MECKLENBURG-VORPOMMERN

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur

RAHMENPLAN

Grundschule
Regionale Schule
Verbundene Haupt- und Realschule
Hauptschule
Realschule
Gymnasium
Integrierte Gesamtschule
Kooperative Gesamtschule

Medienerziehung

Erprobungsfassung 2004

Impressum
Herausgeber: Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur
Mecklenburg-Vorpommern, Werderstr. 124,
19055 Schwerin

Rahmenplan-Kommission:
Dr. Matthias Bethke (Vorsitzender), L.I.S.A./MPZ
Manfred Albrecht, L.I.S.A./PRI Neubrandenburg
Dr. Hanna Haubold, L.I.S.A./PRI Rostock
Sabine Schweder, Schulamt Greifswald

Herstellung: Satz und Gestaltung - dekas GmbH Rostock
Druck und Verarbeitung - adiant Druck Roggentin

Vorwort

Der Rahmenplan *Medienerziehung* richtet sich an Lehrkräfte aller Schularten und aller Unterrichtsfächer. Er beschreibt, wie das im Schulgesetz genannte Aufgabengebiet *Medienerziehung* in den Unterricht und in fächerverbindende Projekte integriert werden kann.

Medien nehmen heute eine zentrale Stellung in der privaten und beruflichen Lebenswelt sowie in der öffentlichen Meinungsbildung ein und prägen nachhaltig die Erfahrungen eines jeden Einzelnen – vor allem aber der Kinder und Jugendlichen.

Alle Medien, ob das Buch, die Zeitung, das Video, die Fernsehsendung oder das Computerspiel sind Mittel zur Wahrnehmung, Aneignung und Deutung von Welt. Medien bieten Bildungschancen und Unterhaltungsmöglichkeiten. Sie eröffnen Zugang zu unterschiedlichen Informationen und damit Möglichkeiten der Teilhabe am öffentlichen Leben. Medien initiieren Kommunikationsprozesse innerhalb der Gesellschaft und sind unverzichtbar für die demokratische Entwicklung unseres Gemeinwesens. Durch den Einfluss der Massenmedien ist es möglich geworden, einer unüberschaubaren Menge von Empfängern bei räumlicher und zeitlicher Distanz gleiche Mitteilungen zu vermitteln. Damit eröffnen Medien Chancen für Weltoffenheit und Kommunikation.

Medien produzieren aber auch ein Überangebot an trivialen Informationen. Sie erzeugen Illusionen und propagieren Lebensstile, manipulieren den Konsumenten oder konfrontieren ihn mit offenen oder versteckten Formen von Gewalt. Die durch Medien veränderte und sich verändernde Wirklichkeit ist Chance und Herausforderung zugleich.

Schulische Medienerziehung greift vor allem konkrete Medienerfahrungen der Schüler auf. Sie vermittelt darüber hinaus aber auch neue Erfahrungen mit Medien. Medienerziehung ist auf die Befähigung der Schüler zum kompetenten Umgang mit Medien gerichtet und eng mit der Entwicklung von Lesekompetenz verknüpft.

Den Mitgliedern der Rahmenplan-Kommission danke ich für die geleistete Arbeit. Die Lehrerinnen und Lehrer bitte ich, den Rahmenplan kreativ und gemeinsam mit dem Kollegium der Schule für die Gestaltung der schulinternen Lehrpläne zu nutzen.
Der Rahmenplan wird zunächst als Erprobungsfassung in Kraft gesetzt. Hinweise und Anregungen, die sich aus unterrichtlichen Erfahrungen mit dem Rahmenplan ergeben, werden vom Landesinstitut für Schule und Ausbildung (L.I.S.A.) entgegengenommen.

Prof. Dr. Dr. Hans-Robert Metelmann
Minister für Bildung, Wissenschaft und Kultur

Inhaltsverzeichnis

Seite

Vorwort 1

1 Der Beitrag des Aufgabengebietes Medienerziehung zur Ausbildung von Kompetenzen 4
1.1 Aufgabenbereiche der Medienerziehung und ihre Ziele 4
1.2 Prinzipien der Medienerziehung 6
1.3 Altersangemessene Zielstellungen in den Aufgabenbereichen 6

2 Lehren und Lernen mit Medien 11

3 Arbeit mit dem Rahmenplan 12

4 Leitthemen 13
4.1 Leitthemen und Fächer 13
4.2 Beschreibung der Leitthemen 14
4.2.1 Leitthema Fernsehen 14
4.2.2 Leitthema Internet 15
4.2.3 Leitthema Information und Nachrichten 16
4.2.4 Leitthema Werbung 17
4.2.5 Leitthema Unterhaltung und Medien 18
4.2.6 Leitthema Gewalt in den Medien 18
4.2.7 Leitthema Kommunikation und Globalisierung 19
4.2.8 Leitthema Simulation durch Medien 20

5 Projektskizzen 21
5.1 Faszination Daily Soaps 21
5.2 Aufbau und Gestaltung einer Schulhomepage 22
5.3 Wahre Nachrichten oder Ware Nachrichten 23
5.4 Werbung: „Ich will so bleiben, wie ich bin!“ 25
5.5 Die Schülerzeitung 26
5.6 Der tägliche Krieg im Wohnzimmer 27
5.7 Bilderwelten 29
5.8 Fremdsprachliche Kontakte via Internet 30

1 Der Beitrag des Aufgabengebietes *Medienerziehung* zur Ausbildung von Kompetenzen

Medienerziehung ist auf den gelingenden Aufbau einer Handlungskompetenz gerichtet, die es den Schülern ermöglicht, sich mit Ursachen, Wirkungen und Formen medialer Kommunikation auseinander zu setzen und sie zu einem sachgerechten und selbstbestimmten, kreativen und sozial verantwortlichen Handeln in einer von Medien durchdrungenen Welt zu befähigen.

Die Arbeit mit Medien leistet einen Beitrag für die Entwicklung von Sachkompetenz, indem sie dem Schüler ermöglicht, in verschiedenen Disziplinen unter Nutzung von Medien sich und andere zu informieren, Medien selbst sach- und adressatengerecht zu gestalten. Spezielle, für die Nutzung von Medien notwendige Lernstrategien gehören ebenso zur Methodenkompetenz wie das Gewinnen, Strukturieren, Verarbeiten und Präsentieren von Informationen. Der Schüler lernt, Standard-Software und Kommunikationsnetze korrekt und kompetent zu nutzen. Über die für den Medieneinsatz typischen Arbeitsformen wie Gruppen- und Partnerarbeit sowie andere Formen der mediengestützten Kommunikation und Kooperation hinaus ermöglicht die Medienerziehung dem Schüler die Ausbildung von Sozialkompetenz insbesondere durch die medialen Einblicke in das Leben früher und heute, nah und fern. Der Schüler lernt bei der Nutzung und Gestaltung von Medien, Verantwortung zu übernehmen und kann mit dem Urheberrecht sowie dem Recht auf informationelle Selbstbestimmung korrekt umgehen. Seine Selbstkompetenz kann der Schüler entwickeln, indem er lernt, Informationen hinsichtlich des Wahrheitsgehaltes und der Authentizität kritisch zu beurteilen, medienbestimmte Gefühle, Vorstellungen und Verhaltensorientierungen zu erkennen und aufzuarbeiten sowie sich der Gefahr der Manipulation durch Informationen bewusst zu werden.

1.1 Aufgabenbereiche der Medienerziehung und ihre Ziele

Der Erwerb von Medienkompetenz vollzieht sich in fünf Aufgabenbereichen:
- Medienangebote sinnvoll auswählen und nutzen,
- Mediengestaltungen verstehen und bewerten,
- Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten,
- Medien hinsichtlich ihrer gesellschaftlichen Bedeutung analysieren,
- Eigene Medien gestalten und verbreiten.

Der Erwerb von Medienkompetenz ist eng verknüpft mit der Entwicklung von Lesekompetenz. Diese beschreibt die Fähigkeit, geschriebene Texte unterschiedlicher Art in ihren Aussagen, ihren Absichten und ihrer formalen Struktur zu verstehen und in einen größeren Zusammenhang einordnen zu können, sowie in der Lage zu sein, Texte für verschiedene Zwecke sachgerecht zu nutzen. Medienkompetenz und Lesekompetenz bilden ein enges Wechselverhältnis. Einerseits ist die Entwicklung von Lesekompetenz eine wesentliche Voraussetzung für den Erwerb von Medienkompetenz. Andererseits leistet die kritisch-reflektive Auseinandersetzung mit Medien einen maßgeblichen Beitrag zur Entwicklung von Lesekompetenz.

Im Folgenden werden die medienerzieherischen Ziele in den oben genannten fünf Aufgabengebieten beschrieben.

Medienangebote sinnvoll auswählen und nutzen

Die Nutzung der Medienangebote ist auf Information und Lernen, auf Daten- und Erfahrungsaustausch, auf Unterhaltung und Spiel, auf Problemlösen und Entscheidungsfindung, auf Planung und Beurteilung, auf Kooperation und Kommunikation gerichtet. Die Schüler können Medienangebote bewusst im Sinne dieser Funktionen nutzen. Die sinnvolle Nutzung schließt die Bereitschaft und Befähigung zu einer überlegten Medienauswahl und zum Vergleich der medialen Möglichkeiten mit nicht medialen Handlungsalternativen ein.

Mediengestaltungen verstehen und bewerten

Die Schüler sind befähigt, medial vermittelte Aussagen einzuordnen. Sie verstehen, dass Inhalte verschiedene Darstellungsformen haben können und damit eine Reduktion von Realität verbunden ist. Sie verfügen über zunehmend differenziertere Kriterien zur Beurteilung von verschiedenen Medien, wie z. B. Radiosendungen oder Printmedien.

Eine weitere Zielstellung ist die Differenzierung und Einschätzung verschiedener Arten medialer Gestaltung und Vermittlung. Es geht hierbei z. B. um eine Unterscheidung von Bericht und Meinung, Dokumentation und Inszenierung, Realität und Fiktion sowie Aufklärung und Werbung.

Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten

Da die Nutzung von Medien Einfluss auf die Entwicklung von Vorstellungen, Gefühlen und Verhaltensorientierungen hat, muss Medienerziehung den Schülern die Möglichkeit eröffnen, Gefühle, Vorstellungen und Verhaltensorientierungen zu erkennen und so aufzuarbeiten, dass gegebenenfalls emotionale Störungen abgebaut, irreführende Vorstellungen und problematische Verhaltensorientierungen erkannt und reflektiert werden.

Analysieren von Medien hinsichtlich ihrer gesellschaftlichen Bedeutung

Die Schüler analysieren und bewerten Medienangebote hinsichtlich ihrer Form und Inhalte sowie der mit ihnen verbundenen Interessen. Die Schüler erkennen,

- dass neue Formen der Individual- und Massenkommunikation ihre Möglichkeiten zur aktiven Beteiligung am wirtschaftlichen, politischen und kulturellen Leben erweitern,
- wie ihre eigenen Bedürfnisse durch Medien aufgenommen und gegebenenfalls auch manipuliert werden,
- dass Massenmedien gezielt Bedürfnisse zu konsumorientiertem Verhalten wecken
- und dass die elektronischen Medien Freizeitgestaltung und Freizeitverhaltensweisen wesentlich mitbestimmen.

Die Schüler sollen darüber hinaus erkennen, dass wirtschaftliche, technische und gesellschaftliche Voraussetzungen sowie unterschiedliche Organisationsformen (öffentlich-rechtliche oder privatwirtschaftliche) ganz bestimmte Formen der Herstellung, Verteilung und auch bestimmte Kriterien zur Auswahl und Darstellung der vermittelten Inhalte bedingen. In diesem Zusammenhang vergleichen sie Finanzierungsmöglichkeiten von Medien durch Gebühren und durch Werbung. Die Schüler können Medien im Hinblick auf Unabhängigkeit, Objektivität, Glaubwürdigkeit, Meinungsvielfalt, Manipulation beurteilen.

Eigene Medien gestalten und verbreiten

Schüler können Aussagen durch selbst produzierte Medien sach- und adressatengerecht ausdrücken, z. B. durch die Gestaltung von Fotodokumentationen, von Zeitungen, von Hörspielen oder Videofilmen, Internet-Seiten oder komplexen Multime-

dia-Produktionen. Sie gewinnen Einsicht in Kommunikationsphänomene und erkennen eigene Kommunikationsbedürfnisse. Die Schüler sind in der Lage, Medien zur Dokumentation von Sachverhalten, zur Artikulation eigener, auch künstlerischer, Interessen und Bedürfnisse zu gestalten.

1.2 Prinzipien der Medienerziehung

Erlebnisorientierung und Handlungsorientierung sind übergreifende Gestaltungsprinzipien der Medienerziehung. Erlebnisorientierung bedeutet hier, dass auch Sinne und Gefühle angesprochen werden. Handlungsorientierung verweist darauf, dass Medienerziehung auf gegenwärtiges und zukünftiges Handeln gerichtet ist, z. B. in Form von aktiven Problemlöse-, Entscheidungs-, Beurteilungs- und Gestaltungsprozessen.

Die Lebenswelt der Schüler und ihre Bedürfnisse bilden den Ausgangspunkt medienerzieherischer Aktivitäten. Dabei werden bisherige mediale Erfahrungen der Schüler einbezogen und erweitert. Medienerziehung eröffnet neue Möglichkeiten personaler und medialer Kommunikation und folgt den nachstehend genannten medien-didaktischen Grundsätzen:

- Medienerziehung in der Schule erfolgt im Kontext einer inhaltlichen Problemstellung. Dabei sind die Probleme in ihrer Komplexität aus verschiedenen Perspektiven zu erfassen. Dies wird oft zu fächerverbindendem und projektorientiertem Vorgehen führen.
- Medienerziehung fördert die Fähigkeit zu aktiver und genauer Wahrnehmung. Dazu gehört auch, sich unvoreingenommen auf akustische und visuelle Eindrücke einzulassen, Gedanken und Interessen zu artikulieren, sich anregen zu lassen und das ästhetische Erleben der Medienrealität als Bereicherung zu erfahren.
- Medienerzieherische Projekte und Unterrichtseinheiten sind exemplarisch anzulegen. Dies gilt im Hinblick auf die verschiedenen Aufgabenbereiche der Medienerziehung, aber auch im Hinblick auf die unterschiedlichen Medien selbst. Nur über eine exemplarische Arbeit kann die Vielfalt der medialen Gestaltungsmöglichkeiten und Aussageformen in den Blick gebracht werden.
- Medienproduktion in der Schule ist nicht auf das bloße „Machen“ auszurichten. Produktive Entfaltung und eine bewusste Auseinandersetzung sollten ineinander greifen.
- Medienerziehung ist besonders geeignet, den außerschulischen Bereich und die Öffentlichkeit einzubeziehen. Das Umfeld der Schule bietet unterschiedliche, für die Medienerziehung authentische Arbeits- und Aufgabensituationen.

1.3 Altersangemessene Zielstellungen in den Aufgabenbereichen

Die konkreten Zielstellungen der Medienerziehung differieren von der Grundschule bis zur Sekundarstufe II erheblich. Im Folgenden werden die Ziele für die verschiedenen Schulstufen präzisiert.

Grundschüler nutzen Medien – insbesondere das Fernsehen – häufig, mitunter jedoch ohne bewusst zu reflektieren. Die Grundschule trägt in allen Fächern zur Entwicklung eines sachgerechten, selbstbestimmten, kreativen und sozial verantwortlichen Handelns mit Medien bei.

In der Orientierungsstufe und im Sekundarbereich I werden – aufbauend auf den Erfahrungen der Grundschule – vertiefte Kompetenzen im Umgang mit Medien erworben. Schüler verfügen zunehmend über die Fähigkeit, verschiedene Medien miteinander zu vergleichen und über die Nutzung von Medien zu reflektieren. In Medien genutzte Gestaltungsmittel werden erkannt, differenziert betrachtet und beurteilt.

Im Sekundarbereich II sind die Schüler in der Lage, Medienrecherche als Grundlage wissenschaftlicher Arbeit zu erkennen und zu nutzen sowie über Wirkungsmöglichkeiten von Medien theoretisch zu reflektieren. Darüber hinaus sollen Schüler im Sekundarbereich II die Funktion der Medien in der Gesellschaft komplex und kritisch reflektieren und eigene Arbeitsergebnisse mit Hilfe eigener komplexer Medienprodukte darstellen können. Sie nutzen computergestützte Medien als Medium und Werkzeug des Wissenserwerbs und als Hilfsmittel bei der Lösung von fachlichen Problemen.

In den folgenden Tabellen werden die medienerzieherischen Ziele in den fünf Aufgabenbereichen konkretisiert. Bei der Planung und Durchführung konkreter Unterrichtsprojekte sind stets alle fünf Aufgabenbereiche – mit unterschiedlicher Akzentuierung – einzubeziehen. Die Zielstellungen in den Jahrgangsstufen verstehen sich als verbindliche Anforderungen.

Medienangebote sinnvoll auswählen und nutzen

<table>
<tr><th>Grundschule</th><th>Orientierungsstufe/
Sekundarbereich I</th><th>Sekundarbereich II</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Die Schüler können altersangemessene Medien
– zur Unterhaltung,
– zur Information,
– zum Lernen und
– zum Spielen
nutzen.
Die Schüler kennen verschiedene für sie konzipierte Angebote wie
– Kinderzeitschriften,
– Kindersendungen des Fernsehens bzw. des Radios und
– Angebote für Kinder im Internet
und können diese nutzen.</td><td colspan="2">Aufbauend auf die Erfahrungen in der Grundschule werden in allen Unterrichtsfächern und allen Jahrgangsstufen Medien zur Information und als Mittel zum Lernen herangezogen.</td></tr>
<tr><td>Ab Jahrgangsstufen 5/6
Die Schüler können auch komplexere Medien nutzen
– zur Information,
– zur Unterhaltung,
– zum Lernen und
– zum Spielen.
Ab Jahrgangsstufen 7/8
Die Schüler können Medien zur Simulation nutzen.
Ab Jahrgangsstufen 9/10
Die Schüler kennen Möglichkeiten zur Telekooperation und können einfache Formen zum kooperativen Lernen nutzen.</td><td>Jahrgangsstufen 11-13
Die Schüler können Medien zur Recherche als Grundlage wissenschaftlicher Arbeit nutzen.
Die Schüler sind befähigt, eine selbständige Medienauswahl zu treffen und komplexe Medien
– zum Lernen,
– zur Simulation,
– zur Telekooperation und Telekommunikation
zu nutzen.</td></tr>
</table>

Mediengestaltungen verstehen und bewerten

Grundschule	Orientierungsstufe/ Sekundarbereich I	Sekundarbereich II
Die Schüler können an einfachen Beispielen unterschiedliche – Gestaltungsformen, – Gestaltungstechniken, – Gestaltungsarten, – Gestaltungsabsichten von Medien unterscheiden. Sie wissen, dass der gleiche Inhalt in unterschiedlichen Formen (z. B. Text, Fotogeschichte, Hörbeitrag) präsentiert werden kann. Darüber hinaus erkennen sie ansatzweise, dass bei der Gestaltung von Medien bestimmte Techniken wie Kameraperspektive, Lichtverhältnisse und Einstellungsgröße bei einem Foto oder Überschrift, Gliederung und Hervorheben bei einem Text zur Geltung kommen. Sie können Medienfunktionen (Absichten) unterscheiden und benennen. An Beispielen können sie Realität und Fiktion unterscheiden.	*Gestaltungsformen und Gestaltungstechniken* Die Schüler können unterschiedliche Gestaltungsformen (Bilder, Graphiken, Texte, Hörbeiträge, Filme, Computerspiele oder Zeichentrickdarstellungen) unterscheiden. Dabei können sie die Darstellungsformen hinsichtlich ihres Inhaltes, der Vorzüge und Grenzen und deren sinnvollen Einsatz und Wirkung analysieren. Sie können Medienangebote bezüglich der Übereinstimmung von Inhalt und Form beurteilen. *Gestaltungsarten* Die Schüler erkennen, dass Inhalte durch verschiedene Gestaltungsarten (Zeitungsartikel, Hypertexte, Hörszenen, Videoclips) dargestellt werden können. Sie können begründete Entscheidungen treffen, wann diese sinnvoll einzusetzen sind und die Gestaltungsarten in ihrer Wirkung analysieren. *Gestaltungsabsichten* Die Schüler können unterschiedliche Gestaltungsabsichten wie Information, Unterhaltung, Aufklärung und Werbung unterscheiden, die Medienangebote nach ihrer Wirkung vergleichen und erkennen eine Vermischung verschiedener Absichten (Infotainment und Edutainment).	Die Schüler sind zu einer umfassenden Medienanalyse und Medienkritik fähig. Sie sind in der Lage, medienvermittelte Botschaften zu durchschauen und treffen Entscheidungen auf der Basis ethischer Werte.

Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten

Grundschule	Orientierungsstufe/ Sekundarbereich I	Sekundarbereich II
Die Schüler sind in der Lage, ihre medienbeeinflussten Gefühle und Vorstellungen immer besser in Worte zu fassen oder durch spielerische Formen darzustellen und hierdurch Medienerlebnisse aufzuarbeiten.	Die Schüler erkennen den Einfluss der Medien auf sich selbst und andere. Sie können medienbeeinflusste Gefühle, Vorstellungen und soziale Zusammenhänge, sowie Verhaltens- und Wertorientierungen identifizieren. Teilaufgaben: – Die Schüler können Vorstellungen zu bestimmten Sachverhalten (z. B. Rolle der Frau in der Familie, Berufsbild des Polizisten oder Richters, Leben der Kinder und Jugendlichen in anderen Ländern usw.) ausdrücken und analysieren. Dabei erkennen sie, welche Rolle die Medien bei der Herausbildung der Vorstellungen spielen. – Sie erkennen, wie in bestimmten Medienangeboten (Musikvideos, Daily Soaps, Werbung und Computerspielen) bestimmte Verhaltensorientierungen favorisiert werden. – Sie kennen die Unterschiede zwischen der unmittelbaren und der medialen Erfahrung. – Sie wissen, welche Gefühle durch Medien hervorgerufen werden, und welche Gestaltungsmittel bestimmte Wirkungen hervorrufen. – Sie sind in der Lage, negative Medienerlebnisse zu thematisieren und aufzuarbeiten. – Sie können an Beispielen beschreiben, wie Medien das Verhalten der Menschen im Hinblick auf Kleidung und Essgewohnheiten, Freizeitbeschäftigungen, Konfliktverhalten usw. beeinflussen. – Sie können konkrete Medienangebote (Vorabendserien, Heimatfilm, Musikvideo, Actionfilme, Jugendzeitschriften, Nachrichtensendungen usw.) mit Blick auf ihren Wert bezüglich Partnerschaft, Familie, Konsum, Freizeit und Politik analysieren. – Sie sind in der Lage, durch Medien nahegelegte Wertvorstellungen im Hinblick auf ihre politische, soziale, ökonomische und ökologische Relevanz zu diskutieren und zu bewerten.	

Medieneinflüsse hinsichtlich ihrer gesellschaftlichen Bedeutung analysieren

Grundschule	Orientierungsstufe/ Sekundarbereich I	Sekundarbereich II
Die Schüler erkennen, dass ihr „Bild von der Welt“ medial geprägt ist. Sie erkennen darüber hinaus, dass Medien Einfluss auf ihr eigenes Verhalten und das ihrer Mitmenschen haben.	Die Schüler der Orientierungsstufe und der Sekundarbereiche I und II erkennen, dass die Medienproduktion und -verbreitung durch politische, ökonomische, institutionelle und andere gesellschaftliche Bedingungen beeinflusst werden. Dieser anspruchsvolle Aufgabenbereich sollte schwerpunktmäßig ab Klasse 7 intensiviert werden. Teilaufgaben: – Die Schüler kennen grundlegende rechtliche Rahmenbedingungen der Medienproduktion und -verbreitung (Informations- und Pressefreiheit, Urheberrecht, Jugendschutz etc.). – Sie können die rechtlichen, ökonomischen und personellen Rahmenbedingungen von Medieninstitutionen (Fernsehsender, Zeitungen) vergleichen. – Sie können die Medienangebote verschiedener Medieninstitutionen vergleichen. – Sie sind in der Lage, an Beispielen den Einfluss der Medien auf die öffentliche Willensbildung zu diskutieren.	

Eigene Medien gestalten und verbreiten

Grundschule	Orientierungsstufe/ Sekundarbereich I	Sekundarbereich II
Die Schüler können einfache Medien wie Bilder, Fotos, Texte oder Hörspiele erstellen. Sie sind in der Lage, verschiedene Medien in Form von Wandzeitungen, Plakaten und einfachen Präsentationen miteinander zu verknüpfen.	Die Schüler können unterschiedliche Medien gestalten, insbesondere – eine Zeitung mit dem Computer, – „Hörmagazine“, – Videofilme, – multimediale Präsentationen und – eine Homepage.	Die Schüler können Medien zur Strukturierung komplexer Zusammenhänge und zur Modellierung von Wirklichkeitsausschnitten anwenden. Sie sind in der Lage, verschiedene Werkzeuge zum Erzeugen und Aufbereiten von Informationen und ihrer medialen Präsentation (z. B. Audio- und Videosequenzen, Animationen oder Simulationen) zu nutzen. Die Schüler nutzen Verfremdungseffekte, um bestimmte Aussagen hervorzuheben.

2 Lehren und Lernen mit Medien

Medienerzieherisches Handeln ist stets in medien- und fachdidaktische Überlegungen eingebettet. Für die Begründung des Medieneinsatzes gibt es verschiedene Perspektiven: In den meisten Fällen wird sich der Einsatz unmittelbar aus fachdidaktischen Überlegungen ableiten lassen. Dies ist dann der Fall, wenn Medien das Lehren und Lernen erleichtern, indem hierdurch fachliche Ziele effektiver erreicht werden, wenn sich hiermit Unterrichtsinhalte besser veranschaulichen und sich vertiefte Erkenntnisse über Zusammenhänge gewinnen lassen. Medien werden auch dann eingesetzt, wenn sich Informationen umfassender und schneller verfügbar machen lassen oder wenn sie bestimmte Unterrichtsmethoden ermöglichen.

Im Rahmen der Unterrichtsplanung ist zu entscheiden, in welcher Funktion bzw. in welcher Phase des Unterrichts Medien eingesetzt werden sollen. Hierfür gibt es folgende Möglichkeiten:

- Medien dienen der Motivation, indem sie die Bedeutung eines Themas aufzeigen und Neugier wecken.
- Medien dienen dem Einstieg in eine Problemstellung, indem sie Fallbeispiele darstellen, kontroverse Sichtweisen vorführen, geschichtliche Bezüge herstellen oder indem sie provozieren.
- Medien dienen der Vermittlung von Inhalten, indem sie Basisinformationen bereitstellen, eine vertiefende Behandlung ermöglichen, zur Homogenisierung des Informationsniveaus beitragen und Sachinformationen zu unterrichtlichen Einzelthemen vermitteln. Insbesondere computergestützte Medien ermöglichen darüber hinaus das Sammeln und Aufbereiten von Informationen.
- Medien dienen der Veranschaulichung, indem historische Bild- und Tondokumente eingesetzt werden, sehr langsame bzw. sehr schnelle Veränderungen medientechnisch sichtbar gemacht werden. Durch Zeichentrick und Animation oder durch Vermittlung von Sekundärerfahrungen durch Live-Übertragung bzw. Aufzeichnungen können auch komplizierte Vorgänge dargestellt werden.
- Medien dienen dem Festigen, indem sie als Werkzeuge für die Bearbeitung von Problem-, Entscheidungs- und Beurteilungsaufgaben oder zum Erstellen eines Produktes eingesetzt werden. Insbesondere können Medien der Systematisierung dienen, indem sie zu einer Gliederung der Inhalte beitragen oder komplexe Sachverhalte und Zusammenhänge verdeutlichen. Eine andere Möglichkeit des Festigens bietet der Einsatz von Übe- und Trainingsprogrammen.

Eine besondere Rolle kommt den computergestützten Medien im schulischen Lernprozess zu. Sie sind gekennzeichnet durch

- die integrative Verwendung verschiedener Medientypen,
- die Digitalisierung und damit verbundene Vernetzbarkeit,
- die Möglichkeit der interaktiven Nutzung und
- die prinzipielle globale Aktualität und Zugänglichkeit von Informationen.

Computergestützte Medien können zur Unterhaltung, zur Information, zum Lernen, zur Kooperation, zur Simulation und zum Spielen genutzt werden. Sie können aber auch Gegenstand der Analyse (Verstehen und Bewerten von Mediengestaltungen bzw. Erkennen und Aufbereiten von Medieneinflüssen, Analyse der gesellschaftlichen Bedeutung) sein. Darüber hinaus bieten sie ein Instrumentarium zur Gestaltung eigener Medien.

Im Zusammenhang mit der Informationsvermittlung durch Medien geht es u. a. um Fähigkeiten, die auf

- die Informationsbeschaffung,
- die Bewertung und Einordnung der Informationen,
- die Zusammenfassung, Systematisierung und Strukturierung der Ergebnisse sowie
- die Präsentation der Ergebnisse

zielen.

Die Grundlagen für den Einsatz computergestützter Medien werden in der Informatischen Grundbildung der Jahrgangsstufen 5 und 6 erworben und später im Fach Informatik systematisiert. Die Schüler lernen in der Informatischen Bildung u. a., bestimmte Softwareprodukte entsprechend des Einsatzzweckes auszuwählen und zu nutzen. Diese Fähigkeiten gilt es, in den jeweils folgenden Jahrgangsstufen im Fachunterricht aufzugreifen und auszubauen. Aber auch bereits vor ihrer systematischen Behandlung in der Informatischen Bildung können computergestützte Medien im Fachunterricht eingesetzt werden, wenn das jeweilige Fach auf diese Weise seine Ziele effektiver erreichen kann.

3 Arbeit mit dem Rahmenplan

Das Aufgabengebiet *Medienerziehung* ist Bestandteil aller Unterrichtsfächer und ist sowohl im Pflicht-, Wahlpflicht- und Wahlunterricht als auch in außerunterrichtlichen Veranstaltungen zu berücksichtigen.

Der Rahmenplan wendet sich an Lehrkräfte aller Fächer, Schulstufen und Schulformen.

Die Abstimmung zum Aufgabengebiet *Medienerziehung* muss im Schulprogramm und in den schulinternen Lehrplänen erfolgen. Dabei gilt es, Folgendes zu unterscheiden:

Medienerziehung als Bestandteil der Unterrichtsfächer

Eine Vielzahl von Ansatzpunkten für die Arbeit mit Medien liefern die Rahmenpläne der Fächer, in denen medienerzieherische Inhalte explizit erwähnt werden. Das sind insbesondere die Fächer *Deutsch, Fremdsprachen, Kunst und Gestaltung, Musik* und *Philosophieren mit Kindern/Philosophie*. Durch die Fächer *Sozialkunde, Evangelische und Katholische Religion, Geschichte* und *Informatik* können die Schüler sensibilisiert werden, sich der Einflussnahme von Medien auf Wahrnehmen, Denken und Handeln bewusst zu werden.

Medienerziehung als fachübergreifendes Unterrichtsprinzip

In allen Unterrichtsfächern werden Medien zur Erreichung konkreter fachdidaktischer und pädagogischer Ziele im Lehr- und Lernprozess eingesetzt, ohne dass es dabei vordringlich um medienerzieherische Ziele geht (mediendidaktischer Ansatz). Dennoch bieten diese Situationen Raum, um z. B. auch über den Inhalt, die Aussage, den Nutzen und die Entstehung des jeweiligen Mediums (Film, Bild, Textbeitrag aus dem Internet, Lernprogramm) zu reflektieren. Die Verwendung eines Unterrichtsfilms im Englischunterricht ermöglicht ebenso medienkritische Betrachtungen wie das Arbeiten mit einer Computersimulation im naturwissenschaftlichen Unterricht oder das Auswerten von Diagrammen im Rahmen des Mathematikunterrichtes. Das heißt, die Verwendung von Medien zum Lernen eröffnet auch Raum für medienerzieherische Aktivitäten (kritisch-reflexive Betrachtung über Medien).

Die im folgenden Abschnitt eingeführten Leitthemen der Medienerziehung greifen die beiden Herangehensweisen auf. Sie gehen aber auch darüber hinaus, indem sie medienerzieherische Aspekte der Unterrichtsfächer miteinander vernetzen und Möglichkeiten aufzeigen, wie Medienerziehung in fachübergreifender und fächerverbindender Form realisiert werden kann.

4 Leitthemen

4.1 Leitthemen und Fächer

Die Ziele der Fächer bieten vielfältige Anknüpfungspunkte, um die in den Abschnitten 1.1 und 1.3 beschriebenen medienerzieherischen Ziele zu realisieren.

So setzen sich insbesondere der Deutsch- und der Fremdsprachenunterricht neben schriftlichen Texten auch mit audiovisuellen Aussagen auseinander. Der Deutschunterricht thematisiert z. B. das Informieren über Medien, mediale Gestaltungsmittel und Kommunikationsabsichten von Medien. Darüber hinaus bietet er auch Raum zur Gestaltung verschiedener Medien, wie z. B. Werbetexte, Anzeigen, Plakate, Nachrichten oder Hörspiele.

Eine Verbindung zum Musikunterricht (Themen: Werbemusik, Musikvideo, Filmmusik) oder zum Kunstunterricht ist naheliegend. Im Gegenstandsfeld *Medien* thematisiert der Kunstunterricht u. a. den Bereich der Medienproduktion, den Zusammenhang von Schrift und Bild sowie die Zusammenhänge von künstlerischen Mitteln und ihren „verführerischen“ markt- und konsumorientierten Wirkungen. Neben herkömmlichen Kunstformen werden Fotografien, Filme und Videos analysiert bzw. produziert.

Eine weitere Betrachtungsebene eröffnet das Fach *Sozialkunde*, in dem die Rolle der Medien sowie affine Themen wie die Suche nach dem persönlichen Lebensstil, das Freizeitverhalten von Jugendlichen oder die Entstehung von Aggressionen Unterrichtsgegenstand sind.

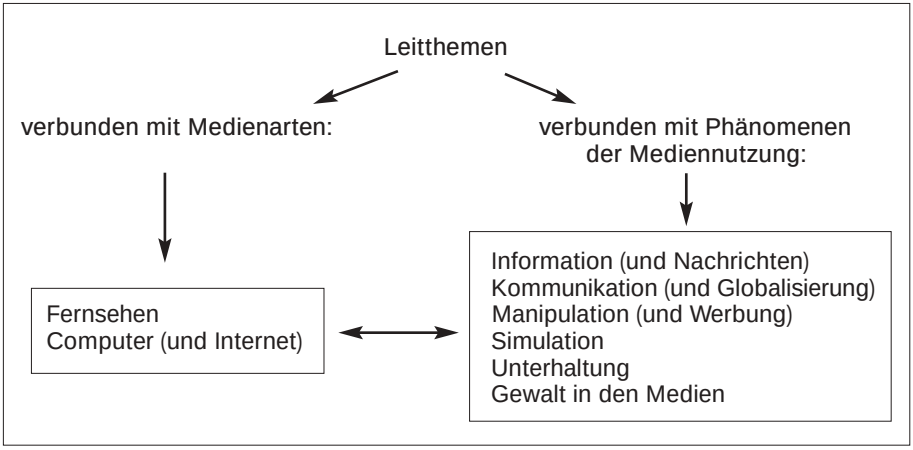
Weitere Anknüpfungspunkte für medienerzieherische Aktivitäten bietet das Fach *Philosophieren mit Kindern*. Der Rahmenplan (Sekundarbereich I) fordert die handlungs- und produktorientierte Arbeit mit audiovisuellen Medien (Comics, Bildern und dem Computer).

Die folgenden Leitthemen zielen sowohl auf eine Verankerung der Medienerziehung in den Fächern als auch auf die Initiierung von fachübergreifenden und fächerverbindenden Medienprojekten. Die Leitthemen gelten prinzipiell für alle Schulstufen. Die konkreten Inhalte sind schulartspezifisch und altersgemäß so zu bestimmen, dass sie den Stand der sozialen und kognitiven Entwicklung berücksichtigen und die Interessen der Schüler aufgreifen.

Für die Behandlung eines Leitthemas sollte jeweils ein längerer Zeitraum (z. B. ein Schuljahr oder Schulhalbjahr) genutzt werden, ebenso ist das mehrfache Aufgreifen eines Leitthemas aus unterschiedlichen Perspektiven möglich.

Zwei der Leitthemen beziehen sich auf den Computer und das Fernsehen – zum einen, weil beide für die Freizeitgestaltung von Schülern die „Leitmedien“ sind, zum anderen, weil beide ein breites Spektrum an medienerzieherischen Aufgabenstellungen bieten.

Die anderen Leitthemen beziehen sich auf ausgewählte Phänomene, die von besonderer Bedeutung für die gegenwärtige und zukünftige Mediennutzung der Heranwachsenden sind und eine umfassende Entwicklung von Medienkompetenz ermöglichen.
Das folgende Bild gibt einen Überblick über die im folgenden Abschnitt beschriebenen Leitthemen.



Es besteht eine enge Wechselwirkung zwischen Medienarten und Phänomenen der Mediennutzung: Einerseits erfordern die Themen *Fernsehen* oder *Computer (und Internet*) eine Auseinandersetzung mit verschiedenen Phänomenen der Mediennutzung. Andererseits sind Phänomene der Mediennutzung an konkrete Medien gebunden. Dabei können auch andere Medienarten wie Printmedien, Radio, Video etc. einbezogen werden.

Weil die fünf Aufgabenbereiche (s. Abschnitt 1.1) eine Gesamtheit bilden, sind sie alle bei der Bearbeitung eines Leitthemas einzubeziehen, insbesondere darf die Gestaltung von Medien durch die Schüler nicht fehlen. Hierbei kann es sich beispielsweise um eine Wandzeitung, eigene Collagen, ein Hörspiel, eine Reportage, einen Kurzfilm oder auch um eine Webseite oder eine animierte Präsentation handeln.

4.2 Beschreibung der Leitthemen

Die für die Leitthemen beschriebenen Ziele und Schwerpunkte sind auf Schulebene zu konkretisieren.

4.2.1 Leitthema *Fernsehen*

Das Fernsehen nimmt einen großen Raum in der Freizeit von Kindern und Jugendlichen ein. Der prognostizierte mediale Verdrängungswettbewerb „PC statt TV“ findet nicht statt. Wie in den USA hat sich auch in Deutschland in den letzten Jahren seit der weltweiten Verbreitung des Internets die Lust am Fernsehen nicht verringert. Für die junge Generation ist das elektronische Netz ein zusätzlicher Medienkanal, der sich zum TV-Programm gesellt.

Mit Blick auf den Fernsehkonsum wird oft die Befürchtung geäußert, dass er sich schädlich auf Schulleistungen, Konzentration und das soziale Verhalten der Schüler

auswirkt. Das Medium als solches ist aber nicht von vornherein nur gut oder schlecht. Es kommt darauf an, wie viel geschaut wird, was geschaut wird und vor allem darauf, wie der Fernsehkonsum in das Leben der Heranwachsenden eingebettet ist und von den Eltern begleitet wird. Richtig genutzt kann der Bildschirm ein Fenster zur Welt sein, das Neugierde auf weitere Erfahrungen weckt. Für viele Kinder und Jugendliche ist Fernsehen die wichtigste Freizeitbeschäftigung. Manche Vielseher unter ihnen verbringen fast ein Drittel der Freizeit vor dem Fernseher.

Aus medienerzieherischer Sicht bieten sich sehr vielfältige Ansatzpunkte an, z. B. eine Analyse der durch Fernsehen vermittelten Normen und Werte oder der propagierten Lebensstile, ein umfassendes Kennen lernen von Informationsmöglichkeiten der Fernsehkanäle bis hin zu einer Nutzung für das schulische Lernen.

Ziele
Die Schüler
- geben konsumierte Fernsehsendungen in verbaler und nonverbaler Form wieder;
- sind in der Lage, die Programmgestaltung verschiedener Sender und die unterschiedliche Realisierung ähnlicher Sendungen zu vergleichen;
- können ihren eigenen Fernsehkonsum analysieren und in altersgerechter Form thematisieren, welche Bedürfnisse zum Konsum bestimmter Sendungen führen (Bedürfnisse nach Sinneserregung, nach Sicherheit und Orientierung, nach Zugehörigkeit und nach Achtung und Geltung);
- kennen unterschiedliche Rechtsformen und Finanzierungen der Fernsehsender;
- können – insbesondere an Hand von „Grenzfällen“ (Reality-TV, Sensationsreportagen, Historische Filme u. a.) – zwischen Realität und Fiktion unterscheiden;
- erkennen, dass z. B. an Hand der Berichterstattung über Stars oder an Hand von Daily-Soaps Lebensstile bzw. Konsumstile (Themen, Kleidung, Autos, Freizeitgestaltung) propagiert werden;
- nutzen bestimmte Fernsehsendungen zur Informationsbeschaffung;
- produzieren eigene Filmbeiträge und entwerfen „ihr“ Fernsehprogramm;
- kennen alternative Möglichkeiten der Freizeitgestaltung.

4.2.2 Leitthema *Internet*

Ein nützlicher und verantwortlicher Umgang mit dem Internet in Schulen hängt von dem Gelingen ab, das Internet sinnvoll in den Unterricht aller Fächer zu integrieren und gegebenenfalls mit anderen Lehrmitteln zu verbinden. Die Begeisterung für den Umgang mit neuen Kommunikationstechnologien kann dabei den selbstständigen Erwerb neuen Wissens und das Interesse am Unterrichtsgegenstand stimulieren. Multimediale Visualisierungen und Animationen, authentische Problemstellungen, Simulationen und Virtual-Reality-Angebote machen das Lernen interessanter. Das Internet erweitert die Möglichkeiten für authentische Lernsituationen, z. B. durch die Kommunikation mit Anderen (Lernenden, Experten, Geschäftsleuten, Politikern oder Zeugen aktueller und historischer Ereignisse). Die Integration des Internets in den Unterricht ist besonders in offenen Lernformen fruchtbar.

Ziele
Die Schüler
- kennen Kriterien zum Beurteilen von Informationen, insbesondere ihrer Authentizität;
- können Informationen gezielt suchen und unterscheiden dabei zwischen assoziativem Suchen (Surfen) und dem systematischen Suchen mit Hilfe von Such-

maschinen;
- wenden Suchstrategien an;
- kennen Möglichkeiten der computergestützten Weiterverarbeitung von Informationen und können diese zur Lösung von Aufgaben und Problemen selbstständig nutzen;
- kennen institutionelle und wirtschaftliche Rahmenbedingungen (Werbung, Kommerzialisierung) des Internet;
- beurteilen die Qualität von Webseiten (Übersichtlichkeit, ästhetische Gestaltung, Informationsgehalt etc.);
- haben Grundkenntnisse über Fragen der Datensicherheit im Internet;
- erkennen die gesellschaftliche Bedeutung des Internet (Informationsaustausch, Zusammenarbeit);
- nutzen das Internet als Mittel zur Kommunikation (Email, Chat, Forum) und Kooperation (virtuelle Klassenräume);
- sind zu einem verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet bereit und fähig (Datenschutz, Datensicherheit, Urheberrecht und Netiquette);
- können eigene Web-Seiten erstellen und veröffentlichen.

4.2.3 Leitthema *Information und Nachrichten*

Die Nachrichtensendungen von Fernsehen und Rundfunk sowie die Informationsangebote der Printmedien und des Internet sind unsere „Fenster zur Welt“. Im Rahmen dieses Leitthemas lernen die Schüler verschiedene Möglichkeiten der Informationsbeschaffung kennen und setzen sich mit den Quellen der Informationen auseinander.

Die Medien avancieren in den Demokratien dieser Welt in immer stärkerem Maße zur sogenannten Vierten Gewalt. Dies geschieht unaufhörlich mit allen Chancen und Risiken, die dieser Entwicklung innewohnen. Die Wirklichkeit in all ihrer Komplexität ist prinzipiell nicht darstellbar. Durch Medien werden Botschaften vermittelt, die geprägt sind durch ihre „Macher“ (Redakteure, Journalisten, usw.) und die Bedingungen der Medienproduktion. Diese Botschaften werden durch die Rezipienten wiederum unterschiedlich aufgenommen. Aufgrund ihrer jeweiligen Sozialisation, ihrer persönlichen Erfahrungen und Lebensumstände interpretieren sie mediale Botschaften verschiedenartig.

Schüler gehören in besonderer Weise zu den Zielgruppen der täglich verfassten Nachrichtenflut. Die Institution *Schule* erhält – neben dem Elternhaus – in immer stärkerem Maße Verantwortung dafür, die Heranwachsenden auf diese Herausforderung vorzubereiten.
Die Schüler sollen Einseitigkeit bzw. Ausgewogenheit in Nachrichten erkennen und unterscheiden können. Sie sollen die darin enthaltenen Botschaften aufdecken und nutzen. Zugleich sollen sie selbst gestalterisch tätig werden, aus eigenem Antrieb nach Zusatzinformationen suchen und die Meinungsbildung persönlich vorantreiben.

Ziele
Die Schüler
- können Nachrichten in verbaler und nonverbaler (Zeichnung, Comic, Pantomime etc.) Form wiedergeben und gelangen so zu einer vertieften Reflexion der Inhalte;
- kennen unterschiedliche Träger von Nachrichten (Zeitung, Radio, Fernsehen, Internet) und vergleichen diese bezüglich Auswahl der Informationen und der Art ihrer Präsentation;

– können sich aktuelle Informationen aus Medien beschaffen;
– wissen, dass Nachrichten immer nur einen Ausschnitt der Realität abbilden und reflektieren über die Möglichkeit objektiver Berichterstattung;
– unterscheiden verschiedene Darstellungsformen von Nachrichten, insbesondere Nachricht/Meldung, Bericht, Kommentar, Reportage;
– haben Grundkenntnisse darüber, wie aus der Flut von Informationen Nachrichten entstehen;
– produzieren eigene Nachrichten.

4.2.4 Leitthema *Werbung*

In ihrer Lebenswelt sind Schüler sehr häufig mit Werbung konfrontiert. Die Werbebotschaften werden durch das Fernsehen, das Radio, die Printmedien, das Internet, über Plakatwände oder andere Werbeträger, wie Kleidung und Verpackungen, auch bis in die Schule hinein transportiert.

Eine schier unüberschaubar gewordene Zahl von z. T. identischen Produkten wird mit einem gigantischen Werbe-Etat versehen, um potenzielle Konsumenten zum Kauf zu animieren. Dabei nutzen die Werbeagenturen verschiedenartige Strategien. Insbesondere die junge Generation ist stark umworben.

Schule und kommerzielle Werbung werden in Deutschland zur Zeit strikt getrennt. Schule darf sich jedoch der Existenz von Werbung im Alltag nicht verschließen. Mündige Bürger einer pluralen Gesellschaft müssen in der Lage sein, selbstbestimmt zu handeln.

Die Schüler erkennen bei der Auseinandersetzung mit der Werbung auch das kreative Potenzial und die verwendeten künstlerischen Elemente. Sie wissen, dass es notwendig sein kann, auf eigene Anliegen wie Sportveranstaltungen, Konzerte oder Filmvorführungen durch Werbung aufmerksam zu machen.

Die Schüler können Werbebotschaften entschlüsseln und auf ihren Kern hin kritisch überprüfen. Sie kennen Werbestrategien und ordnen Produktwerbung diesen zu. Konsumorientierung, Anspruchsdenken und Markenbewusstsein werden thematisiert. Es gibt eine Vielzahl von Bezugspunkten, diesen Themenbereich fachübergreifend und fächerverbindend umzusetzen.

Ziele
Die Schüler
– unterscheiden Werbung von Information;
– beschreiben den Inhalt von Werbung in verbaler Form;
– kennen unterschiedliche Träger von Werbung (Sportler, Bandenwerbung, Radio, Zeitung, Fernsehen, Internet) und können diese vergleichen;
– erkennen, dass Werbung in der Regel darauf ausgerichtet ist, Konsum zu stimulieren;
– haben Kenntnisse darüber, wie Werbung finanziert wird;
– kennen unterschiedliche Präsentationsformen und Inhalte von Werbung in unterschiedlichen Medien;
– sind in der Lage, ihr eigenes Konsumverhalten und mögliche Zusammenhänge zur Werbung zu analysieren;
– analysieren Werbung hinsichtlich ihrer jeweiligen Zielgruppen;
– können eigene Werbung produzieren und so auf ihre Anliegen aufmerksam machen.

4.2.5 Leitthema *Unterhaltung und Medien*

Auch im Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen nehmen Medien einen bedeutenden Platz ein. Fernsehen, am Computer spielen, ins Kino gehen, Lesen, Musik hören, mit dem Handy miteinander sprechen, eine SMS oder auch Bilder senden, dies alles sind beliebte Tätigkeiten. Sie können z. B. der Unterhaltung, der Kommunikation und dem Bedürfnis nach Achtung und Geltung dienen. Der Umgang mit Medien im Freizeitbereich ist Teil des Lernens, das im täglichen Leben stattfindet.

Die Freizeitaktivitäten sind selbst gewählt, emotional eingebunden und stellen oft einen ausgezeichneten Ansatzpunkt für schulisches Lernen dar. Die Reflexion des eigenen Freizeitverhaltens, das bewusste Einordnen und Gestalten der verschiedenen Aktivitäten, der Umgang mit unterschiedlicher Technik, die Wertung der über Medien vermittelten Inhalte und die Wertung der Gestaltung dieser Inhalte gilt es, im Unterricht aufzugreifen.

Ziele
Die Schüler
- analysieren die Rolle des Medienkonsums in ihrer Freizeit (hinsichtlich Umfang und Art) und reflektieren die Bedeutung der Medien für ihre Freizeitgestaltung;
- können konkrete Beispiele verschiedener Medienarten (Zeitung, Zeitschrift, Radio, Fernsehen, Video, Computer) hinsichtlich Informationsgehalt, Unterhaltungswert, Gewaltdarstellungen, Adressatengerechtheit etc. analysieren;
- können ein Medienprodukt gestalten, in dem das Freizeitverhalten von Kindern oder Erwachsenen (auch historische Bezüge sind möglich) dargestellt wird;
- haben Kenntnisse über die Angebotsvielfalt der Medien und können Medienangebote zielgerichtet auswählen und nutzen;
- erkennen, dass Medien zur Durchsetzung gesellschaftlicher Interessen genutzt werden.

4.2.6 Leitthema *Gewalt in den Medien*

Das Spektrum der Medien, in denen Gewalt dargeboten wird, reicht von Comics, Büchern, Zeitschriften und Zeitungen über Video- und Computerspiele, Compact Disc und Radio bis hin zum Kino, Video, Fernsehen und Internet. Die Diskussion über den Zusammenhang von Medien und Gewalt ist so alt wie die Medien selbst.

Häufig wird die Gewalt in den Medien als Ursache realer Gewalt angesehen. Die wirklichen Wurzeln der Gewalt sind jedoch sehr vielfältig und liegen in verschiedenen persönlichen und gesellschaftlichen Problemen begründet. Es ist davon auszugehen, dass nicht eine einzelne Sendung mit gewalttätigen Darstellungen, sondern erst der regelmäßige Konsum derartiger Angebote zu Einstellungsänderungen oder gar einer geänderten Persönlichkeitsstruktur führen kann. Insbesondere dauerhafter Konsum von Gewaltmedien kann zur Abstumpfung gegenüber der aufgenommenen Gewaltdarstellung und unter Umständen auch zu einer Abstumpfung gegenüber realer Gewalt führen, so dass vorhandene Formen der Gewalt im „richtigen Leben“ unter Umständen nicht mehr als solche identifiziert werden. In der Regel wird mediale Gewalt nur dann zu aggressivem Verhalten führen, wenn sie auf eine vorhandene Frustration des Zuschauers trifft. Medienerziehung hat deshalb die wichtige Aufgabe, Formen medienpräsentierter Gewalt zu thematisieren und zu problematisieren.

Ziele
Die Schüler
- identifizieren auch versteckte Formen von Gewalt in den Medien;
- kennen mögliche Ursachen von Gewalt und sind in der Lage, an Beispielen Handlungsalternativen aufzuzeigen;
- erkennen an Hand unterschiedlicher Formen der Gewaltdarstellung im Fernsehen die Ausrichtung verschiedener Sender und reflektieren über Ursachen hierfür;
- kennen Charakteristika mancher medialer Gewaltdarstellungen, z. B.:
  - erfolgreiche Anwendung von Gewalt durch einen „Helden“,
  - das Opfer ist oft ein Nebenakteur, mit dem man sich nicht identifiziert und kein Mitgefühl empfindet,
  - Gewalt findet oftmals zwischen fremden Personen statt (unrealistisch),
  - Gewalt wird oft unrealistisch dargestellt (keine/kaum Schmerzen) und
  - Gewalt geht hauptsächlich von legitimierten Personen aus (Rechtfertigung der Gewalt),
- kennen Motive des Gewaltkonsums, z. B. bei Computerspielen (Langeweile, Rückzugsverhalten, Gruppeneffekte, Reiz des Verbotenen, Frustration, Spannung).

4.2.7 Leitthema *Kommunikation und Globalisierung*

Durch die neuen Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten erfahren Kommunikationsprozesse eine globale Dimension. Es ist Aufgabe der Medienerziehung, die Schüler hierfür zu sensibilisieren und ihnen Nutzungsmöglichkeiten zu eröffnen.

Das Thema *Globalisierung* ist in den Medien vor allem im Zusammenhang mit den regelmäßigen Protesten von Globalisierungsgegnern präsent. Bei der Berichterstattung der Medien über die Globalisierung wird oft außer Acht gelassen, dass Medien selbst Teil dieses Globalisierungsprozesses sind. Die genannten Beispiele und die mit ihnen verbundenen Protestaktionen sind nicht ohne die Globalisierung der Medienkommunikation denkbar.

Kinder und Jugendliche haben vielfältige Kenntnisse und Erfahrungen über die über ihr eigenes Land hinausgehende Umwelt gewonnen, sei es im Urlaub, im Ausland, im Rahmen eines Schüleraustausches, über Kinofilme oder das Fernsehen, über Webseiten, über Brief- oder Email-Kontakte oder auf andere Art und Weise.

Sie verstehen, dass im Zeitalter der fast unbegrenzten Vernetzung und des globalen wirtschaftlichen Geschehens die Welt immer „näher zusammen rückt“. Fast zeitgleich zum realen Ereignis erfahren sie von menschlichen, gesellschaftlichen oder auch Naturkatastrophen, während früher Nachrichten noch Wochen, Monate oder gar Jahre benötigten, ehe sie zu anderen Orten der Erde gelangten.

In dieser klein gewordenen Welt sind die Zusammenhänge enger und direkter geworden. So betreffen z. B. der Abbau der Regenwälder in Südamerika und die von den Industrienationen hervorgerufene Umweltverschmutzung das Klima der gesamten Erde. Dies wird mit Hilfe der Medien immer mehr Menschen bewusst.
Aufgabe von Schule ist es, Kinder und Jugendliche über diese und andere Zusammenhänge zu unterrichten und aufzuklären, wie sich verschiedene Interessengruppen der Medien bedienen, um ihre Macht und ihren Einfluss zu manifestieren versuchen. So beeinflussen z. B. dramaturgische Elemente aus Hollywood-Filmen die Berichterstattung aus Krisengebieten.

Das Thema sollte der Beantwortung folgender Fragen dienen:
- Wem nützt es?
- Welcher Eindruck und welche Empfindungen werden erreicht?
- Wie werden dieser Eindruck und diese Empfindungen erreicht?

Ziele
Die Schüler
- vergleichen Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten, die ihnen in der heutigen Zeit zur Verfügung stehen, mit denen früherer Zeiten;
- reflektieren über den Einfluss der veränderten Formen des „Schriftverkehrs“ auf unsere Sprache;
- beschreiben den Einfluss des veränderten mündlichen Austausches auf Inhalte der Kommunikation und damit verbundene unterschiedliche emotionale Zustände;
- wissen, dass durch Film-, Fernseh- und Werbeindustrie gleiche Medienprodukte weltweit verteilt und damit bestimmte „Lebensstile" propagiert werden;
- wissen, unter welchen Bedingungen Medienprodukte zum Konsumenten gelangen, kennen Institutionen, die „Verfügungsgewalt“ über die medialen Verteilungskanäle (wie Filmverleih, Fernsehsender, Kinos etc.) haben und damit entscheiden, welche Medienprodukte zum Konsumenten gelangen;
- sind in der Lage, sich aus dem Internet und weiteren Quellen Informationen zu beschaffen und diese zu bewerten;
- verfügen über Kriterien für das Auffinden „seriöser“ Informationen aus dem Meer der Informationskanäle;
- können eigene Nachrichten produzieren.

4.2.8 Leitthema *Simulation durch Medien*

Mit zunehmender Digitalisierung von Medien ist es möglich geworden, zukünftige Vorgänge zu simulieren. Simulationen sind Experimente mit Modellen und werden als Basis für Entscheidungsfindungen in der Technik, in der Wirtschaft, in den Naturwissenschaften, in der Politik und in der Bildung genutzt. Gegenstand von Simulationen können beispielsweise folgende Fragestellungen sein:
- Welche sozialen Maßnahmen könnten zu einer nachhaltigen Förderung der Geburtenrate einer Region unter Beachtung verschuldeter Haushalte beitragen?
- Welche Vorhaben verhindern den drohenden Verkehrskollaps und beschränken gleichzeitig die Lärm-Emissionen in einer Stadt?
- Welche Maßnahmen im Bereich des Tourismus ermöglichen sowohl einen besseren Service für die Gäste als auch steigende Gästezahlen in einer Region?
- Welche ökologischen Maßnahmen sind in einem bestimmten Biotop erforderlich, um das ökologische Gleichgewicht zu erhalten?

Aus ihrem Freizeitbereich sind die Schüler in der Regel schon mit Simulationen in der Form von Computerspielen wie Flugsimulationen oder von Strategiespielen vertraut.

Ziele
Die Schüler
- wissen, was Simulationen sind und kennen verschiedene Anwendungsbeispiele;
- wenden Simulationen an und reflektieren über eigene Erfahrungen damit;
- unterscheiden zwischen Realität und Modell sowie zwischen Realexperiment und Simulation;
- wissen, dass mit Hilfe von Simulationsprogrammen komplexe und dynamische Situationen nachgebildet werden können und man hierdurch die Möglichkeit hat, wichtige Entscheidungshilfen zu erhalten;

– wissen, dass eine Simulation nur so gut wie das dahinter stehende Modell ist und können das an Beispielen erläutern;
– erkennen, dass Simulationen auch für Manipulationen und Fälschungen missbraucht werden können und erläutern das an Beispielen.

5 Projektskizzen

Die folgenden acht Projektvorschläge werden jeweils curricular eingeordnet, ihr Ablauf wird skizziert und die medienerzieherischen Schwerpunkte, die im Zusammenhang mit dem Projekt erreicht werden können, werden benannt. Die Projektvorschläge lassen sich den Leitthemen zuordnen, auf Grund von Überschneidungen ist diese Zuordnung jedoch nicht eindeutig.

5.1 Faszination Daily Soaps

Curriculare Einordnung	*Sozialkunde, Evangelische und Katholische Religion, Philosophieren mit Kindern/Philosophie, Deutsch, Musik* Jahrgangsstufen 4 bis 12
mögliche Verknüpfung mit den Leitthemen:	Unterhaltung und Medien Fernsehen Werbung
Organisatorischer Rahmen	fachübergreifend oder fächerverbindend überwiegend Gruppenarbeit Gesamtumfang: mindestens 15 Stunden
Kurzbeschreibung	Die Schüler informieren sich über die Geschichte, den Aufbau und die Bedeutung von Daily Soaps.
Medienerzieherische Ziele	– Daily Soaps nach ihrem Unterhaltungswert beurteilen und auswählen – die mediale Gestaltung von Daily Soaps verstehen und bewerten – die Einflüsse von Daily Soaps erkennen und aufarbeiten – Daily Soaps hinsichtlich ihrer gesellschaftlichen Bedeutung und ihrer Produktionsbedingungen analysieren – eine Daily Soap selbst gestalten
verwendete Medien	Fragebogen, Fernsehen, Internet

Ablaufskizze
Das Projekt könnte mit einer Analyse der Fernsehgewohnheiten der Gruppe beginnen. Nach einer Gesprächsrunde zum Auftakt könnte hierzu ein Fragebogen genutzt werden. Hierbei wird mit Sicherheit deutlich, dass von vielen Jugendlichen Daily Soaps konsumiert werden.

Zunächst können persönliche Erfahrungen und Meinungen über verschiedene Daily Soaps ausgetauscht werden. Die weitere Zielstellung besteht darin, sie u. a. hinsichtlich Geschichte, Aufbau (Never-ending-storys, Figurenkonstellation, ...) und Bedeutung (Daily Soap als Geldquelle, Daily Soap als Inszenierung von Lebensstilen) sowie möglicher Motivationen für das Sehen von Daily Soaps zu untersuchen. In der Gruppenarbeit informieren sich die Schüler umfassend über das Phänomen der Daily Soaps. Neben den oben genannten Aspekten könnten die Gruppen u. a. folgende Themen untersuchen:

- verschiedene Formen der Darstellung wie Serie, Sendereihe und Mehrteiler,
- typische genrespezifische Merkmale und die Dramaturgie von Daily Soaps,
- die Einbindung von Serien in den Alltag der Jugendlichen (Fan-Sites, Fan-Clubs etc.) und die Vermischung der „Wirklichkeit“ der Medien und der „Realität“,
- geschlechtsspezifische Unterschiede in der Darstellung verschiedener Rollenbilder im Fernsehen und die stereotype Darstellung von Männern und Frauen in Familienserien,
- die ökonomischen Bedingungen der Programmplanung durch die Kommerzialisierung des Fernsehens (insbesondere der Zusammenhang von Werbung und Soaps) sowie die produktionstechnischen Hintergründe von Soap-Operas,
- Motive der Konsumierung von Daily Soaps und
- veränderte Kindheit von Jugendlichen in einer zunehmend durch Medien geprägten Welt (Veränderung des Leseverhaltens etc.).

Nach der Recherche, die sich auf das Internet, weiterführende Literatur oder interne Befragungen stützen kann, erarbeiten die Arbeitsgruppen Präsentationen, die dann im Plenum vorgestellt werden. Im weiteren Verlauf könnten diese Ergebnisse auf einer Web-Seite präsentiert werden. Wenn der erforderliche zeitliche Rahmen zur Verfügung steht, können die Schüler darüber hinaus ihre eigene Soap schreiben und spielen (Hörspiel oder Videomitschnitt).

5.2 Aufbau und Gestaltung einer Schulhomepage

Curriculare Einordnung	*Informatik* Sek. I und II mit fächerverbindendem Ansatz (*Deutsch, Kunst und Gestaltung, Fremdsprachen*)
mögliche Verknüpfung mit den Leitthemen:	Internet Kommunikation und Globalisierung
Organisatorischer Rahmen	Gruppenarbeit
Kurzbeschreibung	Schüler gestalten die Homepage ihrer Schule
Medienerzieherische Ziele	eigene Medien gestalten, dabei Instrumente der Mediengestaltung produktiv und verantwortungsvoll nutzen
verwendete Medien	PC, Internet

Ablaufskizze
Die Schüler planen die Inhaltsbereiche der Schulhomepage. Anschließend sind die geplanten Inhalte – aufgrund des öffentlichen Charakters einer Schulhomepage – mit

der Lehrerkonferenz abzusprechen. Hierbei kann es durchaus vorkommen, dass das Lehrerkollegium andere Inhalte oder ein anderes Design bevorzugt als die Schüler. Um späteren Konflikten vorzubeugen, sollte daher die Absprache möglichst frühzeitig stattfinden. Erst danach folgt die Aufteilung der verschiedenen Bereiche auf die Schüler. Dabei sollten ältere Schüler nach Möglichkeit die Gesamtplanung übernehmen, während es für jüngere Schülergruppen günstiger ist, Einzelthemen zu bearbeiten.

Die Schüler sammeln Informationen über die Schule, schreiben Texte und machen Fotos. Diese Materialien werden mit Hilfe eines Webeditors zu Webseiten umgearbeitet, von Mitschülern überprüft und gegebenenfalls wiederum überarbeitet. Hierbei entwickelt sich eine starke Eigendynamik, da die Schüler immer eigenständiger arbeiten. Erfahrungen belegen, dass Schüler unterschiedlicher Jahrgangsstufen sehr gut zusammen arbeiten können und sich zunehmend Experten für bestimmte Bereiche entwickeln. Diese Experten helfen mit ihrem Wissen anderen Schülern bei der Bewältigung von Problemen. Dabei ist das Expertenwissen nicht unbedingt abhängig vom Alter der Schüler, sondern lediglich vom individuellen Kenntnisstand. Dies kann zum Abbau von Vorurteilen zwischen Mädchen und Jungen führen sowie zu einem Wissensaustausch von Schülern zu Lehrern. Schließlich fällt die Gruppe die Entscheidung, dass die produzierten Seiten gut genug zur Veröffentlichung im Internet sind. Nach der Veröffentlichung folgt die Phase der Überprüfung der Internet-Seiten sowie der Erweiterung und Verbesserung des Online-Angebotes.
Folgende Schwerpunkte sind zu berücksichtigen: Die Schüler sollen

- bei der Planung einer Webseite verschiedene Aspekte, u. a. rechtliche, beachten,
- in Gruppen Informationen zur Planung der Webseiten-Erstellung in verschiedenen Medien sammeln,
- in Gruppen wichtige Informationen auswählen und in einer Text-Datei zusammenfassen,
- ihre Ergebnisse präsentieren und wichtige Aspekte bei der Planung einer Webseiten-Erstellung nennen können sowie
- den Nutzen verschiedener Informationsquellen (Internet, CD-ROM, Zeitschriftenartikel) einschätzen können.

5.3 Wahre Nachrichten oder Ware Nachrichten

Curriculare Einordnung	*Geschichte, Sozialkunde, Deutsch, Geografie, Fremdsprachen* Jahrgangsstufen 10 bis12
mögliche Verknüpfung mit den Leitthemen:	Information und Nachrichten Fernsehen Internet
Organisatorischer Rahmen	fachübergreifend und fächerverbindend überwiegend Gruppenarbeit Gesamtumfang: ca. 20 Stunden
Kurzbeschreibung	Den Schülern wird ein Einblick in die Welt der Nachrichten und Berichterstattung ermöglicht. Sie können die Hintergründe, die Art und Weise des Zustandekommens, die Absichten und Zusammenhänge von Nachrichten entschlüsseln.

Medienerzieherische Ziele	– Nachrichten verschiedener Gattungen sinnvoll auswählen, einordnen und reflektieren – das Zusammenwirken verschiedenartiger Einflüsse auf das Entstehen von Nachrichten erkennen, u. a. die Wirkmechanismen in und um Berichterstattungen aus aller Welt – sich über tagespolitische Ereignisse selbstständig ein begründetes Urteil bilden
verwendete Medien	Printmedien, Nachrichtensendungen, Internet

Ablaufskizze
In Vorbereitung auf das Projekt muss sich die begleitende Lehrkraft einen möglichst genauen Überblick über das Konsum- und Rezeptionsverhalten der Gruppe hinsichtlich der Welt der Nachrichten verschaffen. Um die Interessenlage der Schüler zu sondieren, kann ein Probeabonnement einer Tageszeitung oder eines Wochenblattes, eine Recherche im Internet oder Nachrichtensendungen im Hörfunk bzw. Fernsehen genutzt werden.

Für die Gruppenarbeit muss ein Kompromiss zwischen den Intentionen der einzelnen Mitglieder der Lerngruppe gefunden werden. Die Ausgangssituation sollte für alle Beteiligten auf einem vergleichbaren Niveau liegen. Dies betrifft in aller erster Linie die Materialgrundlagen und die technischen Möglichkeiten.

Förderlich ist bereits in dieser Phase eine Zusammenarbeit mit anderen Fachkollegen, um den Charakter des Projektes für die Schüler transparent werden zu lassen. Auch eine Kooperation mit einer regionalen Zeitung ist empfehlenswert.

Gemeinsam soll nach einer offenen Gruppenbildung durch die jeweiligen Beteiligten eine aktuelle Meldung ausgewählt werden, die das besondere Interesse aller ausgelöst hat. Daran anschließend empfiehlt sich eine Reflexionsrunde über Hintergründe der Wahl, Intentionen des weiteren Vorgehens und Festlegen einer Arbeitsgrundlage. Die Gruppen sammeln möglichst viele, vor allem auch kontroverse Sichtweisen zum Thema der gewählten Nachricht, vor allem auch Hintergrundinformationen. Mit Hilfe selbst gewählter Kriterien erfolgt eine erste Ordnung des Materials. Die Schüler achten insbesondere auf Erstmeldungen, Dementi, Zeitdauer der Berichterstattung, Medienpräsenz, neue Aspekte etc. Nach dieser Phase sollte wieder die gesamte Lerngruppe in einen intensiven Erfahrungsaustausch treten.

Eine Schlüsselfunktion kommt dem Recherchieren möglicher Absichten zu, die mit der Art und Weise der Berichterstattung einhergehen. Die Gruppenmitglieder müssen dafür sensibilisiert werden, in welcher Hinsicht Historie, politische Ansiedlung, ökonomische Zwänge etc. Einfluss haben können.

Abschließend bedarf es der Einigung auf eine mögliche Form der Darstellung der Ergebnisse und Erfahrungen. Die Varianten sind breit gefächert, können bei einem Plakat beginnen, über eine Präsentation weiter führen und sind schließlich auch in einer Schülerzeitung, im Rahmen einer Schulfunk-Sendung oder auf einer Webseite gestaltbar.

Für die Präsentation der Arbeitsergebnisse und Erfahrungen müssen sowohl der geeignete Rahmen als auch die nötige Zeit zur Verfügung stehen. Die Schüler können über Chancen und Risiken der modernen Informationsgesellschaft berichten, haben

tiefere Einblicke in die Auswahl und den Entstehungsprozess von Nachrichten gewonnen und ihre individuelle Position zur Vierten Gewalt in einer pluralen Gesellschaft ausprägen können.

5.4 Werbung: „Ich will so bleiben, wie ich bin!“

Curriculare Einordnung	*Sachunterricht, Sozialkunde, Deutsch, Geschichte, Religion, Philosophieren mit Kindern/Philosophie, Fremdsprachen, Kunst und Gestaltung* Jahrgangsstufen 4 bis 12
mögliche Verknüpfung mit den Leitthemen:	Werbung Fernsehen
Organisatorischer Rahmen	fachspezifisch oder auch fachübergreifend Gruppen- oder Einzelarbeit Gesamtumfang: ca. 20 Stunden
Kurzbeschreibung	Die Schüler können bewusst und kritisch mit der täglichen Werbeflut umgehen. Sie stärken ihre Individualität und Selbstbestimmtheit und erkennen mögliche Absichten von Werbestrategien.
Medienerzieherische Ziele	– aktuelle Werbestrategien durchschauen – Verhaltensorientierungen individuell festlegen und bewerten – Wirkungsmöglichkeiten von Werbestrategien kritisch nachvollziehen und mit eigenen Lebensstrategien vergleichen
verwendete Medien	Werbung im Fernsehen und Internet, in den Printmedien, Plakatwerbung

Ablaufskizze
Im Vorfeld dieses Projektes ist es wichtig, dass der Lehrer einen möglichst facettenreichen Überblick über das Konsumverhalten der Lerngruppe und den Einfluss von Werbung auf diese hat.
Im Rahmen des Projektes lernen die Schüler gängige Werbestrategien kennen:
- produktbezogene Strategien (u. a. Aura-Werbung, Idealisierung der Verwendungssituation, Erfolgs- und Glücksverheißung usw.),
- senderbezogene Strategien (u. a. Eigenlob des Werbers),
- empfängerbezogene Strategien (u. a. Fragenwerbung, Imperativwerbung).

Die Gruppen können mit unterschiedlichen Zielen in dem Projekt arbeiten: Ein möglicher Schwerpunkt kann die Analyse von Werbeprodukten sein (auch unter historischem Aspekt); ein anderer Schwerpunkt kann die Produktion eigener Werbung sein, z. B. ein Werbeauftritt für die eigene Schule oder für einen regionalen Partner. Auch eine Zusammenarbeit mit einer Werbeagentur ist denkbar.

Die Schüler sollen sich bewusst Fernsehwerbung ansehen und Wirkmechanismen prüfen. Im Projekt werden verschiedene Möglichkeiten von Werbung in einer Art

Brainstorming diskutiert. Die Fragen nach dem *Was gefällt mir?*, *Was wirkt auf mich in welcher Weise?* etc. können hier im Mittelpunkt der Betrachtung stehen. Für die Bearbeitung dieser Fragen und die Fixierung der Intentionen bietet sich Team- oder Partnerarbeit an.

In beiden Fällen sind nun Groborientierungen zu schaffen, Verantwortlichkeiten festzulegen, die Materialgrundlage zu klären und der Zeitraum zu bestimmen. Neben den im Brainstorming gesammelten Fragestellungen sind professionelle Strategien zu berücksichtigen. Der Aufbau von Bildern, die genutzte Sprache, die technischen Hilfsmittel und die verschiedenen Macharten können als Beispiel dafür dienen. Mögliche Werbeträger hinsichtlich einer eigenen Produktwerbung können u. a. sein: Werbespots, Plakate, Folien, Collagen, Videoclips, Werbefenster für die Webseite.

In der Schlussphase hat sich der Einschub einer Zwischenreflexion als sinnvoll erwiesen. Empfehlenswert ist weiterhin die Präsentation der Ergebnisse vor einem selbst gewählten Plenum, beteiligten Partnern, regionalen Firmen etc. Hierbei ist darüber nachzudenken, ob eine längerfristige Ausstellung angebracht ist, die eine Sicherung der Arbeitsergebnisse für die folgenden Lerngruppen und die Nutzung für die gesamte Schule ermöglicht. Ein Abschlussgespräch soll dem Erfahrungsaustausch dienen und kann gleichsam der Ausgangspunkt für eine Weiterführung eines solchen Vorhabens sein.

5.5 Die Schülerzeitung

Curriculare Einordnung	Deutsch, Sachunterricht, Fremdsprachen, Geschichte, Geografie, Naturwissenschaften ... (in Abhängigkeit von den Zeitungsrubriken) Jahrgangsstufen 3 bis 12
mögliche Verknüpfung mit den Leitthemen:	Internet Information und Nachrichten Werbung Unterhaltung und Medien
Organisatorischer Rahmen	fachübergreifend und fächerverbindend Redaktionssitzungen: Gruppenarbeit Schreiben der Artikel: Einzel- oder Partnerarbeit Arbeitsumfang: wöchentlich 1 bis 3 Stunden
Kurzbeschreibung	Die Schülern erhalten einen Einblick in die Wirkmechanismen einer Zeitung. Sie sollen selbst eine Zeitung im Papierformat oder eine Online-Schülerzeitung gestalten.
Medienerzieherische Ziele	– die gesellschaftliche Bedeutung einer Zeitung kennen (Zweckbestimmung früher und heute) – die Interessenlage der Leser und des Redaktionsteams für das Profil und die Machart der Schülerzeitung beurteilen – geeignete Mittel zur Umsetzung der Themen bestimmen und anwenden

verwendete Medien	Tageszeitungen, Wochenzeitschriften, Rätselhefte und Comics, lokale und überregionale Zeitungen, Online-Zeitungen und Printmedien, Beispiele für Schülerzeitungen

Ablaufskizze
Zuerst muss eine Redaktionsgruppe klären, für wen die Schülerzeitung geschrieben werden soll und daraus den Charakter der Schülerzeitung ableiten: Eine Schülerzeitung kann der Information und Unterhaltung der Schüler einer Schule dienen, sie kann aber auch die Verstärkung der Beziehungen der Schule zur Kommune unterstützen oder andere Aufgaben haben. Hilfreich ist dabei die Analyse verschiedener Zeitungen und eine Befragung der zukünftigen Leser der Schülerzeitung. Zu überlegen ist auch, in welcher Form die Schülerzeitung veröffentlicht werden soll und ob die dazu notwendigen Mittel vorhanden sind. Eventuell muss ein Finanzierungskonzept erarbeitet werden.

Auf der Basis dieser Vorüberlegungen und in Abhängigkeit von den Talenten der Redakteure werden die Struktur und das grundlegende Format der Zeitung bestimmt. Dann kann mit der Erarbeitung der ersten Ausgaben begonnen werden.

Mögliche Inhalte einer Schülerzeitung:
- Leitartikel/Hauptthema des Heftes
- Aktuelles
- Berichte über Projekte
- Berichte über Arbeitsgruppen
- Buchvorstellungen
- Fortsetzungsgeschichten
- Humor/Witze
- Rätsel/Spiele
- Forum/Leserzuschriften
- Impressum

5.6 Der tägliche Krieg im Wohnzimmer

Curriculare Einordnung	*Sozialkunde, Evangelische und Katholische Religion, Philosophieren mir Kindern/Philosophie, Deutsch, Geschichte, Fremdsprachen* Jahrgangsstufen 8 bis 12
mögliche Verknüpfung mit den Leitthemen:	Gewalt in den Medien Fernsehen Information und Nachrichten Unterhaltung und Medien
Organisatorischer Rahmen	fachübergreifend und fächerverbindend überwiegend Gruppenarbeit Gesamtumfang: mindestens 15 Stunden
Kurzbeschreibung	Die Schüler gewinnen einen tieferen Einblick über die Berichterstattung zu Kriegen, die unterschiedliche Darstellung von Gewalt in Kriegs- und Antikriegsfilmen und über den Einfluss der Medien auf das Kriegsgeschehen.

Medienerzieherische Ziele	– Medienbeiträge zur Information sinnvoll auswählen und nutzen – Mediengestaltungen verstehen und bewerten – Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten – gesellschaftliche Bedeutung von Kriegsberichterstattungen und Kriegsfilmen erkennen – eigene Medien gestalten
verwendete Medien	verschiedene Medien der Kriegsdarstellung: Geschichtsbücher, Kinofilm, Fernsehsendung, Zeitungsartikel; Film bzw. Buch : „Im Westen nichts Neues“ von Erich Maria Remarque Fragebogen, Internet

Ablaufskizze
Ausgangspunkt könnte eine Darstellung eines Kriegsgeschehens in der Zeitung sein. Hieraus ergibt sich die Fragestellung, wo in der Welt es kriegerische Konflikte gibt. Informationen hierzu kann man z. B. im Internet finden. Einzelne Schülergruppen könnten sich auf bestimmte Regionen der Welt konzentrieren und gemeinsam bestimmte Konfliktherde auf der Karte lokalisieren.

Neben der Frage, welche Ursachen kriegerische Auseinandersetzungen haben, könnte nun diskutiert werden, unter welchen Bedingungen ein Krieg „medientauglich“ ist. Dabei zeigt sich, dass in der Regel vor allem über den Ausbruch und das Ende eines Krieges, gegebenenfalls über bestimmte besondere Ereignisse berichtet wird. Das „alltägliche Grauen“ ist in der Regel nicht von Interesse.

Ein weiterer Untersuchungsaspekt ist die Art und Weise der Kriegsberichterstattung, insbesondere auch Formen der Gewaltdarstellung (verschiedene Sender und Zeitungen können verglichen werden: Wer zeigt was und wie?). Thematisiert werden könnte auch die aktive Rolle der Medien im Verlaufe des Krieges bzw. bei der Kriegsvorbereitung (Eskalation durch gezielte Berichterstattung).

Neben der Berichterstattung über Kriege kann die literarische bzw. filmische Verarbeitung von realen oder fiktiven Kriegshandlungen Teil des Projektes sein. Die Schüler sollen aus Texten die Intentionen des Autors herausfinden, Texte analysieren und bewerten können, Filmkritik üben können sowie Einblick in die Ursachen, Folgen und Verhütungsmöglichkeiten von Kriegen bekommen.

Einen Einstieg könnte beispielsweise der Vergleich von Kriegsdarstellungen eines Romans von Erich Maria Remarque mit Darstellungen in Trivialromanen sein. Daran anschließen ließe sich die Auseinandersetzung mit einem Antikriegsfilm (z. B. „Im Westen nichts Neues“ von Remarque) und mit einem Kriegsfilm der Rambo-Machart. Im Rahmen der Filmanalyse (es können auch gezielte Ausschnitte verglichen werden) können Charakteristika von Gewaltdarstellungen in Gewalt- und Kriegsfilmen thematisiert werden. Weiterhin können Ursachen und Motive und mögliche Folgen des Gewaltkonsums im Rahmen der Filmanalyse besprochen werden.

5.7 Bilderwelten

Curriculare Einordnung	Kunst und Gestaltung, Philosophieren mit Kindern/Philosophie, Deutsch Jahrgangsstufen 7 bis 12
mögliche Verknüpfung mit den Leitthemen:	Simulation durch Medien Werbung
Organisatorischer Rahmen	fachübergreifend und fächerverbindend überwiegend Gruppenarbeit Gesamtumfang: mindestens 15 Stunden
Kurzbeschreibung	Ziel des Projektes ist es, mit Schülern über die Entstehung von Bildern und die Möglichkeiten der Verfremdung mittels des Einsatzes der Computertechnologie zu reflektieren.
Medienerzieherische Ziele	– Medienbeiträge sinnvoll auswählen und nutzen – Bearbeitungstechniken von öffentlichen Medienprodukten verstehen und bewerten – Einfluss von bildbetonten Medienbeiträgen auf die subjektive Wahrnehmung (Manipulation) erkennen und aufarbeiten – eigene Medien gestalten
verwendete Medien	Fotografie, Anwendersoftware

Ablaufskizze
Ausgangspunkt der Betrachtungen ist eine Zusammenstellung von Fotobeispielen aus der öffentlichen Presse, wobei vor allem ausgewählte Bilder aus Unterhaltungsjournalen einen interessanten Einstieg ermöglichen. Die Bilder sind auf ihren Anteil an Verfremdung und Manipulation zu bewerten. Je „idealer“ ein Bild erscheint, um so mehr ist es „bearbeitet“ – verfremdet. Es lassen sich in der Analyse klare Schlüsse auf den Einsatz von Bildern ziehen. Dabei ist es von Bedeutung, die Bildträger (Zeitungen und Journale) nach ihrer „Botschaft“ oder ihrem Zweck zu unterscheiden, um dabei zu erkennen, wo es in den meisten Fällen zu einer bildlichen Verfremdung kommt und welche Ziele dabei eine Rolle spielen. Insbesondere sind auch Bildträger aus der Werbung mit in das Analysematerial einzubeziehen.

In einem nächsten Schritt sollten Bilder mit Hilfe digitaler Bildbearbeitung von den Schülern verändert werden. Ein Porträt von sich selbst zeigt dem Schüler auf sehr emotionale Weise, wie er sich sehen möchte und inwieweit er bereit ist, seine Erscheinung digital zu manipulieren.

Die Möglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung verdeutlichen die „Unwahrheit“ von Bildern. Der Schüler soll Primärerfahrungen und -erlebnisse gewinnen und erkennt die Manipulationskraft von veränderten Bildern.

Nachdem die Techniken zur Bildveränderung bekannt sind, können über eine Webseite die Produkte veröffentlicht werden. Entscheidend dabei ist, dass das „wahre“ Ausgangsbild an den Anfang bzw. an das Ende gesetzt wird. Werden die Ursprungfotos nicht selbst erstellt, so ist das Urheber-Recht zu beachten.

5.8 Fremdsprachliche Kontakte via Internet

Curriculare Einordnung	*Fremdsprachen, Deutsch* Jahrgangsstufen 5 bis 12 Hinweis: Eine Umsetzung dieses Projektes ist bei frühbeginnendem Fremdsprachenunterricht ab Jahrgangsstufe 3 möglich
mögliche Verknüpfung mit den Leitthemen:	Internet Kommunikation und Globalisierung
Organisatorischer Rahmen	fachübergreifend und fächerverbindend überwiegend Gruppenarbeit Gesamtumfang: mindestens 15 Stunden
Kurzbeschreibung	Ziel des Projektes ist es, den Schülern über das Internet authentische Kontakte zu ermöglichen. Dabei sollen die bereits erworbenen Sprachfähigkeiten weiterentwickelt und gefestigt werden.
Medienerzieherische Ziele	– Kommunikationsangebote des Internet sinnvoll nutzen – Besonderheiten der Kommunikation mittels Computer und Internet kennen
verwendete Medien	Internet, Mailsystem

Ablaufskizze
Die elektronische Post hat inzwischen den normalen Brief an vielen Stellen ins Abseits gedrängt. In der Schule wird die Kommunikation auf elektronischem Wege immer häufiger genutzt.

Die „Öffnung des Klassenzimmers“, gerade im Zusammenhang mit der Einführung von Englisch oder anderen Fremdsprachen, ermöglicht den Kindern ein hohes Maß an Anwendung und Authentizität sowie das Verständnis von Kulturen. Kontakte mit Kindern aus anderssprachigen Ländern ergänzen den Fremdsprachenunterricht und unterstützen den kommunikativen Austausch. Die interkulturelle Verständigung kann u. a. folgende Themenbereiche umfassen:
- Vergleich von Schulsystemen,
- Vergleich von Schulalltag,
- Vergleich von Lebensverhältnissen (Kleidung, Essen etc.) und
- Vergleich von kulturellen Traditionen (u. a. Feste, Bräuche).

Der fremdsprachliche Austausch kann in unterschiedlichen Formen erfolgen: Interviews, Umfragen, Fotos, Statistiken, Schülerarbeiten sowie Brief- und andere Texte.

Wichtige Aspekte des Kontaktes per E-Mail sind mit den Schülern gemeinsam zu erarbeiten. Dazu gehören unter anderem der Aufbau und die Schreibweise einer Mail-Adresse, Hinweise zum Umgang mit Mail-Programmen, das Ausfüllen der verschiedenen Felder, Höflichkeitsregeln usw.