Kompetenz

Durch die rasante Entwicklung der Medien gelingt es einer Lehrperson nicht immer, sich über die aktuellen technischen Neuerungen auf dem Laufenden zu halten – dennoch muss sie dies anstreben. Auch in der Bedienung neuerer Geräte gibt es manchmal Unsicherheiten. Dies sollte eine Lehrperson nicht entmutigen. Hat es doch in jeder Klasse Schülerinnen und Schüler, die sich schon gut mit der Technik auskennen. Dies gilt es als Chance zu begreifen und aktiv im Unterricht zu nutzen. Hier kann sich die Lehrperson gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern auf den Weg machen und die notwendigen Kenntnisse erarbeiten. Grundvoraussetzung dabei ist eine aufgeschlossene Haltung gegenüber neuen Entwicklungen. Es macht Freude, neue mediale Angebote kennenzulernen und ihre Qualität für den Einsatz in geeigneten Lernarrangements zu überprüfen.

Selbst wenn Heranwachsende teilweise überraschend gutes Technikwissen besitzen, darf dies nicht darüber hinwegtäuschen, dass der Weg zur Medienkompetenz in der Regel einer pädagogischen Unterstützung bedarf. Hier ist es Aufgabe der Lehrpersonen, ihnen ein Wissen über Medien und ihre Systeme sowie Bedingungen der Mediengesellschaft nahezubringen, sie zu kritischen, umsichtigen und kompetenten Mediennutzenden und Medienakteuren/-innen zu machen. Um dies leisten zu können, ist es für eine Lehrperson unabdingbar, das eigene Vorwissen über Entwicklungen in der Medienbildung gezielt zu erweitern, sich auf dem Laufenden zu halten und den Unterricht auf der Grundlage neuester Erkenntnisse zu konzipieren.

www.medienkompass.ch
www.medienbildung.ch/dossiers

Schwerpunkte auswählen und die Sachstruktur elaborieren

Nach einem kritischen Blick auf das eigene Sachwissen und einer differenzierteren Reflexion der persönlichen Haltung geht es im nächsten Schritt darum, das vorhandene Sachwissen durch die Rezeption geeigneter Quellen gezielt zu ergänzen.

Dies können je nach Thema Lehrmittel (z. B. *Medienkompass 1* oder *2*) oder Dossiers (z. B. das *Dossier Medienkompetenz: Aktiver Unterricht rund um die Medien*, thematische Dossiers von *educa.ch*), Fachliteratur und seriöse Internetangebote (z. B. *mediaculture-online.de*, *lehrer-online.de*, *klicksafe.de*, *internet-abc.de*) sein. So erhält die Lehrperson einen umfassenden Blick auf die Sachzusammenhänge. Lohnend für den reflexiven Prozess ist es, wenn dieses Wissen mit seinen Verknüpfungen z. B. in Concept-Maps visualisiert wird. Sie sind geeignet, Schwerpunkte für die Unterrichtsplanung zu erfassen.

In einem weiteren Schritt gilt es, das eigene didaktische Wissen zu aktualisieren und geeignete Arten des didaktischen Zugangs zur Sache zu finden.

Beispiel: «Kann ich den Medien trauen?»

Eine Lehrperson der Mittelstufe stellt fest, dass die Kinder die Inhalte aus dem Internet unkritisch übernehmen und grundsätzlich als «wahr» beurteilen. Hier möchte die Lehrperson einen kritischen Blick der Schülerinnen und Schüler fördern. Sie wählt als «Sache»: «Glaubwürdigkeit von medial vermittelten Informationen».

Die Lehrperson entscheidet sich gegen ein blosses «Erklären» des Sachverhaltes. Sie wählt folgende methodisch-didaktische Konstruktion undbettet sie in das Fach «Mensch und Umwelt» ein: Die Kinder sollen zu einem Haustier und seiner artgerechten Haltung u. a. im Internet recherchieren. Hierfür gestaltet die Lehrperson in der Unterrichtsvorbereitung ein WebQuest, mit dem die Lernenden im Unterricht arbeiten sollen. Im WebQuest gibt sie drei verschiedene Links an, unter denen die Kinder nach Informationen suchen sollen. Die Lehrperson wählt hierbei gezielt Links aus, bei denen sich die Informationen über die Tiere widersprechen. Dies werden die Kinder im Laufe ihrer Recherchen entdecken. Diese «Entdeckungen» werden im Unterrichtsgespräch aufgegriffen und unter dem Aspekt der Glaubwürdigkeit von Informationen aus dem Internet thematisiert. So entdecken Kinder z. B., dass die simpel scheinende Frage «Wie alt wird ein Elefant?» gar nicht so einfach zu beantworten ist. Bei der Recherche auf den verschiedenen Websites finden sie nicht nur widersprüchliche Altersangaben, sondern stellen fest, dass man zwischen afrikanischen und asiatischen Elefanten unterscheiden muss, dass es darauf ankommt, ob ein Elefant in Freiheit oder Gefangenschaft lebt, dass für die Altersfrage die Gesundheit der Zähne ganz entscheidend ist.

Medienkompass 2
«Den Informationen auf den Puls gefühlt»

Medienkompass 1
«Auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen»

Weitere Beispiele für eine «Sache» in der Medienbildung sind:

- Medienwahrnehmung und -wirkungen
- Medienangebote kritisch betrachten
- Medien und ihre Bedeutung in der politische Meinungsbildung
- Werbung, Werbestrategien und Werbekompetenz
- Datenschutz in der Mediengesellschaft
- Funktion von Bildern, Bild-Text-Kombinationen
- Film- und Bildsprache erkennen und verwenden
- Hörmedien als Rezeptions- und Produktionsmedium
- Medien und Sinneswahrnehmungen
- Wirklichkeitskonstruktion durch Medien
- Umgang mit Emotionen, die durch Medieninhalte angesprochen wurden
- Kommunikation und Beziehungspflege mit Medien

Die Bedingungen klären

Was Schülerinnen und Schüler bereits über Medien wissen

Bei der Planung des Unterrichtes ist die Abklärung der fachlichen Bedingungen notwendig. Gerade in medienbildnerischen Fragen ist der Wissens- und der Könnensstand der Lernenden sehr heterogen. Manche Schülerinnen und Schüler bringen aufrund ihrer Freizeitaktivitäten eine hohe technische Kompetenz mit, andere kommen mit wenig Vorwissen in die Schule. In der Altersstufe der Kinder wird die Mediennutzung noch sehr stark durch die Erziehung der Eltern bestimmt. Der Umgang mit den Medien und mit medienbildnerischen Themen ist in den Familien sehr unterschiedlich. Er reicht von einer extrem ablehnenden Einstellung oder gar Verboten im Umgang mit elektronischen Medien über eine gezielte medienbildnerische Förderung bis hin zu einem Familienalltag, der sich durch hohe Mediennutzung und fehlende medienerzieherische Orientierungshilfe für die Kinder auszeichnet.

Besonders in den nichttechnischen Bereichen der Medienbildung weisen die Heranwachsenden unterschiedliche Wissens- und Könnensstände auf. Während die einen im Elternhaus bereits den sachgerechten, kritischen, kreativen und sozialverantwortlichen Umgang mit Medien erlernen, erleben andere schon bei den Eltern einen eher unreflektierten und einseitig rezeptiven Umgang mit Medien. Auch die Sensibilität für die Freigabe persönlicher Daten ist dort oft nicht gegeben.

Perspektive der Schüler/innen und Lehrpersonen

Weil es sich zeigt, dass der Umgang mit Medien in Familien sehr divergiert, ist es sinnvoll, bei der Planung von Unterricht die konkreten Fähigkeiten und Wissensbestände der Lernenden zu erfassen und zu berücksichtigen. Hierbei sollten Zugänge gewählt werden, die den Heranwachsenden ermöglichen, den eigenen Wissensstand mitzuteilen, ohne dafür bewertet zu werden (weder durch die Mitschüler/innen noch von der Lehrperson). Den Wissensstand kann die Lehrperson direkt mit Fragen ermitteln, es lassen sich aber auch kreative, gestalterische Methoden verwenden, die Gesprächsanlässe bieten, mehr über den Wissens- und Könnenstand der Klasse zu erfahren. In jedem Fall ist die Lehrperson gefordert, Methoden zu wählen, bei denen die Lernenden nicht in die Situation kommen, ihren Familienalltag vor anderen offenbaren zu müssen.

Tipps zur Erfassung des Wissens- und Könnensstand der Klasse

Erkundigen Sie sich nach dem Wissensstand und nicht nach der Quantität der Mediennutzung. Fragen Sie eher: «Hat jemand damit Erfahrung?», und nicht: «Wie ist das denn bei euch zu Hause, wie lange läuft bei euch der Fernseher am Tag?» Bringen Sie eigene Erfahrungen ein, um ein ehrliches Gespräch zu ermöglichen. Zum Beispiel: «Bei mir ist es manchmal so, dass ich im Internet etwas suchen will und dann bleibe ich irgendwie da hängen und komme von einer zur nächsten Seite. Wenn ich dann aufhöre, bin ich erstaunt, wie viel Zeit vergangen ist, und ärgere mich, dass ich die Zeit nicht anders genutzt habe. Kennt ihr ihr das auch?»

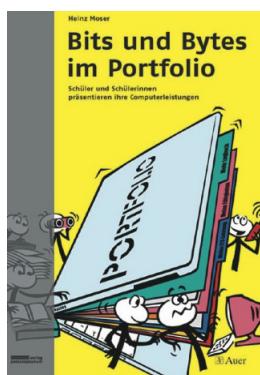
Medienführerschein und Portfolioarbeit zur Medienkompetenz

Unabhängig von der Heterogenität medienbildnerischer Kompetenz ausserhalb des Klassenraumes gibt es die Möglichkeit, in der Schule mit sogenannten Medienführerscheinen oder Medien- bzw. ICT-Pässen zu arbeiten. Aus ihnen wird ersichtlich, welche (meist technischen) Kompetenzen die Klassen in früheren Unterrichtsstunden bereits erworben haben müssten. Ein Medienpass oder -führerschein bescheinigt den Lernenden, wo sie Erfahrungen mit Medien gesammelt haben und über welches Können sie verfügen.

Ein Schulhaus kann einen eigenen Führerschein oder Pass entwickeln oder sich an bestehenden Vorlagen orientieren. Werden diese Unterlagen regelmässig geführt, erleichtern sie den Lehrpersonen die Medienintegration im Unterricht. Für solche Medienpässe gibt es Vorlagen (z. B. unter <http://edu-ict.zh.ch/sekundarstufe-i/fachartikel/ict-pass>). Bekannt ist auch der KITS-Pass der Stadt Zürich. Auf der Homepage des Schul- und Sportdepartements heisst es dazu: «Im KITS-Pass werden Minimalziele für den Computereinsatz auf der Unter-, Mittel- und Oberstufe definiert. Gleichzeitig gibt der KITS-Pass den Lehrpersonen Anhaltspunkte, was von einer Schülerin/einem Schüler auf welcher Stufe im Bereich Informatik erwartet werden kann.»

Es ist sinnvoll, solche Vorlagen noch stärker um medienbildnerische Themen zu erweitern. Je detaillierter die Schule ihren Pass oder Führerschein ausarbeitet und pflegt, umso leichter fällt es, die Unterrichtseinheit zu einem medienbildnerischen Thema realistisch zu planen. Gerade bei Klassen mit mehreren Lehrpersonen stellt so ein Pass eine wertvolle Hilfe dar.

Empfehlenswert sind ausserdem Portfolioarbeiten zur Medienkompetenz. In einem solchen Portfolio werden Unterrichtsarbeiten gesammelt, welche die Schülerinnen und Schüler in der Schule erstellt haben. Im Portfolio zeigen sie, was sie können. Hier sind nicht allein gute Noten, sondern die Dokumentation besonderer Fähigkeiten im Umgang mit Medien gefragt. So ist beispielsweise unter <http://www.portfolio-medien.de> Material einzusehen und zu bestellen, das auch die differenzierte Abbildung medienbildnerischer Kompetenzen der Lernenden ermöglicht. In Buchform – und mit Arbeitsblättern – gibt es auch ein schweizerisches Modell zu *Bits und Bytes im Portfolio* (Moser 2005).



Heinz Moser
Bits und Bytes im Portfolio:
Schüler und Schülerinnen
präsentieren ihre Computerleistungen.
Zürich: Verlag
Pestalozzianum, 2005.

Partizipation der Lernenden

Die Partizipation der Klasse an der Planung ist bei medienbildnerischen Themen sehr leicht möglich. Häufig erleben Heranwachsende Situationen in ihrem Alltag, bei denen sie gerne *mehr wissen würden* (z. B. über die Manipulation von Bildern), *eigene Wünsche haben* (sich und ihre Fähigkeiten mit Medien ausdrücken zu können) und *schwierige Situationen erlebt haben*, bei denen sie wissen möchten, wie sie sich beim nächsten Mal angemessener verhalten können (z. B. im Fall von Cybermobbing oder beim Umgang mit sexueller Belästigung im Chat). Medienbildnerische Themen sind so eng mit der Lebenswelt der Heran-

wachsenden verbunden, dass diese in der Regel gerne bereit sind, den Unterricht mit der Lehrperson gemeinsam zu planen und somit die für sie relevanten Fragen zu Themen des Unterrichts werden.

Personale und soziale Bedingungen

Die oben beschriebene Heterogenität einer Klasse ist in der Medienbildung zugleich eine Chance. Einzelne Heranwachsende haben grosse Wissensvorsprünge, die im Unterricht genutzt werden und von denen alle Beteiligten profitieren können. Schüler/innen werden für einmal zu Expertinnen und Experten und können ihr Wissen Klasse und Lehrperson zur Verfügung stellen. Es sind manchmal die unauffälligen, verbal wenig versierten Schüler/innen, die z. B. im technischen Umgang mit Medien sehr kompetent sind. Hier besteht für Schüler/innen die pädagogische Chance, auch einmal für Gleichaltrige und für die Lehrperson bedeutsam zu sein. In zahlreichen medienbildnerischen Projekten bietet sich die Gruppenarbeit mit der gesamten Klasse oder in Kleingruppen an. Bei dieser Arbeitsform lässt sich die Heterogenität der personalen und sozialen Bedingungen besonders fruchtbar machen. So sind z. B. für ein Videoprojekt sehr unterschiedliche Kompetenzen gefragt:

Es braucht für die Regie weitsichtige, kritische Personen, die den Prozess der Filmarbeit steuern, es braucht ausdrucksstarke Darsteller/innen, es braucht für die Requisite eine Person mit besonderem Organisationstalent, für die Tonaufnahmen eine/n feinsinnige/n Schüler/in, für die Auswahl der Filmmusik eine/n Kenner/in der Musikszene und des Urheberrechtes, gestalterische Talente für Maske, Kostüm und die Konzeption des Titels und des Abspanns usw.

Derartige medienbildnerische Projekte bergen Chancen für individuelles und soziales Lernen. Dabei muss gewährleistet sein, dass alle Lernenden die verschiedenen Aufgaben kennenlernen und erproben dürfen, dass jede/r Einzelne einen annehmbaren Platz im Team erhält, zureichend herausgefordert, aber nicht überfordert wird. Die Lehrperson muss in den verschiedenen Phasen des Projektes für regelmässige gemeinsame Reflexionsphasen sorgen, damit der medienbildnerische, individuelle und soziale Lernprozess optimal verläuft.

Reflexion ist wichtig für den Lernprozess

Gerade bei spannenden, lebhaften Medienprojekten wird die Reflexion allzu oft vernachlässigt. Da gibt es nach der Premiere des Films eine Runde, in der sich alle Beteiligten bestätigen, dass «es Spass gemacht hat». Spass ist durchaus ein wirksamer Motor im Lernprozess und somit wünschenswert. Aber wenn sich der reflexive Prozess auf solche Feststellungen beschränkt, werden diverse Lernchancen vergeben. Wichtig ist, während des Prozesses mit der gesamten Gruppe immer wieder auf das inhaltliche Vorgehen zu schauen und die Art der Zusammenarbeit zu thematisieren. Beim Blick auf die individuellen Herausforderungen gilt es darauf zu achten, ob das Vorgehen für alle Beteiligten ange-

messen ist oder ob die Gruppe Änderungsbedarf sieht und für den weiteren Prozess Änderungen beschliesst.

Zusammenarbeit mit den Eltern

Die Entwicklung von Medienkompetenz bei Heranwachsenden gelingt umso besser, wenn Elternhaus und Lehrpersonen sich gegenseitig unterstützen. Da Eltern bezüglich ihrer Medienerziehung häufig verunsichert sind, haben sie in der Regel Interesse an einer fachlichen Unterstützung. Gleichzeitig haben viele Eltern die Sorge, dass auf ihre Schwäche hingewiesen wird. Daher muss die Elternarbeit mit Fingerspitzengefühl gestaltet werden. Erklärt die Lehrperson ihre medienbezogenen Vorhaben, ermöglicht Transparenz und bezieht die Eltern bei Bedarf in ihre Planungen mit ein, kann ein vertrauensvolles Verhältnis entstehen, das für die Förderung der Lernenden ein Gewinn ist.

Häufig gibt es in der Klasse Elternteile, die für Medienprojekte interessante Fähigkeiten oder Arbeitsstellen haben. Die Lehrperson kann anfragen, ob nicht z. B. ein Elternteil seine Fähigkeiten im Filmschnitt beitragen kann, eine Mutter einmal die Arbeit einer Online-Redaktion darstellt oder ein Werbefachmann seine Strategien erklärt.

Strukturelle Bedingungen

Für die Medienintegration im Unterricht ist eine geeignete Medienausstattung besonders wichtig. Daher lohnt es, sich in der Schule gut zu informieren, welche Medien bereits vorhanden sind, was allenfalls angeschafft werden kann und ob in der Nähe kostenlose Medienausleihe für Schulen angeboten wird (z. B. die Stelle «Ausleihe Bild- und Bürotechnik BBT» für Schulen der Stadt Zürich). Gibt es in jedem Klassenzimmer Computer oder ist ein Laptopwagen vorhanden? Gibt es eine Medienecke, in der die Lernenden bei Bedarf selbstständig recherchieren und produzieren können? Gibt es bevorzugte Lernplattformen (z. B. «educanet»)? Lässt sich ein Computerraum nutzen? Wie ist das Ausleihsystem für Foto- und Videokameras und Audiogeräte geregelt? Gibt es gegebenenfalls Möglichkeiten, sich Geräte sponsern zu lassen? Lassen sich private Geräte nutzen, wenn die Schule das Versicherungsrisiko übernimmt? Gibt es Filterprogramme, die den Zugang zu problematischen Internetseiten verhindern? Wer hat die Administrationsrechte?

Um den kompetenten Umgang mit dem Internet zu erlernen, ist ein zuverlässiger Zugang zum Internet notwendig. Sollen die Schüler/innen lernen, ihre Daten im Netz zu schützen, ist der schulisch begleitete Zugang zu einer Social Community (z. B. «facebook») sinnvoll.

Die Lehrperson sollte sich informieren, ob die Schule ein Medienkonzept besitzt. Hierin ist meist geregelt, wie die Schule mit Medien umzugehen plant. Diese Regelungen gilt es zu berücksichtigen. Gegebenfalls lohnt es sich, eine Überarbeitung des Konzeptes anzustossen, wenn es den Lehrpersonen veraltet

Ausserschulische Ressourchen

oder nicht hilfreich erscheint.

Dennoch darf nicht übersehen werden: Medienbildung ist nicht nur in perfekt ausgestatteten Klassenräumen möglich. Das Nachdenken über Medien, ihre Systeme und ihre Inhalte lässt sich ebenfalls mit kleiner technischer Ausstattung durchführen. Medieninhalte kritisch zu vergleichen und zu beurteilen, lässt sich z. B. gut anhand des Mediums Zeitung erlernen.

Auch im Lehrmittel *Medienkompass* für die Mittel- und Sekundarstufe sind einige Aufgaben so konzipiert, dass sie ohne technische Hilfsmittel gelöst werden können. Mit jungen Kindern lassen sich z. B. Medienerlebnisse aufgreifen und bearbeiten, wenn man die Methode des Zeichnens und Erzählens oder des szenischen Spiels einsetzt.

Rechtliche Absicherung

Die Lehrperson muss entscheiden, in welchem Rahmen das fertige Produkt veröffentlicht wird, denn dies hat Auswirkung auf die Erlaubnis zur Verwendung von fremden Material. Ist z. B. der selbstgedrehte Film mit einer bekannten Musik untermalt, ist es schwer und für die Schüler/innen enttäuschend, wenn der Film neu vertont werden muss, bevor er am Elternabend gezeigt werden darf. Wenn das Produkt lediglich im Klassenverband (ohne Beteiligung von Eltern oder anderen Lernenden) verwendet und gezeigt wird, reicht es aus, dass die Urheber/in des verwendeten Werkes genannt wird. Sinnvoll ist also die frühzeitige Abklärung, ob und in welcher Weise die Produktion das Urheberrecht betrifft.

Für die Planung medienbildnerischer Projekte ist die rechtliche Absicherung auch im Hinblick auf das Produzieren eigener Aufnahmen unabdingbar. Zum einen müssen die Lernenden und ihre Eltern – am besten schriftlich – zustimmen, dass die Heranwachsenden vor der Kamera oder dem Mikrofon auftreten (Persönlichkeitsrecht). Zum anderen muss die Lehrperson mögliche Urheberrechte bedenken. Werden fremde Aufnahmen öffentlich abgespielt, muss die Lehrperson die Rechte dafür erlangen. Die Kosten müssen an den Urheber / die Urheberin oder die entsprechende Verwertungsgesellschaft gezahlt werden. In besonderen Fällen ist die kostenlose Verwendung möglich. Um sicher zu gehen, keine Urheberrechte zu verletzen – egal, ob das entstandene Produkt veröffentlicht wird oder nicht –, ist es empfehlenswert, vollständig auf urheberrechtspflichtiges Material zu verzichten. In der Praxis heißt dies: Produzieren Sie mit der Klasse Ihre eigenen Texte, Bilder und Töne oder verwenden Sie «lizenzfreies Material», welches den Anforderungen der Creative Commons entspricht. Die Produkte werden durch eigene Fotos, Geräusche usw. oft sogar viel lebendiger. Besprechen Sie dies mit den Lernenden und suchen Sie

Creative Commons ist eine gemeinnützige Organisation, die es Urheber/innen eines Werkes durch spezielle Verträge ermöglicht, dass sie ihr Werk im Internet kostenlos veröffentlichen und dennoch ihr Recht daran behalten. Die mit *Creative Commons* bezeichneten Werke, dürfen von Fremden genutzt werden, wenn diese dabei den Urheber oder die Urheberin namentlich erwähnen. Ob die Werke auch kommerzielle Verwertung erlauben, entscheidet der/die Urheber/in.

*Schule im Netz:
educaguide Recht online*

gemeinsam kreative Möglichkeiten, die geplanten Ideen mit eigenen Mitteln in Ihrem Projekt umzusetzen. Es gibt nur wenige Situationen, bei denen man auf professionelles Material angewiesen ist. Dies ist zum Beispiel der Dreh eines Videoclips zur Lieblingsmusik der Jugendlichen.

Nähere Informationen zu rechtlichen Grundlagen bei der Medienarbeit im Schulalltag sind zum Beispiel zu finden unter:
<http://www.educaguides.ch/dyn/17789.php>.

Medienkompass 1
«*Mein Werk, dein Werk*»

Medienkompass 2
«*Der Urheber hat Recht*»

Um das Thema altersentsprechend mit Schülerinnen und Schülern aufzugreifen, gibt es im *Medienkompass 1* und *2* die Einheit 16.

Bedeutungen und Sinn klären

Medienbildung als Kulturtechnik

Medienkompetenzförderung als Kernaufgabe schulischer Medienbildung

Bei der Planung von Unterricht steht die Frage nach der Bedeutung und dem Sinn des Lerngegenstandes im Zentrum. Lernen mit erkennbarem Sinn ist wirkungsvoller und erhöht die Motivation der Schüler/innen. Für die Lehrperson ist es wichtig, sich bei der Unterrichtsplanung immer wieder kritische und differenzierte Fragen nach dem Sinn und der Bedeutung des Inhaltes zu stellen und die daraus folgenden Entscheidungen zu begründen.

Die Medien sind ein fester Bestandteil des Alltags der Kinder und Jugendlichen. Sie prägen nicht nur die ausserschulische und die schulische Lebenswelt der Heranwachsenden, sondern auch deren späteres privates und berufliches Leben. Die Kinder und Jugendlichen nutzen heute die Medien und ihre Angebote selbstverständlich und ihren Bedürfnissen entsprechend.

Wie im Kapitel «Medienbildung im Alltag der Schule» aufgezeigt wurde, besteht eine wichtige Aufgabe der Schule darin, die Schüler/innen systematisch auf die Mediengesellschaft vorzubereiten. Sie sollen als mündige Mitglieder an ihr partizipieren und sie aktiv mitgestalten. Um dies zu erreichen, ist die umfassende Förderung von Medienkompetenz der Heranwachsenden nötig. Die Schüler/innen sollen neben technischem Anwendungswissen vor allem lernen, die Medien und ihre Angebote reflektiert zu nutzen, kritisch zu betrachten, aber auch kreativ, produktiv und sozial verantwortlich für ihre eigenen Interessen und Bedürfnisse zu verwenden.

Zentrale Aspekte der Bedeutungsanalyse

Bei der Planung von medienbildnerischem Unterricht muss die Lehrperson die Frage nach der Bedeutung und der Sinnhaftigkeit des gewählten Themas in Hinblick auf die Förderung der umfassenden Medienkompetenz der Heranwachsenden erörtern. Der Spielraum zur Bedeutungsanalyse ist gerade beim Unterricht, der die Medien als Gegenstand thematisiert, in der Regel gross. Nur schon die Präsenz der Medien in nahezu allen Bereichen des Lebensalltags, das sich stets wandelnde Angebot sowie die facettenreichen Bedürfnisse und Funktionen, die hinter dem Medienhandeln der Kinder und Jugendlichen stehen, bedingen die Bedeutungsvielfalt medienbildnerischer Themen für die Rezipienten/-innen. Anhand der folgenden Beispiele werden zentrale Aspekte dieses wichtigen Planungsprozesses exemplarisch verdeutlicht.

Gegenwärtige und zukünftige Bedeutung

Im Rahmen des «Mensch und Umwelt»-Unterrichts zum Thema Brennstoffe und Energiequellen untersuchen die Schüler/innen die Berichterstattung über das Reaktorunglück von Fukushima. Sie haben den Auftrag, in unterschiedlichen Quellen Informationen zum Katastrophenereignis und zu den Vor- und Nachteilen der Atomenergie zu recherchieren. Anhand der vergleichenden Analyse der Medienbeiträge zu diesem aktuellen Ereignis setzen sie sich kritisch mit der Informationsqualität und der persönlichen Meinungsbildung auseinander und

lernen wichtige Kriterien bei der Informationsbeschaffung, -verarbeitung und beurteilung kennen.

Der Aufbau dieser Schlüsselkompetenzen ist für die Heranwachsenden von wegweisender Bedeutung. Sie lernen mit der stets wachsenden Informationsvielfalt adäquat umzugehen – eine Fähigkeit, die auch für die Orientierung und Teilhabe in ihrer beruflichen, privaten und politischen Lebenswelt wichtig ist.

Exemplarische, repräsentative Bedeutung

Im Sprachunterricht befassen sich die Schüler/innen mit dem Thema Werbung. Sie analysieren anhand von aktuellen Printwerbungen die Werbeaussagen in Wort und Bild und lernen die Spezifitäten der beiden Informationskanäle kennen.

Die Schule fördert seit ihrem Bestehen die zentralen Kulturtechniken Lesen, Schreiben und Rechnen, um den Heranwachsenden die erfolgreiche Teilhabe an ihrer Lebenswelt und der Gesellschaft zu ermöglichen. Durch die Omnipräsenz digitaler und multimedialer Angebote ist es heute unabdingbar, auch medienbezogene Kulturtechniken zu vermitteln. Dazu gehört die vertiefte Auseinandersetzung mit Bild, Wort und Ton sowie deren Kombinationen.

Persönliche Bedeutung

Untersuchungen zeigen, dass Kinder bis 6 Jahre noch verstärkt glauben, was Ihnen in Werbespots präsentiert wird. Hier ist es wichtig, die bewusst konstruierte Medienrealität im Vergleich zur Lebenswelt mit den Schülern/-innen zu diskutieren und einzuordnen. Die Kinder sollen Spielzeuge mitbringen und mit dem dazugehörigen Werbespot vergleichen. Auf diese Weise erkennen sie, dass das Produkt nicht all die Eigenschaften ausfüllt, welche in der perfekt inszenierten Werbewelt versprochen werden. Beispielsweise ist die rasante Fahrt der Autos auf der Spielzeugrennbahn weit weniger spektakulär, da weder die Reifen quitschen noch die Schienen glühen. Oder im Blindversuch schmeckt das in der Werbung emotional und «cool» beworbene Süßgetränk gar nicht besser als das günstigere Konkurrenzprodukt.

Die Lehrperson nimmt die Beliebtheit von sozialen Netzwerkdiensten wie Facebook, Netlog oder meinbild.ch bei ihren Oberstufenschülern/-innen zum Anlass, die persönliche Bedeutung und Funktion dieser Kommunikations- und Interaktionsplattformen für die Jugendlichen zu thematisieren. In diesem Zusammenhang analysieren die Schüler/innen bestehende Nutzerprofile unter dem Gesichtspunkt der Selbstdarstellung in Wort und Bild.

Die Medien bieten den Kindern und Jugendlichen neben Informationen, Unterhaltung, Bildung, Meinungsbildung und Kommunikation weitere wichtige Funktionen. Sie sind ein Experimentierfeld zur Auseinandersetzung mit Themen, die sie selbst beschäftigen, oder zur Bearbeitung von zentralen Entwicklungsaufgaben. Beim Beispiel zur Selbstdarstellung Jugendlicher auf

Online-Communitys können die Selbstinszenierungen der Heranwachsenden als Ausdruck für die Auseinandersetzung mit der eigenen Identität verstanden werden. Andererseits sind sie sich in der gegenwärtigen Situation oftmals nicht bewusst, was die Veröffentlichung privater Daten längerfristig bedeutet. Die stete Zunahme der interaktiven Kommunikationsangebote verlangt ein vertieftes Wissen der Schüler/innen zum Schutz der Privatsphäre.

Medienkompass 1
«Medien überall»

Bei der Erörterung der persönlichen Bedeutungen ist es für die Lehrperson wichtig, den Sinn hinter der individuellen Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen zu verstehen. Dies ist nicht immer einfach, da eigene Einstellungen und Werthaltungen denjenigen der Heranwachsenden gegenüberstehen oder widersprechen können. Um das Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen besser zu verstehen, dienen der Lehrperson aktuelle Studien:

James-Studie, Schweiz: www.psychologie.zhaw.ch/james

KIM-, JIM und FIM-Studie, Deutschland: www.mpfs.de.

Die Ergebnisse verdeutlichen, welche Medien und Angebote wie häufig, zu welchem Zweck und aus welcher Motivation heraus genutzt werden. Eine weitere gute Möglichkeit ist das Führen eines Medientagebuches durch die Schüler/innen. Über einen festgelegten Zeitraum halten sie darin fest, mit welchen Medien und Inhalten sie sich wie lange und aus welcher Motivation heraus beschäftigt haben. Anschliessend lassen sich die aktuellen Mediennutzungsmuster innerhalb der Klasse erörtern und gemeinsam reflektieren.

Entscheid für die Thematik

Medienbildung in die Fächer integrieren

Die Medienbildung findet in der Schule als fächerübergreifender Unterrichtsgegenstand spezielle Bedingungen vor. Ihre Themen gehören in allen Stufen zum regulären Unterrichtsstoff. Sie wird teilweise als eigenständiges Unterrichtsthema konzipiert, aber auch in den Themen der unterschiedlichen Fächer integriert. Bei Letzterem prüft die Lehrperson, in welchem Themenbereich die Medienbildung anschlussfähig ist, und plant den Unterricht entsprechend. So kann beispielsweise im Fach Deutsch – konzipiert zu der Thematik «Textinterpretation» – die Auseinandersetzung mit Gedichten auch mittels Audioaufnahmen geschehen. Die Lernenden nehmen das Gedicht mit ihrer eigenen Stimme in einer Audiodatei am Computer auf. Sie versuchen dabei, verschiedene Interpretationen desselben Worttextes mit Hilfe des Klangs ihrer Stimme, Intonation, Geschwindigkeit usw. aufzuzeichnen. Ein medienbildnerisches Lernziel wäre dabei, das Potenzial des auditiven Ausdrucks für das Verständnis von Texten zu erkennen.

Im Folgenden sollen drei ausführlicher dargestellte Beispiele aus der Praxis helfen, sich eine Vorstellung von einem Fachunterricht zu machen, bei dem medienbildnerische Lernziele integriert sind. Allen Beispielen liegt eine medienbildnerische Thematik zugrunde.

Beispiel 1: «Zaubern mit der Kamera»

*Trick in Film und Fernsehen
(Kindergarten / Unterstufe)*

In einer Gruppe der 4- bis 8-Jährigen ist die Begeisterung für eine Filmfigur gerade sehr gross. Die Kinder fasziniert, dass die Figur sich verwandeln kann. Die Lehrperson nimmt dieses Interesse der Kinder auf und konzipiert im Bereich «Wahrnehmung, Gestaltung und Künste» eine Unterrichtssequenz, bei der die Kinder lernen können, mit welchen Mitteln bei der Produktion einer Sendung gearbeitet wird. Zunächst machen sich die Kinder in kleinen spielerischen Übungen mit der Arbeit hinter und vor der Videokamera vertraut. Anschliessend erarbeiten die Kinder mit Hilfe der Lehrperson eine Geschichte, in der sich nacheinander alle Akteure/-innen mit einem Zauberspruch in Luft auflösen. Dann setzen die Schüler/innen diese Geschichte in einen Film um.

Die ganze Klasse (bis auf das Kamerakind) spielt vor der Kamera den Beginn der Geschichte. Jemand übernimmt die Rolle der Zauberin, die durch einen Zauberspruch in der Lage ist, ein Kind nach dem anderen verschwinden zu lassen. Damit der Zauber im Film wirkt, verwenden die Kinder den Stopptrick. Nach jedem Aufsagen des Zauberspruches wird die Aufnahme gestoppt, das verzauberte Kind entfernt sich. Dann wird die Aufnahme fortgesetzt und der nächste Zauberspruch aufgesagt. Bei der Kameraführung und der Regie wechseln sich die Schüler/innen ab. Ist die Aufnahme beendet, kann der Film direkt in der Klasse angeschaut werden. Das Unterrichtsgespräch hilft, das Erlebte zu reflektieren und auf alltägliche Rezeptionssituationen zu übertragen. Durch diese Unterrichtssequenz erkennen Kinder den Unterschied medialer Darstellung und Realität. Sie entdecken durch das eigene Erproben, dass durch den

*Lehrplan für die Kindergartenstufe
des Kantons Zürich*

*Manipulation von Fotos
(Mittelstufe)*

Medienkompass 1
*«Bilder und Texte erzählen
Geschichten»*

*Lehrplan für die Volksschule
des Kantons Zürich*

*Medienberichte
sind nicht neutral
(Sekundarstufe)*

Filmschnitt und die Perspektiven und Einstellungsgrössen der Kamera eine jeweils andere Wirkung erzielt wird. Sie lernen, dass in der virtuellen Realität Vorgänge möglich sind, die im realen Leben so nicht machbar sind (z. B. das Verzaubern einer Person).

Im *Lehrplan für die Kindergartenstufe des Kantons Zürich* heisst es im Bereich «Sprache, Kommunikation, Medien» in der Basiskompetenz 18: «Das Kind weiss, dass Mitteilungen aus Medien wahr oder erfunden sein können, und ist in der Lage, stufengemäss solche Überlegungen im Zusammenhang mit den benutzten Medien anzustellen» (2008, S. 26) und unter dem Bildungsbereich «Wahrnehmung, Gestaltung und Künste» wird auf «Gestaltung, kreatives Schaffen» (2008, S. 20) verwiesen.

Beispiel 2: «Wie ich mich veränderte ...»

In einer Mittelstufenklasse erarbeiten die Schülerinnen und Schüler im Bereich «Sprache – Deutsch» eine selbst erdachte Geschichte. Hierbei verfassen sie fantasievolle Inhalte, in denen sie – ausgehend von sich selbst als normalem Mädchen oder Jungen – eine zunehmende Verwandlung durchmachen. Neben dem Verfassen eines Textes fotografieren sich die Kinder und verändern die eigenen Fotos mittels Montage mit einer leicht zu bedienenden Computersoftware. Das Endprodukt erzählt die fantastische Story einer Verwandlung. Die Geschichte ist eine Kombination aus schriftlichem Text und Foto- bzw. Bildmaterial, die zu einem einheitlichen Ganzen werden.

Ziel dieses Unterrichtes: Die Kinder sollen in diesem Projekt einerseits den Umgang mit Sprache und den Einsatz von geeignetem Bildmaterial erlernen. In der Gestaltung der Geschichte erfahren und vertiefen sie die Spezifitäten und Funktionen von Wort und Bild. Zudem setzen sie sich anhand der Fotos mit Fragen der eigenen Identität auseinander. Sie lernen dabei, die Medien als kreatives Werkzeug zu gebrauchen, um eigene Gedanken und Ideen auszudrücken. Aus Sicht der Medienbildung lernen sie zudem, dass Fotos manipulierbar sind und jede mediale Abbildung eine konstruierte Realität erzeugt. Dies können sie in den eigenen Projekten selbst erfahren und ihr Wissen auf professionelles Bildmaterial (z. B. in Zeitschriften und Werbung) übertragen.

- Im Bereich *Sprache – Deutsch*: «Gestaltender Umgang mit Texten» (2010, S. 136)
- Im Bereich *Fächerübergreifende Unterrichtsgegenstände* (2010, S. 363): «Informatik: Kreatives Arbeiten»
- *Medienerziehung: Zusammenzug der Ziele und Inhalte* (S. 371)

Beispiel 3: «Du hast die Wahl!»

Im Bereich «Mensch und Umwelt» untersuchen die Schülerinnen und Schüler zu einem Ereignis (z. B. einem aktuellen Referendum) die verschiedenen

Angebote der Massenmedien. Sie vergleichen dabei die Berichterstattung in unterschiedlichen Medien: Tageszeitung, Gratiszeitung, Infotainmentangebot im Fernsehen (Formate, die sich durch die Vermischung von Information und Unterhaltung auszeichnen), Nachrichtenangebote und Beiträge des Fernsehens und des Radios, Online-Angebote von Nachrichtenportalen, Twitter-Meldungen, Blogs.

In der Erarbeitung der Gemeinsamkeiten und Unterschiede entdecken sie, wie wenig «objektiv» eine Nachricht sein kann. Jedes Redaktionsmitglied und jedes Medium berichtet anders, jedes hat seine eigenen Qualitäten und Schwächen. Zudem setzen sich die Lernenden mit den unterschiedlichen Formaten (Nachrichten, Kommentar, Reportage usw.) und ihren Bedeutungen und Wirkungen auseinander. Ebenso treten bei diesen Untersuchungen die unterschiedliche Gewichtung der Funktionen der Medien hervor (Information, Unterhaltung, Bildung, Meinungsbildung und Kommunikation/Beziehungs-pflege).

Medienkompass 2
«Den Informationen auf den Puls gefühlt»

*Lehrplan für die Volksschule
des Kantons Zürich*

- Im Bereich *Mensch und Umwelt*: «Lebenskunde und Realien», «Einblick in Zusammenhänge gewinnen» (2010, S. 95)
- Im Bereich *Fächerübergreifende Unterrichtsgegenstände* (2010, S. 364): «Informatik: Informationsbeschaffung und Lernen » «Medienerziehung: Zusammenzug der Ziele und Inhalte» (S. 370, 371)

Entscheid für Lernziele

Medienkompetenz als Wegweiser

Entscheid für Lernziele

Wann entscheiden wir im Verlauf des Planungsprozesses, auf welche Lernziele wir den Unterricht ausrichten? Oft fällen wir die Entscheidung für ein Lernziel auf der Basis der inhaltlichen Auseinandersetzung. Es ist allerdings durchaus möglich, dass das Lernziel am Anfang steht. Wir setzen ein Lernziel – und suchen dann dazu Inhalte, anhand derer sich dieses Lernziel erarbeiten lässt. Entscheidend ist in jedem Fall, die Frage nach dem Lernziel sorgfältig zu überlegen. Denn hier entscheidet sich, ob eine Unterrichtseinheit sinnvoll wird oder nicht.

Unterricht darf sich nicht darauf beschränken, *aktuelle* Medien kompetent zu nutzen oder eigene Medienprodukte zu erstellen. Eine solche produktfixierte Medienpädagogik greift zu kurz. Denn wenn sich der Unterricht lediglich auf die Nutzung gerade aktueller Medien beschränkt, ist das Gelernte möglicherweise morgen schon wieder überholt.

Grundlegende Ziele verfolgen anhand aktueller Medien

Nachhaltige Medienbildung greift tiefer, verfolgt grundlegende Ziele anhand aktueller Medien(-produkte) oder Programme. Beispiele:

- Anhand einer aktuellen Nachrichtensendung im Fernsehen wird die Informationsqualität und –tiefe der einzelnen Beiträge reflektiert.
- Anhand einer aktuellen Beamer-Präsentation wird diskutiert, welche spezifischen Chancen Bilder in einer Präsentation haben und wie sie sinnvoll eingesetzt werden können.
- Durch regelmässige Gespräche über aktuelle Medieninhalte erwerben die Schülerinnen und Schüler die Fähigkeit, eigene Medienerlebnisse im Gespräch zu verarbeiten.
- Anhand der Publikation von Bildern in einer «social community» macht sich die Klasse Gedanken, was solche Bilder über uns oder andere auslösen können, was ethisch vertretbar ist, wo rechtliche Grenzen sind usw.
- Anhand des Verhaltens von Figuren in Fernsehserien reflektiert die Klasse soziale Interaktionen. Welches Verhalten scheint uns in einer bestimmten Situation sinnvoll? Wie würden wir uns das Verhalten von anderen wünschen, wenn wir betroffen wären? Dabei lernt die Klasse, Medienbeiträge ethisch zu reflektieren.
- Bei der Produktion eines eigenen Filmbeitrags lernen die Schülerinnen und Schüler, eigene Ideen in Filmsprache auszudrücken.
- ...

Grundlegende Zielbereiche

Für die Planung ist es wichtig, dass über längere Zeit hinweg die verschiedenen Zielbereiche der Medienbildung berücksichtigt werden. Zunächst lassen sich die Lernziele formal gliedern in inhaltliche/sachliche, personale und soziale Ziele:

- *Inhaltliche/sachliche Ziele:* Der Bereich Medienbildung umfasst grundlegende Orientierungswissen und Fähigkeiten, die erworben werden müssen.
- *Personale, emotionale Ziele:* Mediennutzung ist sehr stark durch Emotionen motiviert – und Medien beeinflussen uns wiederum sehr ausgeprägt emotional. Dazu gehören auch Haltungen und Einstellungen, Motivation, Ausdrucksfreude usw.
- *Soziale Ziele:* Medien dienen zudem zur Kommunikation, Interaktion und Kooperation. Die Medien sind hierbei in erster Linie die Mittel. Wer z. B. über sich nichts zu erzählen hat, wer sich nicht für andere Menschen interessiert, kann auch die besten Kommunikationsmedien nicht sinnvoll nutzen.

Inhaltlich gliedern wir die grundlegenden Zielbereiche folgendermassen:

- Sich orientieren in der Mediengesellschaft: Dazu gehört die Kenntnis der verschiedenen Medien, ihrer Einsatzmöglichkeiten, ihrer Chancen, Bedingungen usw. Zunehmend bilden Medien und virtuelle Welten neue Erfahrungsräume. Menschen müssen sich in der primären, physischen Realität zurechtfinden – genauso wie in virtuellen Welten (soziale Plattformen, Spielwelten). Sie müssen die Gesetzmäßigkeiten in den verschiedenen Welten kennen und sich in allen Bereichen adäquat verhalten können. Und schliesslich gehört in diesen Bereich auch, Wechselwirkungen der verschiedenen Dimensionen kennen und einschätzen zu können. (Welche Ausschnitte der primären Realität werden in den Medien aufgenommen, welche nicht? Wie stark sind diese von den Produzenten/-innen her geprägt? Wie beeinflussen Medien die eigene Wahrnehmung der Welt? Was können mediale Botschaften im Internet in der Realität für andere Menschen auslösen? usw.)
- Medien rezipieren: Das Lesen und Schreiben war für frühere Generationen der Schlüssel zur Teilhabe an der Gesellschaft. Daher förderte die Schule systematisch Lesen und Schreiben über alle Stufen hinweg. Was früher überwiegend das Lesen von gedrucktem Wort war, ist heute das vertiefte Rezipieren von multimedialen Medienprodukten. Das kompetente Verstehen von Bild- oder Filmsprache, das Lesen von Internetseiten usw. hat in der Mediengesellschaft die Bedeutung der einstigen Schriftkultur eingenommen.
- Partizipieren mittels Medien: Wer heute an der Gesellschaft, an Wirtschaft, Politik oder Kultur partizipieren möchte, kommt um die kompetente Mediennutzung nicht herum. Das vielfältige Üben, kreativ eigene Ideen mittels Medien auszudrücken und in den gesellschaftlichen Diskurs einzubringen, ist ein wichtiger Bereich der Medienbildung.

Medieneinsatz im Unterricht

(Mediendidaktik)

Lehr- und Lernprozesse gestalten

Neues Lernen mit allen Medien

Das Potenzial des Medieneinsatzes für das Unterrichtsgeschehen wird in diesem Kapitel unter zwei Aspekten beschrieben: Zuerst wird aufgezeigt, wie Lernen und Lehren mit Hilfe von Medien optimiert werden können. Anschließend wird dargestellt, wie spezielle technische Eigenschaften von Medien bei der Gestaltung des Unterrichts zum Einsatz kommen.

Medien zur Unterstützung von Lernprozessen nutzen

Der Medieneinsatz zielt aus kognitionspsychologischer Sicht auf die Intensivierung von Lehr- und Lernprozessen. Bei der Planung des Medieneinsatzes stellt sich daher die zentrale Frage, ob die Medienintegration die kognitive Aktivierung, die Selbstdidaktik sowie die Klarheit und Strukturiertheit des erarbeiteten Wissens der Schülerinnen und Schüler verstärken kann.

Im Folgenden wird unter der Perspektive des Lernens aufgezeigt, wie diese Qualitätsverbesserung der Lern- und Verstehensprozesse durch die Integration von Medien bei den Schülerinnen und Schülern erreicht werden kann (Reusser, 1999).

Sich auf das Lernen einlassen

Sich auf das Lernen einlassen bedeutet, die Konfrontation mit einem Gegenstand anzunehmen. Man will ein Problem erfahren, sich auf eine Herausforderung einlassen, Zugang zu einem Thema finden, die Aufmerksamkeit auf einen Gegenstand lenken.

Ob die Gestaltung eines spannenden, interessanten und weiterführenden Zugangs gelingt, davon hängt oft der Erfolg des gesamten Lehr-Lern-Arrangements ab.

- Die Schüler und Schülerinnen setzen sich mit einem Spielfilm auseinander, der zu den Schlüsselfragen des Unterrichtsthemas führt.
- Eine spannende Geschichte motiviert zum Weiterarbeiten.
- Ein YouTube-Film oder ein aktueller Zeitungsausschnitt, der online gelesen wird, führt zum Thema hin.
- Eine gemeinsam rezipierte Hörgeschichte löst ein Klassengespräch über die eigenen Fantasien und Gedanken zum angesprochenen Thema aus.
- Ein Bild oder ein Foto führt in ein neues Thema ein und bietet Anlass zur gemeinsamen Diskussion sowie Gelegenheit für das Einbringen eigener Überlegungen und Gefühle.

Wissen aufbauen

In dieser Phase geht es um das Anknüpfen an Vorwissen. Wissensstrukturen werden erweitert und vertieft. Ziel ist es, Wissen folgerichtig mit dem Vorwissen zu verknüpfen, um neue Einsichten zu erlangen.

Schülerinnen und Schüler werden aufgefordert zu erzählen, was sie zu Afrika bereits wissen. Die Lehrperson erstellt mit ihnen eine Mind-Map, um das Vorwissen zu strukturieren und Anknüpfungen für neue Wissensbereiche aufzuzei-

gen.

- Ein Dokumentarfilm wird benutzt, um das Vorwissen zu reaktivieren und zu ergänzen.
- Die Ausführungen der Lehrperson werden reihum von den Schülerinnen und Schülern in einem gemeinsamen Dokument auf Google Docs protokolliert. Das Ergebnis wird von den Mitschülern und Mitschülerinnen überprüft und gegebenenfalls korrigiert.
- Gemeinsam werden Bilder und Informationen zum Thema Afrika in Büchern, Hörbüchern und auf dem Internet gesucht, in der Gruppe vorgestellt, ausgewertet und besprochen.

Wissen erweitern und vertiefen

Begriffe werden hierarchisiert. Oft betrachtet man auch die behandelte Problematik aus unterschiedlichen Perspektiven; man möchte Klarheit erlangen und das Detailwissen in Gesamtzusammenhänge integrieren.

Der Zugriff der Schülerinnen und Schüler auf zusätzliche Informationen zu einem Unterrichtsthema (mit anderen Darstellungen und Gewichtungen) wird durch die digitale Vernetzung erleichtert.

- Eine Kindersuchmaschine wie «Blinde Kuh» bietet Zugriff auf unterschiedliche Webseiten mit redaktionell geprüften Texten zu einem Thema.
- Nach der Recherche zu einem umstrittenen politischen Thema zeigen die Schülerinnen und Schüler in einer Pro-Kontra-Diskussion das vorhandene Meinungsspektrum auf.
- Das Gelernte wird über die Nutzung von Concept-Maps systematisiert.
- In einem Wiki wird die Essenz des Gelernten aufgeschrieben, wobei Titel und Untertitel die gewonnenen Erkenntnisse gliedern und gewichten.
- Online-Zugänge zu Bibliotheken erleichtern das Suchen und Bestellen.
- Eine Lernsoftware oder kindgerechte Internetseite wird neben anderen Lernarrangements ergänzend eingesetzt und bietet einen neuen Blickwinkel auf das behandelte Thema.

Wissen festigen

Wiederholtes Üben und Anwenden führt zur Konsolidierung und Automatisierung des Gelernten. Dieses wird zu abrufbaren Begriffen und Routinen verdichtet.

Interaktive, wiederholbare und den Fähigkeiten der Benutzenden angepasste Präsentationsformen können das mehrmalige Durcharbeiten von Unterrichtsinhalten unterstützen. Differenzierte, benutzerspezifische Rückmeldungen digitaler Medien auf Inputs der Anwenderinnen und Anwender intensivieren das Lernen.

- Zum Auswendiglernen von Vokabeln und Sachbegriffen eignen sich selbsterstellte Memorys und Lernkarteien. Diese stehen auch als digitale Vorlagen online zur Verfügung.

- Spezielle Lernsoftware ermöglichen individuelles Üben.
- Fotos dokumentieren Handlungen, Sachverhalte und bestimmte Abläufe, die so visuell gestützt wiederholt und erinnert werden können (z.B. Regeln zum Umgang in der Gruppe, Auflistung von Ämtli, Fotos der Kinder für Gruppeneinteilungen).

Wissen anwenden

Hier geht es um die Wissensnutzung und die Ausführung des Gelernten. Das Wissen wird auf neue Inhalte angewendet. Wissen kann durch die Digitalisierung leichter extern abgespeichert, verbreitet, weiterverarbeitet und bei Bedarf gezielt abgerufen werden.

- Die Aufbereitung und Präsentation des erarbeiteten Wissens kann online über Gratis-Homepages wie *BeepWorld*, *Jimdo*, *Page4* zugänglich gemacht werden.
- Eine Sekundarklasse versucht das Gelernte für die Überarbeitung und Weiterführung eines Wikipedia-Artikels zu nutzen.
- Daten über Haustiere werden in einer eigenen kleinen Datenbank abgespeichert, die dann der nächsten Klasse zur Verfügung steht und erweitert wird.
- Zum Thema Indianer werden Zeichnungen und Fotos neben anschaulichen Materialien gesammelt, aufbereitet und in einer «Ausstellungsecke» im Kindergarten für die anderen Gruppen zur Verfügung gestellt.
- Das Thema Frühling bearbeiten die Kinder erweiternd durch eine eigene kleine Reportage mit dem Audiorekorder und der Digitalfotokamera.

Medien zum Lehren und Begleiten von Lernprozessen einbeziehen

Das Lernen ist immer auch auf die Lehraktivitäten der Lehrperson bezogen.

Dieser Abschnitt beleuchtet die Seite des Lehrens (nach Reusser, 1999). Der Medieneinsatz bezieht sich im Folgenden auf die Vorbereitung und Bereitstellung geeigneter Lernhilfen und Kommunikationswerkzeuge, um Lernumgebungen für die Schülerinnen und Schüler herausfordernd und motivierend zu gestalten.

Medien in Lehr- und Lernaktivitäten einplanen

Lehr-Lern-Arrangements zu situieren heißt, lehrplanrelevante Themen auszuwählen und mehrperspektivisch aufzubereiten. Dabei werden herausfordernde Lernaufgaben eingeplant unter Berücksichtigung des kognitiven Anspruchsniveaus. Die entworfenen Lernaktivitäten werden auf Ziele ausgerichtet und mit Anforderungskriterien verbunden. Einbezogen ist hier auch der Medieneinsatz: Medien können sowohl die Auseinandersetzung mit einem Lerninhalt, die individuelle Begleitung der Lernenden als auch die Evaluation der Lernaktivitäten unterstützen.

- Mediale Darstellungen (Bilder, Filme, Töne, Grafiken usw.) werden den Lernenden als Ausgangspunkte für ihre Lernaktivitäten vorgelegt.

- Die Bedeutung von Lernaufgaben wird mit Hilfe von computerunterstützten Darstellungen verdeutlicht.
- Eine Lernplattform wie educanet² wird als Mittel eingeführt, um die Form der Zusammenarbeit zwischen Lernenden und Lehrperson zeit- und ortsunabhängig zu gestalten.
- Themen werden in didaktisierter Form zum Bearbeiten mittels Online-Aufträgen vorgegeben, z. B. über ein WebQuest zu einem Thema aus dem Fachbereich Mensch und Umwelt.

Mit Medien thematische Zugänge ermöglichen

Die Lehrperson weckt das Interesse und lenkt die Aufmerksamkeit. Sie zeigt die Bedeutung von Lerninhalten und Lernaktivitäten auf und erklärt deren Sinn. Auch kann ein herausforderndes Problem oder eine Frage zur Bearbeitung vorgeben werden.

Neben realen Gegenständen dienen mediale Darstellungen der Exposition von Lerninhalten, welche die Lernenden zu einer Auseinandersetzung mit dem entsprechenden Thema anregen sollen. Für die Lehrperson steht eine Vielfalt an medialen Möglichkeiten zur Verfügung, die unterschiedliche thematische Zugänge ermöglichen.

- Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit einem Film auseinander, zu dem bestimmte Aufträge oder Leitfragen gestellt werden.
- Ein Rechercheauftrag im Internet wird erklärt und den Schülerinnen und Schülern zur Bearbeitung übertragen.
- Eindrückliche Filmausschnitte wie der Tsunami in Thailand, die Anschläge vom 11. September 2001 auf die Twin Towers, die auf dem Netz zu finden sind, können das Interesse der Schülerinnen und Schüler wecken.

Medien als Modell anbieten

Lehrpersonen sind Vorzeigemodele. Sie modellieren durch ihr Beispiel den Zugang zu Problemlösungen und Zieltätigkeiten. Überlegungen zu Lösungsideen und -ansätzen werden externalisiert, d. h. für die Lernenden hör- und sichtbar gemacht. Es werden Begriffe erklärt und Verknüpfungen zu Vorwissen aufgezeigt. Dabei wird die Suche nach Zusammenhängen und Bedeutung durch die Lehrperson unterstützt und wenn nötig aufgezeigt.

Auch Medieninhalte können «vorbildhaft» wirken und bei der Modellierung der Zieltätigkeiten eingesetzt werden. Mit ihrer Hilfe können Begriffe und Verknüpfungen zum Vorwissen beschrieben werden. Zieltätigkeiten können in Animationen und Filmsequenzen vorgezeigt werden.

- Mind-Maps und Concept-Maps können zur Darstellung und Strukturierung von Verknüpfungen zwischen Handlungsabläufen und Begriffen dienen.
- Schwierige Bewegungsabläufe (z. B. Tanzschritte) können am Computer

- vorgezeigt und dann von den Schülerinnen und Schülern gelernt werden.
- Schülerinnen und Schüler komponieren kleine Musikstücke, deren Melodie vom Computer wiedergegeben wird.
 - Ein Experiment wird in einem Demonstrationsfilm vorgeführt. In Gruppen versuchen die Schülerinnen und Schüler den Effekt ebenfalls zustande zu bringen.
 - In einem Hörspiel geht es um Freundschaft und Streit. Die Kinder machen sich Gedanken zu diesem Thema, erzählen ihre eigene Geschichte und erarbeiten ein kleines Hörspiel.

Medien als Lernhilfen einsetzen

Hier geht es darum, Beobachtungen der Lehrperson zu den Lernaktivitäten den betreffenden Schülerinnen und Schülern mitzuteilen und gemeinsam zu analysieren. Es werden Lernhilfen zur Verfügung gestellt. Dies gilt insbesondere auch für Einzelschülerinnen und -schüler, denen durch individualisierte Angebote Unterstützung gegeben wird. Im Zentrum stehen Beraten, Fördern und Fordern. Ziel ist, die Lernenden motivational zu stützen und adaptive Hilfen zur Bewältigung und Beurteilung der Lernaktivitäten zu geben.

Es ist hier auf online zur Verfügung gestellte Lerntagebücher oder auf Portfolios zu verweisen, welche Lernprozesse dokumentieren und die Grundlage einer Beurteilung sowie der nachfolgenden Beratung bilden können.

Technische Mittel wie die integrierte Rechtschreibbeprüfung einer Textverarbeitung und/oder Online-Wörterbücher können für die Überarbeitung von Texten beigezogen werden.

Videoaufnahmen können zur Dokumentierung und zur Analyse des Unterrichts eingesetzt werden.

Die Auswertungsfunktionen von Übungssoftware liefern Anhaltspunkte für die gezielte Weiterarbeit.

Das Reflektieren der einzelnen Projektphasen mit Hilfe der Videokamera ermöglicht den Kindern, ihre Erlebnisse aufzuarbeiten und zu Erfahrungen werden zu lassen.

Lernaktivitäten mit Medien evaluieren

In dieser Phase soll die Reflexion über die abgeschlossenen Lernaktivitäten angeleitet werden. Eine Arbeitsrückschau wird veranlasst und eingefordert mit Blick auf Lernprozess und Lernprodukt. Der Erfolg des Unterrichts wird sichtbar gemacht und ausgewertet. Es werden auch Defizite festgehalten und Ziele für nachfolgende Lernprozesse festgelegt.

Im Kapitel zur Lernevaluation wird eine ganze Reihe von Instrumenten aus dem Bereich der Medien beschrieben, welche für diese Phase nützlich sein können.

Harald Gapski
Medienkompetenz. Wiesbaden:
Westdeutscher Verlag, 2001.

Das Potenzial der technischen Eigenschaften von Medien nutzen

Das Lern- und Lehrpotenzial der Medien kommt durch die Nutzung ihrer technischen Eigenschaften zum Tragen (Gapski, 2001). Durch die multimedialen und interaktiven Möglichkeiten kann die Integration von Medien zu einer Intensivierung des Lernverhaltens und in Folge zu einem vertieften Verstehen von Sachzusammenhängen führen:

- beispielsweise erarbeiten und formulieren Schülerinnen und Schüler selbstständig Gesetzmäßigkeiten mit Hilfe von Simulationen,
- sie erlangen Einsicht in Sachverhalte und vertiefen dank schematischen Animationen ihr Verständnis,
- sie stellen Theorie-Praxis-Bezüge her durch kommentierte Videosequenzen,
- sie erweitern und wiederholen Sachverhalte mittels unterschiedlicher medialer Darstellungen,
- sie tauschen sich über Sachverhalte mit anderen Personen aus und erweitern die eigene Perspektive.

Im Folgenden werden aus der Perspektive der technischen Eigenschaften von Medien deren Potenzial aufgelistet.

Digitalität und Virtualität

Medienkompass 1
«Verschlüsselte Botschaften»
Medienkompass 2
«Von Bits und Bytes»

Medienkompass 1
«Die Welt hinter dem Bildschirm»

Die Digitalisierung erlaubt unterschiedliche Arten von Informationen wie Bild, Text und Ton in einen einheitlichen Code – den binären Code – zu übertragen. War es früher kaum möglich, Tonbandkassetten oder Filme ohne ein kompliziertes Schnittpult zu bearbeiten, schickt man die Daten heute zum Computer, bearbeitet sie dort und spielt sie von einem USB-Stick im Schulhaus wieder ab.

Wissensbestände werden ohne Qualitäts- oder Quantitätseinbussen speicherbar, kopierbar, durchsuchbar und damit für die individuelle als auch soziale Wissenskonstruktion dynamischer nutzbar.

Mediale Darstellungen und Kreationen müssen sich nicht an reale Vorgaben halten. Sie existieren virtuell und damit unabhängig von physikalischen und biologischen Gesetzmäßigkeiten. In den Medien werden beispielsweise Dinosaurier faszinierend glaubhaft zum Leben erweckt, oder man kann mit Google Earth zu einem virtuellen Rundgang durchs antike Rom aufbrechen.

Multimedialität und Interaktivität

Medienkompass 2
«Ein Ding für (fast) alle Fälle»

Der Computer erlaubt die kombinierte Darstellung von bisher getrennten technischen Informationsträgern oder Geräten wie Buch, Bild, Tonband, Film und Modellen. Diese Multimedialität kann für Unterrichtsprozesse genutzt werden durch die Kombination verschiedener Sinnesmodalitäten wie Seh-, Hör- und Tastsinn und durch unterschiedliche Darstellungsformen eines Gegenstandes oder Sachverhaltes. Stellen Sie sich eine Unterrichtseinheit zu «Paris» vor:

Sie recherchieren Sehenswürdigkeiten auf dem Internet, schauen sich diese mit Google Street View an, lesen mit den Schülerinnen und Schülern in einer

Medienkompass 2
«*Mehr als die Wirklichkeit*»

französischen Zeitung, hören auf einem Netzradio Musik aus Frankreich und nehmen auf Facebook Mailkontakt mit französischen Freunden auf.

Neben dem realgetreuen Abbild dienen schematische Abbildungen und Grafiken, Zoom und Zeitlupe sowie simulierte Bewegungsabläufe an Modellen dem vertieften Erfassen und umfassenden Verständnis eines Sachverhaltes. Diese «*Mehrfachcodierungen*» erlauben den Mediennutzenden ort- und zeitunabhängige Erfahrungsformen. So nehmen Sie im Sportunterricht die Bewegungsabläufe Ihrer Schülerinnen und Schüler auf, spielen diese in Zeitlupe ab und finden so individuelle Trainingsmöglichkeiten zur Optimierung der Bewegungsabfolgen.

Medienkompass 1
«*Reichhaltige Menüs und Tasten*»

Die Interaktivität neuer Medien erlaubt den Nutzenden eine erhöhte Einflussnahme und Steuerung ihrer virtuellen Aktivitäten. Die Formen reichen von einfachen Ja-Nein-Rückkoppelungen, vielfältigen Kommunikationsangeboten bis hin zu Virtual-Reality-Anwendungen in Spielkonsolen wie Wii, in denen Körperbewegungen der Mediennutzenden im virtuellen Raum umgesetzt werden – Möglichkeiten, deren Potenziale auch in Lernprozessen vermehrt genutzt werden könnten (wie der Einsatz von Wii-Games zur Rehabilitation von Bewegungseinschränkungen zeigt).

Medienkompass 2
«*Wo Mensch und Maschine aufeinandertreffen*»

Sind in Hypertexten Informationsbausteine über interaktive Verbindungen vernetzt, so werden die Nutzenden aufgefordert, durch eigenes Recherchieren ihre spontane Lesespur zu bilden. Dies kann eine echte kognitive Herausforderung für das selbständige Erfassen und Verknüpfen der Informationen bedeuten.

Medienkompass 1
«*Postverkehr und Anschlagbrett im Internet*»

Konnektivität und Globalität

Medienkompass 2
«*Wiki – die gemeinschaftliche Webseite*»

Netzwerke wie das Internet ermöglichen verschiedene Formen zeitlich versetzter (asynchroner) und zeitgleicher (synchroner) Kommunikation. Schülerinnen und Schüler chatten oder skypen von zu Hause in Echtzeit über ihre Hausaufgaben, sie können aber auch via E-Mail Fragen stellen, die dann zeitlich versetzt beantwortet werden. Die Entbindung von Ort und Zeit – im Fernsehen durch Live-Übertragungen realisiert – erfährt durch die neuen Medien eine Erweiterung in Richtung vernetztes, kooperatives Handeln, das für Unterrichtsprozesse genutzt werden kann. Digitale Austauschplattformen unterstützen beispielsweise durch strukturierte und didaktisch aufbereitete Informationsangebote Lehr- und Lernprozesse. So können Gruppen von Schülerinnen und Schülern von zu Hause gemeinsam kleine Texte in einer Online-Textverarbeitung erstellen (z. B. Google Docs) und diese dann am nächsten Tag im Unterricht vorstellen und redigieren. Die einzelnen Ergebnisse aus Gruppendiskussionen können zentral auf einem Online-Dokument gesammelt und für die Klassendiskussion strukturiert werden (z. B. mit Hilfe von Edupad bzw. Google Doc.).

Die Strukturierung der Lern- und Lehraktivitäten basiert auf dem SAMBA-KAFKA-Modell nach Reusser¹. Bei der Planung des Unterrichtsgeschehens müssen Lehrpersonen immer beide Seiten im Blick haben: Das was sie selbst planen und initiieren wollen, und das was dadurch im Lernprozess der Schülerinnen und Schüler geschieht.

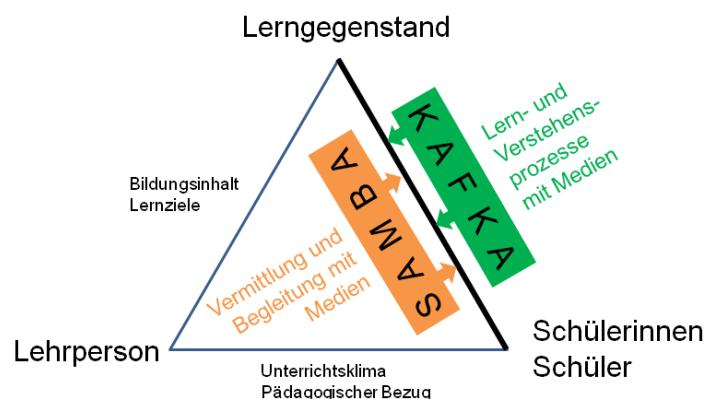


Abb. 1: KAFKA und SAMBA als Modelle der Handlungsabfolge von Lehr-Lernaktivitäten (Reusser, 1999).

S	Situieren	K	Kontakt herstellen
A	Anstossen	A	Aufbauen
M	Modellieren	F	Flexibilisieren
B	Begleiten, Beraten	K	Konsolidieren
A	Auswerten	A	Anwenden

1 Reusser, K. (1999). KAFKA und SAMBA als Grundfiguren der Artikulation des Lehr-Lerngeschehens. Skript zur Vorlesung Allgemeine Didaktik. Zürich: Pädagogisches Institut der Universität Zürich.

Entscheid für Lehr-Lern-Arrangements

Medien didaktisch nutzen

Wie das letzte Kapitel aufzeigt, sind die digitalen Medien heute immer wichtige Elemente für die Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen. Wer deshalb ein Lehr-Lern-Arrangement plant, muss mitbedenken, welche Medien zielführend eingesetzt werden können, um den Unterricht zu optimieren. Der Medieneinsatz ist zwar der Klärung von Zielen und Themen nachgeordnet, dennoch kann er das Lehr-Lern-Arrangement massgeblich stützen oder es stören, weil sich zum Beispiel die Medien verselbständigen und dann nur noch die technische Beherrschung eines Computerprogramms im Mittelpunkt steht.

In diesem Kapitel geht es darum, die Pozenziale der Medien zu nutzen und insbesondere

- den Alltagsbezug des Unterrichts mit Medien zu stärken,
- die Unterrichtsqualität über den Medieneinsatz zu steigern,
- die Vernetzung der Medien gezielt für das Lernen einzusetzen,
- sich für geeignete mediale Lehr-Lern-Arrangements zu entscheiden.

Den Alltagsbezug des Unterrichts stärken

Im Alltag verwenden alle Menschen heute eine Vielzahl von Medien. Einer der ersten Schritte am Arbeitsplatz ist es meist, den Computer einzuschalten und E-Mails zu checken. Gleichzeitig ist man online, versendet SMS und führt einen Online-Kalender. Nur die Schule bleibt ein Ort, wo der Computer noch oft am Rand steht.

Ein zeitgemässer Unterricht sollte aber dort ebenfalls digitale Medien einsetzen, wo dies im Alltag geschieht. Geht es zum Beispiel ums Einüben in das Lesen des Fahrplans, müsste dies ganz selbstverständlich am Computer geschehen und nicht am dicken Print-Fahrplan. Alltagsanlässe, die in den Schulen nach dem Einsatz von digitalen Medien rufen, gibt es viele:

- Berichte schreiben am Computer, wie dies auch im Büroalltag üblich ist
- E-Mails schreiben, anstatt schriftliche Briefe zu verfassen
- Fotos mit dem Handy schiessen und in ein Dokument einfügen
- Lerninhalte im Internet recherchieren
- online etwas kaufen, Währungen umrechnen
- Zeitungen online lesen
- eine Schulreise mit Hilfe des Internets organisieren.

Hat man sich für den Unterricht ein Thema und darauf bezogene Ziele gestellt, so ist aus der Perspektive des Medieneinsatzes zu fragen:

- Welche Verbindungen zu den Medien bietet das Thema?
- Sind mit dem Thema Alltagsaktivitäten verbunden, die typischerweise mit Medien ausgeführt werden?
- Welche Ziele des Unterrichts könnten durch den Medieneinsatz unterstützt werden?

Beispiel: Im Französischunterricht der Oberstufe sollen die Schülerinnen und Schüler gemäss Lehrplan «Eine kurze einfache Meldung über ein konkretes Ereignis verstehen».

Als Umsetzung fasst jeweils ein Schüler oder eine Schülerin zu Beginn jeder Französischstunde eine kurze Meldung in einer französischsprachigen Online-Zeitung (z. B. 24heures) mündlich zusammen. Zum Auftrag gehört es, wichtige neue Wörter, die zum Text dazugehören, kurz zu erklären. Der Medieneinsatz kann hier wie folgt begründet werden:

- *Erzählende kurze Geschichten zu authentischen Alltagsthemen findet man sehr oft in Zeitungen, wobei das Internet dazu einen einfachen Zugang verschafft.*
- *Zeitunglesen gehört zu den typischen Alltagsaktivitäten.*
- *Das globale Verständnis eines Textes als Ziel kann sehr gut über das Zeitunglesen geübt werden.*

Es empfiehlt sich deshalb, aus der Sicht der Medien eine Jahres- oder Wochenplanung in allen Fächern daraufhin zu prüfen, zu welchen Themen der Einsatz von digitalen Medien sich anbietet.

Die Qualität des Unterrichts steigern

Andreas Helmke
Was wissen wir über guten Unterricht?
Pädagogik, Heft 2, 2006. S. 42–45

Unterricht mit Medien soll zur Qualitätsverbesserung des Unterrichts beitragen. Auf dem Hintergrund der zehn Merkmale guten Unterrichts von Andreas Helmke (2006) heisst dies:

1. Effiziente Klassenführung und Zeitnutzung ist auch beim Unterricht mit Medien zentral. Die Technik der digitalen Medien soll z. B. rasch Zugriff aufs Internet ermöglichen. Wo der Computer abstürzt, Passwörter verloren gegangen sind oder die Bedienung eines Geräts fast die ganze Unterrichtszeit auffrisst, werden Medien problematisch. Deshalb ist eine gute Vorbereitung des Unterrichts mit klaren Arbeitsanweisungen unbedingt notwendig.
2. Lernförderliches Unterrichtsklima: Der Umgang mit Medien soll herausfordern und dadurch Lernmotivationen erzeugen. Das Arbeiten mit digitalen Medien soll auch Spass machen – etwa wenn Schülerinnen und Schüler in Mensch und Umwelt in der Umgebung ihres Schulhauses fotografieren oder filmen dürfen.
3. Vielfältige Lernmotivation: Digitale Medien ermöglichen einen abwechslungsreicherem Unterricht: Man kann Fotos und Videos einbeziehen, auf dem Internet recherchieren, zu einem Thema einmal einen YouTube-Film anschauen usw. Beispiel: Schülerinnen und Schüler treten mit einer Klasse aus London in Kontakt. Das ist eine zusätzliche Motivation, um etwas über die englische Hauptstadt zu erfahren und die eigenen Englischkenntnisse zu erproben.

4. Strukturiertheit und Klarheit. Diese muss sich auch auf den Unterricht mit Medien erstrecken.
Beispiel: In einer Gruppenarbeit mit dem Internet ist abzusprechen, dass alle Beteiligten am Computer recherchieren dürfen. So soll verhindert werden, dass automatisch der computergewöhnteste Knabe das Zepter über die Maus übernimmt.
5. Wirkungs- und Kompetenzorientierung: Die Faszination an einem Medium ist keine Rechtfertigung für den Unterrichtseinsatz, sondern es geht um die Unterstützung beim Erwerb fachlicher, überfachlicher und nichtfachlicher Kompetenzen. Ein negatives Beispiel: Die Schülerinnen und Schüler sollen im Internet zum Thema «Zürcher Zoo» recherchieren. Schnell beginnen sie wahllos herumzusurfen und verlieren Ziel und Thema des Unterrichts aus den Augen.
6. Schülerorientierung. Diese kann sehr gut über den Medieneinsatz ermöglicht werden. So stehen die Lernaufgaben im Zentrum, die mit Hilfe der Medien gelöst werden. Lehrpersonen können sich zurücknehmen und als Lernbegleiter und –coaches fungieren. Beispiel: Schülerinnen und Schüler recherchieren auf dem Internet selbstständig, welche Ausflugsmöglichkeiten es am Ort des nächsten Klassenlagers gibt, und machen der Klasse Vorschläge.
7. Förderung aktiven, selbstständigen Lernens: Die Potenziale der Medien kommen dann am Besten zur Geltung, wenn Schülerinnen und Schüler zu aktiven Tätigkeiten herausgefordert werden.
8. Angemessene Variation von Methoden und Sozialformen: Individuelles Lernen mit einem geeigneten Lernprogramm, Gruppenarbeiten mit einem WebQuest, Arbeiten an einem Klassenblog; all das sind Lernformen, die mit digitalen Medien realisiert werden können und unterschiedliche Sozialformen einbeziehen.
9. Konsolidierung, Sicherung, Intelligentes Üben: Zum Üben und zum Festigen des Gelernten können digitale Medien gut eingesetzt werden. Dabei ist darauf zu achten, dass nicht Lernprogramme mit den immer gleichen Verstärkungsformen gewählt werden («Hast du gut gemacht» – und dann die nächste gleichartige Frage).
10. Passung: Die Abstimmung der fachlichen und überfachlichen Inhalte ist notwendig. Denn der Medieneinsatz ist kein Selbstläufer, sondern eng auf die fachdidaktischen oder medienbildnerischen Ziele bezogen. Er soll nicht von den fachdidaktischen Zielen wegführen, sondern diese optimieren.

Die Vernetzung der Medien nutzen

Das Zusammenspiel der Medien wird durch die zunehmende Digitalisierung und Vernetzung erleichtert. So kann man Dateien leicht von einem zum anderen Medium übertragen und weiterbearbeiten. Ich kann also beispielsweise

Medienkompass 2
«Ein Ding für «(fast) alle Fälle»

Fotos von der Digitalkamera auf den PC übernehmen, dort bearbeiten und am Schluss auf Facebook veröffentlichen. Die Digitalisierung der Medien hat auch dazu geführt, dass dieselben Aufgaben mit unterschiedlichen Medien realisiert werden können: Will ich ein Gespräch aufnehmen, kann ich dies mit meinem Laptop, einem Diktiergerät, einem Mp3-Player oder einem Handy tun. Fotos kann man mit einer Digitalkamera, dem Handy, einem iPod oder einem Camcorder aufnehmen.

Dies macht das Arbeiten mit Medien flexibel. So gibt es meist mehrere Möglichkeiten, um eine Unterrichtsidee zu verwirklichen. Fehlen zum Beispiel in der Schule Camcorder, um Videoclips zu drehen, kann man auf Video-Handys ausweichen. Ein Fotoprojekt muss nicht mit einer Powerpoint-Präsentation enden; genauso gut kann man ein Projektposter ausdrucken oder eine kleine Website gestalten. Die digitalen Daten stehen für alle diese Anwendungsmöglichkeiten zur Verfügung.

Oft ist in der Schule die Zahl der zur Verfügung stehenden Geräte ein Problem. Dies kann auf verschiedene Weise gelöst werden, wie z.B.:

- Man plant einen Werkstattunterricht, wo die vorhandenen Computer als Posten eingesetzt werden.
- Mehrere Schülerinnen und Schüler arbeiten gemeinsam an einem Gerät.
- Während des Deutsch- oder Mathematikunterrichts üben die Schülerinnen und Schüler individuell an den zur Verfügung stehenden Computern, während die anderen Aufgaben im Übungsheft erledigen.
- Es wird erlaubt, unterschiedliche Medien zu benutzen (bei einer Präsentation z.B. auch ein Plakat oder eine Folie am Hellraumprojektor).

Die Vernetzung der Medien ermöglicht das ortsunabhängige Arbeiten:

- Da heute fast alle Schülerinnen und Schüler über einen privaten Computerzugang verfügen, können sie zu Hause an einer Aufgabe weiterarbeiten oder eine Hausaufgabe am Computer lösen. Die wenigen Schüler, die zu Hause keinen Computer zur Verfügung haben, dürfen die Aufgabe in einer Randstunde oder nach Unterrichtsschluss im Klassenzimmer bearbeiten.
- Mehrere Klassen können an verschiedenen Standorten miteinander zusammenarbeiten – etwa im Rahmen eines klassenübergreifenden Foto- oder E-Mail-Projekts, in welchem sich zwei Schulklassen gegenseitig über ihren Lebensalltag informieren.
- Einige Schülerinnen und Schüler lernen Vokabeln gezielt mit einem kleinen Handy-Programm. Sie können dies unterwegs tun, ohne an einen bestimmten Ort oder eine Zeit gebunden zu sein.
- Im Klassenlager verfassen die Schülerinnen und Schüler eine Online-Zeitung, erstellen einen Blog oder produzieren einen Podcast, um die Eltern

Medienkompass 2
«Blog – das öffentliche Tagebuch»

Medienkompass 1
«Lass hören!»

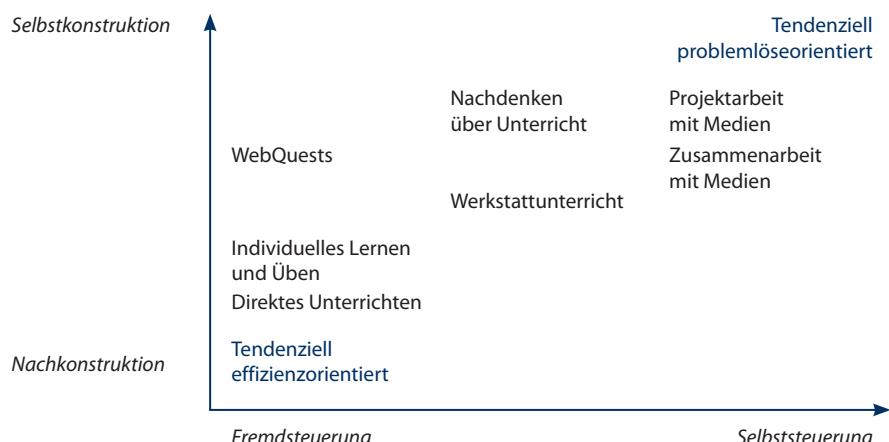
täglich über die Lageraktivitäten zu informieren.

Die Schweizer Bildungscommunity educanet²

Die Plattform von educanet² steht allen Schweizer Schulen zur Verfügung und vernetzt diese. Bereits 450'000 Personen sind Teil dieser Gemeinschaft: über 343'000 Lernende und 104'000 Lehrpersonen sowie Mitglieder von Schulbehörden und Eltern. Educanet² ist eine umfassende Lösung zur Arbeit mit digitalen Medien, die Werkzeuge wie E-Mail-Verwaltung, Diskussionsforen, Wiki, Umfragen- und Abstimmungstool, Homepage-Generator umfasst (weitere Informationen: www.educanet2.ch).

Entscheid für Lehr-Lern-Arrangements

In allen Lehr-Lern-Arrangements können Medien ihren Platz finden. Dies zeigt



die obenstehende Grafik aus der Broschüre *Unterricht kompetent planen*, in welche hier die Arbeit mit Medien einbezogen wird (vgl. S. 23). Direktes Unterrichten kann damit geschehen, dass die Lehrperson ihren Vortrag durch eine Präsentation am Beamer unterstützt oder dass sie ein Lehrvideo einsetzt, in welchem eine Aktivität «vorgemacht» wird.

Am besten können die Potenziale der Medien aber eingesetzt werden, wenn es um erhöhte Spielräume der Selbststeuerung und Selbstkonstruktion geht:

- *Individuelles Fördern und intelligentes Üben* können über die Arbeit mit digitalen Medien unterstützt werden: Spezielle Lernsoftware enthält auf den Lernstand der Schülerinnen und Schüler abgeglichene Übungen. Viele Möglichkeiten zum Lernen und Üben finden sich in den Beispielen der vergriffenen *Werkzeugkiste Computer* (2006), die in Auszügen aber noch zugänglich sind (www.medienbildung.ch/werkzeugkiste).
- Im *Werkstattunterricht* können einige Posten Aufgaben enthalten, die mit dem Computer zu lösen sind. So wird in einer Werkstatt zum Thema «Haus-tiere» ein Rechercheauftrag auf dem Internet gestellt oder man muss am

Medienkompass 1
«Auf der Suche nach der Nadel im
Heuhaufen»

- Computer einen Hörtext (Podcast) anhören und ein darauf bezogenes Arbeitsblatt lösen.
- *WebQuests* sind eine besondere Methode, um im Unterricht mit dem Internet zu arbeiten. Dabei werden den Schülerinnen und Schülern ausgewählte Internet-Links zur Verfügung gestellt, mit denen sie eine Aufgabe selbstständig recherchieren und lösen können.
 - Die *Zusammenarbeit* zwischen Schülerinnen und Schülern kann über gemeinsame Medienarbeit gefördert werden – etwa wenn in Gruppen Filme gedreht oder Fotogeschichten entwickelt werden. Besondere «kollaborative Software» unterstützt diese Zusammenarbeit zusätzlich. Ein Beispiel dafür sind die Webanwendungen *Edupad* und *GoogleDocs* zum Schreiben oder *Scriblink* und *Flockdraw* zum Zeichnen. Die Schülerinnen und Schüler können auf diese Online-Programme von überall her zugreifen, gemeinsam schreiben und korrigieren.
 - *Nachdenken über Unterricht* kann über Medien gefördert werden: Um das eigene Lernen metakognitiv zu reflektieren, eignen sich unter anderem Blogs oder Lerntagebücher (www.lerntagebuch.ch), wie sie auf dem Netz angeboten werden. Dabei sollte man die Einstellungen auf «privat» setzen, damit der Zugriff im Rahmen der beteiligten Schülerinnen und Schüler bleibt.
 - *Projektarbeit* kann sehr gut mit Medienarbeit verbunden werden. Beispiele dafür sind das Projekt einer Schülerzeitung, das Gestalten eines Films oder eines Hörspiels, die gemeinsame Planung eines Klassenlagers mit Hilfe von Informationen im Internet.

**Aufgabe: Überprüfung der Jahres-/ Halbjahres-/ Monatsplanung
auf den Medieneinsatz in Lehr-Lern-Arrangements**

1. Notieren Sie sich die wesentlichen Themen, die Sie sich in Ihrem Unterricht in den verschiedenen Fächern vorgenommen haben. Setzen Sie dazu die wichtigsten Medien, die Sie benutzen (Schulbuch, Hefteinträge, Lesen eines Buches usw.).
2. Überlegen Sie sich nun, bei welchen Aktivitäten es sinnvoll wäre, verstärkt mit digitalen Medien zu arbeiten (Lernsoftware, Internet, Digitalkamera, Audioaufnahmen usw.).

Fach Deutsch		
Themen	Medien	digitale Medien

Entscheid für Formen der Lern-Evaluation

Medien als Werkzeug zur Auswertung

Durch Lern-Evaluationen zum Medieneinsatz kann überprüft werden, über welche Medienkompetenz die Schülerinnen und Schüler verfügen beziehungsweise wie sich diese entwickeln. So lässt sich vermeiden, dass Lehrpersonen diese bei der Arbeit mit Medien über- oder unterfordern. Zweitens bieten die digitalen Medien selbst geeignete Instrumente an, die für die Evaluation genutzt werden können.

Eine Dokumentation des Lernstands und der darin zum Ausdruck kommenden Medienkompetenz ist deshalb besonders wichtig, weil es kein Fach «Medienbildung» gibt, in welchem diese systematisch vermittelt wird. Je nach Medieninteresse der einzelnen Schülerinnen und Schüler und den unterschiedlichen Medienerfahrungen, die Kinder und Jugendliche im Elternhaus und in der Schule machen, unterscheiden sich ihre Teilkompetenzen stark. Lehrerinnen und Lehrer müssen jedoch wissen, was sie ihren Schülerinnen und Schülern zumuten können.

Zudem ist die Förderung der Medienkompetenz daran gebunden, dass man den jeweiligen Lernstand kennt – wo die Schülerinnen und Schüler Stärken, aber auch Lücken aufweisen, welche zu schliessen sind. Das gilt auch für Kinder und Jugendliche, die souverän mit Computergames, Social Media und dem Download von Filmen umgehen. Texte mit einer Textverarbeitung zu verfassen oder gezielt und kritisch im Netz recherchieren zu können, setzt nochmals ganz andere Anforderungen.

Funktionen und Schwerpunkte der Lern-Evaluation im Medienbereich

Die Evaluation der Arbeit mit Medien in der Schule hat zwei Schwerpunkte

Erstens geht es darum, die vorhandene Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler im Hinblick auf die Themen und Ziele der Medienbildung zu evaluieren: Was wissen die Kinder und Jugendlichen bereits über das Funktionieren von Werbung im Fernsehen? Was haben sie in einer Unterrichtseinheit zu diesem Thema gelernt? Wie bewusst sind sie sich über Fragen des Persönlichkeitschutzes in sozialen Netzwerken wie Facebook?

Zweitens ist der Medieneinsatz in den verschiedenen Unterrichtsfächern Teil der Evaluation der Lehr-Lern-Arrangements: Welches ist der Beitrag des Medieneinsatzes zu den Zielen des Unterrichts? Wo unterstützt oder stört er den «guten» Unterricht?

Betrachtet man die Funktionen der Evaluation für den Unterricht, so können die folgenden drei herausgehoben werden:

- Es geht darum, vor dem Einsatz von Medien den Lern- und Erkenntnisstand der Schülerinnen und Schüler zu überprüfen. Denn Kinder und Jugendliche haben heute aus dem Alltag bereits ein grosses Wissen über Medien, an das die Medienbildung ansetzen kann. Aber auch mediendidaktisch ist die

Abklärung des Lernstandes wichtig. Denn es macht wenig Sinn, Medien einzusetzen, mit denen die Schülerinnen und Schüler noch gar nicht umgehen können. Gegebenenfalls ist festzulegen, welche Fähigkeiten und Kenntnisse vorgängig noch zu vermitteln sind.

- Summativ kann der Erfolg der Medienarbeit am Ende der Unterrichtsarbeit überprüft und festgehalten werden. Aus der Perspektive der Medienbildung geht es hier um die Frage, wie gut die Ziele des Unterrichts erreicht wurden. Mediendidaktisch ist insbesondere die Frage einzubeziehen, welchen Anteil die Medienwahl zum Erfolg oder Misserfolg des Unterrichts beigetragen hat.
- Formativ sollte während der Unterrichtsarbeit die Passung der gewählten Medien zu den Unterrichtszielen und zu den Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler immer wieder überprüft werden, um den Lernprozess zu optimieren. Dies ist sowohl für medienbildnerische wie für mediendidaktische Aspekte des Unterrichts wichtig.

Funktionen der Evaluation	Schwerpunkte der Evaluation	
	Medienbildung	Medieneinsatz in den Fächern
Lern-, Entwicklungssstand klären	<ul style="list-style-type: none"> • Was wissen die Schülerinnen und Schüler über Medien? • Wie kompetent sind sie im Umgang mit Medien und deren Angeboten? • Wo weist die Medienkompetenz Lücken auf, die im Unterricht geschlossen werden könnten? 	<ul style="list-style-type: none"> • Mit welchen Medien haben die Schülerinnen und Schüler bereits gearbeitet? • Welche Medien können routinemässig für Lernaktivitäten eingesetzt werden? • Bei welchen Medien muss das Können erweitert werden, damit sie im Unterricht eingesetzt werden?
Summativ Unterrichtsergebnisse bewerten	<ul style="list-style-type: none"> • Wie weit konnten die Medienkenntnisse erweitert werden? • Welche unterschiedlichen Lernergebnisse sind bei den Schülerinnen und Schülern festzustellen? • Wie weit wurden die Unterrichtsziele erreicht? 	<ul style="list-style-type: none"> • Welchen Anteil hat die Medienwahl an den Unterrichtsergebnissen? • Haben die Unterrichtsmedien den Lernprozess erleichtert oder erschwert? • Welchen Beitrag zu selbstgesteuertem Lernen haben die Unterrichtsmedien erbracht
Formativ Lernprozesse optimieren	<ul style="list-style-type: none"> • Welches sind die Zwischenergebnisse des Lernprozesses? • Gibt es Schülerinnen und Schüler, die besondere Mühe haben, die Lernziele zu erreichen? • Gibt es Hinweise auf Optimierungsmöglichkeiten für den weiteren Unterrichtsverlauf? 	<ul style="list-style-type: none"> • Wie weit unterstützt der Medieneinsatz das Lernen? • Kann der Medieneinsatz im vorliegenden Lehr-Lern-Arrangement noch optimiert werden? • Wie beurteilen die Schüler und Schülerinnen den Medieneinsatz?

Evaluationsinstrumente

Hier sind die generellen Instrumente zur Unterrichtsevaluation von jenen zu unterscheiden, die speziell für den Medienbereich entwickelt wurden. Im vorliegenden Abschnitt sollen jene im zweiten Bereich dargestellt werden, da diese oft nur unter «eingeweihten» Medienpädagoginnen und -pädagogen bekannt sind.

Lernstandsabklärung

Über die Lernplattform educanet² kann das Angebot von «Test Your ICT-Knowledge» abgerufen werden (<http://www.educa.ch/dyn/137683.asp>). Durch die Anwendung dieses Tests finden Lehrpersonen heraus, über welche Kompetenzen ihre Schülerinnen und Schüler im Umgang mit Computer und Internet verfügen. Das Besondere an «Test Your ICT-Knowledge» ist, dass sich dieses Testinstrument an Standards für den ICT-Unterricht ausrichtet. Allerdings kommt dieser in der ersten Hälfte des letzten Jahrzehnts entwickelte Test langsam etwas in die Jahre.

Test Your ICT Knowledge – die Konzeption

Der Test gliedert die ICT-Kompetenzen in vier Bereiche:

- Grundfertigkeiten und Konzeptwissen
- Reflexion und Verhalten
- Nutzung und Einsatz
- Kommunikation und Zusammenarbeit

Zu jedem Bereich wurden zwei Tests zusammengestellt.
Die Tests bestehen aus rund 30 Fragen.

Eine alternative Möglichkeit ist die vorgängige Überprüfung jener Kompetenzen, die im laufenden Schuljahr benutzt werden: Lehrerin P. möchte in den kommenden Monaten mit ihrer neuen Klasse vor allem mit der Textverarbeitung arbeiten und im Klassenlager ein Fotoprojekt durchführen. Zu Beginn des Schuljahres stellt sie ihren Schülerinnen und Schülern die Aufgabe, einen Text zu verfassen, wobei sie vor allem die vorhandenen Kenntnisse ihrer Klasse im Blick hat. Die Fähigkeiten im Umgang mit Foto-Dateien erhebt sie, indem im Text ein selbst geschossenes Foto eingefügt werden muss.

Summative Bewertung und Dokumentierung

Um die Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit Medien zu überprüfen, können Medienführerscheine und Medienportfolios eingesetzt werden (Vergl. S. 17). Hier zeigen die Schülerinnen und Schüler ihr Können im Umgang mit Medien. Oft werden dazu auch kleine Tests und Umfragen eingesetzt:

Schüler/innen umfragen, die online ausgefüllt werden, bietet z. B. ein spezielles Tool in *educanet*². Für kurze Umfragen zur Einschätzung einer Unterrichtseinheit kann auch mit der Gratis-Version eines Umfrageprogramms wie *SurveyMonkey* (www.surveymonkey.com) gearbeitet werden.

Kleine Tests und Übungen können sie mit der Software-Suite von *Hotpotatoes* erstellen, um den Lernerfolg zu überprüfen. Die sieben kleinen Programme lassen sich kostenlos auf folgender Website herunterladen: <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/#downloads>. *Hotpotatoes* umfasst folgende Module:

- BC: Multiple Choice
- JQuiz: Freie Texteingabe
- JMix: Schüttelsatz/ -wort
- JCross: Kreuzworträtsel
- JMatch: Zu- bzw. Anordnung
- JCloze: Lückentext
- Masher: zur Kombination von Übungen

Evaluation – stufenspezifisch

Tests und Umfragen, die elektronisch durchgeführt werden, können kleinere Kinder schnell überfordern oder demotivieren. Deshalb sind kurze Evaluationen oft hilfreicher als lange und komplizierte. Gerade für Primarschüler/innen genügen die 10 Fragen, die in der Gratisversion von *SurveyMonkey* erlaubt sind, vollkommen.

Im Kindergarten sowie in der Unter- und Mittelstufe eignen sich auch Bilder, um die Kinder bei der Stange zu halten. In der Unterstufe bringen zudem wenige Fragen mit aussagekräftigen Smileys mehr als komplexe Textfragen:

Wie hat dir dieser Film gefallen?



Wie einfach war für dich das Fotografieren mit der Kamera?



Instrumente zur Lernprozessreflexion

Vor allem für die formative Evaluation sind Instrumente zur Lernprozessreflexion hilfreich. Hierzu gehören auch die bereits erwähnten Medienportfolios. Denn die gesammelte Dokumentation von Schülerinnen- und Schülerarbeiten kann auch für die Reflexion des Lernprozesses benutzt werden.

Daneben eignen sich Lerntagebücher, die sich Schulklassen auf einfache Weise als Blog einrichten können. Selbstverständlich eignet sich auch jeder andere Blog/Weblog für das Anlegen eines Tagebuchs, mit dem die Schülerinnen und Schüler ihre Lernerfahrungen notieren. Denn ein Blog ist nichts anderes als ein elektronisches Tagebuch, wie es z. B. auf den Websites von Google (Blogger) oder Wordpress (<http://de.wordpress.com>) gratis eingerichtet werden kann.

www.lerntagebuch.ch

Unterricht reflektieren und weiterentwickeln

Mit Medien auf Kurs bleiben

Die Evaluation des Unterrichts legt den Grundstein zur Reflexion und Weiterentwicklung. Dabei vergisst man häufig, auch die Medien in die Überlegungen zur Optimierung des Unterrichts einzubeziehen. Im Zusammenhang der Mediendidaktik geht es darum, die Angemessenheit der Medienwahl zu überprüfen und daraus Konsequenzen für die Verbesserung des Lehrens und Lernens im Rahmen der bestehenden Lehr-Lern-Arrangements zu ziehen.

Medien sind nämlich nicht beliebige Mittel für die Gestaltung des Unterrichts. So kann ich als Einführung in ein Thema beispielsweise

- einen kleinen Film zeigen,
- eine Geschichte erzählen,
- eine Recherche auf dem Internet durchführen lassen,
- die Einleitung zum Thema im Schulbuch mit den Schülerinnen und Schülern lesen,
- Fotos von zu Hause mitbringen lassen.

Nicht immer ist dabei dasselbe Medium am besten geeignet. Ein Lehr-Lern-Arrangement kann auch deshalb scheitern, weil die eingesetzten Medien die Schülerinnen und Schüler überfordern, ihnen Langeweile signalisieren oder das Verständnis des Themas blockieren. Auf jeden Fall ist es wichtig, die Effekte, die mit der Medienwahl verbunden sind, sorgfältig zu evaluieren und zu reflektieren.

Für diese Überprüfung des Medieneinsatzes sind folgende Aspekte wichtig:

Zielsetzungen überprüfen. Haben die benutzten Medien die Zielerreichung gefördert? Überlegen Sie sich, ob das eingesetzte Medium zielführend ist oder ob es von den angestrebten Zielen eher ablenkt.

Beispiel: Die Schülerinnen und Schüler surfen ziellos auf dem Web umher und finden keinen richtigen Ansatzpunkt für die Bearbeitung ihres Themas <> Die Simulation des Themas auf einer Website macht die Problematik anschaulich und leichter begreifbar.

Fachliches und Fachdidaktische reflektieren. Unterstützt der Medieneinsatz die Aneignung der fachlichen Inhalte oder droht er sich zu verselbständigen bzw. vom fachlichen Ziel wegzuführen? Hier ist zu überlegen, wie angemessen die Medien für die Erarbeitung der fachlichen Inhalte sind.

Beispiel: Die Schülerinnen und Schüler erhalten durch die Sprachübungen auf dem Computer einen zusätzlichen Übungsimpuls. <> Anstatt ein Thema mit eigenen Worten zusammenzufassen, setzen die Schülerinnen und Schüler nur Textelemente aus dem Netz mit Copy & Paste zusammen.

Die Medien im Lehr-Lern-Arrangement analysieren. Kommen die «richtigen» Medien zum Einsatz oder besteht ein Optimierungsbedarf? Hier ist zu überprüfen, wie gut die Schülerinnen und Schüler mit dem Medium zurechtgekommen sind und ob Alternativen für den Medieneinsatz bestehen.

Beispiel: Ihre eigenen Haustiere zu fotografieren, war für die Schülerinnen und Schüler ein spannenderer Einstieg, als «fremde» Fotos zu nehmen. <> Die Behandlung des Themas anhand eines Bildes war oberflächlicher als die Erarbeitung eines Textes zu diesem Thema, was zu einem ungenügenden Lernergebnis führte.

Die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler prüfen. Haben die Schülerinnen und Schüler bereits die notwendigen Fähigkeiten, um ein Medium problemlos als Arbeitsmittel einzusetzen? Fällt die Einschätzung zu diesem Punkt skeptisch aus, muss das nicht heißen, auf den Medieneinsatz zu verzichten. Es müssten dann jedoch die fehlenden Fähigkeiten mit vermittelt werden.

Beispiel: Die Schülerinnen und Schüler schreiben problemlos einen bebilderten Bericht mit ihrer Textverarbeitung. <> Das Einfügen einer Grafik in einen Text brauchte viel zu viel Zeit, weil die Schülerinnen und Schüler das noch nie gemacht haben.

Für die Weiterentwicklung sollten aber auch die folgenden beiden Punkte beherzigt werden:

- Medien sind eine vielfältige Quelle von Arbeitsmöglichkeiten im Unterricht, wobei durch die rasante Weiterentwicklung des Medienbereichs immer wieder neue Möglichkeiten dazukommen. Das kreative Ausprobieren und Experimentieren mit Medien ist deshalb für Lehrpersonen und die Schülerinnen und Schüler eine spannende Sache. Denn häufig erkennt man erst durch die Praxis, ob etwas «funktioniert» oder den eigenen Lernprozess unterstützt. Für die Weiterentwicklung des Unterrichts sollte man deshalb auch einmal ein Risiko wagen und nicht von vornherein das alte bewährte Medium als Massstab nehmen.
- Lehrpersonen sollten ruhig das Wissen der Schüler/innen nutzen, wenn diese ein neues Tool entdeckt haben und es im Unterricht einbringen möchten.
- Die Arbeit mit Medien bereitet Kindern und Jugendlichen häufig besondere Spass und Freude. Auch das darf und soll im Unterricht selbstverständlich sein.

Beispiele für die Planung von Unterrichtsprojekten

Die folgenden Beispiele zeigen exemplarisch auf, wie Unterricht im Medienbereich geplant werden kann. Es handelt sich um Unterrichtseinheiten, die im Praktikum von Studierenden geplant und durchgeführt wurden. Sie beziehen sich auf verschiedene Stufen und Fächer. Manche sind stärker auf die mediendidaktische Unterstützung des Unterrichts bezogen, während andere vor allem Aspekte der Medienbildung aufgreifen.

Die *ersten beiden Unterrichtsbeispiele* zeigen, wie man die Verlaufsplanung, der dieser Publikation wie auch der BpA Ausbildung an der PH Zürich zugrunde liegt, in Medienprojekten nutzen kann.

Die weiteren Beispiele sollen Ideen für das Unterrichten vermitteln. Sie sind weniger ausführlich gehalten. Am Schluss wird es aber auch hier darum gehen, das detailliert geplante Projekt in eine Verlaufsplanung einzubauen, welche alle Entscheidungsfelder beschreibt.

Die Verlaufsplanung für den Unterricht im Medienbereich

Die Sache klären (S. 12)

Hier beantworten Sie folgende Fragen:

- Was ist der Anlass für ihr medienbildnerisches/mediendidaktisches Projekt?
Wie wollen Sie dies im Unterricht umsetzen? (Kurzbeschreibung)
- Was ist der Anlass für ihr gesamtes Unterrichtsprojekt?
- Wie ist ihr eigenes Vorwissen? Welche zusätzlichen Kenntnisse müssen Sie sich noch erwerben?

Die Bedingungen klären (S. 16)

Machen Sie deutlich, ...

- welche Erfahrungen, welches Wissen die SuS in diesem Bereich haben.
- wo Sie den Könnens-/ Wissensstand noch genauer abklären müssen.

Bedeutungen und Sinn klären (S. 22)

Medien als Inhalt: Was ist der Sinn des Medieneinsatz in diesem Bereich in Bezug auf die zu erwerbende Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler?

- in Bezug auf den gegenwärtigen Alltag
- in Bezug auf die Zukunft.

Medien als Werkzeug:

- Wie können die Lernprozesse der SuS durch den Medieneinsatz untestützt und begleitet werden? (S. 36–38).
 - Welche Chancen bietet der Medieneinsatz, um über die Lernaktivitäten nachzudenken?
-
- In welchem Fach siedeln Sie Ihr Projekt an?
 - Welche Themen und Unterthemen behandeln Sie dabei?
 - Wo finden Sie dazu weitere Informationen (z.B. im *Medienkompass*)?

Entscheid für die Thematik (S. 25)

Entscheid für Lernziele (S. 28)

Verorten Sie Ihr Projekt entlang folgender Frage:

- Was tragen die Medien Besonderes zu den fachlichen Zielen des von Ihnen geplanten Unterrichts/Unterrichtsthemas bei?
- Was tragen die Medien Besonderes zu den personalen/überfachlichen Lernzielen des von Ihnen geplanten Unterrichts/Unterrichtsthemas bei?
- Welche sozialen Lernziele verfolgen Sie?
- Was trägt der Medieneinsatz zur Steigerung der Unterrichtsqualität bei?

- Wie stärken Sie den Alltagsbezug des Unterrichts über die Nutzung von Medien?
- Wodurch steigern Sie die Unterrichtsqualität über den Medieneinsatz?
- Wie setzen Sie die Vernetzung der Medien gezielt für das Lernen ein?
- Für welches mediale Lehr-Lern-Arrangement entscheiden Sie sich?

- Wie klären Sie ab, ob Ihr Projekt gelungen ist?
- Wie klären Sie ab, ob der Medieneinsatz didaktisch gelungen ist?

Entscheid für Lehr-Lern-Arrangements (S. 39)

Entscheid für die Formen Lernevaluation (S. 45)

Die Verlaufsplanung im Bereich der Medien ist keine von der gesamten Unterrichtsplanung abgelöste Aufgabe. Vielmehr handelt es sich bei den hier formulierten Fragen zu den Entscheidungsfeldern um Aspekte von Medienbildung und Mediendidaktik, die in die Gesamtplanung einfließen und sicherstellen, dass diese Aspekte im Planungsverlauf systematisch aufgearbeitet werden.

Tipp zur Dokumentation des Unterrichts

Um ein Unterrichtsprojekt zu dokumentieren, eignen sich mediale Dokumentationsformen besonders gut. So können Fotos und darauf bezogene Kurzerläuterungen den Verlauf des Projekts beschreiben. Aber auch Videoaufnahmen können Aussenstehenden ein anschauliches Bild des durchgeführten Unterrichts vermitteln.

Beispiel 1: Unterrichtsprojekt Bilderbuchverfilmung

Kindergarten/Unterstufe

Die Sache klären (S. 12)

Im Alltag des Kindergartens sind die Medienspuren der Kinder sichtbar. In Erzählungen und Rollenspielen, in Fragen und Merchandising-Produkten tritt die Mediennutzung dieser Altersgruppe deutlich hervor. Medienerlebnisse fließen in die Kommunikation ein, wurden von den Lehrpersonen bisher aber lediglich als mühsame Begleiterscheinung des familiären Medienumgangs geduldet. Zur Entwicklung einer altersangemessenen Medienkompetenz, der ein erweiterter Textbegriff zugrunde gelegt wird, bekommen die Kinder in diesem Projekt die Chance, sich sowohl dem Medium Film mit seinen mediensprachlichen Mitteln als auch der Rezeption von Bild und Text in Bilderbüchern anzunähern. Dies soll

über die eigene gestalterische Arbeit bei der Produktion einer Bilderbuchverfilmung ermöglicht werden.

Die Bedingungen klären (S. 16)

Fachliches: Schülerinnen und Schülern sind in der Regel mit der rezeptiven Nutzung von Bilderbüchern vertraut. Manchen Kindern ist der Umgang mit Bilderbüchern und die damit verbundene interaktive, häufig von körperlicher Nähe begleiteten Vorlese- oder Betrachtungssituation aus dem Elternhaus ein wichtiger Moment ihres Familienerlebens. Andere lernen den persönlichen, oft kreativen Umgang mit Geschichten und mit den Möglichkeiten der Nutzung eines Bilderbuches erst im Kindergarten kennen. Die eigene Interpretation einer Bilderbuchvorlage durch filmsprachliche Mittel ist für die Kinder eine neue Erfahrung.

Personales/Soziales: Die Kinder sind damit vertraut, in zeitlich begrenztem Rahmen in der Grossgruppe einander zuzuhören. Die Heterogenität der Klasse soll im gemeinsamen Projekt durch die Verschiedenartigkeit der Aufgaben als Bereicherung des Teams erlebt werden. Gleichzeitig werden Chancen für die Förderung des Sprachvermögen und des Zuwachsens an Selbstvertrauen geboten.

Strukturelles: Den Umgang mit der Technik erlernen die Kinder mit kleinen medienbildnerischen Übungen wie eigene Kamera- und Tonaufnahmen. Kinder, die schon etwas geübter in der Bedienung sind, können als Experten/-innen eingesetzt werden.

*Bedeutungen und Sinn klären
(S. 22)*

Im kindlichen Alltag haben Filme und Fernsehsendungen einen festen Platz. Gleichzeitig ist es für die 4- bis 8-Jährigen noch sehr schwer, zwischen der «Wirklichkeit» und der «medialen Darstellung» zu unterscheiden. Zudem ist ihnen der Konstruktionscharakter der Medienangebote nicht vertraut. Der Film ist für sie ein «Ganzes». Einzelne Faktoren der Wirkung des Filmerlebnisses nehmen sie in der Regel nicht bewusst wahr.

Durch die eigene Produktion eines Bilderbuchfilmes besteht für sie die Chance, die Konstruiertheit eines Filmes und die angestrebte Wirkung seiner gezielt eingesetzten Gestaltungsmittel in Ansätzen zu durchschauen. Die erlangten Kompetenzen können ihnen in zukünftigen Produktions-, aber vor allem auch Rezeptionsprozessen von Medienprodukten hilfreich sein. Gleichzeitig sollen sie die Möglichkeiten erhalten, ihre Ideen und Perspektiven auf ein Thema mit literalen Mitteln (Foto, Film, gesprochenes Wort, Ton) auszudrücken.

Entscheid für die Thematik (S. 25)

Die geplante Unterrichtseinheit findet im Kindergarten im Bildungsbereich «Kommunikation, Sprache und Medien» oder in der Unterstufe im Unterrichtsbereich «Sprache – Deutsch» statt und fokussiert das Entdecken und Erproben einer literalen Praxis (Schwerpunkt Film, Foto, Ton) im Prozess der Gestaltung einer eigenen Bilderbuchverfilmung.

Entscheid für Lernziele (S.28)

Fachliche (kognitive) Lernziele

- Erkennen der Konstruiertheit von Medienangeboten («Jeder Film ist ein von subjektiven Entscheidungen geprägtes Produkt»).
- Eine Geschichte kann auf unterschiedliche Weise interpretiert werden – sowohl mit Hilfe unterschiedlicher Medien (z. B. Buch oder Film) als auch mit unterschiedlichen filmsprachlichen Mitteln.
- Entdeckung der Wirkung von Kameraperspektiven, Einstellungsgrößen, musikalische und akustischer Untermalung, Intonation usw.
- Erwerb von Grundlagen zur Unterscheidung von «Wirklichkeit» und medialer Darstellung.

Personale/überfachliche Lernziele

- Die eigenen kreativen und gestalterischen Fähigkeiten kennenlernen.
- Wahrnehmung eigener Emotionen und den angemessenen Umgang mit ihnen erlernen.

Soziale Lernziele

- Den Wert von Teamarbeit und die Chancen von heterogenen Fähigkeiten in der Klasse erleben und schätzen lernen.
- Neue Fähigkeiten bei sich und anderen Entdecken.

Entscheid für ein Lehr-Lernarrangement (S. 39)

Es handelt sich um ein komplexes Projekt, das nicht nur einen Produktionsteil enthält, sondern auch Übungen mit den genutzten Medien zur Vorbereitung auf die aktiv-gestalterischen Aufgaben.

Zu Beginn des Projektes wird eine Bilderbuchverfilmung als Beispiel anschaut und Fragen zur Wirkung und zur Machart in Grundzügen angesprochen. Dabei macht sich die Klasse mit Hilfe der Lehrperson gründlich mit der Geschichte des Bilderbuches vertraut.

Zur Vorbereitung der Gestaltung des Films über das Bilderbuch sind Vorbereitungen nötig:

Foto- oder Filmübungen

- Bilderbuchverfilmungen können auf der Grundlage von Fotos oder Videoaufnahmen gestaltet werden. Kameraübungen zur Funktionsweise, Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven werden durchgeführt. Dabei ist jedes Kind mindestens einmal vor und hinter der Kamera.
- Die entstandenen Fotos oder Filme werden gemeinsam betrachtet und daraus Erkenntnisse für die Aufnahme der Fotos im weiteren Projekt gesammelt.

Übungen zur Tonaufnahme

- Übungen zur Funktionsweise und den Gestaltungsmöglichkeiten von Audioaufnahmen (Geräusche, Sprache, Musik). Dabei bedient jedes Kind mindestens einmal die Technik und produziert selbst ein Geräusch.
- Die entstandenen Aufnahmen werden gemeinsam angehört und daraus Erkenntnisse für die Tonaufnahmen im weiteren Projekt gesammelt.

Drehbuchgestaltung

- Die Lehrperson erarbeitet mit den Kindern ein Drehbuch für die Bilderbuchverfilmung. Je jünger die Kinder sind, umso wichtiger ist die Verwendung von Bildern und Symbolen anstelle der Verwendung der Schrift. Das Drehbuch dient den Kindern während des Projektes zur Orientierung (wann ist welche Szene, wer ist wann an der Kamera, welches Material muss in der Szene für die Herstellung der Geräusche bereit sein? ...).

Nun beginnt die eigentliche Produktion. Dazu werden die dazugehörigen Aufgaben mit den Kindern gesammelt und unter ihnen verteilt (Bilderbuchfotos, Sprechrollen, Verantwortliche für die Tonaufnahmen, Requisitenbeschaffung, Vor- und Abspanngestaltung, Regie und Regieassistenz, Beleuchtung, Computer-Schnitt ...). Für jedes Kind wird eine sinnvolle Aufgabe im Team gefunden. Eine Gruppe von Kindern dokumentiert das Projekt mit der Foto- oder Videokamera oder mit dem Mikrofon. Ihre Dokumentation wird als «Making-of» der Bilderbuchverfilmung zugefügt. Ihre Aufnahmen sind zudem für den Lernprozess der gesamten Gruppe als Reflexionsmaterial ertragreich.

Die eigentliche Produktion findet unter Einbezug verschiedener Sozialformen statt.

- In Kleingruppen werden die einzelnen Bestandteile erarbeitet (Foto- oder Filmaufnahmen, Geräuscheplanung, Sprechübungen, Sammeln bzw. Basteln der Requisiten usw.).
- An der endgültigen Vertonung der visuellen Aufnahmen nehmen (zumindest eine gewisse Zeit lang) alle Kinder teil, damit sie die Wirkungsmöglichkeiten der Bild-Ton-Kombination erleben und auch diese medienbildnerisch reflektieren können.
- Für das «Making-of» (und die Förderung des Lernprozesses) interviewen sich die Kinder gegenseitig über ihre Vorgehensweise bei der Bilderbuchverfilmung. Dies kann mit Hilfe von Foto- oder Videoaufnahmen geschehen.
- Vorführung der Bilderbuchverfilmung in der Gruppe (inkl. Premierenfeier) und wenn möglich auch vor weiterem Publikum.
- Abschluss und anschliessende Reflexion in der Gruppe über die Lernerfahrungen auf medienbildnerischer, individueller, sozialer und thematischer Ebene.

Entscheid für Formen der Lernevaluation (S. 45)

Die Reflektionsrunden während des Projektes (in regelmässigen Abständen) und zum Abschluss des Projektes (nach der Filmvorführung) bilden die wichtigsten Punkte der Lernevaluation. Die Lehrperson formuliert im Vorfeld dazu ein Kriterienblatt mit den angestrebten, medienbildnerischen Erkenntnissen. Sie beurteilt daraufhin die beobachtbaren Lernprozesse der Kinder. Gleichzeitig führen die Kinder altersangemessen während des Projekts ein

Lerntagebuch, in dem sie eintragen, was sie an jedem Projekttag entdeckt und gelernt haben.

Kommentar

Wichtig ist bei diesem Projekt, dass die technischen Kenntnisse, die sich die Kinder erwerben, im Dienst der Verfilmung des Bilderbuchs stehen. Sie sollen aber gleichzeitig auch ein Grundwissen zum medienbildnerischen Gestalten umfassen, das die Kinder später bei ähnlichen Aufgabenstellungen abrufen können.

Das Projekt ist hier auf den Kindergarten bezogen; aus diesem Grund bezieht es sich auf Bilderbücher. Diese sind «einfacher» zu handhaben, weil sie bereits erste visuelle Inhalte beinhalten, die Ideen für die Verfilmung liefern. Allerdings kann ein solches Projekt auch auf einer höheren Schulstufe spannend sein – wobei man dann als Grundlage eher eine vorgegebene Kurzgeschichte wählt. Ein zusätzliches Projekt wäre es, mit Kindern oder Jugendlichen die Geschichte selbst aus ihrem Alltag heraus zu entwickeln.

Beispiel 2: Unterrichtsprojekt: Klassenaustausch mit E-Mail

3. Klasse, Unterstufe, Deutsch

Die Sache klären (S. 12)

Im Fach Deutsch geht es um die Thematik «Briefe schreiben», die im Mittelpunkt des Praktikums stand. In einer 1. Phase erhält jedes Kind einen Briefkasten (in Form eines C4-Couverts). In der Folge können sich die SuS gegenseitig Briefe schreiben. In einer 2. Phase wird dann eine Brieffreundschaft mit einer anderen 3. Klasse aufgebaut. Die 3. Phase bildet schliesslich das Projekt E-Mail, in welcher die SuS ihren Brieffreunden per Mail Fragen stellen und auf Fragen der Partner/innen antworten.

Gut überlegt werden musste die Auswahl des Mailaccounts, wobei die Lehrpersonen sich schliesslich für «mail4kidz.de» entschieden. Diese Page kann überall hin E-Mails versenden, aber nur innerhalb der Seite E-Mails empfangen, ausser wenn man eine externe E-Mail in die «Freundeliste» einfügt. So sind die Kinder vor Spams geschützt, können sich aber gegenseitig E-Mails schreiben und auch von ausgewählten Personen ausserhalb dieser Page E-Mails empfangen. Dies schien uns für das Projekt ideal! Da einer der beiden Studierenden bereits IT-Supporter war, konnten die technischen Anforderungen, die sich in diesem Zusammenhang stellten, problemlos bewältigt werden.

Die Bedingungen klären (S. 16)

Die Vorkenntnisse der SuS sind sehr unterschiedlich und der Computerraum steht nur für 2 Lektionen pro Woche zur Verfügung; allerdings werden diese 2 Lektionen in je 1 Lektion pro Halbklasse aufgeteilt. Bevor die SuS an die Computer durften, mussten sie das Anmeldeformular zum Mailaccount mit Stift auf Papier ausfüllen. Im Vorfeld wurden die Fragen geklärt, die sich in diesem Zusammenhang stellten (z.B.: Was ist ein Passwort, was soll das mit der Ge-

*Bedeutungen und Sinn klären
(S. 22)*

heimfrage etc.).

Das Interesse an Internet ist bei vielen Schülerinnen und Schülern gross. Eine eigene E-Mail-Adresse zu erhalten ist für die meisten ein Highlight. Als wir sie über unser Projekt informierten, brach spontaner Jubel aus.

Die Zukunft wird für sie ohnehin bedeuten, dass viele Kommunikationsformen üben die digitalen Medien laufen. Eine frühe Konfrontation über sinnvollen Nutzen und erste Handlungen mit elektronischer Kommunikation sind aus diesem Grund unseres Erachtens sinnvoll. Schon Kinder aus der Unterstufe sehen, wie ihre grösseren Geschwister und die Eltern mailen. In diesem Projekt können sie erste eigene Erfahrungen mit diesem Medium machen und lernen, worum es beim E-Mail-Schreiben geht.

Entscheid für die Thematik (S. 25)

Das Projekt wird ins Thema «Briefe schreiben» integriert. Es werden dabei auch die Unterschiede und Gemeinsamkeiten zum formalen Aufbau eines Briefes und eines E-Mails behandelt: Wann schreibe ich einen Brief, wann maile ich? Was ist beim Mailen anders als beim Briefeschreiben? Wichtig ist hier insbesondere, dass die Ausführung zur Technik des Mailens die fachdidaktischen Ziele des Deutschunterrichts nicht in die Ecke drängt.

Entscheid für Lernziele (S. 28)

Fachliche (kognitive) Lernziele

- Nach der Einführung sind die Schülerinnen und Schüler in der Lage, sich (mit Hilfe) einen Account bei mail4kidz.de zu erstellen.
- Sie können sich selbstständig in ihren Account einloggen und eine E-Mail schreiben.
- Die SuS kennen Regeln, nach welchen ein Brief bzw. ein E-Mail aufgebaut ist.

Personale (überfachliche) Ziele

- Die SuS können mit Briefen und Mails angemessen kommunizieren;
- sie können sowohl zu Hause wie in der Schule Mails als Kommunikationsform einsetzen.

Soziale Ziele

- Die Schülerinnen und Schüler wissen, wann es angemessen ist, mit verschiedenen Medien (hier: Brief und Mail) zu kommunizieren.
- Erweitern der Kommunikationsmöglichkeiten durch die Fähigkeit, Mails verfassen und versenden zu können.
- Die Schülerinnen und Schüler können unterscheiden, in welchen Situationen sie Mails und wann einen Brief einsetzen.

Entscheid für ein Lehr-Lern-Arrangement (S. 39)

Alle SuS kommunizieren individuell mit einem Partner bzw. einer Partnerin. Für die Ausarbeitung von Fragen und Antworten bilden je drei SuS eine «Resonanzgruppe». Diese unterstützen sich gegenseitig und sind auch die ersten «Zuhörer/innen», wenn die Antworten eingegangen sind.

Dadurch, dass die Mails im Kontext eines Austauschprojektes geschrieben werden, handelt es sich um ein Projekt, das alltägliche Kommunikationsformen aufnimmt. Es werden nicht einfach Briefe bzw. Mails als Übung verfasst, sondern diese sind Teil authentischer der Kommunikation. Da Mails sehr viel schneller verfasst werden als Briefe, ergibt sich ein intensiver Austausch der Partner/innen.

Entscheid für Formen der Lernevaluation (S. 45)

Der Lehrer der Brieffreundschafts-Klasse wird uns mitteilen, ob alle Kinder eine E-Mail erhalten haben. Zudem gibt die Auswertung der Mail-Antworten Hinweise, wie «gut» die eigenen Mails waren (Auswertung in Partnerarbeit).

Kommentar

Mailen ist ein erster Weg die Kommunikationsfunktionen zu nutzen, die dann später von Kindern und Jugendlichen über Messenger oder Social Media wie Facebook immer häufiger genutzt werden. Im Alter von 9–10 Jahren ist es sinnvoll, in dieses Medium einzuführen, da Kinder in diesem Alter und wenn sie gelernt haben sich auf einfache Weise schriftlich auszudrücken, auch im privaten Bereich immer häufiger mit Mails in Kontakt kommen.

Wichtig ist allerdings, dass das Projekt sich nicht nur auf die technischen Dinge der Mail-Bearbeitung konzentriert. Das Medium «Mail» soll vielmehr neue Möglichkeiten der Kommunikation erfahrbar machen. Im Zentrum müssen deshalb der Austausch und die Diskussion über Themen zwischen den beteiligten SuS stehen («Resonanzgruppe»). Auf diesem Hintergrund kann dann reflektiert werden, was einem das E-Mail-Schreiben persönlich bringt.

Vor allem auf Mittel- und Oberstufe können Mailprojekte eine sinnvolle schulische Arbeitsweise darstellen. So hat sich eine Innerschweizer Schulklass mit deutschen Schülern über die Gestaltung der Weihnachtsfeiertage unterhalten und Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausgearbeitet. Auf der Sekundarschule besteht die Möglichkeit, sich über Mails in authentischen Lernsituationen mit Klassen aus dem französisch- oder englischsprachigen Raum auszutauschen, um auf diese Weise das Sprechen und Schreiben von Fremdsprachen zu unterstützen. Spannend ist ein E-Mail-Projekt besonders dann, wenn im Anschluss daran eine konkrete Begegnung mit der Partnerklasse stattfindet.

Unterrichtsideen auf verschiedenen Stufen und Fächern

Im folgenden Teil dieses Kapitels werden eine Reihe von Unterrichtsideen skizziert, die sich in Praktika und anderen Unterrichtsveranstaltungen bewährt haben. Sie geben einen Eindruck von den vielfältigen Möglichkeiten, wie im Unterricht mit Medien gearbeitet wird und wie in verschiedenen Altersstufen und Fächern Medien sinnvoll integriert werden können. Die einzelnen Beispiele sind nach Stufen geordnet (von der Unterstufe bis zur Sekundarstufe I).

Unterrichtsprojekt Naturveränderungen dokumentieren

2. Klasse, Unterstufe, M&U



Den Anlass dieses Projekts bildet das in einer zweiten Klasse über die sieben Praktikumswochen durchgeführte Thema «Natur vor der Haustür». Die SuS erleben und entdecken die Natur am Schulort auf verschiedene Arten und beschäftigen sich mit Aspekten der Natur. Da der April und der Mai Frühlingsmonate sind und sich in dieser Zeit vieles in der Natur verändert (Pflanzen blühen, Farben ändern sich etc.), sollen die SuS die Möglichkeit haben, sich mit diesen Veränderungen zu beschäftigen und Neues zu entdecken.

Das Fotografieren unterstützt den Lernprozess über die gesamte Dauer der sieben Projektwochen:

- Zu Beginn wird mit einem begrenzten Ausschnitt aus der «Natur vor der Haustür» Kontakt aufgenommen.
- Im Rahmen der fotografischen Dokumentation werden Veränderungen sichtbar, die im Team zu diskutieren und sprachlich zu beschreiben sind.
- Durch das regelmässige Fotografieren wird der Umgang mit der Kamera geübt, und es werden Routinen gebildet.
- Die am Schluss präsentierten Fotostrecken betonen den Anwendungscharakter der einzelnen Fotografien, nämlich dass sie dazu dienen, langfristige Prozesse zeitlich sichtbar zu machen.

Verlauf des Unterrichts

1. Die SuS werden von der LP in den Gebrauch der Digitalfotokamera eingeführt. Knipsen, Zoomen, von unten/oben fotografieren, Fotos ansehen und löschen. Vorzugsweise gleich auf dem Pausenplatz und direkt so, wie es die SuS später selber machen sollten. Die LP macht ebenfalls darauf aufmerksam, dass immer vom selben Standort aus fotografiert werden muss, damit die Bildveränderungen in der Fotostrecke sichtbar werden (beispielsweise können sich die SuS den Standort durch abzählen mit Schritten merken).
2. Die SuS gehen während ihres Praktikums regelmässig ein- bis zweimal pro Woche in der M/U- Stunde selbstständig zu dem von ihnen gewählten Ort und machen ihre Fotos. Sie arbeiten in Partnerarbeit; so können sie sich gegenseitig helfen und unterstützen. Ebenfalls können sie sogleich gemeinsam ihre Beobachtungen und Erkenntnisse teilen und besprechen
3. Nach jeder Woche druckt jedes Zweierteam (z.T. mit Unterstützung durch die Lehrperson) die Bilder aus, klebt diese in ein Naturtagebuch ein und schreibt einige Sätze dazu. Die wichtigsten Feststellungen werden im Klassenplenum vorgelesen. Wie zum Beispiel: Die Osterglocken sind nach 10 Tagen verwelkt. Oder: Die Knospen der Bäume beginnen sich zu öffnen und es wachsen neue Blätter.
4. In der letzten Lektion werden die Veränderungen über die gesamte Zeitdauer betrachtet. Die SuS werten dabei ihre Tagebücher aus und präsentieren die Ergebnisse im Plenum oder in der Halbklasse.

Kommentar

Dieses Projekt zeigt auf, dass schon auf der Unterstufe Erfahrungen mit digitalen Medien gemacht werden können, die den Aspekt der Gestaltung mit Medien betonen. So wird hier deutlich, wie zeitliche Abläufe mittels der Fotografie «eingefroren» werden können. Die SuS können dabei selbst fotografieren und in den Grundfunktionen dieses Mediums Sicherheit gewinnen. Im Projekt wurde mit Digitalkameras gearbeitet, was in jeder auch die Überprüfung der Bilder möglich macht. Grundsätzlich wäre es auch möglich, mit Handys zu arbeiten, die über eine Fotofunktion verfügen. Das Projekt ist im Wesentlichen als mediendidaktische Unterstützung für das fachdidaktische M&U-Thema konzipiert und erlaubt es, durch das Medium der Kamera, eigene Erfahrungen im Umgang mit Veränderungen der Natur zu gewinnen. Die medienbildnerischen Aspekte einer Reflexion auf die Medien sind nicht im Zentrum, sollten aber im Unterricht angesprochen werden: Was ist bei dieser Aufgabe ähnlich wie bei einem persönlichen Fotoalbum? Reicht es nicht, die Veränderungen anzuschauen und dazu etwas aufzuschreiben? Könnte man auch einen Film drehen?

Unser Quartier fotografieren

Unterstufe, 2. Klasse, M&U



Im Fach Mensch und Umwelt einer 2. Klasse behandelten wir das Quartalsthema «unser Quartier». Ein Ziel daraus war, dass die Schülerinnen und Schüler wichtige Gebäude und Orte in unserem Quartier kennen lernen. Zudem sollten sie sich anhand dieser Gebäude besser auf dem Stadtplan orientieren können. Bei der Vorbereitung auf den Quartierrundgang arbeiteten wir mit alten Fotos von den Gebäuden, versuchten diese zu erkennen und auf dem Plan einzuziehen. Während des Rundgangs erhielt jede Gruppe eines dieser alten Bilder und musste die Veränderungen am Gebäude und in der Umgebung beobachten. Zudem hatten wir zwei Zweiergruppen, die für das Fotografieren der aktuellen Gebäude verantwortlich waren. Diese neu erstellten Fotos und die alten Fotos verwendeten wir am Tag danach, um unseren Stadtplan zu visualisieren. Durch diesen Quartierrundgang (inkl. Vor- und Nachbereitung) konnten die Schülerinnen und Schüler ihr Wissen über die Gebäude und das Planlesen wiederholen, üben und festigen.

Verlauf des Unterrichts

1. Vorbereitung: In der Halbklasse arbeiten die Schülerinnen und Schüler als Einstieg mit Kopien von alten Fotos sowie einem Ausschnitt aus einer Landeskarte (Stadtteil Oerlikon). Wir arbeiten im Klassenzimmer mit dem Plan als Poster und dem Plan am Hellraumprojektor. Gemeinsam bestimmen wir die Route für den Quartierrundgang.

2. Durchführung: Während eines Nachmittags begeben wir uns mit der ganzen Klasse zu Fuss in unser Quartier. Ausgerüstet mit 2 Fotokameras und mit den alten Fotos der zu besuchenden Gebäude gehen wir eine zuvor abgemachte Route ab, auf der wir an vielen wichtigen Gebäuden vorbeikamen. «Beobachtergruppen» hatten zudem noch Unterlage und Notizpapier dabei, um die Beobachtungen schriftlich festzuhalten.
3. Auswertung: Die Fotos drucken wir aus, und die Kinder gestalten dazu ein Kärtchen mit einem kurzen Beschrieb des Gebäudes. Diese Kärtchen werden rund um den Stadtplan gehängt, das Gebäude auf dem Plan eingezeichnet und mit einem Pfeil verbunden.

Kommentar und Alternativen

Das Beispiel aus dem M&U-Unterricht zeigt, wie das Fotografieren den fachlichen Unterricht stützt. Nicht nur können Gebäude dokumentiert werden; es wird auch der Vergleich möglich, wie sich die Gebäude und die Gemeinde verändert haben. Dies wird durch den Einsatz älterer Fotos gewährleistet. Damit kann anschaulich gemacht werden, wie sich die Lebenswelt der SuS verändert. Die folgende Aussage aus dem Projektbericht unterstreicht nochmals, was die SuS hier gelernt haben: «Eine Stärke des Medienprojekts war ganz klar die Begeisterung der Kinder für das Fotografieren und für den Lehrausgang. Sie haben auch grosses Interesse am Planlesen gezeigt, denn für viele Kinder war das etwas ganz Neues. Die alten Fotos der Gebäude und das Erstellen von neuen Fotos unterstützte die Kinder, das Vorwissen mit dem neuen Wissen zu verknüpfen, und half ihnen bei der Orientierung auf dem Plan bzw. ihres Vorstellungsvermögens.»

Zu diesem Projekt zum Vergleich von «alt» und «neu» gibt es eine Vielzahl von Alternativen auf unterschiedlichen Stufen:

- Auf der Mittelstufe stellen Viertklässler Plakate vor. Darauf haben sie einen Ausschnitt aus der Stadt, den sie als Foto gefunden haben, neu aus derselben Perspektive fotografiert. Sie beschreiben darauf, was sich verändert hat, und was gleich geblieben ist. Ältere Einwohner werden zu diesen Veränderungen in einem Interview befragt.
- In der Unterstufe legt die Lehrerin den SuS Fotos von Gebrauchsgegenständen (Handy, Fernseher, Waschmaschine usw. vor. Die Klasse sucht nun auf dem Internet Fotos, die zeigen, wie diese Gegenstände vor 50 Jahren ausgesehen haben. Die Eltern werden befragt, was sich beim Gebrauch verändert hat.
- Die SuS fotografieren zu Hause alte Gegenstände und bringen die Fotos (evtl. auch kleinere Gegenstände) mit in die Schule. Sie stellen Gegenstände bzw. Fotos in der Klasse vor und beschreiben, wozu diese dienten.

Mira Lobe
Das kleine Ich bin ich
Jungbrunnen: Wien, 1988

«Das kleine Ich bin ich» – Hörspiel auf der Grundlage eines Kinderbuchs

Unterstufe, 1. Klasse, Deutsch

In dieser Unterrichtseinheit wurde mit der Klasse gemeinsam ein Hörspiel zum Kinderbuch «Das kleine Ich bin ich» aufgenommen. Das Buch handelt davon, wie sich ein kleines buntes Tier auf den Weg macht, um eine Antwort auf die Frage «Wer bin ich?» zu finden. Das kleine Tier freut sich des Lebens und schreitet munter durch den Tag, bis plötzlich ein dahergehüpfter Laubfrosch den Frieden stört, indem er es fragt, wer es denn sei. Da dem kleinen bunten Tier keine Antwort auf diese Frage einfällt, folgert der Frosch daraus: «Wer nicht weiss, wie er heisst, wer vergisst, wer er ist, der ist dumm. Bumm.»

Die Unterrichtseinheit nimmt inhaltlich die Frage nach der eigenen Identität auf, die am Beispiel des kleinen bunten Tiers als Identifikationsfigur für die Kinder dargestellt wird. Unterstützt wird der Unterricht durch die Verwandlung des Buches in ein Hörspiel. Indem die Kinder das Buch erzählen, übernehmen sie auch die Perspektive des kleinen bunten Tieres. Die SuS sind in einem Alter (1. Klasse), in dem Hörspiele (auf CDs und möglicherweise Kassetten) noch zum Alltag gehören. Für die Kinder ist es spannend, auf aktiv-handelnde Weise zu erfahren, wie ein Hörspiel entsteht.

Verlauf des Unterrichts

1. **Vorbereitung:** Es standen insgesamt zwei Aufnahmegeräte zur Verfügung. Bei der ersten Aufnahme wurde den SuS das Aufnahmegerät und die dazugehörigen Funktionen erklärt, danach durften die Kinder in Gruppen die Tastenfunktionen üben. Bei der zweiten Aufnahme wurde das Aufnahmegerät ausschliesslich von den SuS bedient.
2. **Durchführung:** Das Hörspiel wurde im Klassenzimmer aufgenommen, den SuS wurden einzelne Sätze zum Vorlesen zugeteilt und vereinzelt wurden auch Geräusche aus verschiedenen Materialien (Wasser, Papiertüte, Tamburin) kreiert.
3. **Auswertung:** Am Ende der Unterrichtsreihe wurde das Hörspiel gemeinsam mit der Klasse angehört. Die SuS waren begeistert von ihren Endprodukten. Am letzten Tag des QPs erhielt jedes Kind eine CD als Erinnerung.

Kommentar und Alternativen

Hörspiele und Kinder-CDs gehören in diesem Alter zu den beliebtesten Medien. Aus medienpädagogischer Sicht ist es deshalb eine sinnvolle Zielsetzung, dass die Kinder Einsicht erhalten, wie solche Hörspiele entstehen und produziert werden. Technisch kann dabei der Umgang mit einem Aufnahmegerät und der Bearbeitung von Audio-files geübt werden.

Die Möglichkeiten sind allerdings in einer ersten Klasse noch beschränkt, und die Anleitung und Hilfe durch die Lehrperson ist relativ hoch. Falsch wäre es indessen, Kinder auf dieser Stufe zu überfordern oder die Technik so stark in den Vordergrund zu rücken, dass die Motivation erlischt.

Die Arbeit mit Hörspielen kann in höheren Klassen und Schulstufen ausgeweitet werden. Einmal können Kinder immer selbstständiger bei der Aufnahme und Produktion des Hörspiels mithelfen. Aber auch inhaltlich können die Audiobeiträge komplexer werden – durch anspruchsvollere Geschichten und dadurch, dass Kinder selbst Geschichten in Hörspielform entwickeln.

Auch Sachthemen können in Audioform von SuS präsentiert werden, wobei hier eher die Reportageform, wie sie im Radio praktiziert wird, das Vorbild abgibt. Man spricht dann in solchen Fällen von «Podcasts» (vgl. *Medienkompass 1*, S. 36–39).

«Oral History» im Altersheim

4. Klasse, Mittelstufe, Deutsch

In den ersten vier Wochen des Praktikums bearbeiteten wir mit den SuS das Thema «älter werden». Wichtig war es uns, dabei mit älteren Generationen ins Gespräch zu kommen. Dazu befragten wir Menschen im Altersheim darüber, wie das Leben früher war und welches für sie Schlüsselereignisse in ihrem Leben waren. Die Medien kamen in diesem Projekt gleich doppelt zum Einsatz: Einmal ging es um das Führen eines Interviews, aus welchen die SuS ein Porträt der Befragten entwickelten. Zweitens sollte dieses Porträt mit Fotos der Interviewten illustriert werden. Dazu erstellt die SuS von den Interviewten ein Portrait, dieses wird durch Fotos gestaltet. Von den Zielsetzungen im Medienbereich ging es also darum, dass

- die SuS die Interview- Methode kennenlernen,
- sie offene Fragen und Anreize für die Interviewpartner formulieren können.

Zudem lernten sie die Grundfunktionen des Fotografierens kennen, wobei wir feststellten, dass mehr als die Hälfte der SuS noch keine Erfahrungen mit Fotografieren hatten. Neben der Ermittlung von Grundlagen für die Bedienung konzentrierten wir uns vor allem auf die unterschiedliche Wirkung von Perspektiven (Zoomen, Vogel- und Froschperspektive).

Verlauf des Unterrichts

1. Die SuS bekamen den Auftrag, Fragen für ein Interview zusammenzustellen, wobei die offene Frageform von qualitativen Interviews im Mittelpunkt stand. Mit Hilfe der Lehrpersonen entstand so ein Fragebogen-Leitfaden.
2. In einer Übung, wo sich die Kinder gegenseitig über ihre Freizeitbeschäftigungen befragten, konnten die SuS Erfahrungen mit der Interviewtechnik gewinnen. Bei der Auswertung hielten wir an der Wandtafel die wichtigsten Punkte fest, die beim Interviewen zu beachten sind.
3. In einer speziellen Lektion erhielten die SuS eine Einführung in das Fotografieren.
4. In der dritten Woche besuchten die SuS das Altersheim, wobei wir Zweier-teams bildeten, welche die Alten befragte. Dabei war eine Person für die Aufnahme und die zweite für das Interviewen verantwortlich. Ebenfalls erstellte jedes Team von den Interviewten mehrere Fotos in verschiedenen Situationen und aus mehreren Perspektiven.
5. In der Schule fassten die SuS die Kernaussagen der Befragten auf einem Plakat zusammen, das sie dann der gesamten Klasse vorstellten.

Kommentar und Alternativen

In diesem Projekt kommen Medien gleich zwei Mal zur Unterstützung der Gestaltung eines «Oral History»-Projekts vor (Interviewen, Fotografieren). Gleichzeitig sollte den SuS klar werden, wie mittels Medien (Bild und Ton) Spuren der Vergangenheit dokumentiert und damit für die nächsten Generationen zugänglich gemacht werden können. Zur Evaluation schreiben die am Projekt beteiligten Studierenden: «Die Interviews im Altersheim waren sowohl für die SuS als auch für die PensionärlInnen ein Erlebnis. Diese zeigten sich nach dem Treffen beeindruckt ob der Kompetenzen, welche die SuS beim Durchführen der Interviews zeigten.»

Das Oral-History-Projekt mit Medien könnte noch weiter ausgearbeitet werden – etwa indem die Ergebnisse in einer Projektzeitung veröffentlicht würden. Von der Medienwahl her könnte auch die Produktion eines Podcasts oder eines Videofilms vorgenommen werden.

Auch inhaltlich sind eine Vielzahl von Varianten möglich: Dokumentation von Berufen, die fast ausgestorben sind, Befragung der eigenen Grosseltern zu ihrem damaligen Leben usw. Thematisch können gezielt Fragen im Mittelpunkt stehen wie: Die Schule vor 50 Jahren oder die Kleidermode unserer Grosseltern. Möglich wäre es auch, der Geschichte einzelner Häuser und Gebäude nachzugehen, wobei man all jene Personen befragt, die etwas darüber wissen.

Mit Stop-Motion zum Trickfilm

5. Klasse, Mittelstufe, Gestalten



Werbung für Trickfilm entdecken

Kinder lieben Trickfilme. Dieses Genre gehört zu ihrer medialen Lebenswelt. Mit diesem Projekt sollen die Kinder mehr über den Aufbau solcher Filme lernen und eigene Erfahrungen sammeln. Es ist wichtig, dass der SuS bewusst wird, dass für die Herstellung eines Filmes viele «Tricks» angewendet werden und dass sie dadurch nicht der Wirklichkeit entsprechen.

Die gestalterische Arbeit dieses Projekts beruht auf Stop-Motion – einer Filmtechnik, bei der eine Animation mit unbeweglichen Gegenständen erzeugt wird. Die Bewegungsabläufe werden nicht in Echtzeit gefilmt, wie bei einem Spielfilm, sondern Bild für Bild künstlich geschaffen. Diese Filmtechnik wird Stop-Motion-Animation genannt: Objekte werden animiert, indem sie für jedes einzelne Bild des Filmes immer nur leicht verändert werden.

Diese Technik lässt sich gut mit den Kindern erarbeiten und ausprobieren. Es können Kurzgeschichten erfunden werden, die anschliessend illustriert und dann fotografiert werden. Wichtig dabei ist, dass die Gegenstände und Figuren immer nur leicht verändert werden. Die Kamera sollte auf einem Stativ fixiert sein, um ein Wackeln und «Verrutschen» zu verhindern.

Verlauf des Unterrichts

1. Um den Kindern eine Idee zu geben, was ein Stop-Motion-Film ist, zeigten wir ihnen zu Beginn zwei Beispiele. Das eine war ein Film mit M&Ms, die sich bewegten und sich der Farbe nach ordneten. Das zweite Beispiel war eine Szene in einer Stadt. Vor allem durch den M&M-Film konnten wir den SuS zeigen, dass man etwas darstellen kann, was in der Realität nicht stattfindet (Bewegung der M&Ms).
2. Als Hintergrund der produzierten Trickfilme malten die Kinder eine Bildszene – z.B. die Strasse in einer Stadt. Darauf schnitten sie Autos aus und liessen diese dann durch Verschieben auf der Strasse «fahren».
3. Während des Projektes flochten wir die Thematik zum Verhältnis von «Trickfilm» und Realität ein. So wurden während des Unterrichts einige Tricks be-

sprochen. (Zum Beispiel lässt sich mit Magneten arbeiten, damit die Figuren/Autos in der Luft bewegen.)

4. Vor dem Filmen führten wir in die Bedienung der Videokamera ein und wir zeigten, wie man mit einem festen Stativ arbeitet.
5. Am Schluss stand die Präsentation der Filme vor der ganzen Klasse.

Kommentar und Alternativen

Mediengestaltung von Trickfilmen ist deshalb beliebt, weil es sich um ein einfaches Verfahren handelt, das zu verblüffenden Effekten führt. Kinder können auf diese Weise lernen, dass Filme letztlich aus Einzelbildern zusammengesetzt sind. Die Rückmeldung zum hier beschriebenen Projekt zeigen auch den Spass, den das Filmen vermittelt: «Auch die SuS waren extrem begeistert, haben sehr motiviert gearbeitet und hatten grosse Freude an den Endprodukten.»

Solche Projekte werden häufig auch mit Plastilin-Figuren durchgeführt. Ähnlich ausgerichtet ist das Arbeiten mit «Stopptrick». Diese Methode lässt Gegenstände oder Menschen wie durch Zauberei verschwinden oder erscheinen. Will man einen Film aus Einzelfotos heraus entwickeln, bietet sich das Gratisprogramm MonkeyJaman (<http://www.giantscreamingrobotmonkeys.com>).

Einen Rap aufnehmen

Mittelstufe, 6. Klasse, Musik

Ziel war es im Fach Musik während sechs Wochen mit 22 Schülern und Schülern einer 6. Klasse verschiedene Raps zu schreiben und aufzunehmen. Nach einer Einführung in die rhythmisierte Gedichtform des Raps stellte die Lehrperson verschiedene Beats zur Verfügung. Am Ende der sechs Wochen hatten die SuS in Gruppen zwei Klassenraps geschrieben und als Audiofiles aufgenommen. Die Beats und die Raps wurden von der Lehrperson geschnitten, da ein weitergehender Einbezug der SuS den zeitlichen Rahmen gesprengt hätte.

Mediendidaktisch sollten in diesem Projekt mit der digitalen Aufnahme der Raps die Mittel der Informationstechnologie kreativ und innovativ eingesetzt werden. Medienbildnerisch ging es um den kreativen persönlichen Ausdruck im Rahmen einer Musikform, die stark durch mediale Musikerfahrungen geprägt ist. Die Frage nach der eigenen Identität («Wer bin ich?») sollte auf diese Weise auf spielerische Art und Weise im Unterricht behandelt werden. Dabei sollte die Klasse erleben, wie man kooperativ mit Medien ein Produkt gestalten kann.

Verlauf des Unterrichts

1. Vorbereitung: Um einen geeigneten Einstieg in das Thema zu finden und das Vorwissen der Schülerinnen und Schülern abzuholen, analysierten wir zuerst einzelne Raps und sangen gemeinsam Raps auf Deutsch.
2. Durchführung: Alle SuS erstellten dann ein Mind-Map über sich. Darin konnten eigene Interessen, Hobbys, Freunde oder auch die Familienamen genannt werden. Danach mussten sie drei Themenfelder aus diesem Mind-Map festlegen, auf welche sie sich konzentrieren wollten. Zu diesen Themen suchten sie verschiedene Reimwörter und schrieben dazu einen Raptext, der mindestens sechs Zeilen umfasste. Nach mehrmaligem Üben des eigenen Rap zum zugeteilten Beat nahmen die SuS mit der Lehrperson in einem Nebenzimmer ihre Rapstrophe auf. So entstanden am Schluss zwei Klassenraps über die einzelnen Kinder der Klasse.
3. Auswertung: Die Raps wurden nach ihrer Fertigstellung in der Klasse abgespielt. Dabei erlebten die Kinder, wie die kooperativ erstellte Arbeit als Ganzes wirkte. Es entstand gleichzeitig eine CD, welche die SuS als Arbeitsergebnis nach Hause mitnehmen durften.

Kommentar und Alternativen

Hier wird gezeigt, wie im Musikunterricht kreativ mit der Entwicklung von Raps gearbeitet wurde. Wollte die Lehrperson zu Beginn noch mit allen SuS einen eigenen Rap schreiben, so zeigte sich dies als zu umfangreich. Auch Fähigkeiten und Interesse, einen Rap zu schreiben, gingen weit auseinander. So einigte sich die Klasse auf die gemeinsame Erarbeitung von zwei Raps. Die Motivation stieg bei der Aufnahme des Raps auch wieder an: Alle Kinder freuten sich, den eigenen Rap aufzunehmen und ihn später dann auf der CD zu hören. Grundsätzlich wäre es möglich, die SuS noch verstärkt in die Aufnahme und Bearbeitung des Raps (z. B. mit Audacity) einzubeziehen. Hier könnten zusätzlich auch noch Geräusche eingebunden werden. Von der Auswahl der Medien her wäre es auch möglich, dass Schüler/innengruppen den von ihnen entwickelten Rap auf Video aufnehmen.

«Dorfzeitung» publizieren

Altersübergreifende Unterrichtseinheit, 1.–6. Kl., im Rahmen der Projektwoche «Unser Dorf»

Unterrichtsidee

Wir führten unser Unterrichtsprojekt als Teil einer Projektwoche durch. Unser Schulhaus verwandelte sich in dieser Woche in ein funktionierendes Dorf. Die Kinder konnten aus verschiedenen Kursen, die für ein funktionierendes Dorf relevant sind, je zwei Kurse auswählen. In unserem Kurs, der zweimal durchge-

führt wurde, erarbeiteten und publizierten die SuS, mehrheitlich Mst-SuS, je eine Ausgabe der Dorfzeitung. Es standen je zehn Lektionen zur Verfügung.

In unserem Kurs sprachen wir die wichtigen Schritte im Entstehungsprozess einer Zeitung an und thematisierten die dazugehörigen Rollen/Berufe. Außerdem machten wir die SuS auf verschiedene Zeitungs- und Zeitschriftarten und deren unterschiedliche Berichterstattung aufmerksam. Auch Falschmeldungen oder Halbwahrheiten wurden thematisiert mit dem Ziel, die eigenen Haltungen und Einstellungen gegenüber Gelesenem auszudrücken sowie über die Inhalte kritisch nachzudenken. Durch die Arbeit in Reporterteams wurden die SuS herausgefordert, verstärkt durch die altersgemischte Konstellation, zusammenzuarbeiten und sich gegenseitig zu unterstützen. Sie überlegten sich, was ihre Mitschüler interessieren könnte und berichteten darüber in ihren Artikeln. Bei der Vorbereitung griffen wir auf das Lehrmittel *Lesen macht gross – Presse im Unterricht* zurück.

Verlauf des Unterrichts

1. Vorbereitung: Die 1. Lektion investierten wir in die Theorie zur Entstehung einer Zeitung, die darauffolgende Lektion in die Redaktionssitzung zur Produktion der Ausgabe der Dorfzeitung. Hier wurden Ideen gesammelt, ausgewählt und Rollen verteilt. Der Produktionsprozess wurde geplant und abgesprochen. Wir arbeiteten in einem Klassenzimmer, benutzten die Wandtafel und ein grosses Papier über den gesamten Redaktionstisch, um darauf Ideen zu sammeln.
Ebenfalls im Schulzimmer stand ein Tisch mit verschiedenen aktuellen Zeitungen und Zeitschriften zum Stöbern bereit.
2. Durchführung: Während der nächsten 6 Lektionen arbeiteten die Schülerinnen und Schüler an ihren Artikeln: Recherchieren anhand von Interviews mit Kindern in anderen Kursen, Fotografieren von Kursaktivitäten, Schreiben der Artikel, Erarbeiten des Layouts mit unserer Unterstützung. Dafür standen uns 6 Laptops zur Verfügung. Vielen Kinder wurde durch die Eltern erlaubt, auf unsere schriftliche Anfrage hin, ihre Digitalkameras mitzubringen, so dass wir auf genügend Fotokameras zurückgreifen konnten.
3. Auswertung: Die letzten beiden Lektionen nutzten wir, um verschiedene Zeitungsarten zu thematisieren. Wir arbeiteten im Schulzimmer mit Zeitungsartikeln und unserem eingerichteten Zeitungstisch. Als Diskussionsanlass hatten wir ein Bild in zweifacher Variation vorbereitet, einmal genau so, wie es fotografiert wurde, das zweite Mal am Computer nachbearbeitet.

Kommentar und Alternativen

Durch die handlungsorientierte Ausrichtung des Projekts erleben die SuS die einzelnen Schritte der Zeitungsproduktion mit. Sie arbeiten an eigenen Berichten und passen sie an die Seiten- und Layoutvorgaben an. Dies ist insofern wichtig, als dass sie so auch allfällige Fehler oder Schwierigkeiten beim Entstehungsprozess sehen. Sie erleben mit, wie ein Bericht verlängert bzw. aufgebaut oder gekürzt bzw. inkomplett werden muss, um die Seite zu füllen.

Wichtige Anliegen der Medienbildung – wie Mediengestaltung verstehen und bewerten, Medienproduktion und -verbreitung durchschauen und beurteilen können – werden durch die Durchführung des Zeitungsprojekts aufgegriffen und in der Auseinandersetzung der SuS mit der Publikation ihrer eigenen Dorfzeitung akzentuiert und vertieft.

Zum Projekt «Schülerzeitung» gibt es viele alternative Möglichkeiten auf allen Stufen mit je nach Kompetenzstand der SuS unterschiedlich intensiver medientechnischer Unterstützung.

«Wiki» im Biologieunterricht: Erforschen von verschiedenen Lebensräumen

Sekundarstufe I, 8. Klasse, Biologie

Im Rahmen dieser Projektarbeit im Fach Biologie übernehmen die Schüler/innen die Rolle von Forschenden und untersuchen einen (Klein-)Lebensraum. Dies kann eine Hecke beim Schulhaus, ein Bachabschnitt, ein Waldstück, ein Biotop, ein Dachstock eines Hauses oder ein Keller sein. Bei der Wahl des Gegenstandes sind zahlreiche Möglichkeiten gegeben. Die Schüler/innen erforschen und dokumentieren ihren gewählten Lebensraum mit Skizzen, entnommenen Proben, Fotos, Filmsequenzen, Tonaufnahmen, usw. Anschliessend werden die vielfältigen Informationen zu den Lebensräumen in einem Wiki auf der Unterrichtsplattform Educernet² aufbereitet und dargestellt. Die Wahl für das Wiki auf Educernet² begründet sich in der einfachen Bedienung des Tools und der Möglichkeit, in einer geschlossenen Gruppe zu arbeiten, wobei die Lehrperson die Nutzungsrechte verwaltet (alternativ kann ein Wiki zum Beispiel auch auf www.wikia.com oder <http://wiki.acc.de/> angelegt werden).

Verlauf des Unterrichts

1. Die Schülerinnen und Schüler wählen in Gruppen einen Lebensraum, der sie besonders interessiert. Gemeinsam werden in der Klasse Kriterien festgelegt, anhand derer der jeweilige «Gegenstand» erforscht wird (allgemeine Beschreibung und Nutzung, vorkommende Fauna und Flora, Zustand des Lebensraumes usw.). Anschliessend untersuchen sie den Lebensraum vor Ort.
2. In einem zweiten Schritt vergleichen, ergänzen und verarbeiten die SuS die

- erhobenen Daten und Ergebnisse mit Informationen aus weiteren Quellen.
3. Die SuS werden in die Unterrichtsplattform Educanet² und speziell in die Funktion des Wiki eingeführt. Die Lehrperson gibt hierzu eine Vorlage ab, die von den Schüler/innen ins Wiki kopiert werden kann. Sie lernen, wie Inhalte formatiert und Medien eingefügt werden. Anschliessend haben sie die Möglichkeit, während einer Lektion das Gelernte zu üben und festigen.
 4. Die Gruppen dokumentieren im Wiki die Informationen zu den erforschten Lebensräumen. Abschliessend stellen die Schülerinnen und Schüler ihre Arbeiten im Plenum vor. Sie werden von der LP und ihren Kollegen/-innen nach Kriterien beurteilt (Präsentation des Lebensraums, Informationsgehalt, Darstellung von Zusammenhängen, Auftritt und Sprache).

Kommentar und Alternativen

Der Unterricht im vorliegenden Projekt ist stark handlungsorientiert und bezieht die Lebenswelt der Jugendlichen mit ein. Die Motivation der Schüler/innen, sich mit dem gewählten Lebensraum forschend auseinanderzusetzen, wird dadurch zusätzlich unterstützt.

Die Schüler/innen kennen aufgrund ihrer Internetnutzung Wikis vor allem von der rezeptiven Seite her (z. B. Wikipedia). Innerhalb dieser Unterrichtseinheit lernen sie durch die eigene Gestaltung die technische Handhabung und die Funktionen dieser Web-Anwendung kennen. Sie werden mit dem Prinzip des Hypertexts vertraut und lernen die vernetzte Aufbereitung von Informationen im Vergleich zu der linearen und additiven Darstellung kennen.

Aus medienbildnerischer Sicht wird durch die Beschaffung, den Vergleich und die Verarbeitung von Informationen die Informationskompetenz der Jugendlichen gefördert. Durch die Publikation von verschiedenen Medieninhalten bietet es sich an, mit der Klasse wichtige Aspekte des Urheberrechts zu thematisieren.

Die Dokumentation der vielfältigen Informationen zu den verschiedenen Lebensräumen in Form eines Wikis bietet den Vorteil, dass die Inhalte über längere Zeit verfügbar sind und in folgenden Projekten wieder aufgegriffen, verändert, erweitert und ergänzt werden können (vgl. *Medienkompetenz*, S. 46–51).

«Bilder sprechen!» Funktionen von Bildern in Worttexten

Sekundarstufe I, 9. Klasse, Geschichte und Deutsch

In der Unterrichtseinheit «Bilder sprechen» setzen sich die Schülerinnen und Schüler im Rahmen des medienbildnerischen Unterrichts fächerübergreifend (Geschichte und Deutsch) mit der Suche nach (geeigneten) Bildern im Internet und deren Funktionen in Kombination mit Worttexten auseinander. Sie erhalten den Auftrag, ein Kurzreferat zu einer Persönlichkeit der Gegenwart vorzubereiten und vor der Klasse zu halten. Für die Präsentation soll zudem ein aussagekräftiges und unterstützendes Plakat gestaltet werden. Die Jugendlichen

entscheiden selbst, über welche Persönlichkeit sie schreiben wollen (Sport, Politik, Musik usw). Einzige Bedingung ist, dass diese Person von historischer Bedeutung ist.

Verlauf des Unterrichts

1. Im vorliegenden Projekt wird im Rahmen des Geschichtsunterrichts mit dem Lehrmittel *Durch Geschichte zur Gegenwart* (Lehrmittelverlag des Kantons Zürich) gearbeitet. Die Unterrichtseinheit ist thematisch in der Zeit von 1950 bis heute angesiedelt. Diese Rahmenbedingungen führen dazu, dass die Jugendlichen ihr Referat zu einer Persönlichkeit aus dieser Zeitspanne ausarbeiten. Die Lehrperson führt die Schülerinnen und Schüler in den Auftrag und die formalen Bedingungen ein (mindestens 1 A4-Seite Worttext und mindesten 4 Bilder zur Illustration)
2. Im Fach Deutsch verfassen die Schülerinnen und Schüler ihre Texte und überlegen sich, welche Bilder zur Veranschaulichung des Worttextes notwendig und geeignet sind. Vorgängig thematisiert die Lehrperson mit der Klasse verschiedene Möglichkeiten der Bildrecherche im Internet. In einem weiteren Schritt werden anhand von ausgewählten Beispielen zu Bild-WortKombinationen die zentralen Bildfunktionen eingeführt und thematisiert. Das neu erworbene Wissen soll in die Gestaltungsarbeit zu den Referaten einfließen und angewendet werden. Anschliessend erhalten die SuS nochmal Zeit, um ihren Vortrag und das Plakat inhaltlich und formal zu überarbeiten und sich auf die Präsentation vorzubereiten.
3. Im Geschichtsunterricht halten die SuS zum Abschluss ihre Referate. Die präsentierten Arbeiten werden von der Lehrperson und den Jugendlichen anhand eines Kriterienrasters im Sinne einer Selbst- und Fremdeinschätzung beurteilt. Anschliessend werden die Ergebnisse im Rahmen eines Gesprächs zwischen der Lehrperson und den Schüler / der Schülerin erörtert und diskutiert.

Kommentar und Alternativen

Das Unterrichtsprojekt ist ein Beispiel dafür, wie medienbildnerische Inhalte integrativ in verschiedenen Fächern thematisiert werden können. Idealerweise unterrichtet dieselbe Person die am Projekt beteiligten Fächer, weil dadurch zusätzliche Absprachen zur Abstimmung der Unterrichtsinhalte mit anderen Lehrpersonen wegfallen.

Der kompetente Umgang mit Bildern ist für die Jugendlichen von zentraler Bedeutung. Sie nutzen selbstverständlich die vielfältigen Angebote visueller Information, produzieren eigene Bilder und verbreiten sie über unterschiedliche Medien. Dabei wissen sie aber meist wenig über die Spezifika, Funktionen und möglichen Wirkungen von Bildern. Dieses Wissen im Sinne einer erweiterten Kulturtechnik (Bilder lesen) im Unterricht zu erarbeiten, ist ein wichtiges medienpädagogisches Anliegen. Die beschriebene Unterrichtseinheit setzt hier an und fördert durch die Auseinandersetzung mit den Funktionen von Bildern den bewussten Umgang mit visuellen Informationen.