

THEMENHEFT ZUM KONGRESS
Medien.nutzen – Leben und Lernen mit Medien

Im Fokus

2/2009



- ▶ „Hier spielt die Musik!“ – DVD zur musikalischen Bildung
- ▶ Wenn im Unterricht das Licht ausgeht
- ▶ Sicher im Netz – Blended-Learning-Kurs zum Jugendmedienschutz

LWL

Für die Menschen.
Für Westfalen-Lippe.

THEMENHEFT ZUM KONGRESS
Medien.nutzen – Leben und Lernen mit Medien





Michael Thessel,
Leiter des LVR-Zentrums
für Medien und Bildung



Dr. Markus Köster,
Leiter des LWL-Medien-
zentrums für Westfalen

Medien.nutzen

Leben und Lernen mit Medien

Der Hannoveraner Kriminologe Prof. Dr. Christian Pfeiffer hat in den vergangenen Jahren das Thema Kinder und Medien immer wieder auf die ersten Seiten der Tagespresse gebracht. Sein Anliegen war klar formuliert, gelegentlich überspitzt präsentiert, immer in der Sorge um das Wohl unserer Kinder. Seine Forderungen haben Eltern wachgerüttelt und in der Öffentlichkeit eine deutlich gesteigerte Sensibilität für das Gefahrenpotential insbesondere der digitalen Medien erzeugt.

Dass dabei auch alte „bewahrpädagogische“ Positionen gelegentlich gestärkt wurden und Medienpädagoginnen und Medienpädagogen klare Worte zu den Chancen und kreativen Gestaltungsmöglichkeiten der Medien zum Lernen und zur Unterhaltung vermisst haben, ist in Fachkreisen breit diskutiert worden.

Die Medienberatung NRW als gemeinsames Angebot beider Landschaftsverbände und des Schulministeriums geht mit der Landesanstalt für Medien NRW in die Offensive.

Am 5. September findet in Dortmund ein großer gemeinsamer Kongress zum Thema „Medien.nutzen“ statt. Christian Pfeiffer hat

zugewagt, Chancen und Risiken der Medien erstmals gleichgewichtig zu präsentieren. In Vorgesprächen haben wir ihn überraschend als begeisterten Verfechter einer umfassenden Mediennutzung in der Schule kennen gelernt.

Wir möchten Sie an dieser Stelle ganz herzlich nach Dortmund einladen. Neben Pfeiffer erwarten Sie zahlreiche weitere Referentinnen und Referenten und spannende Vorträge.

Aus Anlass dieses Kongresses halten Sie zum ersten Mal ein gemeinsames Themenheft der Magazine „Medienbrief“ / „Im Fokus“ in den Händen. Die Publikation präsentiert unsere gemeinsame Sichtweise auf das Thema Leben und Lernen mit Medien anhand einer Fülle von attraktiven Praxisbeispielen. Allen Autorinnen und Autoren möchten wir an dieser Stelle für ihre Mitarbeit unseren Dank aussprechen.

Das Heft steht im Übrigen auch für eine freundschaftliche und ertragreiche Zusammenarbeit der beiden Medienzentren der Landschaftsverbände Rheinland und Westfalen.

Wir wünschen Ihnen eine anregende Lektüre.

Michael Thessel

Dr. Markus Köster

Inhaltsverzeichnis

02	VORWORT	
04	KURZINFOS	
05	MEDIEN.NUTZEN – LEBEN UND LERNEN MIT MEDIEN	
06	Dr. Jekyll und Mr. Hyde – Die zwei Seiten der Medien	
10	Parlez-vous eTwinning? Authentisches und kooperatives Lernen im Französischunterricht	
12	The Sky is the Limit	
14	Förder-Förder-Projekt der Luisenschule Mülheim	
15	Geometrie: dynamisch und schülerorientiert	
18	Naturwissenschaften entdecken! Ein Projekt fördert den mathematisch-naturwissenschaftlichen Nachwuchs	
21	„Digitales Daumenkino“ im Geschichtsunterricht Ein Projekt zur historischen Sinnbildung zum Thema „Restauration und Vormärz“ im Web 2.0	
24	Schule & Schwangerschaft: ein Thema für EDMOND	
25	Wenn im Unterricht das Licht ausgeht. Filmbildung ist kulturelle Bildung	
27	„Kleine Tricks“ – Filmtipp	
28	Kurzfilme selbst gemacht!	
29	Einfach gut: Schülerzeitung online mit <i>WordPress</i>	
32	Achtung Pressefreiheit	
34	Vom Printmedium zur Radiosendung Ein Medienkompetenz-Projekt mit <i>ExtraRadio</i>	
36	Wer wäre nicht gerne Superstar? Castingshows im Fernsehen	
39	Gräben ziehen oder Brücken bauen? Überlegungen zur generationsspezifischen Akzeptanz von Computerspielen	
42	„Bis gleich in <i>schülerVZ</i> “. Potenziale und Risiken sozialer Netzwerke	
45	Was tun bei Cyber-Mobbing? Neues, kostenloses <i>Klicksafe</i> -Unterrichtsmaterial	
47	Sicher im Netz. Ein Blended-Learning-Kurs zum Jugendmedienschutz	
49	Gedankenblitze ordnen. Lernwege strukturieren mit Mindmaps und Wikis	
51	Eltern und Medien	
52	BERICHTE	Bildungspartnerschaft Medienzentrum und Schule
53	NEUE MEDIEN	Hier spielt die Musik! Die Hermannschlacht VENI, VIDI... und tschüss? Römer Rap für Jugendliche Im Schein des Feuers
58	PARTNER IM VERBUND	Chinesisch kommt... 40 Jahre Schulfernsehen des WDR
60	BESPRECHUNGEN	Gegen das Vergessen... Aktuelle Filme über Nationalsozialismus und Rechtsextremismus
62	FLASHBACK	Don't Stop 'Til You Get Enough Nachruf auf Michael Jackson
63	IMPRESSUM	

Kurzinfos



Virtuelle Schule: das Schwimmbad

„Sichere Schule“ im Netz

Die Homepage www.sichere-schule.de der Unfallkasse Nordrhein-Westfalen präsentiert sich in neuem Gewand: Nutzerinnen und Nutzer können ein virtuelles Schulgebäude begehen. Dabei erfahren sie auf anschauliche Weise, welche Aspekte wichtig sind, um Schule und den Schulbetrieb sicher zu gestalten. Der Rundgang macht Spaß und enthält sehr viel Wissenswertes. (verantwortlich: Unfallkasse NRW)

„Watch your Web“

„Watch your Web“ ist die erste bundesweite Internetkampagne für die Förderung eines verantwortungsvollen Umgangs mit persönlichen Daten im Netz. Sie will junge Menschen darüber informieren, wie sie sich und ihre Daten schützen können. Diese vier Themenbereiche stehen dabei im Mittelpunkt:

- Es gibt keine privaten Schutzräume im Internet.
- Virtuelles ist real.
- Das Internet vergisst nichts.
- Du hast keine uneingeschränkte Kontrolle über die eigenen Daten.

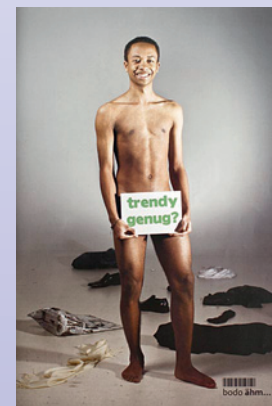
www.watchyourweb.de/ (verantwortlich: IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V.)

Schülerzeitung. Bestes Titelbild vom Magazin „DER SPIEGEL“ prämiert: „Background“, Berthold-Gymnasium, Freiburg im Breisgau

Eine sehr aufwendige, mehrseitige Titelproduktion der Schülerzeitschrift „Background“ widmet sich dem Thema „Trendy genug? Vom Zwang, immer auf dem neuesten Stand zu sein“ und gewinnt damit den 1. Preis als bestes Titelbild eines Schülermagazins. Sehr witzig hat „Background“ dieses Thema in Szene gesetzt: Auf vier aufeinanderfolgenden Seiten entblättert sich ein Model (Schüler?) und offenbart fundierte Kenntnisse in der Verwendung von Lifestyle-Insignien. Der Clou: Durch eine gestanzte Rundung in Kopfhöhe wechselt beim Umblättern nur das Outfit des jungen Mannes, während sein freundliches Lächeln unverändert die Fotostrecke begleitet. Background punktet aber nicht nur mit einer originellen Titelidee, sondern auch mit einem auffällig professionellen optischen Auftritt – vom Titel-Layout bis zur Fotografie.

(Quelle: SPIEGEL-online)

Preisträger beim SPIEGEL-Wettbewerb: „Background“



Medien.nutzen – Leben und Lernen mit Medien

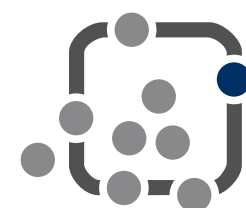


Am 5. September 2009 findet im Kongresszentrum Westfalen in Dortmund der Bildungskongress

Medien.nutzen – Leben und Lernen mit Medien

statt. Veranstalter sind die **Medienberatung NRW** und die **Landesanstalt für Medien (LfM)**.

Die Magazine „**Medienbrief**“ und „**Im Fokus**“ nehmen dies zum Anlass, ein gemeinsames Themenheft begleitend zu dem Kongress herauszubringen.



Medienberatung NRW

Dr. Jekyll und Mr. Hyde – die zwei Seiten der Medien

Wolfgang Vaupel

Dr. Jekyll ist erfolgreich und beliebt – er ist Vorbild, macht alles richtig. Und alles, was gesellschaftlich nicht erwünscht ist, wird verdrängt, nicht wahrgenommen und findet seinen Ausdruck in dem mordenden Mr. Hyde.

Das Bild dieses Szenarios von Dr. Jekyll und Mr. Hyde passt durchaus auf „die“ Medien – wir schauen auf das, was wir sehen wollen und ignorieren reale Gefahren. Oder, genauso falsch, wir sind gefangen in der Angst um die Gefahren, denen wir unsere Kinder ausgesetzt sehen, und beruhigen uns, indem wir radikal „die“ Medien verbannen wollen, um auf der sicheren Seite zu sein...

Können oder dürfen wir Einschränkungen oder gar Verbote fordern, weil ein Aspekt des jeweiligen Mediums gerade in der öffentlichen Kritik steht?

Einige Internet-Seiten sind mehr als kritikwürdig! Und Mr. Hyde ist dagegen fast ein Waisenknabe – Belege dazu sind an dieser Stelle nicht notwendig. Aber gesellschaftlicher Erfolg, wissenschaftlicher

Diskurs oder auch nur die Urlaubsplanung ohne das Internet – geht das heutzutage noch?

Beide Seiten der Medien brauchen Beachtung. Wer die Chancen digitaler Medien für das Lernen zeigen, herausarbeiten und für unsere Kinder sichern will, muss auch die dunklen Seiten sehen, sich mit den Gefahren auseinandersetzen und diese im Interesse unserer Kinder minimieren.

Lernen mit Medien

Kinder sind neugierig, stellen viele Fragen, interessieren sich brennend für Meinungen anderer, mit denen sie sich auseinander setzen können. Sie wollen aber auch mitteilen, was sie gelernt haben, ihre Ergebnisse zeigen und präsentieren.

Guter Unterricht setzt da an und gibt den Schülerinnen und Schülern den Spielraum für aktives und selbstständiges Lernen – zwar kann nicht jede Unterrichtsstunde dies ermöglichen, denn Inputs und Instruktionen der Lehrkraft bleiben wichtig. Aber

letztlich sind sie immer dem Ziel unterzuordnen, die Schülerinnen und Schüler in eine aktive Rolle zu bringen. Alles, was Lernende selbst machen können, sollen sie auch tun. Das klingt so selbstverständlich, ist es aber nicht.

Aus methodischer Sicht nehmen die Lehrerinnen und Lehrer den Schülerinnen und Schülern oft mehr Arbeit ab als nötig – wenn z.B. die Lehrkraft abends am Schreibtisch das Unterrichtsthema strukturiert, die gewünschten Texte und Materialien recherchiert und anpasst, am nächsten Tag den Schülerinnen und Schülern präsentiert und Zusammenhänge erklärt.

Sollten die Lernenden nicht öfter selbst versuchen, das gesetzte Unterrichtsthema zu strukturieren, ihre Fragen an den Gegenstand formulieren, nach Antworten im Internet, in Büchern oder im Gespräch mit Experten suchen, ihre Arbeitsergebnisse in einen Text oder ein anderes Medienprodukt fassen und vielleicht auch noch die Lerngruppe in einer Präsentation mit digitalen Folien informieren?

Medien sind in diesem Zusammenhang Werkzeuge für das Lernen. Wer effektiv lernen will, nutzt die vorhandenen Medien geschickt. Medienkompetenz ist eine Teilkompetenz von Lernkompetenz. Im Lern- und Medienkompetenz-Modell der Medienberatung NRW sieht das so aus:

- strukturieren – „Was wollen wir wie bearbeiten?“
von der Tafel über die Kartenabfrage bis zur digitalen Mindmap
- recherchieren – „Ich mache mich schlau“
vom Schulbuch über die Bibliothek bis zum Internet
- kooperieren – „Wir arbeiten gemeinsam“
vom Lernplakat über E-Mail bis zur Lernplattform
- produzieren – „Ich stelle was her“
vom Heft über Office-Anwendungen bis zum Videofilm
- präsentieren – „Ich erkläre euch das“
von der OHP-Folie über digitale Folien bis zur multimedialen Präsentation

Wir haben dieses Konzept nach PISA entwickelt und damit den Zusammenhang von gutem Unterricht und kompetenter Mediennutzung deutlich gemacht. Gleichzeitig lässt sich diese Sicht auf Unterricht auch als schlanke Anleitung verstehen, bei der Unterrichtsvorbereitung aus der Perspektive der Lernenden nach den Lerntätigkeiten zu fragen,

die im Interesse der Kompetenzentwicklung von den Lernenden selbst umgesetzt werden können – Lernen, so sagte z.B. Prof. Spitzer bei unserem Kongress am 28.03.09 in Köln, ist wie die Bildung eines Trampelpfades zu verstehen: Durch häufiges und ständiges Gehen bilden sich Wege. Durch falsch verstandene „Effektivität“ von Unterricht im Sinne von Wissensvermittlung bilden sich die methodischen Kompetenzen hauptsächlich bei den vorbereitenden Lehrenden aus.

Medien sind etwas sehr Gutes – werden immer einfacher verfügbar, praktisch jeder kann sie nutzen, und immer öfter klappt das auch.

Aber da ist ja noch die Kehrseite: das, was Kinder im Internet finden, ohne es gesucht zu haben, das, womit manche Jugendliche einen Teil ihrer Pubertät durch aktive Medienproduktion ausdrücken, wenn sie Handy-Videos mit dubiosem bis kriminellem Inhalt auf dem Schulhof zeigen und tauschen oder durch Einträge bei SchülerVZ völlig unnötig ihre Chancen auf Ausbildungsplätze verschlechtern. Wer genau hinschaut, der wird sehr nachdenklich, vielleicht nervös und dem wird ganz klar, dass gehandelt werden muss.

Leben mit Medien

Hilflose totalitäre Systeme versuchen immer wieder die ihnen nicht genehmen Internet-Anwendungen zu behindern oder gar abzuschalten – das gelingt zum Glück nur selten oder nur zeitweise. Zunehmend werden Einträge auf facebook oder Twitter sowie Videos auf youtube in der aktuellen Berichterstattung von Nachrichtensendungen im Fernsehen zitiert, weil sie von den jeweils Herrschenden nicht oder kaum kontrolliert werden können und die einzigen authentischen verfügbaren Belege darstellen.

Das Internet als weltweites Vernetzungssystem ist national nicht vollständig kontrollierbar. Von Diktatoren nicht und leider auch von uns nicht, wenn es z.B. um jugendgefährdende Inhalte geht.

Eltern, Lehrerinnen und Lehrer fordern zu Recht Unterstützung und Orientierung. Sie wollen wissen, was wir (die Medienberatung NRW und die Landesanstalt für Medien) ihnen an Hilfestellung bieten können – und dazu gehören auch klare und mutige Aussagen, die als Richtschnur im pädagogischen Alltag dienen können.



Spiele sind wichtig für die kindliche Persönlichkeitsentwicklung, meist mit Freunden oder im Kreis der Familie. Spielen erlaubt und fordert Fantasie-Welten, von Monopoly bis Mensch-ärgere-dich-nicht. Spielhandlungen können egoistisch und gemein sein oder aber zu Team-Handeln auffordern. Spiele mit Computer und Internet als technische Basis bilden das ab – darunter eben auch Formen von fremden, nicht wünschenswerten Welten, die menschenverachtende oder „Menschen nicht wahrnehmende“ Gewaltausübung in den Vordergrund stellen.

Unsere pädagogische Unsicherheit in der Bewertung von Computer- und Internetspielen mit martialischen Inhalten beginnt lange bevor es zu Taten kommt, die uns erschrecken – auch wenn klar ist, dass Gewaltkonsum in Medien nicht unmittelbar zu Gewalttätigkeit führt. Ein Teil der Unsicherheiten kann beseitigt werden, wenn wir wissen, dass empirisch nachweisbare Zusammenhänge zwischen Gewaltsimulationen und Gewaltbereitschaft herzustellen sind. Aber was tun? Selbst spielen, um besser zu verstehen, was Kinder gerne spielen? Mit Jugendlichen gemeinsam spielen, um sich von ihrer Begeisterung anstecken zu lassen? Wer kann Orientierung geben? Wie ehrlich und kompetent sind gesellschaftlich und politisch verantwortete Hinweise, Altersfreigaben oder wie realistisch und wirksam sind Verbote?

Wer will sich selbst schon als konservativen Bewahrpädagogen sehen und allzu entschieden auf Reglementierung setzen? Aber wenn, wie Prof. Pfeiffer nachweist, der „Bildschirm“ im Kinderzimmer das Leben der Kinder dominiert bzw. sie vom Leben abhält, zu körperlichen wie geistigen Beeinträchtigungen führt, dann kann und muss man sich darum kümmern, das Gespräch suchen – zu verstehen versuchen, wie und warum das Kind so handelt und welche Alternativen zur Freizeitgestaltung existieren oder angeboten werden können – und Regeln aushandeln.

Unser Medienzeitalter ist für uns Eltern und Pädagogen wirklich nicht einfach. Wir müssen aufpassen, dass wir nicht aus Unverständnis und Ohnmacht – ein Gefühl, das sich in der Zeit der Pubertät bei uns gerne und häufig meldet – über das Ziel hinaus schießen.

Unsere Kinder nutzen längst das von uns so genannte neue Mitmach-Internet oder „Web 2.0“ auf Plattformen wie youtube, facebook, Schüler-

oder StudiVZ – wir Erwachsenen sehen die Gefahren, aber haben wir ein echtes Verständnis von der Kommunikation unserer Kinder? Nicht alles, was wir nicht verstehen, ist schlecht.

Wir überlegen noch, ob es sinnvoll sein kann, eine Lernplattform in der Schule einzusetzen, was man da eigentlich tut und warum das unsere Arbeit erleichtern oder verbessern könnte – und natürlich wie viel Beratung und Fortbildung in wie viel Jahren dafür notwendig wäre... Viele Jugendliche sind da schon einen Schritt weiter.

Kinder und Jugendliche aller Bildungsschichten nutzen Medien kreativ und fantasievoll – kompetenter Umgang mit Handy, MP3 und Internet ist cool. Junge Leute teilen sich mit, sie produzieren und kommunizieren Fotos und Videos, sie können Podcasts nutzen und herstellen, alles funktioniert über das Internet, sie simulieren ganze Welten in hoch komplexen Strategiespielen und „skypen“ gemeinsam in Konferenzschaltungen – meist tun sie das alles nicht für die Schule, aber durchaus für das Leben, so wie sie es verstehen.

Die Bedeutung des Fernsehens ändert sich bei unseren Kindern. Einerseits wird das Programangebot mit Soaps, Talk- und Castingshows, die uns Erwachsenen nicht immer gefallen, auf junge Zielgruppen abgestimmt.

Andererseits bevorzugen manche Jugendliche, sich ihr „Programm“ bei youtube selbst zusammenzustellen und ziehen die Informationsmöglichkeiten im Internet und die „Mitmach-Möglichkeiten“ von Kommentaren und Blogs traditionellen Nachrichtenzmagazinen vor.

Wie sehen unsere Kinder uns, wenn wir als „Couchpotatoes“ Gottschalks Genderqualitäten verfolgen? Sind wir hoffnungslos veraltet, vergreist oder wissen wir wirklich besser als unsere Kinder, wo es lang geht?

Fazit

Dr. Jekyll wäre heute sicher im Netz vertreten und seine Reputation wäre unzweifelhaft. Alle würden ihn bewundern, so erfolgreich wie er ist.

Wer seine Kinder bzw. Schülerinnen und Schüler fördern möchte, der muss ihnen zeigen, wie man Medien für die eigenen Zwecke und Ziele einsetzt. Medienkompetenz ist für das Lernen unverzichtbar. Deshalb sind wir gefordert zu helfen – Themen zu visualisieren und zu strukturieren, selektiv und kritisch zu recherchieren, sich professionell auszutauschen und Meinungen zu bilden, anspruchsvolle Arbeiten in variablen Medienformaten abzuliefern und überzeugend und selbstbewusst zu präsentieren!

Mr. Hyde lauert im Schmuddeligen und Bösen, hinter harmlosen Suchanfragen und Internetabzocke

im bunten Scheingewand, in Gewaltdarstellung und Pornografie oder auch alleine in dem dauernden und ewigen Sitzen vor der Mattscheibe. Schützen können Verbote, besser noch Alternativen – auf jeden Fall gilt es hin- und nicht wegzuschauen. Und sich bewusst bleiben, dass die ältere die jeweils jüngere Generation zumindest zeitweise nicht richtig versteht. Daran erinnere ich mich noch allzu gut.

Das Sonderheft und der Kongress „Medien.nutzen“ wollen Orientierung leisten und Hilfestellung geben, wie und wo Medien sinnvoll und förderlich sind, aber auch wo Gefahren lauern und wie man sie bannen kann.

Wolfgang Vaupel ist Geschäftsführer der Medienberatung NRW.

Foto: © Rainer Sturm, pixelio.de



Parlez-vous eTwinning?

Authentisches und kooperatives Lernen im Französischunterricht

Joanna Chlebnikow

„Das war einfach Wahnsinn, diese Stimmung, die im Computerraum geherrscht hat. Überall wildes Gefrage: Was heißt das noch mal auf Französisch? Wie kann ich dies am besten ausdrücken? Alle waren aufgeregt und waren sich einig: Das hat richtig Spaß gemacht!“ So begeistert beschreibt Cristina Kothe, Französischlehrerin am Peter Paul Rubens Gymnasium in Siegen, den erfolgreichen Start ihrer siebten Klasse in eine deutsch-französische eTwinning-Partnerschaft mit dem Projekttitel: „Des deux côtés du Rhin.“

Authentische Sprechansätze im Französischunterricht

Die fünfundzwanzig Siebenklässler lernen bereits seit zwei Jahren Französisch. Nun haben sie die Möglichkeit, in ihrem ersten Chat mit der Partnerklasse, das Gelernte in einer authentischen Situation anzuwenden. Fragen müssen gestellt und beantwortet werden, schließlich will jeder so viel wie möglich über den Partner auf der anderen Seite des Rheins erfahren. Nach dem Chat sollen die Schülerinnen und Schüler Gruppen für die weitere Projektarbeit bilden. Da will man wissen, mit wem man sich am besten versteht. Für die meisten von ihnen ist es das erste Mal, dass sie mit „echten“ Franzosen kommunizieren und dabei die Zielsprache so intensiv erleben. „Die Schülerinnen und Schüler kommen selber dahinter, warum es großen Sinn macht, sich einer fremden Sprache bedienen zu können. Das ist ihnen in der künstlichen Situation des Unterrichts gar nicht klar. Sie reden mit mir, könnten aber genauso gut Deutsch sprechen. Hier müssen sie Französisch anwenden und sehen auch, dass es funktioniert.“

Mit eTwinning grenzübergreifend arbeiten

Internationale Schulpartnerschaften sind seit vielen Jahren ein fester Bestandteil des (mittlerweile nicht nur fremdsprachlichen) Unterrichts. Dank der rasanten Entwicklung von Informations- und Kommunikationstechnologien können grenzübergreifende Schulprojekte auch kostengünstig

für die Schulen organisiert und durchgeführt werden. Schnelle Kommunikationswege, unkomplizierter Datenaustausch und neue Tools für die Präsentation von gemeinsamen Projektergebnissen eröffnen neue Dimensionen für das kooperative Lernen in der Schule.

„Bei uns wäre ein realer Austausch aus finanziellen Gründen gar nicht möglich gewesen“, berichtet Cristina Kothe. „Da bietet eTwinning eine wunderbare Alternative“, fügt sie hinzu. Die grenzübergreifende Projektarbeit mit eTwinning findet in einem geschützten virtuellen Klassenraum („Twin Space“) statt. Mittels einer einfach zu bedienenden Plattform können die Siebenklässler nicht nur in der Schule, sondern auch von zu Hause aus an ihren Projekten arbeiten und sich per E-Mail, Chat oder im Forum mit den französischen Partnern austauschen. „Und das machen sie sehr gerne“, erklärt ihre Lehrerin. „Wenn ich im Twin Space unter „Mein Team“ schaue, wie oft sich die Schülerinnen und Schüler eingeloggt haben, ohne dass ich sie dazu verpflichte, hat mindestens die Hälfte von ihnen noch gestern geschaut, ob es etwas Neues gibt.“

Komplexe Aufgaben gemeinsam bewältigen

Im Rahmen ihrer Partnerschaft führen beide Klassen zweiwöchige Projekte durch. Die Themen werden abwechselnd mal von der deutschen, mal von der französischen Seite vorgeschlagen. „Uns ist ganz wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler die Themen selber bestimmen“, sagt Cristina Kothe. In einer Vorbereitungssitzung werden daher Vorschläge gesammelt und gemeinsam entschieden, welches Thema für die nächsten zwei Wochen dran ist. Die Siebenklässler arbeiten in Kleingruppen von drei bis vier Schülerinnen und Schülern zusammen, die sich gegenseitig helfen und dazu beitragen, dass die gemeinsame Ausarbeitung des Themas gelingt. Von den Kleingruppen werden jeweils Teilaspekte des Themas bearbeitet. Wie Puzzleteilchen werden in der nächsten Stunde alle Stränge zusammengefügt. So trägt jeder Einzelne dazu bei, das gemeinsame Produkt zu erstellen. Dank der Arbeitsteilung und der gegenseitigen Unterstützung sind auch Sprachanfänger imstande, komplexe inhaltliche Aufgaben zu lösen.

Die ersten Projektergebnisse werden der Partnerklasse im gemeinsamen virtuellen Klassenraum zur Verfügung gestellt. Anschließend findet im Chat und im Forum ein ausführlicher Austausch mit den Partnerschülern statt. Am Ende entsteht ein facettenreiches Bild über ein Thema, in das verschiedene Aspekte sowohl von den deutschen als auch von den französischen Schülern eingeflossen sind.

Vokabeln lernen macht plötzlich Sinn...

Sehr zufrieden zieht Christina Kothe nach fünf Monaten der deutsch-französischen eTwinning-Partnerschaft ihre erste Bilanz: „Meine Schüler sind aufgeschlossener geworden. Sie haben viele Sachen einfach nebenbei gelernt, vor allem was die Landeskunde anbelangt. Viele Dinge, die über das Lehrbuch gekünstelt und steif wirken, sind auf sehr natürliche Art und Weise bei ihnen angekommen. Das hat auf jeden Fall dazu beigetragen, dass die Jugendlichen motivierter sind, Französisch zu sprechen. Es macht natürlich immer noch keinen Spaß, Vokabeln für Vokabeltests zu lernen, aber vielleicht haben die Schüler dabei jetzt im Hinterkopf: Wenn ich diese Vokabeln lerne, kann ich das nächste Mal besser reagieren, mich besser ausdrücken und besser verstehen, was mein Partner auf der anderen Seite mir versucht mitzuteilen.“ Dass nächstes Jahr alle mit eTwinning weiter arbeiten wollen, steht sowohl für die Siebenklässler als auch für die betreuenden Lehrkräfte jetzt schon fest.

Weitere Informationen über die Aktion eTwinning erhalten Sie bei der Nationalen Koordinierungsstelle, angesiedelt bei Schulen ans Netz e.V., Martin-Luther-Allee 42, 53175 Bonn
www.etwinning.de
E-Mail: etwinning@schulen-ans-netz.de

Joanna Chlebnikow ist ehemalige Mitarbeiterin des eTwinning-Teams und arbeitet als freiberufliche Trainerin im Bildungsbereich.



THE SKY IS THE LIMIT...

Birgit Giering

12

13

Eine Fremdsprache lernt man am besten im jeweiligen Land. Da dies für die große Mehrheit der Schülerinnen und Schüler nicht realisierbar ist, müssen die von den Pädagoginnen und Pädagogen bereitgestellten Lernszenarien so konzipiert werden, dass ein möglichst authentischer und lebensnaher Spracherwerb möglich ist.

Der differenzierte Medieneinsatz war schon immer ein wichtiger Bestandteil des modernen Fremdsprachenunterrichts: Schallplatten, Videos, Kassetten, CDs, DVDs etc. brachten früheren Schülergenerationen unterschiedliche Sprachausprägungen näher oder boten ihnen Einblicke in landeskundliche Aspekte. Gemeinsam war dieser Mediennutzung, dass sie keinerlei Interaktivität bot und die Medien in aller Regel von den Lehrkräften ausgewählt und bereitgestellt wurden. Sprachlabore sollten die meist fehlende aktive Sprachnutzung wettmachen, doch der zugrunde liegende behaviouristische Ansatz in Verbindung mit mangelnder Verfügbarkeit und technischen Problemen führte nicht zum erwarteten Erfolg.

Leider stehen noch viele Lehrende unter dem Eindruck dieses gescheiterten Experiments und öffnen sich nur zögerlich und mit großer Skepsis den Möglichkeiten, die heutzutage die neuen, vor allem digitalen Medien bringen.

Die Rahmenbedingungen für eine Integration moderner Technologien zur Unterstützung des Sprachenlernens sind auf unterschiedlichen Ebenen so gut wie nie zuvor: Ausgehend von der Erkenntnis, dass Lernen immer ein eigenaktiver und kommunikativer Prozess ist, stehen schülerzentrierte Lernszenarien im Zentrum des Unterrichts. Digitale Medien und deren selbstverständliche Nutzung sind wichtige Bestandteile der Alltagswelt der heutigen Schülerinnen und Schüler. Die Entwicklung des Webs zu einem stark interaktiven Medium bietet unendliche Gelegen-

heiten der Begegnung und Auseinandersetzung mit Sprache. Last but not least bringen immer mehr Lernende die notwendige IT-Ausstattung mit in die Schule – Handys und Netbooks sind weit verbreitet und können bei entsprechender Nutzung einen erheblichen Beitrag zur Verbesserung des Lernens leisten.

Während man in den zurückliegenden Jahren vielfach nur sporadisch den Computerraum für einzelne Stunden nutzen konnte, was eine wirkliche Integration der digitalen Medien in den alltäglichen Unterricht erheblich erschwerte, so kann man heute mit Hilfe immer kompakter werdender Endgeräte über WLAN schnell und unkompliziert einen Zugang zum Internet herstellen.

Mit der Weiterentwicklung des Webs – die streng genommen eine Rückbesinnung ist, denn der „Erfinder“ Tim Berners-Lee verfolgte von Beginn an die Idee eines interaktiven Mediums an dem sich jeder beteiligen kann – eröffnen sich vor allem für den schülerzentrierten und eigenaktiven Unterricht nahezu unbegrenzte Möglichkeiten, die gerade das Lernen einer Fremdsprache in besonderer Weise unterstützen.

In englischsprachigen Foren können die Schülerinnen und Schüler mit Native Speakern in Kontakt treten, und sich mit ihnen z.B. über tagesaktuelle politische Ereignisse oder landeskundliche Aspekte in der Zielsprache austauschen. So bleiben Unterrichtsinhalte wie der Northern Ireland Conflict oder American Natives nicht nur in der Theorie verhaftet, sondern werden durch echte Kommunikation bereichert und sichern durch den unmittelbaren Kontakt eine zuvor nicht erreichbare Nachhaltigkeit. Beispiele aus der Praxis belegen, dass die Schülerinnen und Schüler, die sich in dieser Weise mit unterschiedlichen Thematiken auseinandersetzen, ihr sprachliches

„Nie war Fremdsprachenunterricht schöner wie heute.“ 😊

Ausdrucksvermögen in relativ kurzer Zeit signifikant verbessern. Nicht zuletzt auch dank der Nutzung von Online-Hilfen wie leo.org oder thesaurus.com, denn in der Kommunikation mit Native Speakern ist weitgehende Sprachrichtigkeit nicht etwas, was von Lehrkräften eingefordert werden muss, sondern für die Lernenden eine Herausforderung, die sie wegen der realen Kommunikationssituation nun gerne annehmen.

Neben der rezeptiven Nutzung von Audio- und Videodateien, die sich in großer Anzahl und zu allen erdenklichen Themen im Netz finden, kann vor allem die eigenständige Produktion dieser Dateien (neudeutsch: podcasts oder vidcasts) den Unterricht einer Fremdsprache in einer Weise bereichern und unterstützen, wie dies vor wenigen Jahren nur unter großen Mühen, erheblichem zeitlichen und finanziellen Aufwand möglich war. Auch ausgefeiltere und für die Veröffentlichung im Netz bestimmte Produktionen verlangen heutzutage nur eine recht geringe technische Ausstattung und relativ wenig technisches Verständnis. Vieles lässt sich jedoch schon mit Bordmitteln, sprich mit den Handys, die die Lernenden mit in die Schule bringen, umsetzen. Durch die Produktion eigener Beiträge lassen sich auf ideale Weise individuelle Förderung, Erweiterung der Sprachkompetenz und Verbesserung der Aussprache mit einander verknüpfen.

Die beiden genannten Beispiele sind nur ein kleiner Ausschnitt aus einer fast unerschöpflichen Fülle an Anwendungsmöglichkeiten, die die digitalen Medien und insbesondere das interaktive Web – das so genannte Web 2.0 – bieten.

Birgit Giering ist pädagogische Mitarbeiterin der Medienberatung NRW.

Foto: © Reto Fetz, pixelio.de



Forder-Förder-Projekt der Luisenschule Mülheim

Dagmar Missal

Im Rahmen des FFP der Luisenschule Mülheim werden Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 5 über ein halbes Jahr im Fach Deutsch gefördert. Ausgehend von Schlüsselkompetenzen, die in den Kernlehrplänen definiert sind, wurden unterstützende Bausteine entwickelt, die innerhalb des Projekts in vier Phasen angewendet bzw. umgesetzt werden. Im Projekt lernen die Schülerinnen und Schüler, ein Thema zu strukturieren, die notwendigen Informationen zu recherchieren, dabei miteinander zu kooperieren, einen Vortrag mit illustrierenden Bildschirmfolien zu produzieren und anschließend vor einem großen Publikum zu präsentieren.

Phase 1: Erstellung der schriftlichen Darlegung

Zu Beginn legt jeder Schüler und jede Schülerin ein individuelles Thema fest und entwickelt dazu mit Blick auf die persönlichen Fragestellungen eine Gliederung. Hierzu werden Informationen recherchiert und schriftlich festgehalten. Die schriftliche Darlegung soll zunächst handschriftlich verfasst werden. Danach wird der Text am PC eingegeben. So lässt sich das Schreiben am PC üben.

Phase 2: Erstellen der Powerpoint-Präsentation

Nachdem die Schülerinnen und Schüler in einem ständigen Prozess des Strukturierens und Produzierens die schriftliche Arbeit erstellt haben, muss dieser Text für die Schlussveranstaltung (Expertentagung) zu einer Bildschirmpräsentation umgearbeitet werden. Die wichtigsten Ergebnisse der Arbeit werden in Form von Schlüsselwörtern und passenden Bildern, Diagrammen etc. in vorstrukturierte digitale Folien übertragen. Aus der schriftlichen Arbeit wird für die öffentliche Präsentation eine Kurzfassung für einen 5-minütigen Vortrag erstellt.

Phase 3: Einübung des mündlichen Vortrags

Abgeschlossen wird die Vorbereitung der öffentlichen Präsentation durch die Einübung des mündlichen Vortrags. Hier werden u. a. die Artikulation, Körpersprache, angemessenes Sprechen vor einem großen Auditorium sowie memotechnische Tricks (z.B. „räumliche Positionierung“ der Gliederungspunkte oder das Verfassen von Handkärtchen) eingeübt. Während der Übungsphase in Kleingruppen erhalten die Schülerinnen und Schüler einerseits eine Rückmeldung durch ihren Mentor/ihre Mentorin, aber auch durch die Mitschülerinnen und -schüler.

Die Expertentagung

Den Abschluss und Höhepunkt des FFP-Deutsch bildet die so genannte „Expertentagung“, ein festliches Ereignis, das bisher dreimal im Mülheimer Rathaus stattgefunden hat. Dabei stellen die Schülerinnen und Schüler die Arbeit eines Halbjahres in Powerpoint gestützten mündlichen Vorträgen vor. Die Expertentagung findet in Anwesenheit der Eltern und der Schulgemeinschaft am Ende des Schulhalbjahres statt. Sie besteht in einer ca. dreistündigen Veranstaltung in zehn bis zwölf parallelen Vortragsräumen und einem Hauptsaal.

Es macht den Schülerinnen und Schülern dabei Freude, sich themengerecht zu kostümieren. An diesem Tag werden die Schüler zu Fußballspielern, Rennfahrern, Hexen, römischen Legionären oder chinesischen Kaisern. Begleitet werden die Präsentationen häufig von kleinen praktischen Demonstrationen (Ballett, Einradfahren, Jazzdance, Kunstturnen) oder physikalischen Experimenten (z.B. zum Thema Vulkanismus).

Bei dieser Expertentagung erleben alle Schülerinnen und Schüler hautnah, dass die Schulgemeinschaft ihre Ideen und Interessen schätzt, ihnen im wahrsten Sinne des Wortes „eine Bühne“ bietet, auf der sie sich entfalten können. Schülerinnen und Schüler erfahren aber auch, dass die Schule sie bei diesem Vorhaben gleichzeitig mit dem nötigen methodisch-medialen Rüstzeug versorgt, damit sie die selbst gestellten Fragen zielgenau erarbeiten und ihre „Forschungsergebnisse“ anschaulich präsentieren können. An diesem Tag geht jedes Kind gestärkt durch Anerkennung und Applaus nach Hause – mit einem deutlich erkennbaren Entwicklungsschub.

Eine ausführliche Dokumentation des Forder-Förder-Projekts finden Sie in der Broschüre Elisabeth Hotze, Dagmar Missal, Lern- und Medienkompetenz-Praxisbeispiel: Forder-Förder-Projekt der Luisenschule Mülheim, Medienberatung NRW (Hrsg.), 2009

Download unter: www.medienberatung.nrw.de/fachthema/publikationen/schriften/praxisbeispiel.htm

Dagmar Missal ist pädagogische Mitarbeiterin der Medienberatung NRW.

Geometrie: dynamisch und schülerorientiert

Hans-Jürgen Elschenbroich

Geometrie ist schön, anwendungsorientiert und nützlich. Handwerker kennen z.B. die 3-4-5-Regel und wissen aber oft nicht, dass man dabei den Satz des Pythagoras anwendet, um im Gelände rechte Winkel zu schaffen oder zu kontrollieren. In den Grundfiguren der Kristallographie tauchen die Platonischen und Archimedischen Körper auf. Künstler wie Escher arbeiten mit Drehungen, Spiegelungen und Verschiebungen, um Parkettierungsfiguren herzustellen oder missbrauchen bewusst Gesetze der Perspektive, um die berühmten unmöglichen Figuren zu erzeugen. Ein Online-Küchenplaner großer Möbelhäuser wendet Darstellende Geometrie an usw. Die Geometrie hat auch geistesgeschichtliche Komponenten (wo hat die Parabel ihren Namen her? warum ist eine Parabel mehr als der Graph einer quadratischen Funktion?).

Diese Facetten der Geometrie finden sich im Geometrieunterricht in der Schule nicht immer wieder. Oft ist er für viele mehr mit langwierigen Konstruktionen mit Zirkel und Geodreieck verbunden und mit einem formalen Beweisen von Sätzen. Gerade in diesem Zusammenhang ist der Geometrieunterricht oft auch sehr lehrerlastig.

Werkzeuge im Mathematikunterricht

In der Mathematik und im Mathematikunterricht werden seit eh und je Werkzeuge genutzt, angefangen mit Zirkel und Lineal, Geodreieck, weiter mit Ellipsenzirkel und Pantographen oder Logarithmentafeln und Rechenmaschinen, um nur einige zu nennen. In den letzten Jahrzehnten ist die Werkzeugpalette durch ‚neue‘, digitale Medien ergänzt worden. Mit den verfügbaren Werkzeugen änderte sich auch das Verständnis von Operationen. Waren früher einfache Additionen und Multiplikationen Grundoperationen, so machte der Taschenrechner beispielsweise das Berechnen von Wurzeln, das Potenzieren oder Logarithmieren zu Grundoperationen, der Funktionsplotter das Zeichnen von Funktionsgraphen, die Computeralgebra das Gleichungslösen, Differenzieren, Integrieren oder Matrizenrechnen. War früher mit Zirkel und Lineal das Zeichnen von Punkten, Geraden und Kreisen eine Grundoperation, so machte das Geodreieck das Konstruieren von Senkrechten und Parallelen zur Grundoperation. Dynamische Geometrie-Software (DGS), wie beispielsweise DynaGeo, GeoGebra, Geonext, fügt das Konstruieren von Mittelsenkrechten, Winkelhalbierenden, das dynamische Messen von Abständen und Winkeln und das Zeichnen von Ortslinien hinzu. In den neuen Kern-

lehrplänen ist DGS als verbindliches Werkzeug für die Sek I benannt. Das heißt also: Alle Schulen **müssen** dieses Werkzeug einsetzen!

Kernlehrpläne zum Werkzeug-Einsatz

Schülerinnen und Schüler setzen klassische mathematische Werkzeuge und elektronische Werkzeuge und Medien situationsangemessen ein (Medienkompetenz).

- Sie verwenden Lineal, Geodreieck und Zirkel zum Messen, genauen Zeichnen und Konstruieren.
- Sie nutzen Bücher und das Internet zur Informationsbeschaffung, dokumentieren eigene Arbeitsschritte in schriftlicher Form und verwenden unter anderem Tafel, Folien und Plakate zur Ergebnispräsentation.
- Sie setzen situationsangemessen den Taschenrechner ein und nutzen Geometrie-software, Tabellenkalkulation und Funktionsplotter zum Erkunden inner- und außermathematischer Zusammenhänge.

(Kernlehrplan für die Realschule, S. 14)

Dynamische Visualisierung

Der Einsatz von Medien zur Veranschaulichung von mathematischen Sachverhalten hat (nicht nur) in der Mathematik eine lange Tradition, die Rolle der Anschauung im Lernprozess wird z.B. schon von Pestalozzi betont. Die klassische Veranschaulichung im Sinne eines Bebilderns war noch lange von einem traditionellen Verständnis von Lehren und Lernen geprägt: Die Lehrkraft ist aktiv und veranschaulicht etwas, die Schülerinnen und Schüler sind eher passiv und konsumieren.

Die Idee, neben statischen Bildern auch Bewegung andeutende Bilderfolgen zu nutzen, findet sich schon Anfang des 20. Jahrhunderts bei den fachdidaktischen Reformpädagogen Kusserow und Treutlein. Die Bedeutung von Handlungen wurde dann in den 50er Jahren von Piaget geklärt, der herausstellte, dass nicht Bilder alleine, sondern Handlungen für den Aufbau intelligenter Strukturen zentral sind.

Ein wesentlicher Fortschritt kam in den letzten beiden Jahrzehnten durch die Entwicklung dynamischer Software wie DGS (und auch Tabellenkalkulation). Der Zugmodus und die Ortslinien-Funktion bei DGS ermöglichen einfach, schnell und schülerorientiert die Umsetzung von Dynamik auf dem Bildschirm und

den Aufbau entsprechender mentaler Vorstellungen. Bilder, Dynamik und (Schüler-)Handlungen sind dadurch zusammengekommen. Seit den 90er Jahren hat sich dafür der Begriff *dynamische Visualisierung* etabliert. Damit einher geht eine starke Gewichtung des (mehr oder weniger zielgerichteten) Experimentierens und des planmäßigen Erkundens.

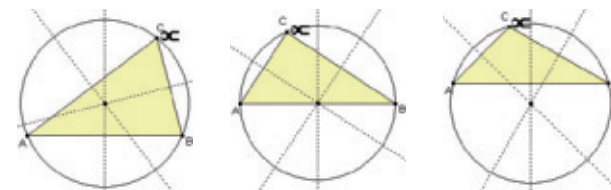
Dies passt zu den Ergebnissen der aktuellen Hirnforschung („Es wird aber zu früh und zu schnell abstrahiert, es werden zu früh Regeln als Regeln vermittelt. Damit wird den Schülern die Möglichkeit genommen, aus den Beispielen die tragenden Muster selbst zu entwickeln und zu erkennen.“ Spitzer).

Die Dynamische Geometrie-Software erweitert den Aktionsrahmen für Schüler erheblich. Wo früher alle im Gleichschritt eine Konstruktion an der Tafel nachvollziehen mussten, können sie nun in eigenem Tempo und auf eigenen Wegen selber konstruieren, experimentieren und Vermutungen aufstellen. Die gängigen Sätze der Schulgeometrie können von den Schülern dabei im Zugmodus¹ entdeckt werden.

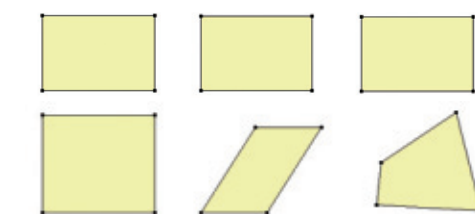
Damit eröffnet sich aber sicher kein neuer, digitaler ‚Königsweg‘ zur Mathematik, es gibt keine ‚Mathematik auf Mausklick‘. Wohlverstandene dynamische Visualisierung ist nicht zu verwechseln mit multimedialen Animationen, bei denen die Betrachter perfekt unterhalten werden, aber geistig passiv bleiben. Auch wenn man visuell-dynamisch vorgeht, muss mathematisch experimentiert, vermutet, formuliert und argumentiert werden. Dazu ist Vorwissen nötig („Das Auge schläft, bis der Geist es mit einer Frage weckt“, sagt ein altes Sprichwort). Die Erkenntnis von F. E. Weinert „Je mehr einer weiß, um so mehr Wissen kann er aufnehmen und abrufen (Wissens-Paradox)“ trifft nach wie vor zu. Dynamische Visualisierung gibt Hilfen und Unterstützung, nimmt aber keine geistige Tätigkeit ab!

Zugmodus

Die Grundidee des Zugmodus besteht darin, dass man mit der Maus an bestimmten Punkten ziehen kann und damit die Konfiguration ändert, aber nicht die geometrische Relation. Einfacher gesagt: Ein Dreieck bleibt Dreieck, kann aber verschiedene dreieckige Gestalt annehmen. Wenn zum Dreieck Mittelsenkrechte und Umkreis konstruiert sind, dann ändern diese zwar ihre Lage, bleiben aber bezogen auf das jeweilige Dreieck Mittelsenkrechte und Umkreis.



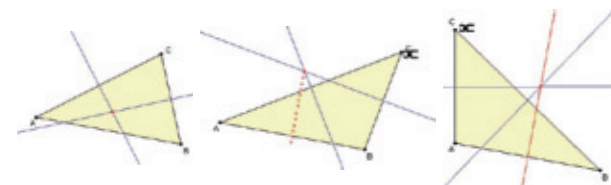
Den Zugmodus kann man auch dazu nutzen, Eigenschaften bestimmter Konstruktionen herauszufinden. Drei zunächst gleich aussehende Vierecke können sich im Zugmodus z.B. als völlig unterschiedlich in ihren Eigenschaften entpuppen, sie sahen nur einmal zufälligerweise gleich aus.



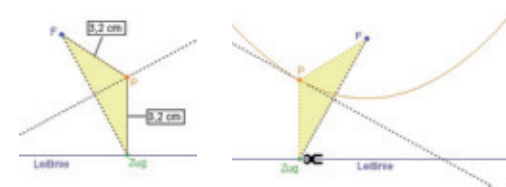
Ortslinien

Im Zugmodus kann man Punkte eine Art Schleifspur auf den Bildschirm zeichnen lassen, eine sogenannte Ortslinie des Punktes.

Zwei Mittelsenkrechte eines Dreiecks haben immer einen Schnittpunkt. Die Linie, auf der sich dieser bewegt, wenn in dem Fall an C gezogen wird, ist eine Gerade, die sich als die dritte Mittelsenkrechte herausstellt.



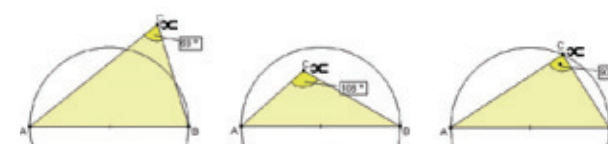
Die Parabel entdeckt man im Geometrie-Unterricht nicht als Graph einer quadratischen Funktion, sondern wie vor mehr als 2000 Jahren als Ort derjenigen Punkte, die von einem festen Punkt (dem Brennpunkt) und einer Geraden (der Leitlinie) den gleichen Abstand haben (daher auch der Name Parabel!).



Dynamisch und visuell geometrische Sätze entdecken

Mit den Möglichkeiten, die DGS zur dynamischen Visualisierung bietet, können Schülerinnen und Schüler geometrische Sätze *selbst* entdecken.

So entdecken sie, dass genau im Fall $g = 90^\circ$ der Eckpunkt C auf dem Kreis über AB liegt (Satz des Thales)



und dass im rechtwinkligen Dreieck $a^2 + b^2 = c^2$ ist (Satz des Pythagoras).

Schülerorientierung

Der Einsatz von DGS, insbesondere in Form von elektronischen Arbeitsblättern als Lernumgebung, erhöht enorm die Schüleraktivität. Statt im Gleichschritt an der Tafel orientiert zu arbeiten, können die Schüler an ihren Arbeitsplätzen auf ihren eigenen Wegen in ihrer eigenen Geschwindigkeit unterwegs sein. Argumentieren, Kommunizieren und Präsentieren – prozessbezogene Kompetenzen, die in den Kernlehrplänen stark betont werden – werden dabei zwangsläufig angewendet und gefördert. Der Einsatz moderner digitaler Tafeln (Smartboard, Promethean) kann dies noch besonders unterstützen. War die klassische ‚grüne‘ Tafel bislang vorwiegend ein Instrument in Lehrerhand, so bieten die neuen digitalen Tafeln als große Touchscreens Chancen zur Schüleraktivierung, weil diese jetzt an der Tafel genauso wie am Rechner-Arbeitsplatz konstruieren und ziehen können und dies zum Argumentieren und Präsentieren in der Klasse nutzen.

Das Lernen an Stationen ist eine weitere methodische Variante, die sich bei Nutzung elektronischer Arbeitsblätter besonders anbietet, auch in Kombination von Arbeitsaufträgen mit und ohne digitale Medien.

Hans-Jürgen Elschenbroich ist pädagogischer Mitarbeiter der Medienberatung NRW, Autor der Beratungshilfe „Lernmittelkonzept Mathematik – Beratungshilfe für Fachkonferenzen und Kompetenzteams“.

Literatur

- Elschenbroich, H.-J. (2003): Unterrichtsgestaltung mit Computerunterstützung. In Leuders (Hrsg.): Mathematik-Didaktik, Cornelsen Scriptor
- Elschenbroich, H.-J. (2005): Mit dynamischer Geometrie argumentieren und beweisen. In: Barzel, Hußmann, Leuders (Hrsg.): Computer, Internet & Co. im Mathematik-Unterricht. Cornelsen Scriptor
- Elschenbroich, H.-J. (2007): Lernmittelkonzept Mathematik. Beratungshilfe für Fachkonferenzen und Kompetenzteams. Medienberatung NRW. aktualisierte Auflage
www.medienberatung.nrw.de/FachThema/Publikationen/schriften/beratungshilfe_mathematik.htm
- Elschenbroich, H.-J./ Heintz, G. (2008): Medien – Methoden – Kompetenzen. Der Mathematik-Unterricht, Heft 6/2008
- Elschenbroich, H.-J./ Seebach, G. (2007): Geometrie erkunden. Mathematik lehren 144
- Elschenbroich, H.-J./ Seebach, G.: Dynamisch Geometrie entdecken. Elektronische Arbeitsblätter für DynaGeo. Klasse 5 – 10. CoTec
- Elschenbroich, H.-J./ Henn, W.: Dynamisch Geometrie entdecken. Kurs O16 im Rahmen des Fortbildungsprojekt Mathematik Anders Machen der Deutschen Telekom Stiftung
www.schule-interaktiv.de/mathematik-anders-machen/matheanders/kursangebot/themen/fachlich_fachdidaktisch/index.php
- Haberkamp, D. (2008): Produzieren und Präsentieren mit DGS und interaktivem Whiteboard. In: Elschenbroich/ Heintz (2008)

¹ Das bedeutet umgekehrt, dass die Stärke dieser Programme nicht im Konstruieren von Dreiecken mit gegebenen Eigenschaften liegt, weil hier die Dynamik nicht recht zur Geltung kommen kann.

Naturwissenschaften entdecken!

Ein Projekt fördert den mathematisch-naturwissenschaftlichen Nachwuchs

Richard Heinen

Der deutschen Industrie fehlen nach wie vor Fachkräfte in den naturwissenschaftlichen und technischen Berufen. Daran ändert auch die aktuelle Wirtschaftskrise nichts. Im Gegenteil: Gerade jetzt ist es wichtig, junge Menschen auf die Bedeutung der technischen Industrie für den Wirtschaftsstandort Deutschland hinzuweisen und darauf, dass der Bedarf an qualifizierten Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in den kommenden Jahren sogar noch steigen wird.

In internationalen Vergleichsstudien schneidet der mathematisch-naturwissenschaftliche Unterricht zwar nach und nach besser ab, aber die Ergebnisse sind noch nicht befriedigend. Die Fortschritte, die in den vergangenen Jahren gemacht wurden, sind Ergebnisse vereinter Anstrengungen aller am Bildungsprozess beteiligten. Überarbeitete Lehrpläne, BLK-Programme wie SINUS und SINUS-Transfer, zentrale Vergleichsarbeiten, aber auch die öffentliche Diskussion um die Naturwissenschaften und das Engagement der Industrie in und für Schule tun ihre Wirkung.

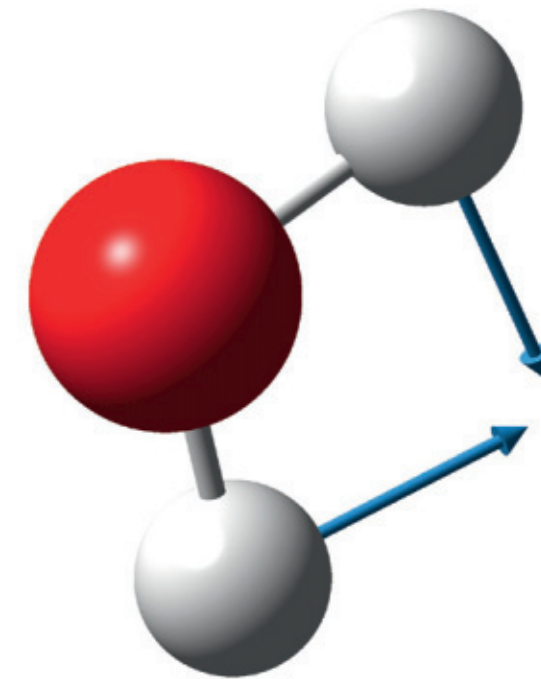
Jetzt ist es wichtig, in den Bemühungen nicht nachzulassen und den eingeschlagenen Weg konsequent weiter zu gehen, denn nur ein attraktiver Unterricht, wird die Schülerinnen und Schüler auch für eine Karriere in den Bereichen Naturwissenschaft und Tech-

nik interessieren. Schulen ans Netz e.V. arbeitet mit seinem Projekt „Naturwissenschaften entdecken!“ dafür, den mathematisch-naturwissenschaftlichen Unterricht durch eine konsequente Integration digitaler Medien attraktiver und schülerorientierter zu gestalten. So soll der natürliche Forscherdrang, den Grundschulkinder noch haben, erhalten und gefördert werden. Lernende in der Sekundarstufe I werden motiviert, sich naturwissenschaftlichen Themen zuzuwenden, in der Sekundarstufe II ist das Kennenlernen von wissenschaftlichen Arbeitsweisen aus Wissenschaft und Hochschule wichtig.

Die Unterrichtsmaterialien von „Naturwissenschaften entdecken!“ fördern einen mediengestützten Unterricht. Dabei gilt folgenden Punkten besonderes Augenmerk:

- Verknüpfung von Lebenswelt und Wissenschaft
- Kombination von Realexperiment und Computereinsatz
- Förderung einer problemlösenden, forschend-entdeckenden Unterrichtsmethodik

Forschend-entdeckendes Lernen findet nicht nur im Klassenraum statt: Schülerinnen und Schüler mit ihrem Lehrer auf Entdeckungsreise auf dem Schulgelände. Foto: © lehrer-online.de



„Naturwissenschaften entdecken!“ deckt dabei ein breites Spektrum ab. Material für die Grundschule steht ebenso bereit, wie für die klassischen naturwissenschaftlichen Fächer Biologie, Chemie und Physik. Aber auch Mathematik- und Geografie-Lehrkräfte finden Anregungen. Möglich ist dies durch die Zusammenarbeit mit Lehrerinnen und Lehrern aller Disziplinen, die die Konzepte für den Unterricht in Zusammenarbeit mit Fachdidaktikern und Medienpädagogen entwickeln. Deutlich wird das Potenzial an einzelnen Beispielen.

Narration im Sachkundeunterricht

Neugier und Forscherinteresse sind bei vielen Kindern im Grundschulalter noch ungebrochen. Mit der Lernumgebung „Tech Pi und Mali Bu“ werden sie angeregt, eigene Fragen zu entwickeln und ihre Antworten in einer Lernumgebung zu präsentieren. Besondere Vorteile dieses Werkzeuges: Die Kinder erleben in einem geschützten Raum eine Simulation des Web 2.0. Die Verknüpfung von sachkundlichen Themen mit kindgerechten Geschichten erleichtert das Behalten.

www.naturwissenschaften-entdecken.de/techpi-und-malibu.php

Karten gestalten und hinterfragen

Vielfältig sind die Fragestellungen, die im Geografie-Unterricht durch die Auswertung von Karten beantwortet werden können. Die Arbeit mit WebGIS-Anwendungen, das sind webbasierte geografische Informationssysteme, bietet darüber hinaus die Möglichkeit Karten selbst zu gestalten – sei es mit Daten, die aus Datenbanken in das WebGIS übernommen wurden, oder die von den Lernenden selbst erhoben wurden. Beim Gestalten der Karten lernen die Schülerinnen und Schüler den „Wahrheitsgehalt“

einer Karte abzuschätzen und erkennen, wie mit Daten auch Manipulation getrieben werden kann. So werden fachliche Inhalte mit dem Aufbau von Medienkompetenz verbunden.

www.naturwissenschaften-entdecken.de/kartografix-schule.php

Experimente selbst durchführen – weltweit

Gerade im Physikunterricht gibt es zahlreiche Versuche, die – wenn überhaupt – als Demonstrationsversuche durchgeführt werden. Wissenschaftliches Arbeiten, eigenständiges Entdecken ist so nicht möglich. Webexperimente – Remotely Controlled Laboratories (RCL) – bieten hier einen echten Mehrwert. Die Lernenden können reale Versuche über das Web selbst steuern, eigene Messreihen durchführen und gemeinsam auswerten. Die Experimente sind für den „normalen“ Unterricht zu aufwendig, zu teuer oder sie funktionieren nur bei Messpunkten an verschiedenen Orten auf der Welt, wie beim Weltpendel. Mit dem RCL werden auch aufwendige Versuche möglich und können von Schülerhand bedient werden.

www.naturwissenschaften-entdecken.de/rcl.php

Unterwegs im Molekül

Vorgänge auf molekularer Ebene zu veranschaulichen ist schwierig. In Experimenten werden zwar häufig Veränderungen sichtbar, etwa Farbumschläge bei der Titration, aber was passiert auf molekularer Ebene? Lernumgebungen mit 3D-Molekülen ergänzen Schülerversuche ideal. Die 3D-Animation macht Strukturen (be-)greifbar. Die Arbeit in der Lernumgebung gibt den Lernenden die Möglichkeit, sich eigenständig mit Problemstellungen und Arbeitsaufträgen auseinander zu setzen. In einem zweiten Schritt



Faszination Physik: Eine Seifenblase. Foto: © Martina Taylor, pixelio.de

20

21

werden dann die Erfahrungen und erworbenen Kenntnisse mit Mitschülern ausgetauscht. Lernen wird so ein aktiver und sozialer Prozess. Dynamische Arbeitsblätter mit 3D-Molekülen stehen für die Fächer Biologie und Chemie bereit.

www.naturwissenschaften-entdecken.de/ab-3d-molekuele.php

Nach den Sternen greifen

2009 ist (auch) das internationale Jahr der Astronomie. Zwar spielt Astronomie als Unterrichtsfach immer seltener eine Rolle, aber das Thema fasziniert Kinder und Jugendliche – und bietet zahlreiche Möglichkeiten zum fächerübergreifenden Arbeiten. Denn in keiner anderen Wissenschaft sind Weltbild konstituierende Funktionen und Ansätze zur Interdisziplinarität so offensichtlich. Digitale Medien werden genutzt um Daten auszuwerten, Berechnungen anzustellen, Teleskope fernzusteuern und sich mit anderen Astronomen auszutauschen. Nur so ist zum Beispiel die Berechnung der Entfernung des Mondes möglich.

www.naturwissenschaften-entdecken.de/astro-nomie.php

Nicht nur der Content zählt – Austausch unter Kollegen

Die Materialien von „Naturwissenschaften entdecken!“ können Lehrkräfte kostenfrei nutzen. Sie werden auf Lehrer-Online zur Verfügung gestellt. Doch das Pro-

jekt beschränkt sich nicht auf die Online-Distribution. Auf Fachtagungen und 2009 erstmals auch auf regionalen, fachspezifischen Workshops kommt es zum direkten Austausch zwischen Autoren und Nutzern der Materialien. Dies erleichtert Lehrkräften den Einstieg in die Arbeit mit den Lernmodulen, es bringt den Autoren auch wichtiges Feedback, das zur stetigen Verbesserung des Angebotes genutzt werden kann.

www.naturwissenschaften-entdecken.de/fortbildungen-2009.php

Mathematisch-naturwissenschaftlicher Unterricht hat in den letzten Jahren einen starken Wandlungsprozess begonnen, der noch lange nicht beendet ist. „Naturwissenschaften entdecken!“ leistet einen Beitrag dazu und zeigt, dass „harte“ Wissenschaft und Computereinsatz nicht nur keine Gegensätze sind, sondern spannender Arbeitsalltag eines jeden Wissenschaftlers, der sich auch in der Schule nachvollziehen lässt.

Richard Heinen ist Projektleiter des Projektes „Naturwissenschaften entdecken!“ bei Schulen ans Netz e.V..

„Digitales Daumenkino“ im Geschichtsunterricht

Ein Projekt zur historischen Sinnbildung zum
Thema „Restauration und Vormärz“ im Web 2.0

Alexander König

Der Ansatz des „Digital Storytelling“ ist bisher insbesondere in den angloamerikanischen Ländern verbreitet. Die hier vorgestellte Unterrichtseinheit zeigt, wie fachintegrativ Medienkompetenzen vermittelt werden können, während fachdidaktische Zielsetzungen gleichermaßen Berücksichtigung finden.

„Digitales Daumenkino“ als Unterrichtsidee

Wir kennen das Daumenkino aus unserer Jugend. Eine gezeichnete Geschichte wird in eine Folge von Einzelbildern zerlegt, die mit dem Daumen unter nötigem Druck als Abblätterbuch „abgespielt“ wird. Die Trägheit des Auges lässt die Bilderfolge als Bewegtbild erscheinen.

Diese Grundidee macht sich die folgende im Schuljahr 2008/09 am Theodor-Heuss-Gymnasium, Sulzbach (Saar) im Rahmen von acht Stunden umgesetzte Unterrichtseinheit zu nutze. Die Prinzipien des Daumenkinos werden dabei von Schülerinnen und Schülern der gymnasialen Oberstufe in den Kontext des Web 2.0 gestellt. Im Zentrum steht der Dienst Slideshare, eine Plattform zum Tausch von digitalen Folienpräsentationen mit Funktionen von Social Software. Es bestehen die Möglichkeiten der Verschlagwortung („Tagging“), der Wissensteilung („Sharing“) und Netzworkebildung („community building“). Artefakte werden Gruppen oder der Netzöffentlichkeit zur Verfügung gestellt. Es bestehen Kommunikationsmöglichkeiten: Über ein internes Benachrichtigungssystem können die Nutzerinnen und Nutzer in Kontakt treten. Die eingestellten Beiträge können aber auch direkt einzeln kommentiert werden. Über den Dienst Slideshare veröffentlichen die Lerner ihre digital mit einer Präsentationssoftware gestalteten Foliensätze. Anschließend wird eine Tonspur als MP3-Datei (z.B. ein OpenSource-Audio oder andere lizenzfreie Musik) hinzugefügt. Mit Hilfe eines auf der Plattform zur Verfügung gestellten Online-Werkzeugs, dem „Synchronization Tool“, entsteht ein „Slidecast“, also eine Präsentation mit parallel zu den Einzelfolien ablaufender Tonspur. Nach der Produktion sind die Foliensätze in einen Player integriert und im Internetbrowser abspielbar. „Slideshare“ bietet auch einen „Embedding“-Code an. Die aufbereiteten Folien können auf diese Weise später in eine Internetseite oder ein Lernmanagementsystem als Projektdokumentation bzw. als Lehr- oder Lernressource eingebaut werden. Eine Wiederverwertbarkeit der Inhalte ist insofern gewährleistet.

Technik und eingesetzte Software

Bei den Planungen sollte darauf geachtet werden, dass das Vorhaben mit einfachsten Mitteln im schulischen Rahmen realisierbar bleibt. Die in den meisten Schulen vorhandene technische Ausstattung genügt, um mit Schülerinnen und Schülern Geschichte im Format des „digitalen Daumenkinos“ erzählen zu lassen. Da zur Veröffentlichung der Unterrichtsprodukte auf eine Web 2.0-Applikation zurückgegriffen wird, ist allerdings ein leistungsfähiger Breitbandzugang zum Internet unabdingbar. Es kommen vor allem gängige Office-Programme zum Einsatz. Im Mittelpunkt stehen Textverarbeitung und Präsentationssoftware. Sofern nicht bereits fach- oder sogar schulintern die Verwendung einer Office-Suite als Standard gesetzt ist, empfiehlt es sich im Rahmen des Projekts dies zu tun. Am Theodor-Heuss-Gymnasium in Sulzbach favorisieren die Lehrkräfte schulintern die freie Bürosoftware OpenOffice. Zur Bearbeitung der Tonspur wird die OpenSource-Software *Audacity* eingesetzt. Die ausgewählte Software ist für alle Schülerinnen und Schüler kostenfrei über das Internet beziehbar. Sie kann also auch am Heim-PC zuhause völlig legal genutzt werden.

Vorgehen, Materialeinsatz und Aufgabenstellung

Nach einer kurzen Einführung durch die Lehrkraft wird die Klasse in Kleingruppen à zwei bis drei Personen eingeteilt. Jede Gruppe hat Zugriff auf eigens für das Unterrichtsvorhaben zusammengestellte Internetressourcen. Das Rückgrad bilden ca. 20 Bildmedien, die in digitaler Form vorliegen. Unter anderem stehen Bildmaterialien zum Wiener Kongress, zum Wartburgfest und den Karlsbader Beschlüssen zur Verfügung. Sie entstammen dem Internetarchiv der *Wikimedia*. Die Audiomaterialien sollen die Schülerinnen und Schüler der großen OpenSource Sammlung auf archive.org entnehmen. Da in dieser produktorientierten Unterrichtssequenz eine Veröffentlichung im weltweiten Netz anvisiert wird, ist darauf zu achten, dass ausschließlich gemeinfreie oder unter Creative Commons stehende Ressourcen Verwendung finden.

Die Gruppen erhalten einen präzisen Arbeitsauftrag. Sie sollen die politischen und gesellschaftlichen Veränderungen der Jahre 1815 bis 1848, die unter den historischen Leitbegriffen „Restauration und Vormärz“ gefasst werden können, jeweils aus unterschiedlichen Perspektiven erzählen. Für Schülerinnen



© Putzger – Historischer Weltatlas, 89. Auflage, 1965

und Schüler, die bereits Erfahrungen mit den Werkzeugen haben, bietet es sich an, die Anzahl der Folien bzw. die Länge des produzierten Slidecasts zu reglementieren.

Eine Hälfte der Klasse erzählt aus der Sicht des konservativ gesinnten österreichischen Staatskanzlers Metternich, die andere aus der Perspektive des liberal denkenden Schriftstellers Heinrich Heine. Hierzu wurden verschiedene Materialien zur Verfügung gestellt. Neben Quellen- und Darstellungstexten aus dem eingeführten Schulbuch oder aus vertrauenswürdigen Internetsammlungen bekommen die Schülerinnen und Schüler zur Orientierung zwei Kurzbiographien von Metternich und Heine an die Hand. Sobald die Schülerinnen und Schüler die Texte gelesen haben, sind sie in der Lage die einzelnen Abbildungen historisch zu kontextualisieren. Hierzu gehört nicht nur, dass sie das Material in eine richtige chronologische Reihung bringen, sondern auch kausale Zusammenhänge erklären.

Die Geschichtserzählung entsteht in einem ersten Schritt auf einem Storyboard. Ein digitales Arbeitsblatt dient den Schülerinnen und Schülern als Vorlage. Das Storyboard ist ein Drehbuch, das im Unterschied zur Storymap die Sequentialität der Erzählung betont (Ohler 2008, S. 78f). Neben den auf den einzelnen Folien zum Einsatz kommenden Bildmaterialien und Texten sollen die Schülerinnen und Schüler des Weiteren festhalten, welche Autoformen (Blitz, Sonne usw.) zum Einsatz kommen oder ob Sprech- oder Gedankenblasentexte Verwendung finden usw.

Zum Abschluss werden die Foliensätze gestaltet. Die Lehrkraft hat im Vorfeld Useraccounts mit fiktiven Nutzernamen für den Web 2.0 Dienst Slideshare eingerichtet, um eine gewisse Anonymität zu gewährleisten. Sobald die Folien fertig sind, können sie auf die Plattform geladen und präsentiert werden. Abschließend wird jeweils von den Schülerinnen und Schülern ein Soundtrack ausgewählt. Folien und Audio sind nun lediglich zu synchronisieren. In einer

Hausaufgabe sollen sich die Lerner gegenseitig über die Kommentarfunktion Feedback zu den erstellten Präsentationen geben.

Kompetenztraining in verschiedenen Dimensionen

Das Training von Medienkompetenzen hat in schulischen Kontexten immer etwas mit dem Aufbau von Lernkompetenzen zu tun. Medien werden für das Lernen und zum Lernen eingesetzt. In der vorgestellten Unterrichtseinheit ließe sich dies an den folgenden Lerntätigkeiten konkretisieren.

- Die Schülerinnen und Schüler *strukturieren* das vorliegende Material und *informieren* sich im Schulbuch über die Hintergründe, ergänzen ggf. einzelne Aspekte durch eine Internetrecherche. Teamfähigkeit spielt sowohl bei der Erstellung der Folien als auch bei der späteren Feedbackvergabe eine Rolle.
- Die Lerner müssen *kooperieren*, d.h. konkret, sie müssen sich unter anderem über die Gestaltung der Geschichtserzählung der Gruppen abstimmen, aber auch über die Interpretation und das Arrangement der Bildmaterialien. Durch die Nutzung der Kommentarfunktion von Slideshare trainieren die Schülerinnen und Schüler auch die verantwortungsvolle und zielgerichtete Nutzung dieser Art virtueller und kooperativer Lernumgebung.
- Die Lerneinheit ist produktorientiert. Es wird etwas *hergestellt*. Am Ende stehen ein Storyboard und ein Foliensatz in Form eines „digitalen Daumenkinos“, welcher der Netzgemeinschaft *präsentiert* wird.

Handelt es sich bei diesen Kompetenzen gleichsam um überfachliche Schlüsselkompetenzen, bleiben die fachdidaktischen Stellgrößen nicht außen vor. Neben Sachkompetenzen werden ebenso Medien- und Methodenkompetenzen geschult. Des Weiteren werden im vorgestellten aufgaben- und kompetenzorientierten Lernarrangement Deute- und Reflexionskompetenzen eingeübt. Im Mittelpunkt steht die Übernahme unterschiedlicher Perspektiven, aus denen die Geschichtserzählung zu konstruieren ist. Die Foliengestaltung folgt weniger der für Präsentationen üblichen reduktionistischen Logik der „Bullet-Points“ (vgl. Tufte² 2006), sondern eröffnet für die Schülerinnen und Schüler handlungs- und inhaltsorientierte Zugänge zur Geschichte. Wenn auch das gestellte Bildmaterial nicht quellenkritisch bearbeitet wird, so erfüllt das Material eine wichtige didaktische Funktion. Lernpsychologisch ist erwiesen, dass Bild-Text-Kombinationen bessere Behaltensleistungen hervorrufen. Insofern ist der geschichtsdidaktische Gewinn des „digitalen Daumenkinos“ in der Tatsache zu suchen,

dass die Lerner Fähigkeiten und Fertigkeiten erwerben Geschichte im Narrativ zu (re-)konstruieren. Die Konstruktion ist dabei keineswegs willkürlich. Vielmehr geht es um „historische Sinnbildung“, die intersubjektiv nachprüfbar und vernünftigen Kriterien folgt (Rüsen 1994, S. 58ff). Die Vergangenheit wird dabei nicht abgebildet, sondern perspektivisch von den Schülerinnen und Schülern *nacherzählt*.

Alexander König, M.A., ist Lehrer am Theodor-Heuss-Gymnasium in Sulzbach für die Fächer Geschichte und katholische Religion sowie Fachreferent für E-Learning am Landesinstitut für Pädagogik und Medien.

Literatur

Maxwell, Alexander (2007): Ban the bullet-point! Content-Based PowerPoint for Historians, in: The History Teacher, Jg. 41, Nr. 1, S. 39-54
Ohler, Jason (2008): Digital Storytelling in the Classroom. New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
Rüsen, Jörn (1994): Historisches Lernen. Grundlagen und Paradigmen. Köln/Weimar Wien: Böhlau.
Tufte, Edward R. (2006): The Cognitive Style of PowerPoint: Pitching Out Corrupts Within. Cheshire, Conn.: Graphics Press.

Foto: © LVR-Zentrum für Medien und Bildung



Schule & Schwangerschaft: ein Thema für EDMOND

Peter Kaisers

Dem im Biologieunterricht obligatorischen Thema „Entwicklung des Kindes während der Schwangerschaft“ kann man sich auf verschiedene Arten nähern. Der Einsatz von Modellen der Embryonalstadien ist möglich, das Ausfüllen von bebilderten Arbeitsblättern wird praktiziert, die Präsentation eines Filmes zur Schwangerschaft ist häufig zu finden.

Diese Methoden gehen jedoch alle nicht auf das individuelle Lerntempo und Lernverhalten der Schülerinnen und Schüler ein und nutzen die Möglichkeiten der neuen Medien nur begrenzt. Der bei EDMOND verfügbare Film „Ein Mensch entsteht“ (Mediennummer 5500061) bietet die Möglichkeit, einen schülerzentrierten, medienorientierten Unterricht durchzuführen und so für nachhaltige Lernerfolge zu sorgen.

Von den vier Modulen des Mediums müssen den Schülerinnen und Schülern für diese Unterrichtsreihe nur zwei zur Verfügung gestellt werden und dafür vom EDMOND-Server herunter geladen und auf mehrere Schulrechner kopiert werden. Bereits hier zeigt sich, dass Dank des modularen Aufbaus vieler Medien bei EDMOND eine sinnvolle Auswahl von Medieninhalten leicht möglich ist. Auch die Möglichkeit Arbeitskopien für die Lernenden anfertigen zu können, ist ein Mehrwert von EDMOND gegenüber der herkömmlichen DVD.

Die Entwicklung des Embryos und des Fetus soll von den Schülerinnen und Schülern in Form eines Plakates, erstellt mit einer Präsentationssoftware (Powerpoint, OpenOffice Impress), visualisiert werden. Dazu fertigen sie mit Hilfe des VLC Mediaplayer Bildschirmfotos des Filmes an, die dann in die Präsentationssoftware eingefügt werden. Dies gelingt auch Schülern des Jahrganges 6 ohne große Probleme. Die Bearbeitung von Bildern, die Verbesserung des Layouts und die Erstellung von Texten erfolgt in Kleingruppen weitgehend selbstständig. Die Lehrkraft hat die Möglichkeit, sich um schwächere Schülergruppen zu kümmern und ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen, ohne dass die Arbeit der leistungstärkeren Schülergruppen vernachlässigt wird. Die Möglichkeit des individualisierten Unterrichts ist ein Vor-



Foto: © Ines Friedrich., pixelio.de

teil des Einsatzes von EDMOND-Medien gegenüber dem klassischen Frontalunterricht.

Bei den Jugendlichen wird durch die Übertragung der filmischen Inhalte in ein statisches Plakat nicht nur die Kreativität gefordert, sondern auch der Umgang mit neuer Technologie weiter eingeübt. Die Sozial- und Kommunikationskompetenz wird trainiert. In der Unterrichtssequenz ist eine wesentlich höhere Schüleraktivität als im „normalen“ Unterricht zu erkennen, auch dem unterschiedlichen Lern- und Arbeitstempo wird Rechnung getragen. Der Einsatz von neuen Medien wirkt sehr motivierend, die Arbeitsergebnisse sind ansprechend und können für den Aushang in der Klasse oder das eigene Heft ausgedruckt werden und stehen langfristig zur Verfügung.

Wie man an diesem Beispiel sieht, bietet EDMOND Möglichkeiten mediengestützten, schülerzentrierten Unterricht zu entwickeln. Weitere Methoden und Möglichkeiten des Einsatzes von EDMOND-Medien, die als Anregung für eigenen Unterricht dienen können, finden Sie auf der Website der Initiative Bildungspartner NRW Medienzentrum und Schule: www.medienzentrum.schulministerium.nrw.de/Edmond/unterrichtsentwicklung.htm

www.edmond-nrw.de

Peter Kaisers ist pädagogischer Mitarbeiter im LVR-Zentrum für Medien und Bildung.

Wenn im Unterricht das Licht ausgeht

Filmbildung ist kulturelle Bildung

Marlies Baak-Witjes und Martin Husemann

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte – und Filme prägen die Wahrnehmung der Welt bei Kindern und Jugendlichen besonders intensiv. Filme, die in der Kindheit und Jugend gesehen werden, bleiben häufig ein Leben lang haften – oft länger als manches andere, das im Unterricht gelernt wird.

Die Faszination der bewegten Bilder nutzt die Schule seit langem zur Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten – vom schwarz-weißen 16mm-Film auf dem ratternden Projektor bis hin zur didaktischen DVD. Zu selten geht es aber um die Beschäftigung mit dem Film als Kunstform, zu der neben der Fähigkeit zur Analyse und Kritik auch Kenntnisse über gestalterische Mittel und Produktionsprozesse eines Films gehören. Dabei sind doch gerade diese Inhalte eine wichtige Basis in einer stark von medialen Inhalten geprägten Kindheit und Jugend.

Im Rahmen der Initiative „Modell-Land Kulturelle Bildung NRW“ hat sich deshalb die nordrhein-westfälische Landesregierung auch die Förderung der kulturellen Filmbildung zur Aufgabe gemacht und gemeinsam mit dem Landschaftsverband Westfalen-Lippe (LWL) die Initiative FILM+SCHULE NRW ins Leben gerufen. Konkretes Ziel ist, die Beschäftigung mit Film als Kulturgut im Unterricht zu intensivieren und mit Schülerinnen und Schülern ebenso selbstverständlich ins Kino zu gehen wie ins Theater oder Museum.

Filmbildung in der Schule: „Nur gucken und darüber reden?“

„Nur gucken“ ist schon mal ein Anfang – denn durch die Kraft seiner Bilder wirkt ein guter Film immer. Für eine vertiefende Auseinandersetzung mit seinem Inhalt und den filmsprachlichen Mitteln steht eine Reihe von Methoden zur Verfügung. So kann man z.B. anhand der ersten 6 bis 8 Minuten eines Films schon die Hauptfiguren, ihre Beziehungen untereinander sowie ihre wesentlichen Intentionen erarbeiten und auf dieser Basis den Schülerinnen und Schülern gezielte Recherche- und Beobachtungsaufgaben stellen. Das Schauen des gesamten Films (zum Beispiel im Kino) wird nach dem Austausch der Ergebnisse erheblich bewusster erfolgen. Auch das Nachspielen einzelner Szenen (verbal oder als Pantomime, gegebenenfalls auch vor laufender Kamera) eignet sich, um die intensive Auseinandersetzung mit einzelnen Figuren anzuregen. Schülerinnen und Schüler, die beispielsweise bei der Erarbeitung des Films „Die Welle“ die Rollen verschiedener Protagonisten über-

nehmen, werden über die Identifikation mit ihnen deren Beweggründe leichter nachvollziehen können. Denkbar ist auch, anschließend die Rollen zu tauschen und über den dadurch entstandenen Perspektivenwechsel zu sprechen.

Um die Bedeutung des Tons und der Musik im Film zu veranschaulichen, können auch einzelne Passagen ohne Ton angesehen werden und anschließend mit eigenen Mitteln (und vielleicht einer anderen Schwerpunktsetzung) neu vertont werden.

Zudem bietet die moderne Technik viele Möglichkeiten. So enthalten neuere Spielfilm-DVDs häufig zusätzlich zum Film hilfreiche Hintergrundinformationen wie „Making-of“-Beiträge, Interviews, Hintergrundtexte, Unterrichtsvorschläge, Arbeitsaufgaben etc..

Weitere Methoden zur Arbeit mit Filmen im Unterricht finden sich in verschiedenen Broschüren, die kostenlos über FILM+SCHULE NRW bezogen werden können, Fortbildungen, die von FILM+SCHULE NRW angeboten werden und gern auch in einer persönlichen Beratung.



SchulKinoWochen NRW

Einen Spielfilm auf DVD im Klassenraum zu zeigen bietet gewisse Vorteile, da das Abspielen so leichter in den Schulalltag eingebunden und auch unterbrochen werden kann. Dennoch ist das Kino für die Filmkultur unverzichtbar, da nur hier optimale Rezeptionsbedingungen zu finden sind. Die emotionale Erfahrung ist intensiver durch die nicht unterbrochene Vorführung des Films auf der großen Leinwand im dunklen Kinosaal. Um allen Schülerinnen und Schülern aus NRW dieses Filmerleben zu ermöglichen, organisiert FILM+SCHULE NRW gemeinsam mit VISION KINO – Netzwerk für Film und Medienkompetenz jährlich die landesweiten SchulKinoWochen. Sie bieten vormittags in vielen Kinos ein anspruchsvolles Filmprogramm zu vergünstigten Eintrittspreisen. Alle Filme der SchulKinoWochen haben konkrete Bezüge zu den Lehrplänen. Kostenloses Unterrichtsmaterial und ein umfangreiches Begleitprogramm ergänzen die Filmvorführungen im Kino: Landesweit finden Lehrerfortbildungen zur Filmanalyse sowie Kinoseminare, Begegnungen mit Filmschaffenden wie Regisseuren, Schauspielern, Drehbuchautoren u.a. statt. Gerade diese Begegnungen mit den Menschen, die die Kunstwerke vor oder hinter der Kamera schaffen, tragen zu einer intensiven Auseinandersetzung mit dem Kunstwerk Film bei.

Im Jahr 2009 standen die SchulKinoWochen unter dem Motto „Literatur auf der Leinwand“ und erreichten mehr als 71.000 Schülerinnen und Schüler.

Die nächsten SchulKinoWochen, die ein ähnlich umfangreiches und interessantes Programm bieten

sollen, sind bereits in Planung. Terminiert sind sie vom 21.01. bis zum 10.02.2010. Das Ministerium für Schule und Weiterbildung NRW empfiehlt allen Schulen ausdrücklich die Teilnahme im Rahmen von Lernen an einem außerschulischen Lernort!

Um die kulturelle Filmbildung auch außerhalb der SchulKinoWochen NRW in den Unterricht der nordrhein-westfälischen Schulen zu integrieren, wird FILM+SCHULE NRW lokale Netzwerke fördern, die sich in besonderem Maße der Vermittlung von Filmbildung widmen. Durch die Kooperation von lokalen Partnern (Schulen, Kompetenzteams, Medienzentren, Kinos u.a.) sollen so die Aktivitäten im Bereich der Filmbildung vor Ort gestärkt und ausgebaut werden. Die Einbindung in ein landesweites Netzwerk ermöglicht es örtlichen Initiativen, Impulse für ihre weitere Arbeit und Unterstützung bei der Entwicklung vergleichbarer Standards zu erhalten.

Für Lehrerinnen und Lehrer, die sich verstärkt der Filmbildung in der Schule widmen möchten, bietet FILM+SCHULE NRW im Herbst 2009 zwei Fachtagungen und im Frühjahr 2010 einen landesweiten Kongress an. Näheres hierzu und weitere Informationen zur kulturellen Filmarbeit und zu den SchulKinoWochen NRW unter **www.filmundschule.nrw.de**

Marlies Baak-Witjes und Martin Husemann sind Mitarbeiter der Initiative FILM+SCHULE NRW.

Filmtipp:

„Die Stimme des Adlers“

Ein Film von René Bo Hansen;
Schweden/Deutschland 2008

Khan und sein Bruder Bazarbai leben mit ihrer Familie im einsamen Grenzland zwischen Kasachstan und der Mongolei. Bazarbai träumt davon, in die Stadt zu ziehen und gemeinsam mit seinem Bruder zur Schule zu gehen. Doch es kommt anders: Khan, der Ältere, muss die Familie verlassen und in einem Bergwerk arbeiten. Bazarbai ist dazu bestimmt, die uralte Kunst der Jagd mit dem Adler zu erlernen. Er macht jedoch einen Fehler beim Training mit seinem jungen Adler und dieser fliegt auf und davon. Bazarbai wagt seinem Vater nicht unter die Augen zu treten. Er folgt dem Adler in die Steppe und hat sich schon bald hoffnungslos verirrt...

Foto: © Movienet Film GmbH

www.movienetfilm.de/index.php

„Kleine Tricks“

Filmtipp

Reinhard Middel

Foto: Kool Filmdistribution

Inhalt

Sommerferien, Kleinstadt irgendwo in Polen: Am Bahnhof beobachtet der 6-jährige Stefanek vorbeifahrende Züge. Er lebt hier zusammen mit Mutter und erwachsener Schwester, die auch ihre eigenen Wege gehen, der Vater hat die Familie im Stich gelassen. Stefanek hofft, dass sein Vater, von dem er ein bekritztes Erinnerungsfoto bei sich trägt, irgendwann zurückkommen möge. Eines Tages glaubt er diesen in einem gut gekleideten Mann, der täglich in den gleichen Zug steigt, zu erkennen. Immer wieder sitzt er auf dem Bahnsteig und wartet darauf, dass der „Vater“ ihn wahrnehmen möge. Bloßes Beobachten und Warten helfen nicht weiter; da entschließt sich der Junge dem Schicksal mit Hilfe von Zinnsoldaten, Münzen und allerlei kleinen Tricks auf die Sprünge zu helfen.

Umsetzung

Mit Humor und Wärme poetisch erzählte, in Erzählweise und Tonfall unkonventionell umgesetzte Geschichte einer authentisch wirkenden Vatersuche, die sich zur Imagination einer „Familienzusammenführung“ weitet – konsequent entwickelt aus kindlicher Perspektive. Detailgetreue Kameraarbeit und unaufdringlich eingesetzte Musik evozieren eine flirrende Sommerzeit-Stimmung; sie unterstützen die Erzählperspektive, die en passant und mit lakonischem Ernst etwas vom Leben und Streben eines eigenbrötlerischen Jungen zu Tage fördert, der Wege zum Heranwachsen suchend erprobt.

Anknüpfungspunkte für die pädagogische Arbeit

Für Schülerinnen und Schüler ab Ende der Grundschulzeit bieten sich vielfältige identifikatorische Anknüpfungsmöglichkeiten über das ebenso fremde wie aber doch auch hinreichend vertraute Familien-Setting des Films – gesehen durch Kinderaugen und gespiegelt in der Vorstellungswelt eines sympathisch einzelgängerischen Jungen. Hinführen lässt sich auf die ungewöhnlich erzählte Familiengeschichte über den Topos des abwesenden Vaters und der Suche nach ihm sowie über die keineswegs ausgeblendeten Beziehungskonflikte des Jungen zu seiner erwachse-

nen Schwester. Erarbeitet werden könnte die durch Abweichung von der Norm besonders deutlich werdende sozialisatorische Rolle der Familie. Die Frage, ob und inwieweit das Suchen und die Wünsche des Jungen nach familiärer Bindung „geholfen“ haben, lässt sich vom Ende des Films her erschließen.

Themen

Kindheit, Familie/ Familienkonflikte, Vater(-suche), Heranwachsen, Sozialisation, Identität, Glück, Fantasie, Alltag

Reinhard Middel ist Gymnasiallehrer und freiberuflich tätiger Film- und Medienpädagoge, Filmpublizist und Autor, u.a. für Vision Kino – Netzwerk für Film- und Medienkompetenz.

„Kleine Tricks“

Regie und Buch: Andrzej Jakimowski, Polen 2007, 96min, f, Verleih: Kool Filmdistribution

Empfehlungen:

Schulunterricht : 4. bis 8. Klasse, Kinder- und Jugendbildung: ab 9 Jahre, Unterrichtsfächer: Deutsch, Religion, Ethik, Sozialkunde

Quelle: VISION KINO* Filmtipp – **www.visionkino.de**; © Vision Kino [2009]



*VISION KINO ist eine Initiative des Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, der Filmförderungsanstalt, der Stiftung Deutsche Kinemathek sowie der „Kino macht Schule“ GbR. Ziel und Aufgabe von VISION KINO ist es, als Teil der kulturellen Jugendbildung und im Rahmen einer übergreifenden Medienkompetenz insbesondere die Filmkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu stärken und sie gleichzeitig für den Kulturort und originären Rezeptionsort des Films, das Kino, zu sensibilisieren. Sitz der gemeinnützigen Gesellschaft ist das Studiogelände Babelsberg in der brandenburgischen Landeshauptstadt Potsdam. Bundespräsident Horst Köhler unterstützt die Arbeit der VISION KINO durch seine aktive Schirmherrschaft.



Kurzfilme selbst gemacht!

Petra Raschke-Otto

Trickfilme selber machen – mit der Trickboxx wird es möglich. Eine Videokamera und ein wenig Fantasie reichen aus, um aus realen Gegenständen oder gezeichneten Bildern einen kompletten, kleinen Trickfilm herzustellen. Ähnlich dem Prinzip des Daumenkinos werden aus einzelnen, minimal von einander abweichenden Bildern durch die schnelle Wiedergabe kleine Filmchen. Diese Art der Filmherstellung eröffnet Kindern und Jugendlichen die Chance, selbst filmisch tätig zu werden, das „Prinzip Film“ besser zu begreifen, eigene Themen in einem kurzen Trickfilm darzustellen und fantasievoll die dafür notwendigen Ideen und handwerklichen Fähigkeiten einzubringen und im Gruppenprozess abzustimmen.

Entsprechend ist die Produktion von Trickfilmen im Unterricht eine lohnenswerte, aber auch herausfordernde Projektarbeit. Hier können fächerübergreifend verschiedene Ziele verfolgt werden. Im Rahmen der Medienerziehung können Schülerinnen und Schüler das Medium (Trick-)Film als künstlerische und kulturelle Ausdrucksmöglichkeit erfahren und lernen durch die einzelnen Projektschritte viel über Produktionsprozesse. Für das Unterrichtsfach Deutsch werden Geschichten geschrieben. Im Rahmen des Faches Kunst können Figuren und Hintergründe gestaltet werden und im Fach Musik kann man sich der Nachvertonung und musikalischen Gestaltung

des Filmes widmen. Es gibt auch Beispiele aus Fächern wie Chemie, wo die Synthese von Estern in Form eines Trickfilms dargestellt und mittels dieser Methode deutlich intensiver im Gedächtnis der Schülerinnen und Schüler verankert worden ist.

Daneben hat der Erwerb von Schlüsselkompetenzen in sozialen Bereichen wie Kooperationsfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit sowie Kritikfähigkeit und Verantwortungsbereitschaft bei der Produktion von Trickfilmen einen sehr hohen Stellenwert.

Eine große Herausforderung bei der Trickfilmproduktion ist, das Projekt in sinnvolle „Häppchen“ aufzuteilen, damit diese in Schulstunden umsetzbar sind. Darüber hinaus soll im Idealfall eine ganze Schulklasse mit Aufgaben so versorgt werden, dass kein Leerlauf entsteht.

Mehr Informationen über die Trickboxx, Schulungen für Anfängerinnen und Anfänger und ein „Trickboxx-Festival NRW“ bietet die filmothek der jugend nrw e.V. an.

www.TRICKBOXX-Festival.de

Petra Raschke-Otto ist Medienpädagogin bei der filmothek der jugend nrw e.V., Duisburg

Fotos: © LVR-Zentrum für Medien und Bildung



Einfach gut: Schülerzeitung online mit WordPress

Andrea Meschede

Das Internet gehört heutzutage ganz selbstverständlich zur Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler. Darum ist es eine Überlegung wert, sich auch mit der Schülerzeitung in das neue Medium zu wagen. Der einfachste Weg dazu ist sicher, die Druckausgabe der Hefte als PDF online zu stellen. Dass auch mit relativ wenig Aufwand und Geld mehr möglich ist, stellt dieser Artikel anhand von Online-Schülerzeitungen mit Hilfe der frei erhältlichen Websoftware *WordPress* vor, in die sich neben Text und Bild auch Audio- und Videodateien einbinden lassen.

Was spricht für eine Online-Schülerzeitung?

Eine Schülerzeitung im Internet ist nicht nur zeitgemäß, sie bietet für Schule und Redaktion auch handfeste Vorteile. Neben eingesparten Druck- und Papierkosten können die jungen Redakteure zeitlich aktueller und unabhängig von festen Erscheinungsterminen über Ereignisse berichten. Auch die Verbreitung der Zeitung ist nicht mehr von der Auflage abhängig, sondern steht – evtl. dauerhaft archiviert – sehr viel mehr Leserinnen und Lesern zur Verfügung.

Im Internet gibt es technische Möglichkeiten zur interaktiven Einbindung der Leserschaft durch Kommentare, Abstimmungen oder direkten E-Mail-Kontakt. Neben Texten und Bildern können online auch Audio- und Videodateien – bestenfalls ebenfalls von den Schülerinnen und Schülern erstellt – präsentiert werden. Ein letzter Schritt vom gedruckten Heft zur Online-Schülerzeitung könnte sogar darin bestehen, ganz auf eine gedruckte Zeitung zu verzichten und alle Veröffentlichungen ins Internet zu verlegen.

Internetauftritte leicht gemacht

Viele erwarten bei professionell gestalteten Internetauftritten viel Aufwand und hohe Kosten für Layout und Programmierung – aber es geht auch anders: *WordPress* ist eine vielseitige und leicht zu bedienende Websoftware, die für die Anwender kostenlos angeboten wird. Es ist in erster Linie eine so genannte „Blog-Plattform“, um ein Onlinetagebuch (Weblog) zu verfassen. Aber auch „normale“ Homepages lassen sich mit *WordPress* sehr leicht realisieren, weil die Inhalte einer Webseite (Texte, Bilder, Multimediadateien) damit für die Anbieter bzw. Redakteure einfach zu verwalten sind.

WordPress eignet sich vor allem für Seiten, die regelmäßig neue Informationen, Meinungen, Texte und mehr veröffentlichen wollen. Man braucht nur Web-space – Platz für die Homepage auf einem Internet-server – und eine Datenbanksoftware (MySQL/PHP), dann kann *WordPress* quasi als kleines Redaktionssystem eingerichtet werden.

Dabei ist nach der Installation keine besondere Kenntnis von Internet-Technologien notwendig, um Beiträge zu veröffentlichen. *WordPress* weist den Benutzern nach der Anmeldung ein Formular zu, in dem sie den Titel und den Text für eine Seite in bestimmte Felder eintragen oder auch Bilder und Dateien hochladen können. Dadurch wird eine Datenbank mit den Inhalten der Homepage gefüllt, die dann beim Aufrufen der Internetadresse mit Hilfe des voreingestellten Layouts zu einer sichtbaren Seite zusammengefügt werden – ganz automatisch, ohne dass man selbst HTML oder anderes beherrschen muss.

„Aktivierende Medienarbeit im Ganztag“

Das hier beschriebene Medienprodukt „Schülerzeitung online“ ist Teil des oben genannten Qualifizierungsangebotes für Pädagoginnen und Pädagogen an Ganztagschulen in Münster, das im April 2009 gestartet ist. Das LWL-Medienzentrum (als Medienservice für Münster) vermittelt darin in Zusammenarbeit mit der Fachhochschule Münster und der Akademie Franz Hitze Haus Kenntnisse, um medienpädagogische Projekte in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen anzubieten und praktisch durchzuführen. Neben den Fortbildungen bekommen die zehn teilnehmenden Schulen auch tatkräftige Unterstützung durch speziell für dieses Projekt geschulte Teamer der FH Münster während der Praxisphase ihrer Medienprojekte. Grundsätzlich sollen die schulischen Medienprojekte im ersten Schulhalbjahr 2009/2010 in Arbeitsgruppen im Rahmen des Ganztagsangebots wöchentlich durchgeführt werden, es sind aber auch andere Organisationsformen wie Blockveranstaltungen denkbar. Die Palette möglicher Schulprojekte in den angebotenen Bereichen Video und Film, Hörmedien, Internet/Web 2.0 und Digitale Bilderwelten ist groß. Im März 2010 werden die Ergebnisse dann auf einer Tagung öffentlich präsentiert und Erfahrungen in der Medienarbeit ausgetauscht.

Weitere Informationen zum Projekt finden Sie im Internet unter **www.lwl-medienzentrum.de** (Medienbildung/Fortbildung).

Kontakt: andrea.meschede@lwl.org



Eine nagelneue Schülerzeitung, herausgegeben von der Landesschülervertretung im Freistaat Thüringen in Kooperation mit dem Redaktionsteam des Thüringer Wirtschaftsspiegels

Der Inhaltsbereich (Texte und Bilder in der Datenbank) und der Gestaltungsbereich (das Design/Layout und der Aufbau der Seite im Internet) laufen in *WordPress* getrennt. Das hat den großen Vorteil, dass das Layout der Seite jederzeit geändert werden kann, ohne dass man die Inhalte neu bearbeiten muss. Die Designvorlagen in *WordPress* heißen „Themes“, von denen bereits eine große Auswahl vorgefertigter Module zum Download bereit liegen und die leicht ausgetauscht werden können.

Zudem sind für *WordPress* zahlreiche Plugins („Erweiterungsmodule“) vorprogrammiert, die ebenfalls leicht integriert werden können. So kann man seine Seiten mit einer automatischen Suchfunktion, einem Terminkalender, Bildergalerien, Umfragen und mehr bereichern. Generell kann *WordPress* so eingestellt werden, dass jeder veröffentlichte Beitrag von den Lesern bewertet oder kommentiert werden kann.

Wer bearbeitet die Internetseite?

Je Schülerzeitung bzw. Homepage gibt es in der Regel einen Administrator, der durch *WordPress* weitere Benutzerprofile einrichten kann. Diese Benutzer können verschiedene Rechte haben, zum Beispiel das Recht, aktuelle Meldungen oder Berichte auf die Homepage zu schreiben. Dafür können sie schnell angelernt werden und andererseits durch die begrenzten Zugriffsrechte keine grundlegenden Einstellungen der Seite ändern – also optimal für eine Schülerzeitungs-Redaktion. Ein großer Vorteil einer eigenen Seite für die Schülerzeitung ist neben der weitgehenden Gestaltungsfreiheit für Schülerinnen und Schüler, dass die oft bei der Integration von Schülerbeiträgen in den schulischen Internetauftritt notwendigen Absprachen auf ein Minimum reduziert werden können.

Damit Sie sich nach diesen Erläuterungen besser vorstellen können, wie ein derartiger Internetauftritt aussehen kann, finden Sie eine Auswahl von Beispielen verschiedener Schulformen in den Linktipps zu diesem Beitrag. Weitere Fragen zum Angebot beantworten ich gern!

Andrea Meschede ist Referentin für Medienbildung im LWL-Medienzentrum für Westfalen.

Linktipps:

WordDoku – Die deutschsprachige WordPress-Dokumentation (Anleitung)

<http://doku.wordpress-deutschland.org/Hauptseite>

Beispiel 1: Online-Schülerzeitung des Gymnasiums Langenberg, www.glaze-online.de

Beispiel 2: Online-Schülerzeitung der Erweiterten Realschule Lebach, www.klixer.de

Beispiel 3: Schulhomepage mit integrierter Schülerzeitung der Uhlandschule Marbach (Förderschule), www.us-marbach.de

Beispiel 4: Bleistift – Schülerzeitung der Grundschule Aufenau, <http://bleistift.aufblog.de>

Allgemeine Tipps zur Erstellung einer Online-Schülerzeitung:

www.schuelerzeitung.de/de/sz-handbuch/online-sz/

Achtung: Pressefreiheit

Mit aktuellen Nachrichten den Unterricht gestalten

Harald Heuer

Zu Medien und ihren Machern haben die meisten Menschen ein eher ambivalentes Verhältnis. Es reicht von Hochachtung bis zur Verachtung.

Respekt, manchmal sogar Bewunderung kommt auf, wenn Journalisten Politikern oder Unternehmern auf die Finger schauen und Korruption, Betrug oder Missmanagement aufdecken. In den letzten Monaten waren dies u.a. die Bespitzelung der Mitarbeiter bei Lidl und der Deutschen Bahn, die Korruptionsskandale bei MAN, dem Siemenskonzern und in der Volkswagen AG oder die Aufdeckung des Dopings im Profrad- und Pferdesport.

Journalisten haben investigativ gearbeitet. Sie haben – zum Teil verdeckt – recherchiert, Hintergründe offengelegt, Verbindungen erkannt und ihre Schlüsse daraus gezogen. Zur journalistischen Sorgfaltspflicht gehört, dass die Verantwortlichen mit den Fakten der Recherche konfrontiert werden. Hätten sich Medien nicht darum gekümmert, wären diese Fälle vielleicht nie öffentlich geworden. Es hätte keine breite Diskussion gegeben und rechtstaatliche Konsequenzen wären vielleicht ausgeblieben.

Die Presse hat eine Wächterfunktion.

Medienethische Grenzen der Pressefreiheit

Kritik, ja sogar Wut und Abscheu, schlugen Redaktionen nach der Berichterstattung über das Massaker in der Albertville-Realschule in Winnenden oder dem Gutenberg-Gymnasium in Erfurt entgegen. Weder Chronistenpflicht noch medialer Wettbewerb können rechtfertigen, wenn aus Übereifer, Sensationsgier und Profitstreben – Nachrichten sind schließlich auch eine Ware – Kamerateams verzweifelte Mütter vor das Mikrofon zerren, deren Kinder gerade erschossen worden sind.

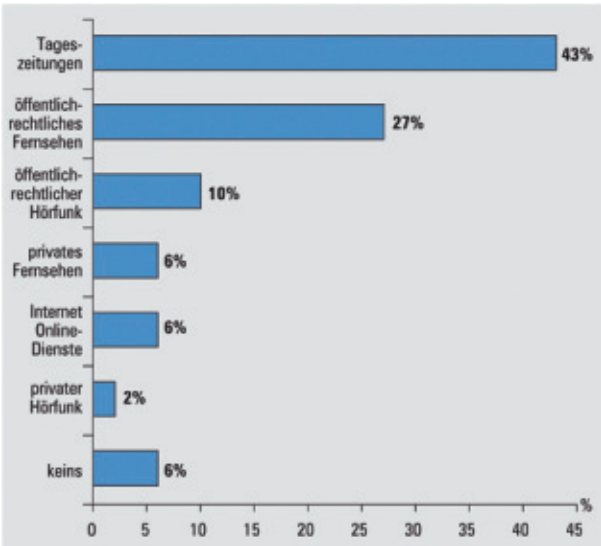
Die Pressefreiheit ist kein isolierter Wert einer Gesellschaft, sondern steht immer in einem direkten Zusammenhang mit ethischen Grundsätzen des Journalismus. Sie bedingt die Beachtung ethischer Grenzen. Grenzen die von den Journalistinnen und Journalisten immer wieder neu überdacht und an Hand des konkreten Falls überprüft werden müssen.

Die Thüringer Tageszeitungen erhielten übrigens von den Angehörigen der Opfer und des Täters gleichermaßen Anerkennung für ihre zurückhaltende und sachliche Berichterstattung. Durch die Sensibilität im Umgang mit den Informationen und durch das Hinterfragen der journalistischen Relevanz haben u.a. diese Zeitungen ihre Glaubwürdigkeit bewiesen. Ein Wert,

der, so belegen es diverse Umfragen seit Jahren, auch Jugendlichen sehr wichtig ist.

Glaubwürdigkeit der Medien

(Welches Medium ist am glaubwürdigsten?)



Quelle: ZMG Zeitungsmotor 2004

Basis: Bevölkerung ab 14 Jahre

Öffentliches Interesse contra Persönlichkeitsrecht

Die bisher aufgeführten Beispiele lassen sich mit gutem Menschenverstand noch leicht beurteilen. Doch welche Entscheidung trifft eine Lokalredaktion, wenn zum Beispiel der Leiter des örtlichen Straßenverkehrsamtes in seiner Freizeit zum zweiten Mal von der Polizei betrunken am Steuer seines Wagens erwischt wird? Ist dies seine Privatsache oder eine Nachricht für den Lokalteil?

In seiner Position hat er zweifelsfrei eine Vorbildfunktion. Berichtet die Zeitung darüber, muss der Familienvater mit dem Verlust seiner Stelle rechnen. Ist das öffentliche Interesse höher zu bewerten als das Persönlichkeitsrecht?

Sind die abgedruckten Fotos von Menschen, die am 11. September 2001 aus dem brennenden New Yorker World Trade Center springen, geschmacklos und ehrverletzend oder Dokumente der Zeitgeschichte?

Darf die HIV-Infektion einer Sängerin der „No Angels“ und ihr vermeintlich sorgloser Umgang damit öffentlich gemacht werden? Oder gilt der Schutz des

„Eine freie Presse kann gut oder schlecht sein, aber eine Presse ohne Freiheit kann nur schlecht sein.“

Albert Camus



Starke Partner von Zeus sind auch der FC Schalke 04 und sein Sponsor Gazprom. Hier machen Zeus-Reporter erste Erfahrungen als Fernsehjournalisten und interviewen Fußballer Halil Altintop live vor der Kamera. – Foto: © Büldend Ürük

Persönlichkeitsrechts auch für ein Popsternchen, das sonst die Mediennähe sucht?

Mit authentischen Texten Jugendliche motivieren

Fragen zum gesellschaftspolitischen Auftrag der Presse, zur journalistischen Sorgfaltspflicht und Medienethik werden nicht nur von Erwachsenen, sondern gerade auch von Jugendlichen engagiert diskutiert, sie sind spannend und interessant. Diese Erfahrungen machen wir seit zwölf Jahren in der Zusammenarbeit mit Klassen der Sekundarstufe I und II innerhalb des medienpädagogischen Zeitungsprojektes ZEUS Zeitung und Schule. 14- bis 19-Jährige sind sehr sensibel, wenn es um die Aufgaben und Grenzen des Journalismus geht; sie beziehen Positionen und zeigen oft einen ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit.

Je konkreter und aktueller die Ereignisse, Artikel, Fotos und Filme sind, desto intensiver und emotionaler entwickeln sich die Gespräche. Ausgehend vom authentischen Fall lässt sich in der Regel immer eine Metadiskussion initiieren.

Jugendliche sind fasziniert von der Tageszeitung als aktuellem Schulbuch, von Nachrichten und Hintergründen aus TV, Radio oder den News-Portalen im

Internet, wenn sie feststellen, dass der Unterrichtsstoff dadurch konkret und lebensnah wird. Der regelmäßige Einsatz von Nachrichten in der Schule fördert nicht nur die Medienkompetenz der Jugendlichen, sondern sensibilisiert sie auch für gesellschaftspolitische Themen.

Da die Zeus-Schülerinnen und -Schüler eigene Recherchen betreiben, Interviews führen und ihre Artikel in den Lokalausgaben der Tageszeitungen veröffentlichen, kommt neben dem rezeptiven auch noch das produktive Element dazu. Jugendliche sind als Zeus-reporter unmittelbar betroffen und dadurch hoch motiviert, sich mit medienethischen Fragenstellungen zu beschäftigen. Texte erhalten eine hohe Relevanz und Sprache zeigt besondere Wirkung, wenn sie außerhalb des Schulumfeldes veröffentlicht werden. Interesse entsteht nun einmal durch Betroffenheit.

Zeitungsprojekte wie Zeus können, wenn sie professionell und praxisnah angelegt sind, eine entscheidende Initialzündung dafür sein, dass Jugendliche (wieder) Leselust empfinden. Um eine Nachhaltigkeit zu erreichen, sollten dann allerdings aktuelle Nachrichten Bestandteil des Unterrichts sein, und zwar nicht nur im Fach Deutsch. Dabei ist der konsequente und regelmäßige Einsatz von Artikeln, Kommenta-

ren und Hintergrundberichten entscheidend. Diese Nachrichtenroutine fördert nicht nur das gesellschaftspolitische Interesse und den kritischen Umgang mit Informationen, sondern erhöht, wie Forscher der Universität Jyväskylä (Linnakyla, P. Antero, M. 2006) feststellten, die Lesefähigkeit. Darüber hinaus schneiden diese Schülerinnen und Schüler signifikant besser in Mathematik und anderen Naturwissenschaften ab sowie beim problemlösenden Denken.

Über die Zeus-Projekte unterstützt die WAZ-Mediengruppe (www.zeusteam.de) – wie zahlreiche andere Verlage – die Schulen, indem sie über sieben Wochen Tageszeitungen in Klassenstärke liefert, Artikel, Fotos und Grafiken zu aktuellen Themen per Download für den Unterricht bereitstellt und methodisch-didaktisches Material den Zeus-Lehrerinnen und -Lehrern anbietet. Auch außerhalb der Zeus-Zeiten können Schülerinnen und Schüler Texte auf dem Mitmachportal www.zeuspowers.de veröffentlichen. Hier sind sie Reporter, recherchieren und schreiben, selbstverständlich unter Beachtung der journalistischen Sorgfaltspflicht.

Ihre Glaubwürdigkeit steht schließlich auf dem Spiel – ein hohes Gut.

Harald Heuer ist stellvertretender Leiter der Journalistenschule Ruhr in Essen und Projektleiter „ZEUS Zeitung und Schule“.

Literaturhinweise:

Linnakyla, P. and Antero, M. (2006): Does Newspaper Reading Support Learning? Institute for Educational Research, University of Jyväskylä, Finland

Heuer, Harald (Hsg), Achtung Pressefreiheit, Journalistische Ethik in Beispielen für den Unterricht

Bezug unter: www.zeus-lehrer.de

Information:

Zeus Zeitung und Schule ist das medienpädagogische Projekt der Journalistenschule Ruhr, Essen. Sie ist die Aus- und Fortbildungseinrichtung der WAZ-Mediengruppe.

Zeus richtet sich an die Klassen 8 bis 13 aller Schulformen (www.zeusteam.de)



Vom Printmedium zur Radiosendung

Ein Medienkompetenz-Projekt mit *ExtraRadiO*

Werner Miehlbradt im Gespräch mit Karsten Schillies

Herr Miehlbradt, Sie sind diplomierte Theologe und Medientrainer. Seit mehreren Jahren engagieren Sie sich im Bürgerfunk. Was macht das ExtraRadiO an der Hardenbergschule?

Der Gesetzgeber ermutigt uns, in die Schulen zu gehen. Mit unserer Hilfe soll der Erwerb von Medienkompetenz gefördert und entwickelt werden. Und viele Schulen freuen sich über unser Engagement und öffnen uns wohlwollend alle Türen – auf jeden Fall bis zum Medienraum. In der Hardenbergschule haben wir gerade einen günstigen Zeitpunkt für unser Schulprojekt zur Medienkompetenz erwischt. Die Schülerinnen und Schüler lernen gerade den Umgang mit Printmedien kennen. Da können wir wunderbar anknüpfen und zum Radiomachen überleiten. Bei der Hardenbergschule kommt hinzu, dass hier die Kinder bereits erfahrene Produzenten eigener Podcasts sind, sowohl im Audio- als auch im Videobereich. Für uns heißt das, wir können auf deren vielfältige Erfahrungen und Vorstellungen zurückgreifen, da wird der Weg zum eigenen Radiobeitrag natürlich kürzer – und gleichzeitig anspruchsvoller.

Medienbildung hat zur Zeit einen hohen Stellenwert in der Schule. Was können Sie in diesem Prozess beisteuern?

Da muss ich mich als Bürgerfunker outen. Die Szene hat inzwischen eine langjährige Erfahrung im Umgang mit dem Medium Radio. Bürgerfunk gibt es ja seit rund zwanzig Jahren, seit der Erweiterung des rein öffentlich-rechtlichen Rundfunksystems zum dualen System. Die Darstellungsform der „vorgelesenen Vereinszeitung“ haben wir schon lange hinter uns gelassen und den Ruf des „Sektenfunks“, der hin und wieder trübe Parolen verbreitet, werden wir auch überwinden. Die Überzeugung, dass Qualitätsstandards auch im Bürgerfunk sinnvoll sind, erfasst immer weitere Kreise. Die Menschen im Bürgerfunk praktizieren doch genau das, was Medienkompetenz

ausmachen muss. Bei aller Weiterbildung und Professionalisierung bleiben wir das, was wir sind. Als Theologe, Kauffrau, Schreinermeister, Hausmann, Lehrerin oder Chef genehmigen wir uns nicht nur einen Blick, sondern den Schritt hinter die Kulissen und probieren uns aus. Das Ergebnis kann sich oft genug hören lassen. Wir haben unseren eigenen kritischen Blick auf das Medium entwickelt. Jede und jeder kann die ganz speziellen Fähigkeiten einbringen und weiter entwickeln. Das ist die Basis, von der aus wir unsere Praxis reflektieren und weitergeben. Ich denke, ein kompetenter Umgang mit Medien fördert auch die Lust an der Sache. Die Auseinandersetzung mit Medien ist schon seit einem Jahrzehnt Bestandteil von Richtlinien und Lehrplänen.

Wenn Sie die Wichtigkeit der Aufgabe beschreiben sollen, wo sehen Sie den Schwerpunkt?

Wie weit darf ich ausholen? Medien prägen unser tägliches Leben, Kommunikation ist einer der wichtigsten Stoffe, aus denen die Welt besteht. Es ist besonders wichtig, dass wir uns nicht von der Angebotsfülle überrumpeln lassen und ihr hilflos gegenüber stehen, sondern dass wir auswählen, das Angebot strukturieren, Hochwertiges von medialem „Kommunikationsschrott“ unterscheiden lernen. Das wird im medialen Zeitalter zu einer Kulturtechnik, die man wie Rechnen, Lesen und Schreiben erlernen muss – eine Kompetenz, um die ich mich bemühen und die mir nahegebracht werden muss. Das ist keine neue Einsicht, aber eine wichtige, und hier hat eine enorme Entwicklung stattgefunden. Wenn ich orientiert sein will, muss ich Kenntnisse haben, meine Naivität hinter mir lassen und selber machen, ausprobieren, was die Profis in Perfektion beherrschen. Das hat meine Generation gemacht, als sie Mal Sandok und den Platten-Joe auf der Musikkassette mitgeschnitten hat. Die Musik ist immer noch ein klassischer Einstieg ins Radiomachen.



Radiomikrofon – Foto: © Tim Heinrichs-Noll/www.pixelio.de

Aber sie ist nicht das Wichtigste, wenn ich Kompetenz entwickeln will. Da kommt irgendwann der Punkt, darüber nachzudenken: was mache ich da, wie wirkt das auf andere, wen erreiche ich überhaupt damit? Und schwupp bin ich bei der Hörerorientierung und habe die Perspektive umgedreht – eine hervorragende Übung, um Orientierung zu gewinnen. Wichtig ist mir also, Begeisterung zu wecken, Selbstbewusstsein zu stärken und dann noch den kleinen Schupps zu geben, selber weiter zu machen. Aber das ist nicht Bedingung.

Was speziell wollen Sie an der Hardenbergschule durchführen?

Das Konzept für die Hardenbergschule sieht vor, die Erkenntnisse und das Wissen aus dem Zeitungsprojekt aufzugreifen und für den Einstieg in das Radiomachen zu nutzen. Wenn man weiß, was eine Nachricht ist, kann man auch selbst eine formulieren. Alle Kinder kennen Hörspiel-CDs. Wer seine eigene Stimme und die von Freunden vom Medium hört, der entwickelt ein Gefühl dafür, wie eine Stimme eingesetzt werden kann. Wir haben das bereits mit kleinen Audio-Podcasts ausprobiert. Die Ergebnisse waren prima und ermutigend. Unser Ziel ist, sendefähiges Material zu produzieren, das über unseren lokalen Sender Radio Neandertal auf 97.6 MHz ausgestrahlt werden wird. Über die Seite von *ExtraRadiO* findet man ganz leicht in den Stream und kann weltweit im Internet mithören. Es ist ja ganz wichtig, dass man seinen Beitrag auch selber im Radio hört und bei seinen Freunden dafür wirbt. Davor aber steht natürlich die Themenfindung. Da ist es gut, beim aktuellen lokalen Tagesgeschehen anzusetzen.

Mit dem Engagement der Lehrerinnen und Lehrer und unserer Kompetenz als Bürgerfunker ist in jedem Fall ein interessantes Ergebnis garantiert.

Das Interview mit Werner Miehlbradt führte Karsten Schillies.

Karsten Schillies ist Lehrer an der Hardenbergschule in Velbert und Mitglied in den Kompetenzteams Düsseldorf und Mettmann.

Radio machen? Kann man lernen!

Der Gesetzgeber hat nichts dagegen, im Gegenteil. Seit 1990 sieht das Mediengesetz in NRW vor, dass die lokalen Radiosender in den Abendstunden Sendungen ausstrahlen, die Bürgerinnen und Bürger in ihrer Freizeit produziert haben. Nur, die Qualität muss stimmen. Und dazu verhilft *ExtraRadiO*, denn der Bürgerfunk an der VHS Velbert-Heiligenhaus ist von Anfang an dabei und strahlt seine Sendungen auf der Frequenz von Radio Neandertal 97,6 MHz aus.

Um Qualitätsstandards zu gewährleisten, müssen seit 2007 alle Produzenten in einer Art „Radio-Führerschein“ die notwendigen Kenntnisse nachweisen. In Radiokursen wird hierzu das notwendige Rüstzeug vermittelt. Auch weitergehende Kenntnisse über presserechtliche Vorschriften, besondere Regelungen für den Bürgerfunk, Abgabeverfahren, und die unterschiedlichen Arten von Beiträgen und Sendungen sind wichtiges Rüstzeug für Radioprofis.

In Schulprojekten werden gezielt Schülerinnen und Schüler an die Radioproduktion geführt. Sie können so ganz nebenbei testen, für welche Art von journalistischer Arbeit sie geeignet sind, sei es nun vor dem Mikrofon, am Computer oder beim Verfassen von Texten.

Wer wäre nicht gerne Superstar?

Casting-Shows zwischen Orientierung, Schaulust und Aufregung

Dr. Maya Götz und Johanna Gather



Thomas Godoj bei einem Auftritt in Oschersleben am 7. Juni 2008 – Foto: © de.wikipedia

Seit den 1990er-Jahren sind sie ein Quotenerfolg und Dauerthema auf dem Schulhof: Castingshows. Während Realityformate wie *Big Brother* oder Soaps wie *GZSZ* in ihrer Bedeutung für Jugendliche relativ gut erforscht sind, gibt es bisher nur wenige Erkenntnisse darüber, was die Castingshows bei Jugendlichen so erfolgreich macht und wie sie damit umgehen. Hier setzt die Studie des Internationalen Zentralinstituts für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) an. Mit insgesamt über 1.200 Schülerinnen und Schülern (9 bis 19 Jahre) wurden qualitative und quantitative Befragungen auf repräsentativem Niveau zu *Deutschland sucht den Superstar* und *Germany's Next Topmodel* durchgeführt. Die Studie geht der Faszination von Castingshows aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen nach, zeigt den individuellen Nutzen, deckt aber auch die Problembereiche auf. Die aktuellen Ergebnisse werden erstmalig auf dem Kongress „Medien.nutzen“ vorgestellt.

„Man sollte immer an seine Ziele glauben“
(Realschülerin, 13 Jahre)

Castingshows als informelles Lernen für das „richtige“ Leben

Castingshows versprechen, dass sie das wirkliche Leben zeigen und „dass man aus ‚normalen‘ Menschen Stars machen kann.“ (Gymnasiastin, 13 Jahre). Medienanalytisch ist beides natürlich nur ein kleiner Teil der Realität, denn Castingshows sind vor allem professionell umgesetzte dramatisierte Texte, die auf Aufnahmen aus einer inszenierten Situation beruhen. Genau in diesen realitätsbasierten Momenten liegt aber ein Teil der Faszination für das Genre.

Castingshows geben vielen Jugendlichen das Gefühl, etwas für ihren Lebensweg und ihre Entwicklung mitzunehmen. Aus Erwachsenenperspektive hört sich das, was Jugendliche für sich aus *Deutschland sucht den Superstar* als Lerngewinn mitnehmen, zunächst eher wie Poesiealbensprüche an. Doch die Jugendlichen meinen es ernst, wenn sie ihren Lern-

gewinn aus *DSDS* beschreiben: „Das Beste für einen Traum geben und immer an sich selber glauben“ (Mädchen, Realschule, 12). Aus ihrer Perspektive zeigt die Castingshow, worauf es im Leben ankommt: Sich anstrengen, sich präsentieren und „Niemals gegen D. Bohlen sprechen.“ (Mädchen, Gymnasium, 13). Ein zentrales Moment der Begeisterung entsteht durch den Anschein der Professionalisierung der Formate. Scheinbar wird hier gezeigt, wie es machbar wird, einen begehrten, Status hohen Beruf zu ergreifen. Hier wird scheinbar gezeigt, wie man es lernen kann, ein Superstar oder Topmodel zu werden. Dies beflügelt zum einen die Fantasie, dass dies auch für einen selber möglich wäre, gleichzeitig ist es aber auch Symbol für viele Berufe und die Zukunftsvisionen von Jugendlichen für ihren eigenen Weg. In einem Schulalltag, der aus der Perspektive der Jugendlichen eher wenig mit ihrem späteren Leben zu tun hat und in dem sie „gefühlte“ wenig für das lernen, was nachher wirklich zählt, bieten Castingshows quasi einen Blick hinter die Kulissen des Berufseinstiegs. Es geht um besondere Herausforderungen, anerkannte Profis, die einen bewerten und fördern, und junge Akteure, die versuchen alles zu geben, um diesen Anforderungen zu genügen. Gerade in einer Zeit, die für Jugendliche durch Zukunftsängste geprägt ist, eignen sich Formate, die zeigen, dass es gelingen kann, das zu erreichen, was man will, wenn man die notwendige Begabung mitbringt, sich an Regeln hält und sich genügend anstrengt. Insofern ist es ein Teil der Faszination, hier positiv in die Zukunft blicken zu können – ohne natürlich jemals in Frage zu stellen, ob der Berufsalltag von professionellen Sängern oder Modellen wirklich zukunftsorientiert oder erstrebenswert ist oder das Gezeigte auch nur peripher etwas mit dem Weg in das Business zu tun hat.

„Sinnloses Drama, Drama, Drama“
(Schüler 13 Jahre, Höhere Handelsschule)

„Gerne sehen“ heißt nicht automatisch „unkritisch sehen“

Die jugendlichen Fans sind in ihrer Kritikfähigkeit dabei nicht zu unterschätzen. Für einige steckt das Vergnügen darin, sich von dem Gesehenen abzugrenzen, das Gezeigte in Frage zu stellen. Besonders unter den älteren Jugendlichen nehmen die kritischen Töne zu: Sie lachen über den Zickenkrieg der Mädchen in der Sendung, denken, dass auch sehr viel „gefaked“ ist, (Mädchen, 16 Jahre, Realschule), be-

zeichnen die Castingshow als „Scheinwelt“ (Mädchen, 17 Jahre, Realschule) und kritisieren die Kriterien, anhand derer die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bewertet werden und die ihnen oft zu hart vorkommen. Sie beobachten, dass die Gewinner der vergangenen Staffel schon ein Jahr später niemand mehr beim Namen nennen kann und nehmen die Moderatoren Klum und Bohlen auseinander: „Ich finde ihre ‚Show‘ vor der Kamera viel zu überzogen. Mit fettem Grinsen und Trallala.“ (Mädchen, 16 Jahre, Realschule, über Heidi Klum).

Gleichzeitig sind die Formate mittlerweile sehr geschickt inszeniert. Die jugendlichen Akteurle werden zu Typen stilisiert, meist ohne, dass dies für die Zuschauenden offensichtlich wird. Bild, Ton und der narrative Aufbau der „Dokumentation“ sind so gestaltet, dass auch Erwachsene ohne es zu merken sich an die vom Sender nahegelegte Deutungsrichtung anschließen. Hier gilt es genau hinzuschauen und Medienkompetenz zu entwickeln, um seine eigene Position zu finden.

„So möchte ich später auch aussehen!“
(Realschülerin, 11 Jahre)

Das bin Ich: Selbstinszenierung mit Fallstricken

Soziologisch schon lange nachweisbar ist die Selbstinszenierung, der Stil, mit dem man nach außen zeigt: „Das bin ich“, zentraler Teil der Jugendkultur. Der Körper und seine Inszenierung werden zum Zeichen von Identität. Entsprechend ist es nicht verwunderlich, dass *Germany's Next Topmodel* seit drei Jahren ganz oben auf der Hitliste der 12- bis 17-jährigen Mädchen steht und zum Teil 50% Marktanteil erreicht. Hier werden Gebrauchsanweisungen für die Selbstinszenierung geliefert, wird vorgelebt, wie es geht. Der Traum, vom „normalen Mädchen zum Model“ (Mädchen, 14 Jahre, Realschule) zu werden, ähnelt dem Aschenputtelmotiv. Es geht darum, in seinem wahren Sein erkannt und erwählt zu werden. Die Vorzeichen haben sich in der Nachmoderne geändert. Statt Prinz ist es Heidi Klum, und es ist nicht das schönste goldene Kleid, das vom Baum auf dem Grabe der Mutter herab fällt, sondern die Inszenierung des (zum Teil nackten) Körpers.

Dies bringt aber auch seine Probleme mit sich. Die Frage: „Wirst du durch die Sendung angeregt, über deinen Körper nachzudenken?“ wird vor allem von Mädchen in der (angehenden) Pubertät bejaht. Viele beschreiben Gefühle, die zwischen Bewunderung und Neid schwanken und sie veranlassen, weniger



Whitney Houston – sie hat es ganz ohne Casting-Show geschafft und „genießt“ heute Superstar-Status. Das Debütalbum „Whitney Houston“ aus dem Jahr 1985 sowie drei der daraus veröffentlichten Singles gelangten an die Spitze der US-amerikanischen Charts. Weiterhin erhielt sie für „Saving All My Love For You“ ihren ersten von insgesamt sechs Grammys als beste Popsängerin und machte ihr Album durch 13 Millionen verkaufter Exemplare in den USA für lange Zeit zum erfolgreichsten Debütalbum, das je eine Künstlerin veröffentlichte. Ihr Leinwanddebüt lieferte Whitney Houston 1992 an der Seite von Kevin Costner mit „The Bodyguard“ ab. „I Will Always Love You“, eine Auskoppelung aus dem Soundtrack-Album, hielt sich 14 Wochen an der Spitze der US-amerikanischen Charts. Das Album ist mit über 17 Millionen verkauften Einheiten der bislang erfolgreichste Soundtrack in den USA. 1988 steuerte sie zu den Olympischen Spielen in Seoul den offiziellen Titelsong „One Moment in Time“ bei, der sie an die Spitze der deutschen und britischen Single-Charts brachte. – Foto: © ARISTA Records

38

39

zu essen bzw. mehr Sport zu treiben: „Dann denk ich mir meistens warum ich nicht so dünn bin“ eine Schülerin (15 Jahre). Doch nicht nur die älteren Jugendlichen stellen ihre eigenen den medial vermittelten Körpern kritisch prüfend gegenüber, bereits in der 5. Klasse wird in einigen der Mädchen der Wunsch laut, es den bewunderten Teilnehmerinnen gleichzutun. So beschreibt ein 11-jähriges Mädchen, es fände, seitdem es die Sendung sieht, seinen Bauch und seine Beine zu dick, da Topmodels ja schlank sein müssten.

Diese kritische Haltung zum eigenen Körper deckt sich auch mit aktuellen Ergebnissen z.B. der „Dr. Sommer-Studie“. Während bei den Jungen die Zufriedenheit mit dem eigenen Körper seit 2006 weitestgehend unverändert bleibt, zeigt sich bei den Mädchen sehr deutlich die Zunahme der Unzufriedenheit. Obwohl 80% der Mädchen normalgewichtig sind, ist über die Hälfte mit ihrem Körper nicht zufrieden. Besondere Steigerungen verzeichnen sich bei dem Wunsch auf: „Schlanker sein“, „ein flacher Bauch“ sowie Veränderungen an Beinen und Gesicht. Hier beweist sich die „Somatisierung der Identität“ als Fallstrick, insbesondere für Mädchen.

„Du läufst wie ein Storch“ kritisiert Lisa alias Heidi

Aktive Auseinandersetzung statt Verbote oder Worthülsen

Pädagogische Ansätze zum Umgang mit dem Phänomen waren von Elternseite – sofern diese nicht selber die Sendungen voller Begeisterung sahen – Er-

mahnungen, Hinweise im Sinne: „Aussehen ist nicht alles“ oder der Versuch, die Sendung zu verbieten. Inwieweit dies allerdings zum gewünschten Erfolg führt oder eine kritischere Haltung gegenüber den Inhalten begünstigt, kann in Frage gestellt werden. Deutlich vielversprechender ist die aktive Auseinandersetzung, zum Beispiel in Form von Medienanalysen oder Formen der aktiven Medienarbeit, wie an einem Thüringer Gymnasium durchgeführt. Die Schülerinnen und Schüler einer 6. Klasse schlüpfen in die Rollen von Models, Jury, Kameraleuten, Superstارانwärtern, Fotografen, Saalpublikum etc. und inszenieren ihre Wahrnehmung und Interpretation von „Germany's Next Topmodel“ und „Deutschland sucht den Superstar“. Aktive Medienarbeit, die Freiräume für eigene Interpretationen bietet und durch selber Handeln und Erfahren die kritische Auseinandersetzung mit dem Thema ermöglicht.

Dr. Maya Götz ist Medienwissenschaftlerin/Medienpädagogin und Leiterin des Internationalen Zentralinstituts für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI).

Johanna Gather, studierte Publizistik, Filmwissenschaft und Kulturanthropologie an der Universität Mainz

Gräben ziehen oder Brücken bauen?

Überlegungen zur generationsspezifischen Akzeptanz von Computerspielen

Jens Wiemken

In den letzten 30 Jahren wuchs eine Generation auf, die wie jede Generation gemeinsame Erinnerungen hat. An *Pong*, *Space Invaders*, *Mario Brothers* oder *Monkey Island*. Von der Öffentlichkeit, von der Buch- und der Filmgeneration, werden diese Erfahrungen aber kaum wahrgenommen. Wenn, dann durch Diskurse wie die „Killerspieldebatte“ oder jüngstens durch die Diskussion um „Onlinespielsucht“. Diese öffentlichen Diskussionen wurden bisher geprägt durch eine reißerische Berichterstattung der „Alten Medien“. Man mag dies auch als Gegenwehr der unter Konkurrenzdruck stehenden klassischen Medien sehen. Denn eines zeichnet sich in letzter Zeit mehr und mehr ab: Die neuen Medien machen sich daran die alten ab- oder sogar aufzulösen. Laut einer Studie der EIAA zum durchschnittlichen Medienkonsum (2008) verbringen junge Menschen zwischen 16 und 24 Jahren inzwischen erstmals mehr Zeit online oder mit Computerspielen als vor dem Fernseher. Wenn sich so viele Menschen mit einem Medium beschäftigen, verändert dieses auch Kultur und Gesellschaft. Einige Beispiele:

- Die nimmermüde Werbung machte Computerspiele schon als Lifestyle einer wichtigen (für den Verkäufer) Altersgruppe aus und verarbeitete dementsprechend Inhalte der „Klassiker“ wie Tetris in der Autowerbung (das Werbevideo von Honda, in dem der Gepäckraum des Modell „Jazz“ im Tetris-Stil gefüllt wird, kann auf YouTube angeschaut werden).
- Der Schutz und die Pflege der Anfänge der Computerspielära ist das Ansinnen des von der EU finanzierten Projekts „KEEP“, dessen Träger die Nationalbibliotheken von Frankreich, Deutschland und den

Niederlanden sowie das Berliner Computer-spielmuseum sind. Dabei reicht es nicht nur die Software zu archivieren, sondern auch die Hardware muss gepflegt werden, damit die Originale lauffähig bleiben.

- Der „Super Mario“-Erfinder Shigeru Miyamoto bekam 2006 in Frankreich vom Kulturminister den Kulturorden „Ordre des Arts et Lettres“ für seine kulturellen Verdienste verliehen.
- Der deutsche Kulturrat geht bereits davon aus, dass Computerspiele Kulturgut sind. Verwiesen wird hier auf die im November 2006 erschienene Studie zur Kulturwirtschaft in Europa. Auf europäischer Ebene werden dem kulturellen Sektor neben Musik, Büchern und Filmen auch Computerspiele zugerechnet (Zimmermann/Schulz 2008).
- Am 31. März 2009 wurde der erste Deutsche Computerspielpreis nach einer Begrüßung durch Kulturstaatsminister Bernd Neumann verliehen.

Henry Lowood, Professor an der berühmten amerikanischen Universität Stanford, erstellte 2007 im Auftrag der US-Nationalbibliothek zusammen mit drei Spiele-Entwicklern und einem Spiele-Journalisten eine Liste der, ihrer Meinung nach, zehn wichtigsten Spiele. Damit ernannte eine der bedeutendsten Bibliotheken der Welt Computerspiele zu einem wertvollen Kulturgut (Fiutak 2007). Auf Lowoods Liste befindet sich auch das 1993 erschienene PC-Spiel *DOOM*, dessen kulturelle Qualität sich für deutsche Verhältnisse nicht gleich erschließt, denn *DOOM* gilt als entwicklungsbeeinträchtigender Ego-Shooter und wurde 1994 von der Bundesprüfstelle für jugendge-

Foto: © Gerd Altmann, pixelio.de



fährdende Schriften in Deutschland aus bewahrpädagogischen Gründen indiziert. Es dauerte ein Jahr bis zur Indizierung. Dies ist eine lange Zeit für ein digitales Medium, bei dem der erste Level kostenlos downloadbar war und als Shareware am Zeitschriftenkiosk für wenig Geld verkauft wurde. *DOOM* wurde 1993 (und auch danach oder vielleicht aufgrund der Indizierung erst recht) von allen Jungen ab zehn Jahren gespielt und erlangte so einen hohen Bekanntheitsgrad.

DOOM war aufgrund seiner Vernetzungs-Option ein spielkultureller Meilenstein. In einem der ersten vernetzbaren Spiele spielte man nicht nur gegen nach einer Weile berechenbare Computergegner, sondern gegen menschliche Mit- bzw. Gegenspieler. Bei ihren teilweise abenteuerlichen Vernetzungsversuchen bildete sich eine ganze Generation selbst in Technikkompetenz aus. *DOOM* gilt als Anfang der LAN- (Local Area Network)-Bewegung, einer selbstorganisierten Szene von Jungen und jungen Männern, welche mit LAN-Partys unter anderem die Demo-Szene als Treffpunkt ablöste. Die LAN-Bewegung wurde, wie die Techno-Bewegung, rasch kommerzialisiert, die eSport-Liga entstand mit professionellen und gesponsorten Spielern. So genannte Fun-LANs, in denen es mehr um Spaß als um Wettbewerbe ging, sahen sich als Gegenbewegung zum so genannten Pro-Gaming. Mit dem Aufkommen hoher Bandbreiten wanderten in den letzten Jahren viele Jugendliche zum Spiel in das Internet ab. LAN-Parties bzw. Computerspielnächte werden heutzutage in vielen Orten von Pädagogen organisiert und sind, meiner Ansicht und Beobachtung nach, damit als subkulturelle Bewegung im eigentlichen Sinne quasi verschwunden. Über vernetzbare Spiele wie *DOOM* haben viele junge Menschen das Internet als Spiel- und Freizeitmöglichkeit entdeckt. Durch das Internet waren sie nicht mehr auf das Organisieren von Sporthallen oder ähnlichem angewiesen. 15 Jahre nach *DOOM* brauchen Spieler für eine vernetzte Partie gegen menschliche Gegner oder Mitspieler keinen „Ort“ als lokalen, verortbaren Punkt auf der Landkarte mehr.

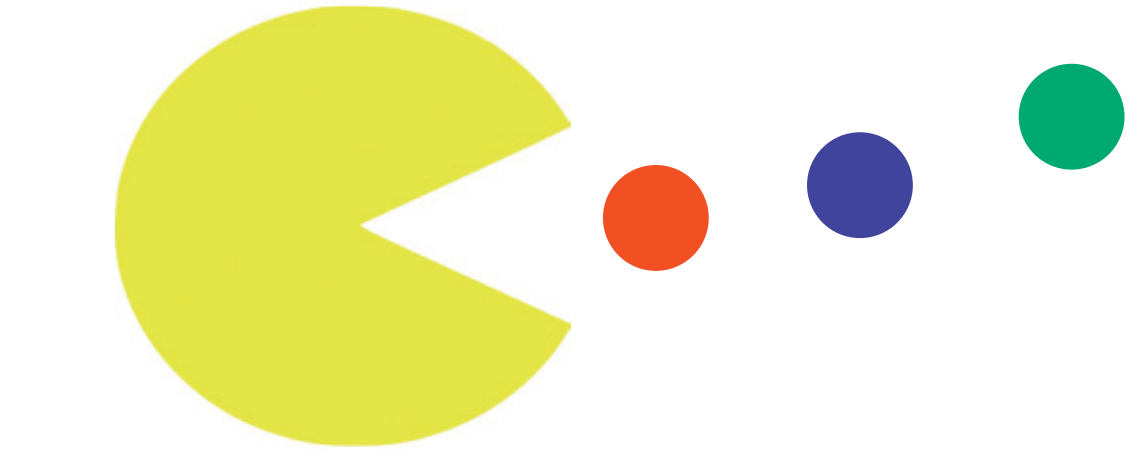
Weiterhin spielkulturell bedeutsam ist der Beitrag von *DOOM* für die Echt-Zeit im Spiel und für die Immersion des Spielers. *DOOM* bot Bilder, welche jeweils neu in Echt-Zeit berechnet worden waren. Der Spieler lief nicht durch vorgeordnete Szenarien. Zudem machte die First-Person-Perspektive den Spieler zum direkten Akteur, der genau „jetzt“ reagieren musste und nicht permanent abspeicherte. Die vom Spiel geforderte Präsenz des Spielers verstärkt mehr noch als die

Beobachter-Rolle in Third-Personen-Perspektiv-Spielen Immersion und Identifikation.

Genug Gründe also, um *DOOM* als wichtigen kulturellen Meilenstein Anerkennung zu zollen und als Kulturgut anzuerkennen. Über die Qualität ließe sich aufgrund der oben erwähnten Indizierung bestimmt eine spannende Auseinandersetzung führen. Jugendkulturen in der Computerszene bauten bewusst auf den Gewaltprovokationen (Kettensäge in *DOOM* als Nahkampfwaffe) und Tabubrüchen als Abgrenzung zu den Erwachsenen auf. Würde *DOOM* beispielsweise auch in Deutschland als Kulturgut anerkannt werden, würde sich eine spannende Diskussion zwischen Jugendschützern und Kulturförderern anbahnen. Wie würde eine deutsche Killerspiel-Diskussion verlaufen, wenn *DOOM* als Kulturgut anerkannt wäre? Vielleicht würden Computerspiele mit Gewalteinhalten nicht mehr von außen betrachtet werden, sondern aus einer Warte des Verständnisses heraus. Was vielleicht durchaus dienlich wäre für Pädagogen beim Beziehungsaufbau zu heute aufwachsenden Kindern und Jugendlichen. Vielleicht!

Vielleicht ist es aber auch für die älteren Medien-Generationen an der Zeit, sich dem Computerspiel nicht nur ablehnend gegenüber zu verhalten, sondern ihren Begriff von Kultur zu öffnen und sich mit einer neuen Mediengeneration zu verbinden. Unter dem Eintrag „Kultur“ findet man im Deutschen Universalwörterbuch nämlich unter anderem folgenden Zusatz: „ein durch Sprache und Kultur verbundenes Volk“ (Deutsches Wörterbuch 2006.1028). Bei der Anerkennung des Computerspiels als Kulturgut geht es auch um eine gesellschaftliche Einbindung der „Digital Natives“ oder der Echt-Zeit-Generation, welche bislang von den verständnislosen „Alten Medien“-Generationen erfolglos kriminalisiert worden ist oder derzeit als „computerspielsüchtig“ etikettiert wird.

Nach Prenskys Auffassung sind die „Digital Natives“ eine Parallelgesellschaft, die seit frühester Kindheit digitale Medien kennen und früh nutzen gelernt haben. Den Zugang der „Digital Natives“ zu Computerspielen zu verstehen, fällt besonders Kindern der Buch- und Filmgeneration schwer. Ein Desinteresse an Vergangenheit und Zukunft, die Konzentration auf das „Jetzt“ ist für die Buch- und Filmgeneration, die etablierte Gesellschaft, ein Affront. Schon der Moment des Wartens ist Wagner zufolge für die Echt-Zeit-Generation negativ belegt. „[...] alles hat sofort zu passieren und Verzögerungen werden nicht toleriert.“ (Wagner 2006a.43). Kommunikation über alle



Kanäle, Teamspeak, ICQ, Mailinglist und Forum hält die „Digital Natives“ in der Echt-Zeit, im Jetzt gefangen. Folgen dieser Echt-Zeit-Kultur sind laut Wagner beispielsweise vielleicht auch eine „Radikalisierung der Umgangssprache“, die auf der durch Technologie entemotionalisierten und textbasierten Kommunikation zurückzuführen sei und nicht als gesellschaftlich gefährliche Entwicklung verstanden werden sollte (Wagner 2006a.44). Denen, die mit den „alten“ Medien sozialisiert worden sind, stehen verständnislos einer „On Demand“-Generation gegenüber, die ihre Medieninhalte sofort ohne Senderdiktatur abrufen möchten, sich deshalb vom Fernsehen lösen und hin zum zeitungebundenen Internet wenden. Eine Generation, deren Spielwelt ein virtueller Treff ist, zu dem sie über WLAN- oder DSL-Anschluss gelangen.

Die etablierte Gesellschaft (und damit nicht nur, aber bestimmt auch Schule) muss sich mit den Veränderungen auseinandersetzen, denn die heute aufwach-

senden Kinder entwickeln ein auf „die Merkmale der technologischen Vernetzung abgestimmtes Werteverhältnis“ und die technologische Entwicklung ist nicht mehr umkehrbar (Wagner 2006a. 45). Die Anerkennung der kulturellen Leistungen der Echt-Zeit-Generation oder der „Digital Natives“ könnte einem Exodus von jungen Menschen in eine fiktive, ihre zweite Realität, Horx zufolge vielleicht auch einer „Revolte gegen die Wirklichkeit“ und damit einer Zweiteilung unserer Gesellschaft, entgegenwirken (Horx 2006.12.). Die Anerkennung des Kulturgutes Computerspiel wäre vielleicht der erste Schritt einer ernst gemeinten „Digitalen Immigration“ der etablierten Gesellschaft.

Jens Wiemken ist Medienpädagoge und Autor („Computerspiele & Internet – der ultimative Ratgeber für Eltern“).

Quellen:

Deutsches Wörterbuch. 2006. 6. Auflage. Dudenverlag. Mannheim – Leipzig – Wien – Zürich.

Fiutak, Martin. 2007. US-Nationalbibliothek erstellt: Computerspiele-Kanon. ZDNet.de. 17.03.2007 www.zdnet.de/news/tech/0,39023148,39152670,00.htm

Horx, Matthias. 2006. Meine Reise in die zweite Welt. PM Magazin. www.horx.com/MedienHighlights/World_Of_Warcraft.pdf

Schulz, Gabriele/ Zimmermann, Olaf. 2008. Zensur oder öffentliche Förderung? – Computerspiele in der Diskussion, 09. April 2008 www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf

Spiegel online. 2006. Frankreich macht Super Marios Vater zum Ritter. 13.03.2006 www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,405782,00.html

Wagner, Michael. 2006a. Ich spiele, also bin ich!. Reflexionen zur Bedeutung hypermedialer Jugendkulturen im pädagogischen Alltag. In: Medienimpulse. Heft Nr. 56. Juni. S. 41-45.

Wagner, Michael. 2006b. Die Gesellschaft der digitalen Immigranten. Über die Relativität von Begabungen in einer technologisierten Gesellschaft. In: newsletter Nr. 13. özb, April 06, S. 9-10.

„Bis gleich in *schülerVZ*“

Potenziale und Risiken sozialer Netzwerke

Christina Rhode

Kaum zu Hause und schon am Rechner. Über 80 Prozent der 12- bis 19-jährigen Jugendlichen sind regelmäßig online, verbringen durchschnittlich ca. zwei Stunden pro Tag im Netz und neben der Informationssuche stehen dabei maßgeblich kommunikative Tätigkeiten wie das Chatten über ICQ und MSN oder das Schreiben von Mails im Vordergrund (JIM-Studie 2008, www.mpfs.de). Einen ganz besonderen Boom erleben seit wenigen Jahren die sogenannten „sozialen Netzwerke“ oder auch „Online-Communities“. Die Plattformen *Facebook*, *studivZ*, *MySpace*, *wer-kennt-wen*, *Lokalisten* und – vor allem bei Schülern beliebt – das *schülerVZ* erzielen enorme Reichweiten, wie sie kaum ein anderes Medium in so kurzer Zeit erreichen konnte. Das *schülerVZ* gehört mit fast fünf Millionen Mitgliedern zu den derzeit meistgenutzten Webseiten in Deutschland (www.ivw.de).

Was ist eigentlich so toll daran?

Soziale Netzwerke funktionieren im Grundsatz ähnlich wie klassische Freunde-Bücher (z.B. „Meine Schulfreunde“ oder auch „Das ist meine Klasse“). Der Inhaber reicht dieses Buch durch seine Klasse oder seinen Freundeskreis und jeder füllt den vorgefertigten Steckbrief mit Angaben wie Name, Adresse, Telefonnummer, Geschlecht, Lieblingsfach, Hobbys, Lieblingsmusik, Lieblingsfilm, Foto etc. aus. Vorrangiges Ziel dieser Bücher ist es, später eine (oftmals amüsante) Erinnerung an z.B. seine Grundschulfreunde zu haben. Jeder, der in seiner Kindheit mal ein solches Buch besessen oder ausgefüllt hat, erinnert sich aber vielleicht auch noch daran, wie aufschlussreich es war zu lesen, was die anderen dort geschrieben haben. So konnte man sich nicht zuletzt über die Vorlieben und Hobbys seines Schwarms informieren (ggf. mit dem Ziel ihn später darauf ansprechen zu können) oder sich hinsichtlich der eigenen Profilangaben inspirieren lassen. Das Ausfüllen des Profils kostete dann durchaus etwas Zeit und Überlegung: Was mag ich denn eigentlich? Was denken die anderen über mich, wenn sie dies lesen? Was muss ich schreiben, damit es auf die anderen lustig, freundlich, interessant wirkt? Was möchte ich, was die anderen über mich wissen? Wie begründe ich möglicherweise, dass und warum ich *Tokio Hotel* mag?

Was beim Ausfüllen dieser Bücher und heutzutage eben auch digital in sozialen Netzwerken stattfindet, ist also Identitätsarbeit. Für Kinder bzw. Jugendliche spielen das Entwickeln, das Ausprobieren und Ausle-

ben verschiedener Selbstentwürfe eine zentrale Rolle auf ihrem Weg zum Erwachsenwerden. Soziale Netzwerke sind damit sehr passgenau auf die Bedürfnisse dieser Altersgruppe zugeschnitten. Hier haben sie einen Raum, in dem sie sich ausprobieren, Informationen über sich z.B. immer wieder überarbeiten und anpassen können. Die ebenso wichtige Außendarstellung dieser Selbstinszenierungen wird mitunter durch die sehr breite Öffentlichkeit dieser Informationen um einiges vereinfacht. Die Zuordnung zu Jugendkulturen zum Beispiel, sei es „Emo“, „Punk“ oder „Hip-Hopper“, und deren Außendarstellung lässt sich über das äußere Erscheinungsbild (Kleidungs-Stil, Frisur etc.) hinaus viel einfacher umsetzen, wenn zugehörige Attribute wie die bevorzugte Musikrichtung oder die politische Einstellung durch Ausfüllen der entsprechenden Kategorien sichtbar gemacht werden können. Auch die unzähligen Fotoalben, die von den Kids mitunter selbst als „Ego Pics“ bezeichnet werden, geben Aufschluss darüber, wie bedeutsam ihnen diese Art der Selbstdarstellung sowie auch das Teilen dieser Informationen mit Freunden sind. Hinzu kommt, dass in diesen „interaktiven Freunde-Büchern“ andere diese Bilder auch kommentieren können, d.h. es kann unmittelbar Feedback gegeben bzw. erhalten und durch den Betroffenen entsprechend reflektiert werden.

Solche und viele andere Formen der Kommunikation sowie das Beziehungsmanagement sind weitere zentrale Aspekte sozialer Netzwerke. Die Pflege und der Aufbau sozialer Beziehungen zu vor allem Gleichaltrigen sind die von Jugendlichen am häufigsten angegebenen Nutzungsmotive. Es können sehr schnell, unkompliziert und kostenlos Nachrichten, Pinnwand-Botschaften oder Kommentare an Freunde oder Bekannte gesendet werden. Insbesondere die Unaufdringlichkeit dieser oftmals oberflächlich erscheinenden Kommunikation erleichtert es Jugendlichen, Kontakte zu bisher lockeren Bekanntschaften oder noch unbekannten Personen zu festigen oder zu knüpfen. Man erfährt also nicht nur im Profil relevante Basisinformationen über den Schwarm aus der Nachbarklasse (die man „früher“ mühselig über Freundesfreunde erfragen musste), sondern kann ihn auch noch relativ einfach, im Schutze der computervermittelten Kommunikation, auf beispielsweise seine Hobbys ansprechen. Wer sich auch das nicht so recht traut, kann alternativ die im *schülerVZ* eigens eingerichtete Funktion des „Gruschelns“ (Wortspiel aus „grüßen“ und „kuscheln“) verwenden. Hierbei passiert nicht mehr und nicht weniger, als kurz



Foto: © Andreas Zöllnick, pixelio.de

die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken und ein wie auch immer geartetes Interesse zu signalisieren. Der jeweils andere bekommt lediglich die Meldung, dass er „gegruschelt“ wurde und kann dies entweder entgegen oder aber dezent ignorieren.

Aber natürlich auch weniger „brisante“ Themen wie allgemeine Neuigkeiten oder die Verabredungen der ganzen Clique für's Wochenende lassen sich in sozialen Netzwerken auf bequeme Weise klären. Ausschlaggebender Vorteil ist dafür u.a., dass nahezu alle Freunde auf der Plattform vertreten sind und nicht jeder einzeln per Handy oder Messenger kontaktiert werden muss.

Und wo liegt das Problem?

Neben all den Potenzialen, die soziale Netzwerke bieten, bestehen leider immer auch einige Risiken bei der Nutzung solcher Angebote. Kinder und Jugendliche können hier auf gefährdende Inhalte wie Pornografie, rechtsradikale Propaganda, Gewaltverherrlichung oder Glorifizierung von selbstverletzendem Verhalten stoßen. Fotoalben, Profile oder Gruppen mit entsprechenden Bildern, Aufrufen oder Diskussionen über die „Vorteile“ von Suizid oder Mager sucht werden in solchen Netzwerken immer wieder

gefunden. Weiterhin haben wir es in sozialen Netzwerken mit teils massiven Verletzungen von Urheber- und Persönlichkeitsrechten zu tun. Letzterer Aspekt lässt sich insbesondere auch mit dem Phänomen des Cyber-Mobbings in Zusammenhang bringen. Nicht immer ist es nur das Unwissen der Kinder darüber, dass sie Fotos anderer Menschen nicht ungefragt ins Netz stellen dürfen. Viel zu oft steht auch eine erschreckende, wenn auch nicht mit allen Konsequenzen bedachte Absicht dahinter, andere bloßzustellen und zu verletzen.

Da eine seitens der Anbieter vollständige Kontrolle der Netzwerke auf derartige Inhalte und Vorgänge aus verschiedensten Gründen nicht möglich und auch aus pädagogischer Sicht nicht immer ausreichend wäre, muss Risiken dieser Art insbesondere auch mit Aufklärung und Medienkompetenz seitens der Nutzer begegnet werden. Nicht selten sind hier auch völlig losgelöst von den Medien die Vermittlung eines gewaltfreien Klimas sowie von grundlegenden Werten und Normen gefragt. Sowohl Eltern und Pädagogen als auch Betreiber von Portalen solcher Reichweite sind gefordert, an einem Strang zu ziehen, um Kindern denjenigen Raum, den sie brauchen und der ihnen auch zusteht, sicher und chancenreich zu gestalten.

Worauf wir dabei allerdings unbedingt achten sollten ist Folgendes: Was überhaupt ein Problem oder eine Gefahr ist und was nicht, ist in manchen Fällen zunächst einmal eine Frage der Definition bzw. der Sichtweise. So besteht z.B. hinsichtlich des häufig diskutierten „Problems“ der Herausgabe von sogenannten „persönlichen“ oder „privaten“ Daten oftmals eine grundlegende Diskrepanz zwischen Erwachsenen- und Jugendgeneration. Was zur „Privatsphäre“ eines Menschen und somit nicht in die Öffentlichkeit gehört, war immer schon historisch wie auch kulturell geprägt. Was Erwachsene derzeit als höchst private Informationen ansehen, kann aus Perspektive vieler Jugendlicher eben „ruhig jeder wissen“. Dieses Phänomen kann und sollte nicht als mangelnde Reflektionsfähigkeit der Jugend gewertet werden. Tipps und Regeln wie „Gib niemals persönliche Daten preis“ funktionieren nicht nur nicht mehr, sondern ironisieren regelrecht den Sinn und Zweck dieser Plattformen. Bei Problembereichen dieser Art gilt es für Eltern, Pädagogen und andere Verantwortliche zunächst genau hinzuschauen und zu verstehen, welche (teils durchaus reflektierten) Handlungsabsichten hinter diesem Verhalten stecken, um im Anschluss daran anknüpfend weitere Aspekte (z.B. die Langlebigkeit, die mögliche Zweckentfremdung oder auch den Wirtschaftsfaktor von Daten im Netz) zu thematisieren und alltagsnahe Handlungsalternativen aufzuzeigen.

Dies ist wahrlich keine leichte Aufgabe, aber es lässt sich sicherlich eine gute Mischung von klaren Regeln, Verständnis und Unterstützung finden, um Kinder und Jugendliche effektiv vor Gefahren zu schützen und sie gleichzeitig hinsichtlich der Potentiale zu fördern.

Anregungen, Unterrichtsmaterialien und Linksammlungen zu Tipps, wie dieses Themenfeld mit all seinen benannten Facetten auch im Schulunterricht aufgegriffen werden kann, gibt es im Service-Bereich unter **www.klicksafe.de**.

Christina Rhode ist Referentin im Projekt *klicksafe*.

Foto: © Lothar Wandtner, pixelio.de



Foto: © wrw, pixelio.de

Was tun bei Cyber-Mobbing?

Neues, kostenloses *Klicksafe*-Unterrichtsmaterial

Marco Fileccia

Joe ist ein guter Schüler. Und eigentlich versteht er sich mit seiner Klassenkameradin Kim ganz gut. Doch irgendwann beginnt sie, ihn als Liebling der Klassenlehrerin zu bezeichnen, verleumdet ihn bei anderen, tuschelt auf dem Schulhof über ihn und schickt mit ihrer Freundin gemeinsam SMS, E-Mails und sie gestalten sogar eine Website und verfremden Fotos von ihm. Joe leidet immer mehr unter diesen Attacken, denn alle in der Schule lachen plötzlich über ihn, der so vorgeführt wird im Netz. Seiner Lehrerin mag er sich nicht anvertrauen, auch seiner Mutter nicht. Doch irgendwann wird es ihm zu viel und er filmt sich selbst und schildert die Situation. Seine Mutter reagiert sofort – mit einem Gespräch bei der Schulleiterin und letztlich sogar der Polizei. Das Ende? Trotzdem offen!

Dies ist in Kürze der Inhalt eines etwa sechsminütigen Films, den die britische Schulbehörde unter dem Titel „Let's fight it together“ kostenlos veröffentlicht, und dieser Film dient im Unterrichtsmaterial „Was tun bei Cyber-Mobbing?“ als das erste von sechs Arbeitsblättern zum Einstieg in ein Thema, das uns an Schulen leider allzu bekannt ist, aber doch eine neue Qualität erlangt hat: Mobbing, hier über digitale Medien und neudeutsch als „Cyber-Mobbing“ bezeichnet. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich über den Film in die verschiedenen Rollen des Opfers, Täters, der Lehrerin, der Mutter und eines Mitläufers hineinversetzen und ihre Motive erarbeiten.

Doch was ist „Cyber-Mobbing“ eigentlich? Diese Frage steht zur Recherche und Diskussion auf Arbeitsblatt Nr. 2 des Unterrichtsmaterials. Die Antwort sei hier verraten: Selbstverständlich ist Mobbing über digitale Medien im Grunde ein „normales“ Mobbing mit den Merkmalen, dass es u.a. absichtlich geschieht, es sich oft um Erniedrigung, Demütigung

und Schikane handelt, eine bestimmte Person wiederholt und über einen längeren Zeitraum trifft, jeden treffen kann und für das Opfer schlimme psychische und psychosomatische Folgen hat. Doch Cyber-Mobbing hat darüber hinaus noch andere Qualitäten, denn es handelt sich um einen Eingriff rund um die Uhr (vom „Das Klassenzimmer wird zur Qual“ zum „Überall wird zur Qual“), es ermöglicht ein unüberschaubar großes Publikum und ist schnell verbreitet (via Internet), das extreme Täter-Opfer-Machtungleichgewicht muss nicht immer gegeben sein und die Identität des Täters (des „Bullys“) ist scheinbar anonym.

Und welche Technologien ermöglichen das Cyber-Mobbing? Hier wie in der positiven Nutzung sind die digitalen Medien der Jugendlichen einfach selbstverständliche Mittel zum Zweck. *schülerVZ* mit seinen 5,1 Millionen Mitgliedern kann hier wie andere so genannte Social Communities betroffen sein. In den Gruppen und über die anderen Kommunikationsmittel kann sehr schnell und einfach auch Schlechtes über Mitschülerinnen und -schüler verbreitet werden. Die Instant Messenger (allen voran ICQ) werden genutzt ebenso wie E-Mailing, Chatrooms (bspw. **knuddels.de**) oder auch das allgegenwärtige Handy. Und besondere Bedeutung haben auch Video-Portale wie YouTube. Doch – wie gesagt – diese Medien stellen nur das Mittel zum Zweck dar, die Ursachen des Mobblings liegen woanders, weshalb medienpädagogische Arbeit wichtig ist, aber eine klassische Mobbing-Prävention nicht ersetzen kann.

Nach dem „Was ist Cyber-Mobbing?“ sollen die Schülerinnen und Schüler mit dem Unterrichtsmaterial in der 3. und 4. Unterrichtseinheit an Fallbeispielen die Folgen für die Opfer und die Gründe der Täter recherchieren und erarbeiten. Die Folgen des Cyber-

Klicksafe

klicksafe ist ein Projekt im Safer Internet Programm der Europäischen Union und wird gemeinsam von der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) umgesetzt. Das Portal **www.klicksafe.de** richtet sich mit aktuellen Informationen zu Sicherheits- und Verbrauchertemen vor allem an Eltern, Pädagogen und Multiplikatoren. Ob Chatten, Abzocke, Cybermobbing oder Computerspiele: Im Mittelpunkt stehen neben Risiken immer auch die Chancen einer kompetenten Nutzung des Internet. Dazu stellt Klicksafe kostenlose Info-, Unterrichts- und Schulungsmaterialien für Lehrer oder die Durchführung von Elternabenden bereit. Mittels Aufklärungsspots, Info-Veranstaltungen, dem „klicksafe Preis für Sicherheit im Internet“ und dem jährlichen Aktionstag „Safer Internet Day“ will die Initiative eine breite Öffentlichkeit für das Thema „Internetsicherheit“ sensibilisieren. Zur Unterstützung seiner diversen Arbeitsschwerpunkte pflegt klicksafe intensive Netzwerkkaktivitäten in ganz Deutschland und in Europa.

Mobbings sind oft ein Teufelskreis aus Unbehagen, Hilflosigkeit, Selbstzweifeln und Angst bis hin zur Verzweiflung, gepaart mit Schlaf- und Appetitlosigkeit, Bauch- und Kopfschmerzen etc.. Und manchmal steht am Ende sogar der Suizid. Die Motive der Täterinnen und Täter sind selbstverständlich individuell und schwer zu begreifen. Sicherlich kann man festhalten, dass ihnen Empathie und Mitgefühl fehlen, sie Machtausübung lustvoll erleben, sie „cool“ dastehen wollen und sich ihrer eigenen Stärke bewusst sind. Schließlich betonen viele Experten, dass sie gelernt haben, ihre Ziele aggressiv durchzusetzen.

Ein Beispiel? Peter R. (17) aus Berlin wurde im Rap Song „Arschgesicht“ von einem Mitschüler so besungen: „... ich rate dir, gib dein Leben lieber her, geh in den Wald, und nimm dir ein Strick, lass dich einfach fallen, und brich dir dein Genick, das wäre doch voll cool, da wärst endlich weg ...“. Öffentlich auf der Plattform Facebook. Oder, oder, oder... In der – allerdings nicht repräsentativen – Umfrage des Zentrums für empirische pädagogische Forschung (ZEPF) der Universität Koblenz-Landau äußerten sich über 50% der 2000 Befragten als direkt von Mobbing betroffen.

Hilft das Gesetz? bzw. Welche Strafen drohen den Tätern? Auf die Suche nach der Antwort auf diese Fragen geht das Arbeitsblatt Nr. 5 in „Was tun bei Cyber-Mobbing?“, denn es existiert kein eigener Mobbing-Paragraf (mit Ausnahme des „Stalkings“).

Dennoch können einige Straftatbestände (z.B. § 185 Beleidigung, § 186 Üble Nachrede, § 187 Verleumdung oder § 238 Nachstellung des Strafgesetzbuches oder auch § 22 Kunsturheberrecht, das Recht am eigenen Bild) erfüllt werden und die Rechtslage bei Taten, die online begangen werden ist keine andere als bei Mobbing offline.

Schließlich bietet das Klicksafe-Modul im letzten Arbeitsschritt die Möglichkeit, einen Aktionsplan für die eigene Schule zu entwerfen, also ein Konzept zur Prävention zu entwickeln. Auch hier gibt es keine Patentrezepte und viele Schulen haben bereits tolle Präventionsprogramme, die ggf. erweitert werden müssen um die spezielle Qualität des Cyber-Mobbings.

Das 28-seitige Modul, erarbeitet von Stefanie Rack und Marco Fileccia, beinhaltet neben den Arbeitsblättern über zehn Seiten an Sachinformationen zum Phänomen Cyber-Mobbing, Anlaufstellen, Links und weiterführende Literaturhinweise sowie didaktisch-methodische Kommentare zu den Arbeitsblättern bezüglich der Unterrichtsziele, Methoden, Material und Organisationsformen. Es ist als Download oder zur Bestellung kostenlos erhältlich unter **www.klicksafe.de**, steht unter einer Creative Commons-Lizenz und darf für nicht-kommerzielle Zwecke kopiert und weitergegeben werden.

Marco Fileccia ist Lehrer am Elsa-Brandström-Gymnasium in Oberhausen.

Foto: Stefan Arendt © LVR-Zentrum für Medien und Bildung



Sicher im Netz

Ein Blended-Learning-Kurs zum Jugendmedienschutz

Dagmar Missal

Neue Medien schaffen neue Herausforderungen. Aktuelle Workshoptitel wie zum Beispiel „Chatten ist cool – aber wer sitzt auf der anderen Seite?“ oder „Das kann teuer werden – Kostenfallen im Internet“ verdeutlichen den Reiz, den das Internet ausübt, aber auch die Risiken, die mit dessen Nutzung verbunden sein können.

Ein Eintauchen in die digitale Welt, in der Kinder und Jugendliche sich bewegen, kann Lehrerinnen, Lehrern und Erziehenden dabei helfen, deren Zugang und Umgang mit den neuen Angeboten im Netz zu verstehen und sie bei der Entwicklung von Medienkompetenz zu unterstützen. Aber es kostet auch Zeit. An einem einzigen Fortbildungstag ist eine fundierte Qualifizierung nicht zu leisten. Aus diesem Grund bot die Medienberatung NRW in Zusammenarbeit mit der freien Medienpädagogin Bettina Sieding im Rahmen eines Blended Learning Kurses die Gelegenheit für Multiplikatoren, den Spuren Jugendlicher im Netz über acht Wochen zu folgen und einige der Fallen aufzusuchen, die dort lauern. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer diskutierten in Foren und trafen sich im Chat, nutzten also die Vorzüge der digitalen Medien sowohl für ihre gemeinsame als auch für die individuelle Arbeit am Thema.

Die Erfahrungen, die während dieses Kurses gemacht wurden und die Arbeitsergebnisse, die dabei entstanden sind, wurden in der Schrift „Sicher im Netz – ein Blended-Learning-Kurs zum Jugendmedienschutz“ zusammengefasst und dokumentiert. Die Broschüre bietet aber mehr als einen Blick in die Vergangenheit. Sie enthält alle Aufgabenstellungen und die Beschreibung der Werkzeuge, die für die Durchführung eines eigenen Kurses benötigt werden. Es ist also recht einfach möglich, einen ähnlichen Kurs für Multiplikatoren, Lehrerinnen und Lehrer einzurichten. Die Aufgabenstellungen können außerdem für andere Zielgruppen, insbesondere Eltern, Schülerinnen und Schüler, adaptiert werden. Auch hierzu enthält die Schrift weiterführende Hinweise.

Für den Pilotkurs „Sicher im Netz“ wurde die, im Rahmen der Lehrerfortbildung genutzte, Plattform „Webweaver“ verwendet. Mit WebWeaver stand ein Learning-Management-System (LMS) zum einfachen Erstellen von HTML-Seiten zur Verfügung. Es wird über eine Administrationsoberfläche bedient und erforderte keine Programmierkenntnisse. Synchrone und asynchrone Werkzeuge stehen zur Verfügung und lassen eine individuelle Gestaltung des Online-Bereiches zu.



Foto: © Rainer Sturm, pixelio.de

Folgende Werkzeuge wurden innerhalb der Fortbildung für die aufgeführten Arbeitsbereiche genutzt:

- Mitteilungsbereich und Lernaufgaben: Bekanntmachung und Bereitstellung der Wochenaufgaben
- Dateiablage: Bereitstellung von Dokumenten und Ablage von Arbeitsergebnissen
- Internes E-Mail System: persönlicher Austausch zwischen Lernenden und Moderatorin
- Chat: Thematische Chats, unter anderem auch mit externen Experten
- Forum: Reflektierende Bearbeitung einzelner Themen und informeller Austausch
- Wiki: Kooperatives Erstellen eines Textdokuments

Die Aufgaben lassen sich in gleicher Weise auf die Plattform lonet2 übertragen, da die dabei verwendete Technik identisch mit der des Webweavers ist. Blended Learning Kurse in etwas abgewandelter Form können selbstverständlich auch auf anderen Lernplattformen eingerichtet werden.

Der Pilotkurs lief über acht Wochen. Das gesamte Angebot umfasste zwei Präsenzveranstaltungen und acht Themenwochen. Dem eigentlichen Beginn der Online-Phase wurde eine virtuelle Vorstellungsrunde vorgeschaltet. Pro Woche stand anschließend ein Thema im Mittelpunkt. Hierzu wurden am Wochenanfang Aufgaben eingestellt, die im Laufe der Woche bearbeitet werden sollen. Pro Woche sollte von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern ein Arbeitsaufwand von ca. 90 bis 120 Minuten eingeplant werden. An drei feststehenden Terminen fanden synchrone Chats statt, zu denen auch externe Experten eingeladen waren. Die Veranstaltung endete mit einer zweiten Präsenzveranstaltung, die hauptsächlich zur Evaluati-on und zur weiteren Planung genutzt wurde.

Hier ein Überblick über den gesamten Kurs:

1) Präsenz-Phase	> Vorstellung der Online-Moderation > Kennenlernen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer untereinander > Information zur genutzen Plattform Information zum Kursverlauf
2) Online-Phase	0. Woche Virtuelle Vorstellungsrunde – Wer bin ich und wer sind die anderen?
3) Online-Phase > Einstimmung	1. Woche „Chatten ist cool“ – aber wer sitzt auf der anderen Seite? 2. Woche Instant Messaging – fast wie unterhalten 3. Woche Wieviel „Ich darf ins Netz“? – Soziale Netzwerke 4. Woche „Alles so schön bunt hier“ – Werbeformen im Internet 5. Woche „Das lade ich mir runter...“ – Videoportale 6. Woche Das Handy – der ständige Begleiter 7. Woche „Das kann teuer werden“ – Kostenfalle im Internet 8. Woche „Note 3,7 und jetzt?“ – Bewertungen im Internet
4) Präsenz-Phase	> Auswertung und Ausblick

Nachmachen ist ausdrücklich erwünscht! Die Schrift „Sicher im Netz – ein Blended Learning-Kurs zum Jugendmedienschutz“ können Sie hierzu bei der Medienberatung NRW bestellen oder als PDF kostenlos herunterladen.

Dagmar Missal ist pädagogische Mitarbeiterin der Medienberatung NRW.

Gedankenblitze ordnen

Lernwege strukturieren mit Mindmaps und Wikis

Jörg Westhoff

Foto: © Stephanie Hofschlaeger, pixelio.de

Ein Brainstorming kann schnell aus dem Ruder laufen, wenn die Ergebnisse nicht sortiert und festgehalten werden. Digitale und virtuelle Mindmaps sind neben Wikis eine gute Ergänzung zu Tafel und Flipchart.

Eine Mindmap ist eine von Tony Buzan geprägte grafische Darstellung, die die Beziehungen zwischen verschiedenen Begriffen aufzeigt. Ausgangspunkt jeder Mindmap ist ein Hauptthema, das in der Mitte platziert wird. Nach außen ragen verschiedene Hauptäste mit weiteren Unterästen. Ist die Mindmap fertig, liefert sie im besten Fall einen schnellen und assoziativen Überblick über die „Landschaft“ der jeweiligen Gedankenwelt.

Mindmaps dienen der Visualisierung von Informationen und der Gedankenstrukturierung allgemein. Sie werden zunehmend in allen Unterrichtsfächern, beispielsweise um Unterrichtsthemen zu erschließen, genutzt und sind zu einem beliebten Werkzeug geworden. Es wird heute kaum noch einen Schüler geben, der nicht im Laufe seiner Schulzeit Mindmaps im Unterricht kennen gelernt hat. Somit muss an dieser Stelle nicht mehr über die Vor- und Nachteile dieser Methode nachgedacht werden, sondern es sollen vielmehr die neuen Potenziale aufgeführt werden, die sich durch digitale und virtuelle Mindmaps ergeben.

Digitale Mindmaps

Mit Stift oder Kreide stößt man schnell an die Grenzen der Darstellbarkeit. Manchmal sind Bilder, Grafiken oder klare farbliche Abstufungen sinnvoll. Bei komplexeren Schaubildern wird es an der Tafel schnell unübersichtlich. Das muss jedoch nicht sein.

Durch die Digitalisierung von Mindmaps mit Hilfe spezieller Software, die auch im Internet kostenlos angeboten wird (www.freemind.softonic.de), kommt Interaktivität ins Spiel und damit ergeben sich neue Aspekte, Dimensionen und Nutzwerte für den Unterricht. Digitale Mindmaps lassen sich immer wieder überarbeiten, speichern, versenden und archivieren. Zusätzlich können sie farblich gestaltet, mit Bildern ergänzt oder mit weiteren Textdokumenten verlinkt werden.

Virtuelle Mindmaps bzw. kollaboratives online Mindmapping

Virtuelle Mindmaps haben den Vorteil, dass alle Schülerinnen und Schüler gemeinsam und zur gleichen Zeit an einem „Produkt“ arbeiten können. Sie ermöglichen das gemeinsame Diskutieren, Erstellen und Bearbeiten. Sie werden direkt im Browser, also ohne vorherige Installation einer Software, erstellt. Im Internet findet man dazu zahlreiche Angebote – auch mit speziellen Konditionen für Bildungseinrichtungen (www.mindmeister.com). Online ist jeder involviert, kann direkt seinen eigenen Zweig/Arm einfügen, Änderungen vornehmen oder die Struktur ver-

bessern. Die Tatsache, dass mehrere zugleich an der Mindmap laborieren können, macht es zu einem kollaborativen Tool schlechthin.

Aus didaktisch-methodischer Sicht ergeben sich vielfältige Einsatzmöglichkeiten von Mindmaps im Unterricht. Dazu zählen z.B. die Planung und Organisation von Klassenfahrten, die Strukturierung von Sachtexten, die Planung eines Vortrags, das Protokollieren während einer Diskussionsrunde und schließlich die Vorbereitung von Prüfungen.

Ein Wiki ist eine Sammlung von Webseiten, die von den Benutzerinnen und Benutzern nicht nur gelesen, sondern meist auch direkt online geändert werden können. Der Begriff Wiki kommt aus dem Hawaiischen und bedeutet in deutscher Übersetzung so viel wie „schnell“, womit eines der Grundprinzipien von Wikis benannt wird. Die Internetseiten eines Wikis sind einfach zu editieren. Das Anlegen, Löschen, Verändern und Verlinken der Seiten erfolgt in der Regel mit einem Mausklick.

Das bekannteste Wiki ist die Wikipedia, ein Online-Lexikon, das von den Nutzerinnen und Nutzern selbst erstellt und kontinuierlich überarbeitet und erweitert wird. Jeder kann im Internet einfach und kostenlos ein Wiki zu jedem beliebigen Thema einrichten.

Wikis ermöglichen es mehreren Personen, gemeinschaftlich an Texten zu arbeiten. Die Texte können online korrigiert, ergänzt und kommentiert werden. HTML-Kenntnisse sind von Vorteil, aber nicht zwingend notwendig. Die meisten Wikis verfügen über eine leicht zu bedienenden WYSIWYG-Editor (What you see is what you get), der die Eingaben direkt in die jeweilige Wiki-Auszeichnungssprache übersetzt.

Nutzerinnen und Nutzer des Wikis haben von jedem Rechner der Welt Zugriff auf die erstellten Dokumente, Gruppen können über räumliche Entfernungen hinweg zusammenarbeiten. Änderungen sind sofort nachvollziehbar. Texte müssen nicht mehr abgeschrieben werden. Die Endfassung der Texte kann problemlos in anderen Programmen weiterverarbeitet werden.

Ein weiterer Vorteil ist die Speichermöglichkeit, die bei der Tafel fehlt. Selbst wenn das Tafelbild noch so gut durchdacht ist oder den Verlauf des Unterrichtsgeschehens auf einzigartige Weise widerspiegelt – am Ende der Stunde wird es weggewischt. Im Vergleich dazu kann ein Wiki einen großen Schatz an Wissen speichern und ständig an den neuesten Erkenntnisstand angepasst werden.

Aus methodisch-didaktischen Gesichtspunkten ergeben sich vielfältige Einsatzmöglichkeiten von Wikis um Unterricht. Dazu zählen z.B. Planung und Koordination von Projekten, kooperative Quellanalyse, Entwicklung von Schülerlexika und Schreiben von Fortsetzungsgeschichten.

Es gibt eine Vielzahl von Wiki-Anbietern. Schnell und kostenlos kann man ein Wiki unter folgenden Adressen einrichten:

- **www.pbwiki.com**
(Benutzeroberfläche Englisch)
- **www.wetpaint.com**
(Benutzeroberfläche Englisch)
- **www.wikihost.org/?lan=de**
(Benutzeroberfläche Deutsch)

Die Werkzeuge eignen sich also hervorragend dazu, Themensammlungen anzulegen, aktuell zu halten und den kreativen Gedankenblitzen der Schülerinnen und Schüler eine Struktur zu geben.

Jörg Westhoff ist pädagogischer Mitarbeiter der Medienberatung NRW.



Foto: © Stephanie Hofschlaeger, pixelio.de

Eltern und Medien

Rainer Smits

Immer früher kommen Kinder mit elektronischen Medien in Berührung. Die Familie ist dabei zumeist der erste Ort, an dem die Weichen für die Mediennutzung gestellt werden. Eltern sind aber oft verunsichert, wenn es um Fragen der Medienerziehung geht. Wie viel Fernsehen darf sein? Wann ist ein Kind reif für Computer und Internet? Fördern Computerspiele die kindliche Entwicklung? Was machen meine Kinder im Netz? – Das sind einige der Fragen und Themen, die Eltern im Zusammenhang mit Medien bewegen.

Mit der Initiative Eltern+Medien bietet die Landesanstalt für Medien NRW (LfM) Schulen aller Schulformen sowie anderen Einrichtungen in Nordrhein-Westfalen die Durchführung von Elternabenden an, auf denen Themen wie „Frühkindliche Mediennutzung“, „Handy und Internet“ und „Computer- und Konsolenspiele“ unter der Anleitung qualifizierter Medienpädagogen behandelt werden. Seit Anfang 2009 ist dieses Angebot in Kooperation mit dem Verein Schule des Hörens e.V. und der Stiftung Kunst, Kultur und Soziales der Sparda-Bank West um Elternabende erweitert worden, auf denen das Thema Hören als Voraussetzung für Medienkompetenz im Mittelpunkt steht.

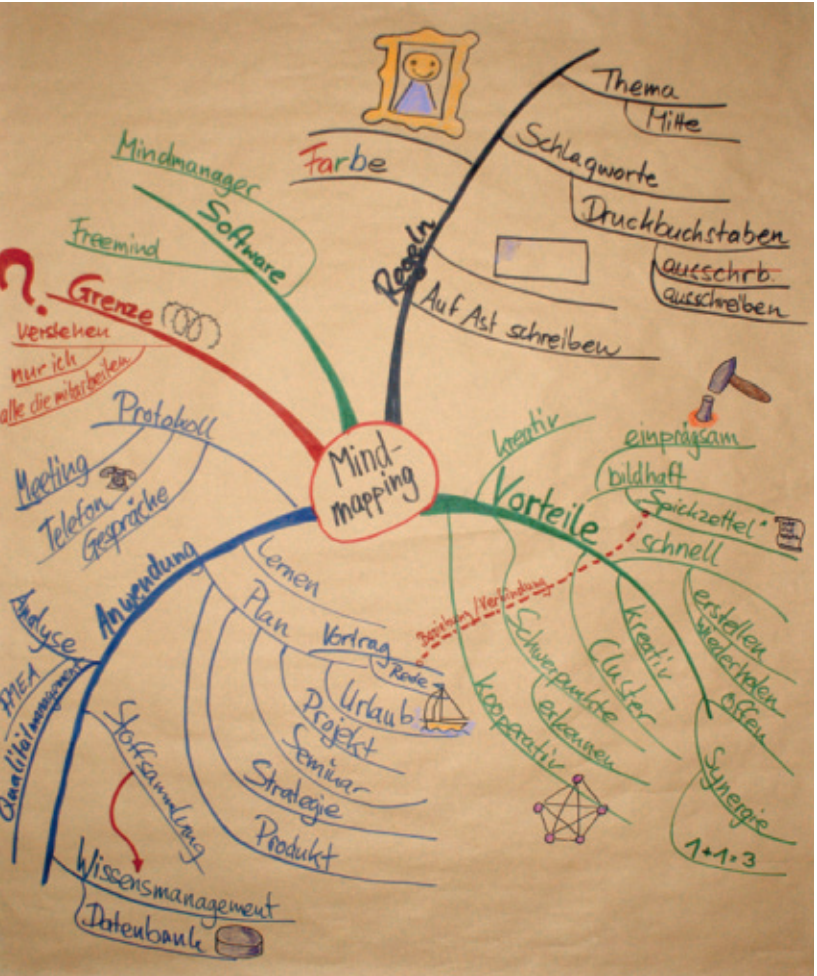
Die Initiative Eltern+Medien greift damit den deutlich gestiegenen Orientierungs-, Beratungs- und Aufklärungsbedarf von Eltern in der Medienerziehung ihrer Kinder auf. Sie unterstützt die interessierten Einrichtungen bei der Planung und Organisation der Elternabende, vermittelt medienpädagogisch geschulte Referentinnen und Referenten, sie übernimmt die Honorarkosten und sorgt auf den Elternabenden für die Bereitstellung vertiefender Informationsmaterialien.

Mehr als 1400 Kindergärten, Grundschulen und weiterführende Schulen in NRW haben das Angebot der Initiative Eltern+Medien seit 2007 genutzt und sich über Chancen und Risiken alter wie neuer Medien und über medienpädagogische Modelle informieren lassen.

www.elternundmedien.de

Rainer Smits ist Projektleiter bei der Landesanstalt für Medien (rsmits@lfm-nrw.de).

Foto: © Markus Bärlocher



Bildungspartnerschaft Medienzentrum und Schule

Andrea Meschede

Anfang 2009 ist die Initiative „Bildungspartner NRW – Medienzentrum und Schule“ offiziell an den Start gegangen. Koordiniert von der Medienberatung NRW in Zusammenarbeit mit den Landesmedienzentren in Düsseldorf und Münster hat sie die Förderung einer systematischen Zusammenarbeit von Medienzentren und Schulen zum Ziel. Das Internetportal der Bildungspartnerschaft füllt sich nach und nach mit vielfältigen und nachahmenswerten Kooperationsbeispielen, die das Spektrum möglicher Zusammenarbeit zwischen Medienzentren und Schulen gut verdeutlichen. Eine kleine Auswahl stellen wir hier vor:

Videoprojekt „Klappe, die dritte“

Zum dritten Mal wurde vom Kreismedienzentrum Gütersloh für alle Schulen und Jugendeinrichtungen des Kreises ein Videoprojekt angeboten. Alle beteiligten Kinder- und Jugendgruppen bekamen medienpädagogische Fachleute und Equipment zur Verfügung gestellt, um eigene Filmideen zu realisieren. Vorgegeben war das Motto „mitGEFÜHL“ und die Produktionsdauer von einem Tag je Clip. Kameraführung, Schnitt und Nachvertonung wurden weitgehend von den Kindern und Jugendlichen selbst realisiert. Eine DVD mit 20 Kurzfilmen ist beim Kreismedienzentrum erhältlich.

www5.kreis-guetersloh.de/130/sr_seitenartikel/11218010000008322.php

CD-ROM zu „Unterwegs im Wittekindland“

Im Kreis Herford arbeitete das Medienzentrum mit pädagogischen Fachkräften aus den Grund- und Förderschulen zusammen, um das Schulbuch „Unterwegs im Wittekindland“ mit multimedialen Elementen und Zusatzinformationen zu bereichern und damit eine Vertiefen der Lerninhalte ermöglichen. Die Kolleginnen und Kollegen aus den Schulen fertigten die Arbeitsmaterialien an, das Medienzentrum unterstützte das Projekt über die Erstellung und Vervielfältigung der CD-ROM.

www.medienzentrum-hf.de/site.php4?site_id=93

Surfen mit SIN(N) – Sicherheit im Netz

Im Februar 2009 startete in Bielefeld das Projekt „SIN(N)“. Die Projektpartner – Schulen, Medienzentrum, Kompetenzteam und Polizei Bielefeld – verfolgen mit den drei Modulen Lehrerfortbildung, Elternabenden und Schülerprojekten das Ziel, Informationen

über Einsatzmöglichkeiten des Internets im schulischen Kontext zu liefern, über Chancen und Risiken aufzuklären und durch Sensibilisierung im Umgang mit Online-Medien der Internet- und Computerkriminalität an Bielefelder Schulen vorzubeugen.

Weitere Informationen:
www.surfen-mit-sinn.de

KinderKinoFest Düsseldorf – „Lern- und Kulturort Kino“

Das LVR-Zentrum für Medien und Bildung, Medienzentrum für die Landeshauptstadt Düsseldorf, veranstaltet jährlich in Kooperation mit dem Jugendamt und Filmmuseum eine kultur- und medienpädagogische Filmfestwoche. Insbesondere Düsseldorfer Grund-, Haupt- und Förderschulen nutzen das Angebot regelmäßig. In sieben Düsseldorfer Kinos werden in einer Woche 30 Kinder- und Jugendfilme aus dem In- und Ausland gezeigt, die in der Schule vor- und nachbereitet werden können. In vielfältigen medienaktiven Angeboten können Schüler und Schülerinnen hinter die Kulissen der Film- und Medienwelt blicken, selber Filme drehen und mit Filmemacherinnen und -machern ins Gespräch kommen.

www.kinderkinofest.de

Diese und andere Kooperationsprojekte unter:
www.medienzentrum.schulministerium.nrw.de

Andrea Meschede ist Referentin für Medienbildung im LWL-Medienzentrum für Westfalen.

Termine 2009 zur Bildungspartnerschaft

18. November 2009, Dortmund

Bildungspartner-Kongress:

Bilanz und Ausblick nach fünf Jahren Bildungspartnerschaften von Schulen mit kommunalen Bildungs- und Kultureinrichtungen (Bibliothek und Schule, Museum und Schule, VHS und Schule, Medienzentrum und Schule)

Kontakt: Christiane Bröckling,
broeckling@medienberatung.nrw

19./20. November 2009, Soest

NRW Forum kommunale Medienzentren

Gemeinsame Jahrestagung der rheinischen und westfälischen Medienzentren sowie der vom Schulministerium abgeordneten pädagogischen Medienberater.

Kontakt: Amina Johannsen,
Amina.Johannsen@lvr.de

Hier spielt die Musik!

Eine neue DVD hilft Grundschulkindern,
die Welt der Instrumente zu entdecken

Markus Köster

Musik macht klug! Wissenschaftliche Studien belegen, dass musikalische Aktivitäten, insbesondere das Spielen eines Instrumentes, sich deutlich positiv auf unsere Fähigkeit zu denken und zu lernen auswirken. Aber nicht nur das: Musik bildet den ganzen Menschen, unterstützt seine Identitätsfindung, seine Teamfähigkeit und seine Kreativität. Und Musik ist – so der Musikpädagoge Hans-Günter Bastian – „das sozialste Medium überhaupt. Sie führt Menschen zusammen.“

2007 ist im nordrhein-westfälischen Ruhrgebiet das Projekt „Jedem Kind ein Instrument“ (JeKi) an den Start gegangen. Es zielt darauf ab, Grundschulkindern unabhängig von ihrer Herkunft einen Zugang zur Welt der Instrumente zu eröffnen und das Erlernen eines eigenen Instruments zu ermöglichen. Im Mittelpunkt steht das gemeinsame Musizieren der Kinder – von der ersten Klasse an.

Die didaktische DVD „Hier spielt die Musik!“, die das LWL-Medienzentrum für Westfalen, SUR Films und das FWU mit Unterstützung des Ministeriums für Schule und Weiterbildung NRW realisiert haben, möchte – ausgehend vom Projekt JeKi – Lehrkräfte, Musikschulen und Eltern dabei unterstützen, selbstständig erste Schritte auf dem Weg der instrumentalen Erziehung zu gehen.

Der 20-minütige Hauptfilm von Gaby Lingke zeigt anschaulich und einfühlsam, wie sich frühe musikalische Bildung positiv auf die Entwicklung von ganz unterschiedlichen Kindern auswirkt. Erzählt wird in

Foto: Stephan Sagurna © LWL-Medienzentrum für Westfalen

erster Linie aus der Perspektive der Kinder: Musikschulstunden, das erste Instrument, das Üben zu Hause und das erste große Konzert. Mehrere filmische und interaktive Bausteine sowie Arbeitsmaterialien vervollständigen die DVD. Zu den Bausteinen zählen kurze Filmdokumentationen, die die Arbeit eines Geigen- und eines Trompetenbauers zeigen, einen Besuch von Grundschulkindern bei den Profis eines Sinfonieorchesters begleiten und die Grundidee von JeKi erläutern, genauso wie mehrere interaktive Spiele, z.B. eine Musikscharade und ein Melodienquiz. Der ROM-Teil enthält ergänzende Arbeitsmaterialien – Bastelanleitungen, Aufgabenblätter und weitere Anregungen, die sich entweder konkret auf die Filme oder allgemein auf die Themenfelder Musik und Instrumente beziehen.

So macht die didaktische DVD Kindern wie Erwachsenen Lust darauf, die Welt der Instrumente und zugleich die eigene musikalische Kreativität zu entdecken.

Dr. Markus Köster ist Leiter des LWL-Medienzentrums für Westfalen.

Zum Preis von 19,90 Euro plus Versandkosten (bzw. 45 Euro mit dem Recht zur öffentlichen Vorführung und zum Verleih) kann die DVD mit Begleitheft beim LWL-Medienzentrum für Westfalen (für NRW) bzw. beim FWU (für die übrigen Bundesländer) bestellt werden. Auch über EDMOND – den Online-Medienservice der rheinischen und westfälischen Medienzentren – steht das Medium allen Schulen in NRW zur Verfügung.



„Die Erziehung zur Musik ist von höchster Wichtigkeit, weil Rhythmus und Harmonie machtvoll in das Innerste der Seele dringen.“
(Platon, griechischer Philosoph, 427-347 v. Chr.)

Die Hermannschlacht

Ein Stummfilm als Zeitdokument der 1920er Jahre

Volker Jakob

Die Hermann- oder Varusschlacht gilt als der eigentliche Gründungsmythos der deutschen Nation. Seit vielen Jahrhunderten wird der bis heute nicht genau verortete Sieg der Germanen über die römischen Legionen rechtfertigend als aktuelles politisches Argument benutzt. Im Bau des Detmolder „Hermannsdenkmals“ fand dieses nationale Selbstverständnis im 19. Jahrhundert einen sichtbaren Ausdruck. Dass dieser Mythos sich auch im 20. Jahrhundert noch für sehr konkrete politische Zwecke instrumentalisieren ließ, lässt der 1922/1923 gedrehte Stummfilm „Die Hermannschlacht“, der im Februar 1924 in Detmold uraufgeführt wurde, eindrucksvoll erkennen. Aus Anlass des Ausstellungsprojektes „2000 Jahre Varusschlacht. IMPERIUM – KONFLIKT – MYTHOS“ hat das LWL-Medienzentrum für Westfalen den „Großfilm“ aus der cineastischen Frühzeit Westfalens zu neuem Leben erweckt.

Die Entstehungsgeschichte dieses Films, der sich als „Historisches Gemälde aus Deutschlands ersten Freiheitskämpfen“ verstand, lässt sich heute nur noch in Umrissen rekonstruieren. Mit dem Drehbuch und der Regie wurde Dr. Leo Koenig betraut, ein Dramaturg, der auf langjährige Theater-, nicht

aber auf Filmerfahrungen zurückblicken konnte. Am 9. September 1922 begannen die Dreharbeiten an den Originalschauplätzen, wie man damals meinte, in unmittelbarer Nähe des Hermannsdenkmals und der Externsteine bei Horn. Die in fünf Akten konstruierte Handlung reduzierte den Stoff auf einige locker aneinander gereimte Szenen, die den Sieger der Schlacht zum Befreier Germaniens und zum Gründungsvater der deutschen Nation stilisierten. Die Texttafeln der Zwischentitel, die im Stummfilm die Sprache ersetzen und über das Handlungsgeschehen informieren, lesen sich wie ein tagespolitischer Appell. Dass dieser Film zwar von den Römern sprach, aber die damaligen „Erzfeinde“ Deutschlands, die Franzosen, meinte, wurde von dem begeisterten Premierenpublikum 1924 auch sofort verstanden.

Nachdem „Die Hermannschlacht“ jahrzehntelang vergessen war, tauchte der knapp einstündige Streifen 1990 wieder auf – nicht in einem westfälischen Archiv, sondern im Zentralen Filmarchiv der UdSSR in Moskau. In den Wirren des Kriegsendes hat die Rote Armee offenbar die einzige erhalten gebliebene Kopie als Beutegut beschlagnahmt. Drei Jahre später brachte ihn das Film-Archiv Lippe in einer musikalisch untermalten VHS-Version erstmals heraus. Auch auf der jetzt erschienenen DVD begleitet Daniel Wahren das Handlungsgeschehen kongenial auf dem Piano. Ein umfangreiches Booklet informiert über zeitgeschichtliche Hintergründe sowie über die Geschichte des Streifens selbst. Cineastisch von eher bescheidenem Wert, ist der Film ein wichtiges Zeitdokument, vermittelt er doch Einsichten in ein völkisch-nationalistisches Weltbild, das damals von nicht wenigen Zeitgenossen geteilt wurde.

Dr. Volker Jakob ist Leiter des Bild-, Film-, Tonarchivs im LWL-Medienzentrum für Westfalen.

Zum Preis von 14,90 Euro plus Versandkosten (bzw. 45 Euro mit dem Recht der öffentlichen Vorführung und zum Verleih) kann die DVD mit Begleitheft beim LWL-Medienzentrum für Westfalen sowie an allen Ausstellungsorten (Detmold, Haltern, Kalkriese) erworben werden. Auch über EDMOND – den Online-Medien-service der rheinischen und westfälischen Medienzentren – steht das Medium allen Schulen in NRW zur Verfügung.

Foto: Hanna Neander © LWL-Medienzentrum für Westfalen



VENI, VIDI... und tschüss?

Neue DVD beleuchtet die Geschichte der Römer in Westfalen

Claudia Landwehr / Benjamin Wolf

9 n. Chr. verlor das römische Imperium des Kaisers Augustus unter der Leitung des Quintilius Varus drei Legionen auf einen Schlag – eine der größten Niederlagen in seiner Geschichte. Wo genau die Schlacht stattfand, Tacitus nennt den Ort „saltus teutoburgensis“, ist bis heute umstritten – das einzige bisher entdeckte römische Schlachtfeld aus dieser Zeit liegt bei Kalkriese am Fuß des Wiehengebirges bei Osnabrück. Obwohl das von Varus geführte römische Heer in Zahl, Ausrüstung und Ausbildung deutlich überlegen war, gingen die von Cherusker-Fürst Arminius geführten Germanen – in der Kernmannschaft vermutlich Hilfstruppen im Dienst der Römer – siegreich aus der Varusschlacht hervor. Dieser Sieg führte zur Aufgabe der Provinz Germanien durch die Römer. Aber war es auch wirklich ein tschüss?

Die vom LWL-Medienzentrum produzierte DVD „VENI, VIDI... und tschüss?“ begibt sich auf die Spuren jener römischen Truppen, die vor rund 2000 Jahren in unsere Region – nach eigenen Quellen ein unerschlossenes, wildes Land – kamen, sahen und ... verloren. Die DVD durchleuchtet den Alltag der römischen Armee in Germanien und verweist dabei immer wieder auf Fundstücke und Erkenntnisse, die speziell in Westfalen zu Tage gefördert wurden.

Der Film gliedert sich in drei Abschnitte. Der erste Teil – VENI – führt in die historische Situation in Germanien und im römischen Imperium ein. In einem kurzen Überblick werden die Geschehnisse bis zur Varusschlacht, der Kampf selbst und die Aktivitäten nach der römischen Niederlage geschildert. VIDI – der zweite und ausführlichste Part des Films – nimmt die archäologischen Befunde und Erkenntnisse bezüglich der römischen Präsenz in Westfalen sowie die unterschiedlichen Methoden der Archäologie in den

Blick. Im Mittelpunkt steht die römische Armee: ihre Ausrüstung, ihre Versorgung, ihre handwerklichen Fähigkeiten und der bestens durchorganisierte Alltag der Legionäre. Besonders aufschlussreich sind die Funde der in Westfalen ausgegrabenen Römerlager in Holsterhausen, Haltern, Oberaden/Bergkamen, Anreppen und Kneblinghausen. Zum Abschluss werden die zuvor beschriebenen Erkenntnisse in einem ausführlichen, den Lernprozess vertiefenden Resümee zusammengefasst.

Umfangreiches Bild- und Quellenmaterial sowie zwei Kurzfilme zur Herstellung eines Römerdolches und zum Bau des römischen Patrouillenschiffs „Victoria“ ergänzen den gut 30-minütigen Hauptfilm. Die DVD lässt die römischen Legionen lebendig werden und auch den langwierigen und manches Mal mühsamen Weg der archäologischen Forschung.

Claudia Landwehr ist Referentin, Benjamin Wolf ist Praktikant im LWL-Medienzentrum für Westfalen.

Ab September 2009 kann die DVD mit Begleitheft zum Preis von 19,90 Euro plus Versandkosten (bzw. 45 Euro mit dem Recht der öffentlichen Vorführung und zum Verleih) beim LWL-Medienzentrum für Westfalen sowie an allen Ausstellungsorten (Detmold, Haltern, Kalkriese) erworben werden. Auch über EDMOND – den Online-Medien-service der rheinischen und westfälischen Medienzentren – steht das Medium allen Schulen in NRW zur Verfügung.

Foto: Greta Schüttemeyer © LWL-Medienzentrum für Westfalen



Römer Rap für Jugendliche

Den Aufstieg Roms zur Weltmacht, die über den gesamten Mittelmeerraum herrschte, zeigt das LWL-Römermuseum in Haltern am See in der Ausstellung „Imperium“ vom 16. Mai bis 11. Oktober 2009. Die Schau des Landschaftsverbandes Westfalen-Lippe (LWL) ist Teil des Ausstellungsprojekts „Imperium Konflikt Mythos. 2000 Jahre Varusschlacht“. Sie beleuchtet die politischen Leistungen des Augustus und die kulturelle Blüte seines „Goldenen Zeitalters“. Vom Verlierer der Schlacht im Teutoburger Wald zeichnet die Ausstellung ein Bild, das mit dem verbreiteten Versager-Image des Publius Quinctilius Varus aufräumt.

Das LWL-Medienzentrum für Westfalen hat die Museumspädagogik der Ausstellung tatkräftig unterstützt. Dank der Zusammenarbeit können sich Kinder und Jugendliche die Exponate aus „Imperium“ von Gleichaltrigen erklären lassen. Im Tonstudio des LWL-Medienzentrums haben 15 Schüler aus sieben westfälischen Schulen einen akustischen Führer produziert. Mit professioneller Unterstützung sprachen sie die getexteten Exponaterklärungen für ihren „mp3-Führer“ ein.

Unter den Stücken ist ein „Römer-Rap“ – Text und Gesang von Ulrich Quandt, Schüler an der Maximilian-Kolbe-Gesamtschule Saerbeck –, ein sprechendes Seeungeheuer aus einem ausgestellten Relief ebenso wie die Zeitreise eines Jungen, der sich beim Betrachten einer Wandmalerei plötzlich im Haus des Agrippa mitten im antiken Rom wiederfindet.

Mitgemacht bei der Koproduktion von LWL-Römermuseum und LWL-Medienzentrum haben weiterführende



Ulrich Quandt von der Gesamtschule in Saerbeck nimmt seinen Römer-Rap auf.
Foto: Stephan Sagurna
© LWL-Medienzentrum für Westfalen

Schulen – von der Förderschule bis zum Berufskolleg – aus Haltern, Marl (Kreis Recklinghausen), Dülmen (Kreis Coesfeld), Saerbeck (Kreis Steinfurt) und Essen.

Das Ergebnis der Arbeit sind zwei Audio-Führer mit jeweils etwa einer Stunde Laufzeit, die sich jeder Ausstellungsbesucher aus dem Internet herunterladen kann:

www.imperium-konflikt-mythos.de/fuehrungen/fuehrungen_imperium/mp3_fuehrung/

Insbesondere für die „kleinen“ Museumsbesucher bieten die Audio-Clips einen altersgemäßen Zugang in ein längst vergangenes Zeitalter.

Text: Pressestelle des Landschaftsverbandes Westfalen-Lippe

Foto: Greta Schüttemeyer © LWL-Medienzentrum für Westfalen



Im Schein des Feuers Neue DVD zum Schmiedehandwerk in Südwestfalen

Hermann-Josef Höper

*„...das Eisen, dünkt mich,
ist weit mehr als Gold zu preisen;
Ohn' Eisen kommt nicht Gold,
Gold bleibt auch nicht ohn' Eisen.“*

So schrieb im Jahr 1654 ein Dichter aus der Barockzeit, Friedrich von Logau, über den wertvollen Werkstoff, der bereits seit Jahrtausenden die Menschheit begleitet.

Eisen ist mit 95 Prozent Gewichtsanteil an den genutzten Metallen das weltweit meistverwendete Metall. Schon die frühen Kulturen der Sumerer, Ägypter und Hethiter entdeckten und schätzten seinen großen Wert. Mit seiner Eisenindustrie belegt Deutschland einen Spitzenplatz in Europa. Zu den ältesten Regionen der Eisengewinnung und -verarbeitung in unserem Land zählt das westfälische Gebiet südlich der Ruhr.

Der Film „Im Schein des Feuers“ von Harald Sontowski, den das LWL-Medienzentrum für Westfalen jetzt produziert hat, erzählt die faszinierende Geschichte der Kleiseisenproduktion in Südwestfalen von den ersten Verfahren zur Gewinnung von Eisenerz über seine Verarbeitung und Verwendung im Mittelalter bis zur technisierten handwerklichen Anfertigung nach Einführung der Nutzung von Wasserkraft. Experten nehmen Stellung zu Themen wie Rennfeuerofen oder Puddelverfahren und zu wirtschafts- und sozialgeschichtlichen Aspekten wie Kinderarbeit.

Nach dem geschichtlichen Teil, der u. a. die Faszination schildert, die von den Schmieden ausging, aber auch die Unfallgefahren anspricht, werden in der zweiten Hälfte des Filmes verschiedene Produktionsstätten vorgestellt, wie sie bis in die sechziger Jahre des 20. Jahrhunderts hinein betrieben worden sind. In verschiedenen Schmieden, die in das LWL-Freilichtmuseum Hagen transloziert oder dort nach alten Plänen neu errichtet wurden, führen Handwerker die Verarbeitung von Roheisen sowie die Fertigung verschiedener Produkte wie z. B.

Nägel, Handbohrer, Sensenblätter und Hufeisen vor.

So gewinnen die Zuschauerinnen und Zuschauer auch einen guten Einblick in das Westfälische Landesmuseum für Handwerk und Technik. Am Stadtrand von Hagen im idyllischen Mäckingerbachtal gelegen ist es in seiner Konzeption wohl einzigartig in Europa.

Dr. Hermann-Josef Höper ist Leiter des Referats Medienproduktion und Medientechnik im LWL-Medienzentrum für Westfalen.



Ab September 2009 kann die DVD mit Begleitheft zum Preis von 14,90 Euro plus Versandkosten (bzw. 45 Euro mit dem Recht der öffentlichen Vorführung und zum Verleih) beim LWL-Medienzentrum für Westfalen erworben werden. Auch über EDMOND – den Online-Medien-service der rheinischen und westfälischen Medienzentren – steht das Medium allen Schulen in NRW zur Verfügung.

Fotos: Greta Schüttemeyer © LWL-Medienzentrum für Westfalen



Chinesisch kommt...

40 Jahre Schulfernsehen

Silke Rehren / Maria Dickmeis

Wer in den 1970er Jahren die Schulfernseh-Angebote des WDR nutzen wollte, der hatte Stress: Pünktlich zur Sendezeit musste die Klasse aufnahmefähig im Medienraum der Schule sitzen. Meist gab es nur einen Fernseher und wer vergessen hatte, sich mit den Kollegen abzusprechen oder zu spät kam, der hatte Pech. Gesendet war auch versendet. Videorekorder waren teuer, die wenigsten Schulen konnten sich einen leisten.

Als das Schulfernsehen im WDR am 1. September 1969 auf Sendung ging, galt es allerdings zuerst eine andere Hürde zu nehmen: Lehrerinnen und Lehrer mussten von der Qualität des Angebots überzeugt werden.

Viele waren skeptisch. Pädagogen forderten Schutzmaßnahmen gegen das Fernsehen statt es für Bildungszwecke zu nutzen. Lehrermangel und Bildungsmisere in den 1960er brachten die Wende. Die Politik forderte, der öffentlich-rechtliche Rundfunk solle schnell und kompetent etwas für die Bildung der Menschen tun, vor allem in der Schule.

Schulfernsehen sollte den Unterricht bereichern. Aber wie musste er gestaltet sein? Genügte es, den Unterricht zu ergänzen („Enrichment-Modell“) oder sollte die Lehrkraft ganz ersetzt werden („Direct-Teaching-Modell“)? Man entschied sich für einen dritten – bis heute gültigen – Weg, das „Kontext-Modell“: Filme, Begleitmaterialien und Lehrerunterricht bilden eine aufeinander aufbauende, sich ergänzende Einheit.

Seitdem bietet das WDR Schulfernsehen abwechslungsreiche, moderne Fernsehformate, die jugend- und zeitgemäß gestaltet, den Unterricht attraktiver machen sollen. So wie das Politikmagazin „Zwischen den Schlagzeilen“ (1969), moderiert vom damaligen WDR-Direktor Werner Höfer. Fast dreißig Jahre unterstützte es Lehrerinnen und Lehrer darin, die aktuelle Politik in den Unterricht zu integrieren. Medienpädagogik war ein anderer Schwerpunkt. Als Schulfach nicht in den Lehrplänen vorgesehen, sieht sich der WDR 1970 in der Verantwortung und entwickelt Reihen wie „Umgang mit Massenmedien“ oder „Sehen lernen“. Das Angebot „Schüler machen Filme“, motiviert Jugendliche, Medien selbst zu gestalten.

Schulfernsehredakteur Gert Monheim setzt neue Akzente. 1978 richtet sich der WDR mit der Reihe „Das Leben kann schön sein“ erstmals an Schulen mit lernbehinderten Kindern.

Enge Zusammenarbeit mit Lehrkräften und Erfolgskontrollen sollen das Gesamtangebot ständig auf hohem Niveau halten. Befragungen der Zielgruppe gehören dazu. Die Ergebnisse schrecken Anfang der 1980er auf: Ein Viertel aller Schulen nutzt das Angebot nicht. Es fehlen Fernseher und Videorekorder, die Lehrkräfte sind medienpädagogisch nicht ausgebildet und deshalb zurückhaltend. Manche lehnen Fernsehen im Unterricht grundsätzlich ab.

Mit der Etablierung kommerzieller TV-Anbieter erreicht auch der Quoten- und Druck die Bildungsangebote, ihre Platzierung im Sendeschema wird überdacht. 1993 rücken die Schulprogramme vom attraktiven Vorabend in den frühen Nachmittag, vier Jahre später in die Morgenstunden. Das scheint ideal für die Aufzeichnung schon vor Unterrichtsbeginn. Die Erweiterung des Urheberrechtsgesetzes aus dem Jahr 1985 macht zudem möglich, dass die Landesbildstellen die WDR-Schulfernsehproduktionen mitschneiden dürfen und an die Schulen ausleihen. Ein Privileg, das nur für Schulfernsehproduktionen gilt.

Sendungen aus dem allgemeinen Programm dagegen dürfen nicht im Unterricht gezeigt werden, es sei denn, sie werden auf den festen Sendeplätzen des Schulfernsehens wiederholt, aktuell täglich von 7.20 Uhr – 8.20 Uhr.

Was ist thematisch bis heute dort zu erwarten? Neben

Medienpädagogik und Naturwissenschaften – wie 2010 erstmals eine Reihe zur Mathematik –, sind besonders die Sprachangebote beliebt. Reihen wie „Reports in English“ werden seit mehr als zehn Jahren im Unterricht eingesetzt, aktuelle multimediale Produktionen wie „Flirt Englisch“ begeistern Schüler und Lehrer gleichermaßen, „Chinesisch“ geht 2010 auf Sendung. Interaktive Lernplattformen wie „Surfin' England“ sind zum Standard im mehrfach ausgezeichneten WDR Bildungsangebot geworden.

Schon 1994 regte die Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung (BLK) mit einem Orientierungsrahmen für Schulen explizit an, dass Lehrer im Unterricht diese breite Medienvielfalt nutzen sollten.

Die WDR Schulfernseh-Redaktion erkennt die Chancen des neuen Mediums für die Wissensvermittlung schon früh: 1996 stellt sie auf der Frankfurter Buchmesse eine erste CD-ROM vor, konzipiert für den bilingualen Politik- und Geografieunterricht: „Surfin' California“. Die Chatmöglichkeiten mit Schulen in den USA und Kanada begeistern die Schülerinnen und Schüler. Innovativ zeigt sich das Schulfernsehen auch in Zusammenarbeit mit der „e-initiative NRW“, ein erstes interaktives Multimediaprojekt „Trans-Sibirien“ startet 2001.

Via Internet können Schulen die Arbeit eines Filmteams in Sibirien begleiten und über die Reiseroute abstimmen.



我就这么孤独地生活着，没有一个真正我说得来的人。直到六年前，我的飞机哈拉大沙漠中出了麻烦。当时，大约是机上的引擎出了问题。因为既没有机械又没有什么乘客在身边，所以，我只好

Leseprobe: Chinesisch

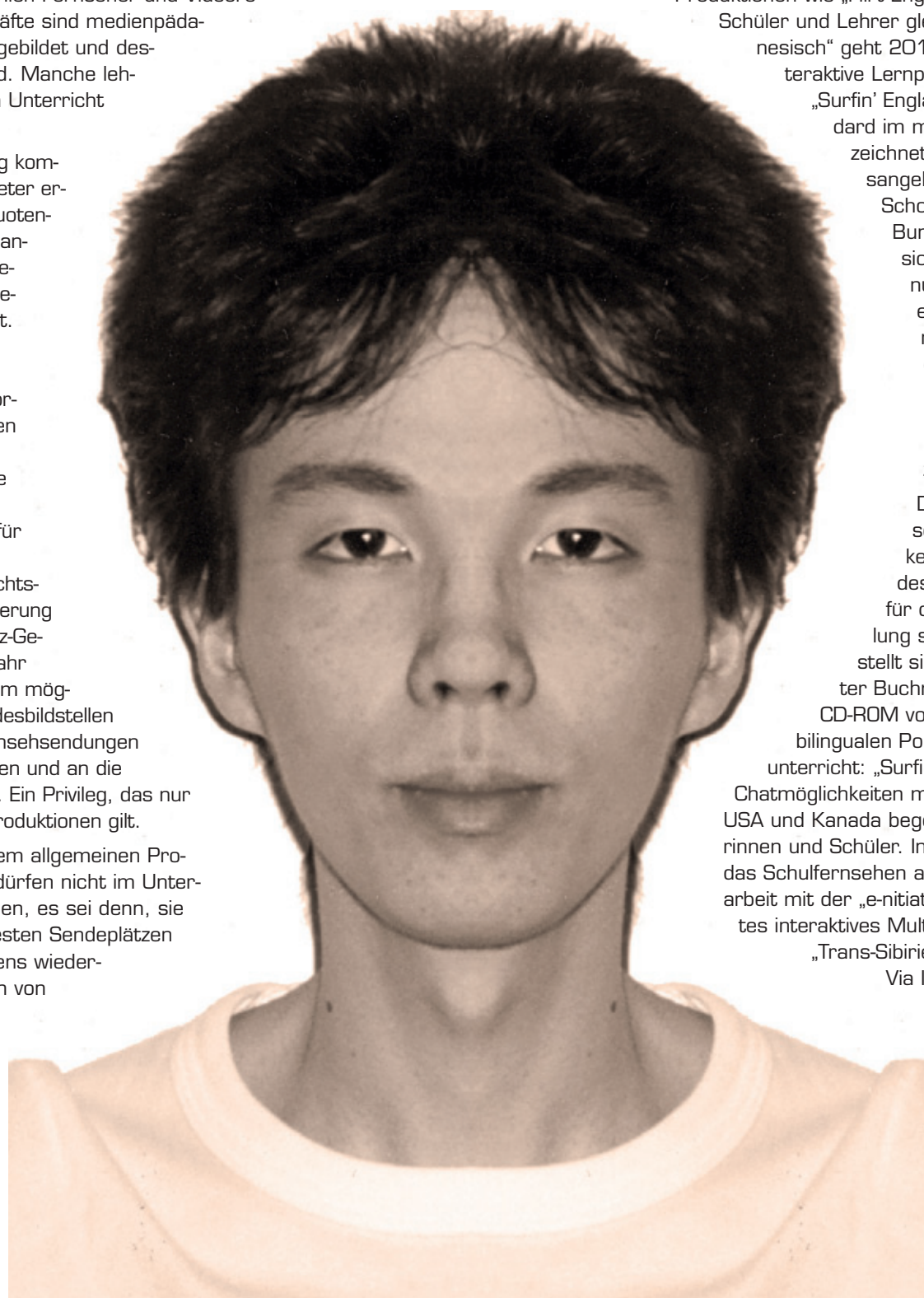
Foto (links): © Manfred Kremers

Seitdem setzt die Redaktion verstärkt auf's Netz. Die langjährige Kooperation des WDR mit dem SWR führt 2008 zur gemeinsamen Lern- und Lehrerplattform www.planet-schule.de, präsentiert auf der Didacta 2008.

Interaktive Angebote, fast 200 Filme zu allen Fächern, Begleitmaterialien, interaktive Lernspiele, das alles qualitätsgeprüft, abwechslungsreich und jederzeit verfügbar: So präsentiert sich „Planet Schule“ heute – vier Jahrzehnte nach dem Start des Schulfernsehens im WDR. Anders als vor 40 Jahren muss keiner mehr pünktlich zur Sendezeit im Medienraum der Schule sitzen: Das Internet macht eine zeitsoveräne und unabhängige Nutzung der Angebote möglich – ob von zu Hause, in der Schule oder unterwegs.

Maria Dickmeis ist Programmgruppenleiterin Religion und Bildung TV beim WDR.

Silke Rehren ist Redakteurin beim WDR.



Gegen das Vergessen...

Aktuelle Filme über Nationalsozialismus und Rechtsextremismus

Guido Rütten

Einstimmig beschloss der Kreistag des Kreises Heinsberg am 18. Dezember 2008 die Durchführung einer breit angelegten „Bildungsoffensive gegen Extremismus“. Gewiss ein guter Zeitpunkt – sechzig Jahre nach dem Neubeginn der Demokratie – an die historische und aktuelle Gefahr des Extremismus zu erinnern. Im Kreishaus arbeiteten u.a. das Amt für Schule, Kultur und Weiterbildung, das Jugendamt, die Volkshochschule, das Kreismuseum und das Medienzentrum an einem Konzept für die Initiative.

Zu Beginn des Jahres 2009 wurde die Öffentlichkeit über das Spektrum von Veranstaltungen und Angeboten informiert: Studienfahrten nach Bergen-Belsen und zur ehemalige NS-„Ordensburg“ Vogelsang, die Neuauflage der Publikation „Der Nationalsozialismus im Kreis Heinsberg“, eine Themenausstellung im Kreismuseum und die Verteilung des Kinderbuches „Der überaus starke Willibald“ an die Grundschulen im Kreis. Besondere Fördermittel wurden allen Schulen für die Durchführung von Projektwochen zum Thema „Demokratie stärken – gegen Extremismus“ zur Verfügung gestellt.

Das Medienzentrum des Kreises unterstützte die Schulen sowohl mit der Bereitstellung von digitalen Geräten (Fotokameras, Camcorder, Mikrofone und Laptops für die Bild- und Filmbearbeitung) als auch mit einem umfangreichen Filmangebot zum Thema.

Im Rahmen einer speziellen Fortbildungsveranstaltung wurden den Lehrkräften im Großen Sitzungssaal des Kreistages Spielfilme und Dokumentarfilme zum Nationalsozialismus und zum aktuellen Rechtsextremismus vorgestellt.

Aus der Vielzahl der bedeutsamen Filme zum Nationalsozialismus wurden den Lehrkräften zunächst Ausschnitte aus „Napola – Elite für den Führer“ (2004, Verleihnummer 4653817) und „Sophie Scholl – Die letzten Tage“ (2005, 4653688) präsentiert. Daraus ergeben sich aufschlussreiche Verbindungen zur NS-„Ordensburg“ Vogelsang.

Auf der Internetseite der privaten Initiative „Vogelsang – gestern – heute – morgen“ (www.lernort-vogelsang.de) findet sich ein Flugblatt der „Weißen Rose“ vom Februar 1943, in dem die nationalsozialistische Verblendung und Ideologisierung verurteilt werden. „Vogelsang“ war, wie die fiktive Burg Allenstein, eine Kaderschmiede für den „Führernachwuchs“. Die Prinzipien und Abläufe dürften in vielen Punkten gleich oder ähnlich gewesen sein. Der Film „NAPOLA – Elite für den Führer“ zeigt, wie die Faszination und die Fanatisierung der Jugendlichen zu-



stande kamen. Dass Prominente wie Hardy Krüger, Hellmuth Karasek oder Alfred Herrhausen solche „Eliteschulen“ besucht haben, verstärkt den Eindruck, den der Film hinterlässt.

Einen anderen, konträren Verlauf nimmt das Leben der Studentin Sophie Scholl, die nicht in die ideologischen Fänge der Nationalsozialisten gerät und an der Universität für die Freiheit von Lehre und Meinung kämpft. Am Ende von NAPOLA verlässt auch der 17-jährige Friedrich Weimer entsetzt und angewidert von der Unmenschlichkeit der Nazis den Ort der Menschenverachtung.

In einer zweiten Film-Staffel wurden Ausschnitte aus dokumentarischen Medien eingespielt, in denen Zeitzeugen und Betroffene selbst zu Wort kommen. Der Film „Diese Zeit hat es nie gegeben“ (4658772) stellt das Leben der Erika Pelke dar, die davon erzählt, wie sie zur begeisterten BDM-Führerin wurde. Auch in der Dokumentation „Warum sie Hitler wählten“ (4680095) berichten damalige Jungwähler über ihre Gründe, sich für Hitler und die Nationalsozialisten zu entscheiden. Die Stimmen der Opfer kommen auf der CD-ROM „Erinnern“ (6680008) zu Wort. Diese CD ist eine Produktion der von Steven Spielberg gegründeten Initiative „Survivors of the Shoah“.

„Das kann heute nicht mehr passieren“, dieser verbreiteten Meinung widersprechen die Filme „Die Welle“ (4659259) und „Kombat 16“, für den es zurzeit leider noch keine VÖ-Rechte gibt. Dafür liegt aber ein hilfreiches Filmheft der Bundeszentrale für

politische Bildung vor. Das Heft kann – wie auch das Filmheft zu „Sophie Scholl“ – auf der Internetseite der Bundeszentrale für politische Bildung heruntergeladen werden. (www.bpb.de/publikationen/SNA3WX,0,0,Filmhefte.html)

Im Anschluss an die Spielfilme wurde die vierte Filmgruppe präsentiert. Es handelt sich um Reportagen und Dokumentationen, die zeigen, wie der Rechtsextremismus in Form von Gruppierungen und Parteien heute in Deutschland auftritt und Jugendliche für sich gewinnt. Es handelt sich um die Filme „Moderne Nazis“ (4602412), „Wölfe im Schafspelz“ (4654678) und „Rechtsextrem – zwischen Lifestyle und Gewalt“ (4680029). Der letzte Film kann aus dem EDMOND-Filmpool im Internet heruntergeladen werden.

Das letzte Filmpaket, das wir den Lehrkräften vorstellten, zeigt die heutigen Opfer rechtsextremer Attacken und Verunglimpfungen: Afrikaner, Türken und Juden. Die Filmtitel lauten: „Heimat in der Fremde – Türken in Deutschland“ (4980973), „Junge Juden in Deutschland“ (4641113) und „Geh’ und lebe“ (4680087). Bei dem zuletzt genannten Film handelt es sich um einen bewegenden Spielfilm, der das Schicksal eines äthiopischen Jungen zeigt, der zur Zeit der Bürgerkriegsunruhen nach Israel ausgeflogen wird und dort in einer jüdischen Familie aufwächst. Der Film veranschaulicht die Qualen der Flüchtlinge und ist ein Lehrstück über den Umgang mit Minderheiten.

Mit unserer Veranstaltung haben wir versucht, eine umfangreiche Palette von Medien zu einem existentiellen Thema unserer Demokratie vorzustellen. Wir haben den Bogen geschlagen vom „Leben im Nationalsozialismus“ bis hin zur „Gefahr des Neo-Nazismus“ 65 Jahre später. Mit diesem Filmangebot können Lehrerinnen und Lehrer unterschiedliche Unterrichtskonzepte und Veranstaltungen (Studienfahrten, Projekte) gestalten.

Übrigens: Einige Wochen vor unserer Fortbildungsveranstaltung hatte Prof. Christian Pfeifer unter der Überschrift „Braune Flecken, weiße Flecken“ in der „ZEIT“ vom 30. April 2009 darauf hingewiesen, dass Rechtsextremismus und Ausländerfeindlichkeit unter Jugendlichen sehr ernst zu neh-

mende Probleme sind: „Jeder siebte Jugendliche zwischen 14 und 16 Jahren hat ausländerfeindliche Einstellungen“ und 5,2 Prozent dieser Jugendlichen sind laut Pfeifer als eindeutig rechtsextrem einzustufen, da sie sich an entsprechenden Straftaten beteiligen.

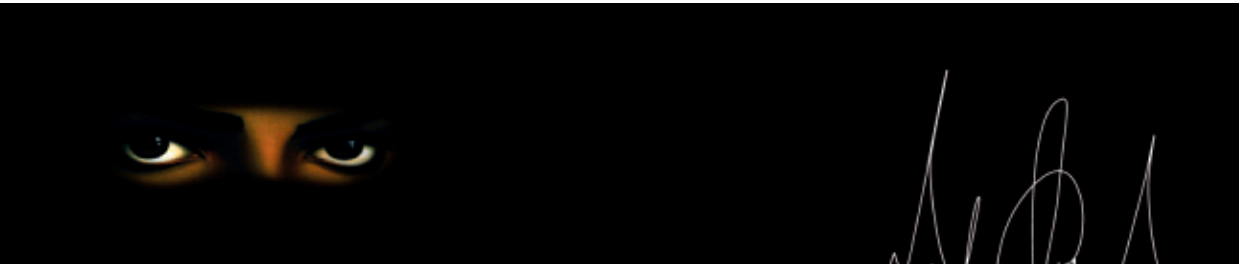
Die Befragung eigener Schülerinnen und Schüler in der Jahrgangsstufe 11 bestätigte Pfeifers Untersuchungsergebnisse: Einige waren bereits mit verbalen Attacken und körperlicher Bedrohung von Neo-Nazis und Rechtsextremen konfrontiert; die Mehrheit berichtete von einschlägigen Schmierereien und Gesängen. Das zeigt: Nicht nur in den Städten ist das Problem evident. Prof. Pfeifer weist zu Recht darauf hin, dass es entscheidend ist, wirkungsvolle „Präventionsprojekte“ auf den Weg zu bringen. Im Kreis Heinsberg ist ein solches Projekt in beispielhafter Zusammenarbeit der Bildungspartner gelungen.

Guido Rütten unterrichtet am Gymnasium der Stadt Hückelhoven und arbeitet als Medienberater und Leiter des Medienzentrums für den Kreis Heinsberg.

Eine ausführliche Filmliste und zusätzliche Materialien sind dort erhältlich.

Kontakt: guido.ruetten@kt.nrw.de





DON'T STOP 'TIL YOU GET ENOUGH

EIN NACHRUF von Manfred Kremers

1980 war ich, damals knapp 30 Jahre alt, zum ersten Mal in San Francisco, ganz versunken im Rausch dieser Stadt mit all ihren Reizen. Überall – in Diskotheken, Clubs und Bars – befanden sich große Video-Leinwände. „Upside Down“, „Good Times“, „We Are Family“, die großen Disco-Hits der Zeit, schallten aus allen Lautsprechern. Zwischendurch, immer wieder von den poppigen Musikvideos fasziniert, fiel mir ein junger Mann auf. Optisch eher unmännlich, etwas fragil mit weiblichen Zügen sang und tanzte er sich durch einen aufregenden Song mit einem Titel, der gleichzeitig auch Botschaft war: „Don't Stop 'Til You Get Enough“. Mädchen himmelten ihn an, aber auch schwule Männer waren fasziniert von der androgynen Schönheit, von seiner Beweglichkeit und von seiner erotischen Körpersprache. Michael Jackson hieß der Sänger, einst Mitglied der Jackson Five, jetzt auf dem Weg ein „Megastar“ zu werden. Quincy Jones produziert mit ihm das Album „Thriller“ und es wird das meistverkaufte Pop-Album aller Zeiten. Mit wachsendem Erfolg entfaltet der „öffentliche“ Michael Jackson eine bizarre Persönlichkeit. Ein kleiner Träumer, der auf seiner Neverland-Ranch viel Zeit mit seinen Tieren verbringt, der aber auch ein Herz für Kinder hat. Das wird ihm irgendwann fast zum Verhängnis. Aber diese Geschichte kennt man. Obwohl er zweimal verheiratet war, glaubt kaum ein Mensch daran, dass seine Ehen mehr als Medieninszenierungen waren. Viel spekuliert wird auch über seine drei Kinder. Wirklich seine Kinder? Egal, es spielt keine Rolle. Die Medien liebten Michael für seine seltsamen, aber stets spektakulären Auftritte in der Öffentlichkeit und seine Inszenierung als selbsternannter „King of Pop“ nehmen sie dankbar auf.

In den letzten Jahren wurde es stiller um den Sonderling. Erst vor wenigen Monaten sorgte seine Ankündigung, er wolle 50 Konzerte in London geben, wieder für Medien-Rummel. Zu den Konzerten kam es nicht mehr. Michael Jackson starb an einem plötzlichen Herzstillstand in seiner Miet-Villa in Holmby Hills.

Am Tage der öffentlichen Trauerfeier richtete fast eine Milliarde Menschen den Blick auf den toten Megastar. Im Staples Center in Los Angeles gedachten zahlreiche Freunde und Weggefährten des Verstorbenen bei einer sehr amerikanischen Trauerfeier. Sie schien und war wohl etwas improvisiert, nicht frei von Kitsch und ziemlich provinziell. Die Auftritte von Stars der B-Klasse wie Mariah Carey, Stevie Wonder, Usher und Lionel Richie werden aufgrund ihrer Mittelmäßigkeit schnell vergessen sein.

Und Michael? Die nächste Generation wird ihren Weg auch ohne ihn gehen, aber – keine Sorge – das wird schon irgendwie gehen: Alles hat seine Zeit! Michael hatte seine... Er hat sie wahrlich genutzt.

Für mich und viele meiner Generation bleibt Michael Jackson als Künstler unvergessen. Er war „absolutely the best“ – Teil *meiner* Zeit, Teil *meiner* Generation: ein Ereignis, ein Gesamtkunstwerk. Die Medien werden ihn am Leben halten.

Manfred Kremers ist Medienberater im LVR-Zentrum für Medien und Bildung.





„MEDIENBRIEF“ / „IM FOKUS“, 2/2009 – Themenheft zu dem Kongress

„Medien.nutzen – Leben und Lernen mit Medien“

in Zusammenarbeit mit der



Medienberatung NRW

Herausgeber („Medienbrief“):

Landschaftsverband Rheinland
Landeshauptstadt Düsseldorf
LVR-Zentrum für Medien und Bildung

Anschrift:

LVR-Zentrum für Medien und Bildung
Bertha-von-Suttner-Platz 1
40227 Düsseldorf
www.medien-und-bildung.lvr.de

Herausgeber („Im Fokus“):

Landschaftsverband Westfalen-Lippe
LWL-Medienzentrum für Westfalen

LWL-Medienzentrum für Westfalen
Fürstenbergstraße 14
48147 Münster
www.lwl-medienzentrum.de

Gesamtredaktion:

Manfred Kremers in Kooperation
mit Claudia Landwehr

Autorinnen und Autoren:

Marlies Baak-Witjes	Alexander König
Joanna Chlebnikow	Manfred Kremers
Maria Dickmeis	Andrea Meschede
Hans-Jürgen Elschenbroich	Reinhard Middel
Marco Fileccia	Dagmar Missal
Johanna Gather	Petra Raschke-Otto
Birgit Giering	Silke Rehren
Dr. Maya Götz	Christina Rhode
Richard Heinen	Guido Rütten
Harald Heuer	Karsten Schillies
Dr. Hermann-Josef Höper	Rainer Smits
Martin Husemann	Wolfgang Vaupel
Dr. Volker Jakob	Jörg Westhoff
Peter Kaisers	Jens Wiemken
Dr. Markus Köster	Benjamin Wolf
Claudia Landwehr	

Verantwortlich für den

Themenschwerpunkt:

Bernd Baumgart

Layout:

Manfred Kremers

Reinzeichnung:

Peter Woischny
www.peterwoischny.de

Druck:

Knipping Druckerei und Verlag
GmbH, Düsseldorf

ISSN 1615-7257

Auflage:
10.000

Foto (Titelseite „Medienbrief“):

Stefan Arendt,
LVR-Zentrum für Medien und Bildung

Foto (Titelseite „Im Fokus“)

Stephan Sagurna,
LWL-Medienzentrum für Westfalen