

## Rahmenplan für die Medienerziehung in der Sekundarstufe I

Vorwort

Erwerb dieser Handreichung

Gliederung

Projekt- und Unterrichtsskizzen



### Vorwort

Im Ergebnis des BLK-Modellversuches "Differenzierte Medienerziehung als Element allgemeiner Bildung" (1994 - 1998) der Länder Nordrhein-Westfalen und Sachsen entstanden die zwei Handreichungen

- Rahmenplan für die [Medienerziehung in der Grundschule](#)
- Rahmenplan für die Medienerziehung in der Sekundarstufe I.

In diesen Plänen werden neben Zielvorstellungen für schulische Medienerziehung auch konkrete Hinweise zur Umsetzung bis hin zu Schulkonzepten für deren notwendigen Ausbau gegeben.

Ausgangslage und übergreifende Zielvorstellungen

Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer stark von Medien geprägten Welt auf. Die Palette der Medien umfasst Bücher und Presse, Hörfunk und Fernsehen, Ton- und Bildträger verschiedener Art sowie Kabel- und Satellitenfernsehen, Computer und Telekommunikation.

Auf der Basis des Grundsatzes der Informations- und Meinungsfreiheit bieten die Medien ein weitgefächertes Angebot: von Nachrichten und politischen Magazinen über Dokumentarbeiträge sowie Unterhaltungs- und Bildungsprogramme bis zu simulierten Gewalt- und Horrorszenarien. Dabei werden Präsentationstechniken durch größere Bildschirme und Digitalisierung noch weiter verfeinert. Zudem schafft der Aufbau und Ausbau von Computernetzen erweiterte Verbreitungs- und Zugriffsmöglichkeiten.

Medien und die mit ihnen verbundenen Informations- und Kommunikationstechnologien haben für Individuum und Gesellschaft, für Freizeit und Arbeitswelt, für Wirtschaft und Politik eine große Bedeutung erlangt. Diese wird sich mit der Weiterentwicklung multimedialer Möglichkeiten und weltweiter Computernetze noch verstärken. Das Verstehen der Zeichensprache der Medien und die eigene Ausdrucksfähigkeit in dieser "Zeichensprache" erweitern die bisherigen Kulturtechniken des Lesens, Schreibens und Rechnens.

Die Medienlandschaft stellt eine wichtige Bedingung für die Sozialisation von Kindern dar. Den mit der Medienlandschaft gegebenen Erfahrungsmöglichkeiten begegnen Kinder mit ihren Bedürfnissen nach Sinneserregung und Erkundung, nach Sicherheit und Orientierung, nach Zugehörigkeit und Liebe sowie nach Achtung und Geltung. Aus der Wechselbeziehung von Erfahrungsmöglichkeiten einerseits und kindlichen Bedürfnissen andererseits ergeben sich Chancen, aber auch bestimmte Problemlagen bzw. Risiken.

Chancen der Mediennutzung liegen in einer sinnvollen Verwendung der medialen Möglichkeiten für Information und Lernen, für Spiel und Vergnügen, für Unterhaltung und Entspannung, für Problemlösung und Kommunikation sowie für einen erweiterten Zugang zu Literatur und Kunst. Kinder entnehmen den Medienangeboten dabei unter Umständen wichtige Anregungen zur Bearbeitung von Themen, die für ihre jeweilige Lebensphase bedeutsam sind. Darüber hinaus lassen sich Medien zur Dokumentation interessanter Ereignisse, zur kreativen Gestaltung eigener Aussagen und zur Herstellung von

Öffentlichkeit für individuell und gesellschaftlich wichtige Themen verwenden. Auf diese Weise können Medienverwendung und Mediengestaltung bedeutsame Beiträge zu kindgerechten Lehr- und Lernformen sowie zur Öffnung von Schule leisten.

Medien können um so angemessener für Information und Lernen, für Spiel und Unterhaltung, für Problemlösung und Entscheidungsfindung, für Bildungszwecke und Kommunikation genutzt werden, je stärker die Fähigkeit zu einem sachgerechten, selbstbestimmten, kreativen und sozialverantwortlichen Handeln entwickelt ist.

Auf der Basis solcher Einschätzungen und Zielvorstellungen soll der folgende Rahmen für die Medienerziehung in der Grundschule - den Herausforderungen, die durch die Entwicklung der Medienlandschaft und ihre Bedeutung für Kinder gegeben sind, gerecht werden, - dem Entwicklungsstand der Grundschulkinder und ihrer Mediennutzung angemessen sein, - erziehungswissenschaftlich fundierten Aufgabenbereichen der Medienerziehung entsprechen, - sich flexibel in den schulischen Rahmen einpassen bzw. schulspezifische Umsetzungen erlauben, - erweiternde schulische Akzentsetzungen im Sinne der Profilbildung ermöglichen.

Im folgenden werden zunächst Leitideen und Aufgabenbereiche skizziert, die für die Medienerziehung generell - d. h. für Grundschule und Sekundarstufe - gelten. Im Anschluss daran geht es um die Auswahl notwendiger und geeigneter Aufgabenbereiche für die Grundschule.

Dazu wird zunächst eine Übersicht über die im Modellversuch durchgeführten Projekte und Unterrichtseinheiten zur Medienerziehung gegeben. Nach der Auswahl medienerzieherischer Aufgaben für die Grundschule und der Skizze eines geeigneten Rahmenplans werden Möglichkeiten der schulischen Umsetzung aufgezeigt. Es folgen Kurzbeschreibungen zu ausgewählten Unterrichtseinheiten und Projekten, Literaturhinweise und Anschriften von Ansprechpartnern.

Weitere Informationen zu Unterrichtseinheiten und Projekten aus dem Modellversuch sind im nordrhein-westfälischen und im sächsischen Bildungsserver zu finden.

An der Erarbeitung des Rahmens für die Medienerziehung waren die Grundschule Ostschule in Essen (NRW), die Grundschule Freital-Deuben (SN) und die Grundschule Kampstraße in Lerno (NRW) beteiligt.

---

### **Erwerb dieser Handreichung**

Interessenten können die Broschüren über die [Medienstellen](#) des Freistaates Sachsen beziehen.

---

## Gliederung

Inhaltlich gliedern sich die Materialien u. a. in die Kapitel

- Ausgangslage und übergreifende Zielvorstellung
  - Leitideen und Aufgabenbereiche der Medienerziehung
  - Übersicht über durchgeführte Unterrichtseinheiten und Projekte
  - Medienerzieherische Aufgaben in der Grundschule
    - Auswählen und Nutzen von Medienangeboten
    - Gestalten und Verbreiten eigener Medienbeiträge
    - Verstehen und Bewerten von Mediengestaltungen
    - Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen
    - Durchschauen und Beurteilen von Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung
  - Differenzierte Rahmenpläne für die Grundschule
    - Rahmenplan für die Jahrgangsstufen 1/2
    - Rahmenplan für die Jahrgangsstufen 3/4
  - Projekte und Unterrichtseinheiten zur praktischen Ausgestaltung der Pläne
  - Umsetzung in ein schulspezifisches Konzept zur Medienerziehung
    - Bildung einer Arbeitsgruppe
    - Vergewisserung über medienerzieherische Grundlagen und Qualifizierung
    - Bestandsaufnahme bisheriger medienerzieherischer Aktivitäten
    - Planung medienerzieherischer Unterrichtseinheiten und Projekte für das kommende Schuljahr
    - Durchführung, Dokumentation und Auswertung
    - Mögliche Ausgestaltung des medienerzieherischen Konzepts der Schule als Schulprogrammbaustein
    - Beratungs- und Unterstützungssysteme
  - Leitideen der Medienerziehung aus historischer Sicht
  - [Projekt- und Unterrichtsskizzen](#)
  - Literaturhinweise und Ansprechpartner
-

### **Projekt- und Unterrichtsskizzen**

Im folgenden sind einzelne Projekte und Unterrichtseinheiten skizziert, die zu einer Umsetzung der Rahmenpläne für die 1./2. und 3./4. Jahrgangsstufe dienen können. Die ausgewählten Projekte und Unterrichtseinheiten verstehen sich nur als mögliche Beispiele. Die Auswahl orientiert sich an dem Beispiel für einen Projekt- und Unterrichtsplan einer Schule. Einzelne oder alle Beispiele könnten auch durch andere Beispiele ersetzt werden.

Die Skizzen basieren weitgehend auf Erfahrungen im Modellversuch. Zum Teil werden Modifikationen und Ergänzungen im Sinne des Rahmenplans bzw. der Abstimmung im Zusammenhang des Schulkonzepts vorgenommen. In einzelnen Fällen wurden weitere Quellen hinzugezogen.

---

## Medienverhalten der Schülerinnen und Schüler

### Freizeit und Medien

#### Steckbrief

Lerngruppe:	Mittelschule, 5. Schuljahr
Fachliche Bezüge:	Deutsch, Politik / Gemeinschaftskunde
Zeitbedarf:	ca. 10 Unterrichtsstunden
Technik:	verschiedene Medien als Informationsquelle, je nach Ausgestaltung der Phase 7
Medienerzieherische Schwerpunkte:	Auswählen und Nutzen von Medienangeboten zur Unterhaltung und zur Information

#### Ablaufskizze

1. Die Lehrperson verständigt sich mit den Schülerinnen und Schülern darauf, für mehrere Tage der vergangenen Woche zu notieren, welche Medienangebote sie wann, in welchem Umfang und zu welchem Zweck genutzt haben. Die Lehrperson erläutert, dass damit die Zielsetzung verbunden sein soll zu überlegen, welchen Stellenwert und welche Funktionen Medien - differenziert nach Medienarten - im "alltäglichen" Leben eines Kindes bzw. Jugendlichen haben.
2. Die Schülerinnen und Schüler entwerfen in Partnerarbeit einen "Erfassungsbogen" für das Mediennutzungsverhalten und besprechen ihn im Plenum. Der "verabschiedete" Bogen sollte mindestens folgende Einträge ermöglichen: Medienart und Titel des jeweiligen Medienangebots. Nutzungszeitpunkt, Nutzungsdauer und Nutzungszweck.
3. Die Kinder füllen den Bogen aus und befestigen ihn an einer Steckleiste. Die "Erfassungsbögen" werden in der Klasse gemeinsam betrachtet. Die Schülerinnen und Schüler äußern erste Eindrücke. Es ist damit zu rechnen, dass die in hohem Maße mediengeprägte Freizeitgestaltung und insbesondere der hohe Anteil, den die Fernsehnutzung einnimmt, thematisiert werden.
4. In Kleingruppen werden ausgehend von den ausgefüllten "Erfassungsbögen" der jeweiligen Gruppenmitglieder folgende statistische Daten erhoben: durchschnittliche tägliche Mediennutzungsdauer (differenziert nach Medienarten) sowie Schwerpunkte bei den Nutzungszwecken, bezogen auf einzelne Medienarten.
5. Die Gruppenergebnisse werden im Plenum vorgestellt und unter den Gesichtspunkten diskutiert, welche Bedeutung und Funktionen Medien im allgemeinen und einzelne Medienarten im besonderen für den Alltag bzw. die Freizeitgestaltung von Jugendlichen haben.
6. Die Lehrperson verständigt sich mit den Schülerinnen und Schülern darauf, zwei wichtige Nutzungszwecke weiter zu verfolgen: Information und Unterhaltung. Zunächst soll es um weiterführende Fragen der Information durch Medien gehen und anschließend um weitere Überlegungen zu Unterhaltungsmöglichkeiten durch Medien.
7. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich in Kleingruppen auf ein aktuelles Thema einigen, das sie besonders interessiert, und aus unterschiedlichen Medien möglichst viele Informationen zu diesem Thema sammeln. Die Informationen sollen dann mit Bezug auf von der Gruppe gewählte - Gliederungspunkte zusammengestellt werden. Dabei sollen die Gruppen jeweils festhalten, aus welchen Medien die jeweiligen Informationen stammen. Die Gruppen erarbeiten eine erste Stellungnahme zu den Vorzügen und Grenzen der genutzten Medien als Informationsquelle.
8. Die Kleingruppen präsentieren ihre Ergebnisse in der Klasse. Anschließend wird in der Klasse eine Übersicht erarbeitet, welche besonderen Vorzüge und Grenzen mit der Nutzung verschiedener Medien verbunden sind, wenn man sich über einen aktuellen Sachverhalt informieren möchte.
9. Die Lehrperson greift noch einmal Fragen der Unterhaltung durch Medien auf. Sie regt an, dass die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen gemeinsam Aktivitäten für die Freizeit an einem oder an zwei Nachmittagen besprechen. Die Überlegungen sollen in einen Plan einmünden, der jeweils die beabsichtigten Aktivitäten und die damit verbundenen Erwartungen umfasst.
10. Die Aktivitäten werden - gegebenenfalls in Abstimmung mit den Eltern - durchgeführt. In der nächsten Unterrichtsstunde bedenken die Schülerinnen und Schüler - zunächst in Kleingruppen -, inwieweit ihre Erwartungen erfüllt oder enttäuscht wurden. Danach berichten sie in der Klasse von ihren Aktivitäten, Erwartungen und Einschätzungen.

11. Die Gruppenerfahrungen werden miteinander verglichen. Es werden Vorzüge und Grenzen verschiedener Freizeitaktivitäten herausgearbeitet. Dabei können auch Aktivitäten, die nicht realisiert wurden, zu denen jedoch aus der alltäglichen Freizeitgestaltung Erfahrungen vorliegen, in die Überlegungen einbezogen werden. Unter Umständen ist auch noch einmal ein Rückgriff auf die Überlegungen im 5. Unterrichtsschritt sinnvoll. Abschließende Reflexionen zur Gestaltung bzw. Nutzung der eigenen Freizeit können die Unterrichtseinheit abrunden.

#### Hinweise

Die medienerzieherische Bedeutsamkeit des Projekts liegt vor allem darin, dass sich die Kinder 01 Klarheit über die vermutlich starke mediale Prägung ihres Tagesablaufs sowie über Funktionen der Mediennutzung verschaffen. Insbesondere sollen die Informations- und Unterhaltungsfunktion thematisiert werden. Die Kinder sollen - ohne dass der "pädagogische ihre eigene Zeigefinger" in Abwehr erzeugender Weise gehoben wird - angehalten werden, ihre eigene Nutzung der Freizeit (einschließlich der Mediennutzung) zu überdenken und für eine bewusstere Freizeitgestaltung sensibilisiert werden. Zugleich sollen sie angeregt werden, auch nichtmediale Freizeitaktivitäten bzw. Unterhaltungs- und Informationsmöglichkeiten zu bedenken und zu realisieren. Für die Freizeitplanung ist es unter Umständen sinnvoll, die Eltern in das Projekt einzubeziehen.

Ein Projekt dieser Art wurde im Rahmen des Modellversuchs an der Pestalozzi-Mittelschule in Freital durchgeführt.

## Schöne Reiseziele in Deutschland - ein Reiseprospekt entsteht

### Steckbrief

Lerngruppe:	Mittelschule, 5. Schuljahr
Fachliche Bezüge:	Geografie, Deutsch
Zeitbedarf:	ca. 8 Unterrichtsstunden
Technik:	Zeitungen, Zeitschriften, Urlaubsprospekte, Bücher, Urlaubskataloge, u. U. ein Computer
Medienerzieherische Schwerpunkte:	Erkennen und Aufarbeiten von medienbeeinflussten Vorstellungen / Verstehen und Bewerten von Darstellungsformen

### Ablaufskizze

1. Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Aufgabe, in Prospekten, Zeitungen und Zeitschriften "schöne" Bilder zu Reisezielen in Deutschland zu suchen. Es wird vereinbart, auf der Grundlage der mitgebrachten Bilder einen Reiseprospekt zu einzelnen Regionen in Deutschland zu erstellen.
2. Die Bilder werden mit Heftzwecken an einer Steckwand befestigt, im Plenum gesichtet und nach Regionen (Beispiel: Alpen, Wattenmeer etc.) geordnet. Es werden verschiedene Arbeitsgruppen gebildet, die zu jeweils einer Region Prospektseiten konzipieren.
3. In den Kleingruppen wird eine Auswahl aus den vorhandenen Bildern zu der jeweiligen Region getroffen. Zu den ausgewählten Bildern werden möglichst "werbewirksame" Begleittexte geschrieben. Dazu kann u. U. ein Textverarbeitungssystem verwendet werden. Die Bilder werden zusammen mit den Texten auf farbige DIN A4 Seiten geklebt (ggf. jede Region in einer anderen Farbe).
4. Die Gruppenergebnisse werden im Plenum präsentiert und zu einem gemeinsamen Reiseprospekt für einige Regionen in Deutschland zusammengefügt.
5. Im Unterrichtsgespräch wird überlegt, welche Vorstellungen von den jeweiligen Regionen durch die zusammengestellten Bilder und Texte beim Leser erzeugt werden könnten. Des Weiteren wird reflektiert, inwieweit solche Vorstellungen der Realität entsprechen. Die vermuteten Vorstellungen sollten Berichten von Schülerinnen und Schülern gegenübergestellt werden, die einzelne Regionen aus eigener Anschauung, z. B. aus den Ferien, kennen. Möglich ist auch ein Vergleich der Prospekt Darstellungen mit den Schilderungen der jeweiligen Region in einem Fachbuch (z. B. einem Geographiebuch).
6. Anschließend wird insbesondere die Frage nach der Gestaltung von Werbeprospekten aufgegriffen. Dabei sollten die einzelnen Darstellungsformen hervorgehoben werden: Bild, Text und ihre Verbindung. Es sollte überlegt werden, wie spezifische Möglichkeiten von Bildern, Texten und von ihrer Kombination von der Touristikwerbung genutzt werden, um bestimmte Wirkungen zu erzielen. Gleichzeitig können Grenzen der verschiedenen Darstellungsformen bewusst gemacht werden.

### Hinweise

Der medienerzieherische Akzent liegt bei diesem Projekt darauf, dass die Schülerinnen und Schüler erkennen sollen, wie durch mediale Darstellungen Vorstellungen, die zum Teil falsch oder einseitig sind, erzeugt werden. Unter dieser allgemeinen Zielsetzung sollen die Kinder dafür sensibilisiert werden, dass durch Werbung die Wahrnehmungen der Konsumenten kanalisiert und manipuliert werden. Gleichzeitig sollen die Kinder auf Möglichkeiten und Unterschiede verschiedener Darstellungsformen aufmerksam gemacht werden. Die genannten Lerneffekte könnten dadurch verstärkt werden, dass die Schülerinnen und Schüler anschließend - z. B. im Rahmen einer Projektwoche - einen Werbeprospekt über ihre Stadt mit selbsterstellten Fotos und Texten gestalten. In diesem Falle würde ein weiterer medienerzieherischer Akzent - der in dem obigen Ablauf bereits angelegt ist - noch weiter verstärkt: das Gestalten und Verbreiten eigener Medienbeiträge, insbesondere von Foto-Text-Kombinationen.

Ein Projekt dieser Art wurde im Rahmen des Modellversuchs an der Pestalozzi-Mittelschule in Freital durchgeführt. Bei der Erstellung von Reisebroschüren können - falls vorhanden - auch neue multimediale Techniken verwendet werden. Diese wurden z. B. in einem Projekt am Evangelisch Städtischen Gymnasium - allerdings in einer späteren Jahrgangsstufe - eingesetzt.

## Comics

### Steckbrief

Lerngruppe:	Mittelschule, 5. Schuljahr
Fachliche Bezüge:	Deutsch, Kunst, Politik / Gemeinschaftskunde
Zeitbedarf:	ca. 12 Unterrichtsstunden
Technik:	verschiedene Comics
Medienerzieherische Schwerpunkte:	Gestalten und Verbreiten eigener Druckerzeugnisse / Durchschauen und Beurteilen ökonomischer Bedingungen der Medienproduktion und -verbreitung

### Ablaufskizze

1. Die Schülerinnen und Schüler werden gebeten, ihre Lieblingscomics mitzubringen. Man kann davon ausgehen, dass die meisten Kinder Comics besitzen. Um "sicherzugehen" dass genügend Comics zur Verfügung stehen, sollte die Lehrperson selbst eine kleine Auswahl mitbringen.
2. Die Schülerinnen und Schüler erhalten zunächst Gelegenheit, die mitgebrachten Comics zu betrachten. Anschließend werden die Comics im Plenum vorgestellt und mit den Kindern nach Sparten gruppiert (Abenteuer-Comics, Science-Fiction-Comics, Kriminal-Comics etc.).
3. Die Lehrperson regt erste Überlegungen zu der Frage an, wie die Macher von Comics erreichen, dass diese bei Kindern und Jugendlichen so beliebt sind. Die Schülerinnen und Schüler äußern dazu erste Vermutungen, wobei vermutlich inhaltliche Aspekte hervorgehoben werden (z. B. der spannende und actionreiche Handlungszusammenhang, die Kühnheit und Stärke des Protagonisten oder die vielen Gags). Daran anknüpfend wird vereinbart, allgemeine Gestaltungsmittel von Comics zu erarbeiten, um die Machart von Comics durchschauen zu können. Als Perspektive macht die Lehrperson den Vorschlag, später - d. h. nach der Erarbeitung von Gestaltungsmitteln - selbst ein eigenes Comic zu erstellen und an Eltern und Mitschüler zu verkaufen.
4. Im Unterrichtsgespräch werden Fragen gesammelt, die im Zusammenhang mit der Gestaltung von Comics stehen (z. B. Wie werden Sprache und Geräusche im Comic ins Bild gebracht? Wie wird im Comic Bewegung dargestellt? Wie werden im Comic Gefühle ausgedrückt? Wie werden im Comic gute und böse Gestalten dargestellt?)
5. Die mitgebrachten Comics werden unter den gesammelten Fragestellungen in Kleingruppen analysiert. Dabei bietet sich eine arbeitsteilige Vorgehensweise an.
6. Die Gruppenergebnisse werden vorgestellt und im Plenum diskutiert. Danach kann die Lehrperson auf den Vorschlag zurückkommen, ein gemeinsames Comic im Klassenverband zu gestalten und dabei die analysierten Gestaltungstechniken umzusetzen.
7. Im Unterrichtsgespräch werden zunächst die einzelnen Arbeitsschritte geplant. Mögliche Arbeitsschritte sind: Festlegung der Zielgruppen, Entscheidung für ein Genre, Sammlung von Ideen, die im Comic dargestellt werden sollen, Entscheidung über Inhalt, Umfang und Auflagenhöhe des Comics, Gestalten der Geschichte sowie des Titelblattes, Prüfung und gegebenenfalls Überarbeitung der einzelnen Beiträge, Erstellung einer Kopiervorlage und Vervielfältigung sowie Verkauf (z. B. beim nächsten Schulfest).
8. Planungsschritte, die eher vorbereitenden Charakter haben, wie die Festlegung der Zielgruppe, die Entscheidung für ein Genre, die Sammlung von Ideen, die Einigung auf eine Geschichte sowie die Entscheidung über den Umfang des Comics, werden im Plenum gemeinsam umgesetzt. Des weiteren muss ein - mindestens grober - Handlungsablauf erarbeitet werden. Skizzen für die Hauptakteure können arbeitsteilig entworfen werden, ehe entschieden wird, welche Darstellung für das Comic zugrunde gelegt werden soll.
9. Sind entsprechende Entscheidungen gefällt, bietet sich für das weitere Vorgehen eine arbeitsteilige Gruppenarbeit an. Dabei könnte eine Schülergruppe für die Gestaltung des Titelblattes zuständig sein, während mehrere andere Gruppen jeweils einen Handlungsabschnitt gestalten. Während dieser Gestaltungsphasen kann auch ein Comic-Autor oder ein Vertreter eines entsprechenden Verlages als Experte eingeladen werden, um mit den Schülerinnen und Schülern Zwischenergebnisse zu besprechen oder bei Bedarf gezielte Hilfestellungen zu geben. Schließlich werden die Arbeitsergebnisse zu einem gemeinsamen Comic zusammengefügt.

10. Für die Vervielfältigung und den Verkauf des Comics, z. B. anlässlich eines Schulfestes oder eines Tages der Offenen Tür, sollten unter Berücksichtigung entstehender Aufwendungen (vor allem Kopierkosten) die Auflagenhöhe festgelegt sowie ein angemessener Verkaufspreis kalkuliert werden.
11. Wenn der Verkauf stattgefunden hat und Rückmeldungen vorliegen, sollte eine abschließende Reflexion erfolgen. Diese sollte möglichst in weitere Erkundungen bei einem Comic-Verlag zu dessen Arbeitsweisen, ökonomischen Randbedingungen, künstlerischen Ansprüchen u. ä. einmünden.

#### Hinweise

Durch das Projekt sollen das kreative Umsetzen von Gestaltungsabsichten geschult und ökonomische und organisatorische Bedingungen der Medienproduktion und -verbreitung transparent gemacht werden. Darüber hinaus sollen die Schülerinnen und Schüler lernen, mit welchen Gestaltungsmitteln Comics gemacht werden. Damit ist der Impuls verbunden, dass sich die Schülerinnen und Schüler kritisch-distanzierter mit Comics auseinandersetzen.

Projekte zum Thema "Comics" wurden im Rahmen des Modellversuchs an der Pestalozzi01 Mittelschule in Freital und an der 7 1. Mittelschule in Leipzig - allerdings in einer späteren Jahrgangsstufe - durchgeführt. Der Projektvorschlag lehnt sich zudem an das bei Tulodziecki u.a. geschilderte "Comic-Projekt" an (vgl. 1995).

## **Geschichten in Wort und Bild**

Schülerinnen und Schüler erstellen einen "Fotoroman"

### Steckbrief

Lerngruppe:	Mittelschule, 6. Schuljahr
Fachliche Bezüge:	Deutsch, Kunst
Zeitbedarf:	ca. 25 Unterrichtsstunden
Technik:	Fotoapparate, Computer, Scanner, Bücher
Medienerzieherische Schwerpunkte:	Gestalten und Verbreiten eigener Bilder und Schrift-Bild Kombinationen / Verstehen und Bewerten von Darstellungsformen

### Ablaufskizze

1. Den Schülerinnen und Schülern wird die Aufgabe gestellt, zu selbstgewählten Themen einen Fotoroman zu erstellen. Unter dieser Perspektive werden zunächst Kleingruppen gebildet und Themenschwerpunkte für die einzelnen Arbeitsgruppen festgelegt. Auf dieser Grundlage wird vereinbart, grundlegende Gestaltungstechniken der Fotografie zu erarbeiten.
2. Im Plenum werden elementare Gestaltungstechniken der Fotografie (z. B. Belichtung, Einstellungsperspektive, Blickwinkel, Einstellungsgröße) erarbeitet. Dabei bietet es sich an, von verschiedenen effektvollen Fotos (z. B. aus Bildbänden oder fotografischen Sachbüchern) auszugehen und diese hinsichtlich der eingesetzten Gestaltungstechniken und der damit erzielten Wirkungen zu analysieren. Auf der Grundlage der erarbeiteten Kenntnisse werden Kleingruppen für die weitere Arbeit gebildet.
3. In Kleingruppen werden Entscheidungen über das Genre (z. B. Science-Fiction, Abenteuergeschichte, Fantasy-Story oder Krimi), die Protagonisten sowie die Schauplätze des Fotoromans getroffen. Der Handlungsverlauf wird in groben Zügen skizziert, wobei zunächst Erzählschritte erarbeitet und Kapitel festgelegt werden sollten.
4. Es schließen sich Überlegungen an, zu welchen Passagen der Handlungsskizze Fotos gemacht werden sollen. Auf der Grundlage dieser Festlegung sollten Überlegungen hinsichtlich der Inszenierung der Fotos, z. B. hinsichtlich der Aufnahmeorte, der Personen sowie der benötigten Requisiten und Kostüme, angestellt werden.
5. In den Kleingruppen werden gegebenenfalls benötigte Requisiten und Kostüme gestaltet.
6. Die benötigten Fotos werden aufgenommen und entwickelt. Besonders geeignete Fotos werden ausgewählt.
7. Die Romantexte werden unter Einbeziehung der ausgewählten Fotos ausformuliert und vorzugsweise mit dem Computer und einem Scanner für die Einbindung der Fotos formatiert.
8. Die Fotoromane werden noch einmal hinsichtlich der verwendeten Darstellungsformen und ihrer Eignung für die gewählten Inhalte sowie hinsichtlich des Herstellungsprozesses reflektiert.
9. Die erstellten Fotoromane werden veröffentlicht. Eine Möglichkeit besteht darin, diese beim nächsten Schulfest in Broschürenform auszustellen.

### Hinweise

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, wie sich ein schriftlicher Text mit Fotos zu einem Gesamttext verbinden lässt. Sie sollen den Aufbau von Texten und Elemente der Bildsprache bedenken und diese Elemente für eigene Medienbeiträge bewusst einzusetzen. Dabei geht es zugleich um die Reflexion der Leistungsfähigkeit unterschiedlicher Darstellungsformen als Ausdrucksmittel.

Das Projekt wurde in ähnlicher Weise im Rahmen des Modellversuchs an dem Städtischen Gymnasium in Blomberg durchgeführt. Auch in anderen Modellversuchsschulen gab es verschiedene Projekte, in denen Fotos und Texte miteinander verbunden wurden - wenn auch mit unterschiedlichen Intentionen und zu unterschiedlichen Themen.

## Computerspiele

### Steckbrief

Lerngruppe:	Mittelschule, 6. Schuljahr
Fachliche Bezüge:	Deutsch, Kunst, Politik / Gemeinschaftskunde
Zeitbedarf:	ca. 8 Unterrichtsstunden
Technik:	mehrere Computer, Spielsoftware
Medienerzieherische Schwerpunkte:	Auswählen und Nutzen von Medienangeboten zum Spielen

### Ablaufskizze

1. Die Schülerinnen und Schüler haben Gelegenheit, verschiedene Computerspiele (alleine oder zu zweit) zu spielen, die von der Lehrperson bereitgestellt oder von den Jugendlichen mitgebracht wurden. Nach Beendigung der Spielphase wird ein Stimmungsbarometer erstellt. Dazu schreiben die Schülerinnen und Schüler kurz auf, wie sie sich beim Spielen gefühlt haben oder gerade fühlen.
2. Die verwendeten Computerspiele werden im Unterrichtsgespräch nach dem jeweiligen Genre (z. B. Actionspiele, Geschicklichkeitsspiele, Sportspiele, Abenteuerspiele) klassifiziert.
3. In einem anschließenden Unterrichtsgespräch können etwa folgende Fragen thematisiert werden: Was ist euch beim Spielen aufgefallen? Was fandet ihr wichtig, positiv, negativ? Ausgehend von den Schülereinschätzungen werden Kriterien für die Beurteilung von Computerspielen erarbeitet (z. B. Abwechslungsreichtum, Stressbelastung des Spielers, Verständlichkeit der Regeln, Benutzerfreundlichkeit, Gewinnchancen). Auf der Grundlage der Kriterien wird ein Beurteilungsbogen für Computerspiele erstellt. Es wäre denkbar, den Bogen in Form eines mehrere Kriterien umfassenden Polaritätsprofils zu konzipieren.
4. Damit die Schülerinnen und Schüler den Umgang mit dem Beurteilungsbogen üben, wird dieser für ein zuvor verwendetes Computerspiel gemeinsam ausgefüllt.
5. Es schließt sich eine zweite Spielphase an, wobei nach Möglichkeit jeder Jugendliche Gelegenheit haben sollte, Spiele aus mehreren der zuvor klassifizierten Spielgenres zu spielen. Die verwendeten Spiele werden anhand des Beurteilungsbogens bewertet. Für die spätere Präsentation bietet es sich an, die Beurteilungsbögen als vorstrukturierte Folien zur Verfügung zu stellen.
6. Die Einschätzungen der Schülerinnen und Schüler werden verglichen und in der Klasse diskutiert. In diesem Zusammenhang kann die Lehrperson Überlegungen zu einer Gewichtung der Beurteilungskriterien anregen.
7. Auf der Grundlage der Beurteilungsergebnisse kann eine gemeinsame "Hitliste" für Computerspiele erstellt werden.
8. In einer abschließenden Diskussion wird ein bewertender Vergleich von Computerspielen und anderen Spielarten, z. B. Brettspielen oder Spielen "außer Haus", durchgeführt. Dabei kann auch auf die Gesprächsergebnisse im 3. Unterrichtsschritt Bezug genommen werden.

### Hinweise

Im Rahmen des Projekts sollen die Schülerinnen und Schüler verschiedene Computerspiele kennen lernen und Kriterien erarbeiten, um Computerspiele differenziert und kritisch einschätzen und auswählen zu können. Über den Vergleich mit anderen Spielformen sollen die Kinder noch stärker für Vorzüge und Probleme von Computerspielen sensibilisiert werden, gegebenenfalls lernen sie auch alternative Spielmöglichkeiten kennen. Um für den Vergleich eine Grundlage zu haben, könnte zuvor - d. h. nach Punkt 7 der Ablaufskizze - eine dritte Spielphase eingeschaltet werden, während der die Kinder computerunabhängige Spiele spielen, gefolgt von einer Reflexion der dabei gesammelten Eindrücke und Erfahrungen.

Das Projekt kann zugleich einen Beitrag dazu leisten, dass Jugendliche auf spielerische Art und Weise an das Medium "Computer" herangeführt werden, um diesen später auch zur Information oder zum Lernen nutzen zu können. Die Projektskizze orientiert sich an der Darstellung eines gleichnamigen Projekts bei Carstensen (vgl. 1985).

### **Ein Markttag im Mittelalter**

Schülerinnen und Schüler drehen einen Film über das Leben auf einem Marktplatz im Mittelalter

#### Steckbrief

Lerngruppe:	Mittelschule, 7. Schuljahr
Fachliche Bezüge:	Geschichte, Politik / Gemeinschaftskunde, Deutsch, Kunst, Musik
Zeitbedarf:	ca. 25 Unterrichtsstunden
Technik:	Videokamera, Videoeinheit (Fernsehmonitor und Videorecorder), Mikrofon, Kassettenrecorder, Multimedia-PC, Bücher
Medienerzieherische Schwerpunkte:	Gestalten und Verbreiten eigener Videobeiträge / Auswählen und Nutzen von Medienangeboten zum Lernen

#### Ablaufskizze

1. Unter der Perspektive, einen Videofilm zum Thema "Das Leben im Mittelalter" zu drehen, bekommen die Schülerinnen und Schüler zunächst die Aufgabe, sich intensiv über das Leben im Mittelalter zu informieren. Dazu werden im Plenum verschiedene Teilthemen zusammengetragen, z. B. "Die Stellung des Adels im Mittelalter", "Die Rolle der Kirche", "Die Lebensbedingungen des 'einfachen Volkes'", "Ernährung und Versorgung", "Die Rolle der Frau".
2. Es werden Kleingruppen gebildet, die zu den Teilthemen Informationen einholen. Die Lehrperson sollte den Arbeitsgruppen unterschiedliches Informationsmaterial zur Verfügung stellen, z. B. Schul- und oder Sachbücher, Lexika, gegebenenfalls eine CD-ROM, Hinweise auf geeignete Internetseiten, gleichzeitig aber zum Sammeln weiterer Informationen aus verschiedenen Quellen anregen.
3. Die Schülergruppen informieren sich über ihr Thema und bereiten eine möglichst anschauliche Präsentation ihrer Ergebnisse vor (z. B. in Form von Erzählungen, von Rollenspielen, einer fiktiven Geschichte, eines Gedichts).
4. Die Gruppenergebnisse werden im Plenum präsentiert.
5. Im Plenum werden Themen für einen kurzen Videofilm zum Thema "Das Leben im Mittelalter" gesammelt. Es erfolgt eine Einigung auf einen thematischen Schwerpunkt, in diesem Fall auf "Ein Markttag im Mittelalter". Ideen für einen entsprechende Videofilm werden gesammelt.
6. Die Arbeitsgruppen entwerfen auf der Grundlage der zusammen getragenen Ideen jeweils ein Exposé, ein Treatment und ein Drehbuch für einen kurzen Videobeitrag.
7. Die Drehbücher werden im Plenum vorgestellt und diskutiert. Ein Drehbuch, das die größte Zustimmung findet, wird als Grundlage ausgewählt und gegebenenfalls durch Ideen aus anderen Drehbüchern ergänzt.
8. Für die szenische Umsetzung des Drehbuchs werden Schauspieler, ein Regisseur, ein Kamerateam, ein Tonteam sowie Experten für die Ausstattung (Kostüme, Requisiten etc.) ausgewählt. Die Schauspieler führen Proben für die Aufnahmen durch, der Regisseur stimmt mit dem Kamera- und Tonteam die Aufnahmen ab und die Ausstattungsexperten entwerfen Kostüme und Requisiten (die Kostüme und Requisiten können zum Teil im Kunstunterricht erstellt werden).
9. Die verschiedenen Einstellungen werden gedreht.
10. Die Aufnahmen werden im Plenum betrachtet. Danach werden Überlegungen hinsichtlich der Montage des Films angestellt. Beispielsweise wird festgelegt, an welchen Stellen Schnitte erfolgen sollen, daneben können erste Ideen hinsichtlich einer Nachvertonung des Beitrags gesammelt werden.
11. Geeignete Passagen des geschnittenen Films werden mit Musik unterlegt. Ein entsprechender Musikbeitrag könnte auch im Musikunterricht ausgewählt oder aufgenommen werden.
12. Die Präsentation des fertigen Videobeitrags wird geplant und realisiert. Eine Möglichkeit besteht darin, den Film anlässlich eines Schulfests, Tages der Offenen Tür o. ä. zu zeigen oder im Offenen Kanal auszustrahlen.

#### Hinweise

Die Schülerinnen und Schüler erfahren, wie ein Film - ausgehend von einer gestalterischen Idee über das Konzipieren eines Exposés und Treatments, das Entwerfen und Umsetzen eines Drehbuchs bis zur

Nachbearbeitung des Rohbeitrags, entsteht. Bei der Vorbereitung bzw. dem Erwerb der notwendigen Basiskenntnisse für das Erstellen des Films sollen die Schülerinnen und Schüler lernen, verschiedene Medien zur Information und zum Lernen zu nutzen.

Ein ähnliches Projekt wurde im Rahmen des Modellversuchs an der Gesamtschule Essen-Nord durchgeführt. Insgesamt liegen zur Erstellung von Videos sehr viele Projekte vor. Einzelne Schulen verfügten in diesem Bereich schon über lange Erfahrungen, z. B. das Evangelisch Stiftische Gymnasium in Gütersloh und das Städtische Gymnasium in Blomberg.

## Werbung

### Steckbrief

Lerngruppe:	Mittelschule, 7. Schuljahr
Fachliche Bezüge:	Deutsch, Kunst, Musik
Zeitbedarf:	ca. 10 Unterrichtsstunden
Technik:	Videoeinheit (Fernsehmonitor und Videorecorder), Kassettenrecorder mit Mikrofon, mehrere Fotoapparate, Plakate, Zeitschriften
Medienerzieherische Schwerpunkte:	Verstehen und Bewerten von Gestaltungstechniken / Erkennen und Aufarbeiten von medienbeeinflussten Verhaltensorientierungen / Gestalten und Verbreiten eigener Medienbeiträge

### Ablaufskizze

1. Die Lehrperson regt an, ein besonderes Ereignis in der Schule, z. B. ein großes Schulfest oder für einen Verkaufsbasar für einen wohltätigen Zweck, so bekannt zu machen, dass möglichst viele Eltern und Bewohner des Stadtteils teilnehmen. Die Schülerinnen und Schüler äußern spontane Vorschläge zu der Frage, wie man das Ereignis bekannt machen könnte. Es kann davon ausgegangen werden, dass viele Beiträge darauf hinauslaufen, Werbung zu betreiben (z. B. in Form von Werbeplakaten). Darüber hinaus sollte die Lehrperson darauf aufmerksam machen, dass man auch "Werbespots" bei vorlaufenden Elterntreffen präsentieren oder im Bürgerfunk oder im Sächsischen Ausbildungs- und Erprobungskanal (SAEK) oder in einem Offenen Kanal senden könnte.
2. Die Lehrperson verständigt sich mit den Schülerinnen und Schülern darauf, Werbeplakate, einen Ton- und einen Videowerbespot zu erstellen. Es wird vereinbart, dass - bevor eigene Werbebeiträge gestaltet werden - Kenntnisse über die Machart professioneller Werbemittel gesammelt werden. Dazu werden im Unterrichtsgespräch Leitfragen zusammengestellt, über die Klarheit gewonnen werden soll, (z. B. Wie wird die Sprache in professionellen Werbebeispielen eingesetzt? Wie sind die Bilder aufgebaut? Welche Höreffekte werden benutzt? Wie werden Werbesprüche, Dialoge etc. eingesetzt? Welche Bedeutung haben Humor, Erotik, Spannung, Action?).
3. In Kleingruppen werden von den Schülerinnen und Schülern sowie der Lehrperson mitgebrachte Werbemittel (Videomitschnitte von Fernsehspots, Zeitschriftenanzeigen, Hördokumente aus der Radiowerbung, Fotos von Litfasssäulen-Anzeigen etc.) unter den gesammelten Fragestellungen analysiert. Dabei erscheint eine arbeitsteilige Vorgehensweise angebracht, indem sich jeweils eine Schülergruppe mit Werbung in Printmedien, im Radio sowie im Fernsehen befasst.
4. Die Analyseergebnisse der Arbeitsgruppen werden im Plenum vorgestellt. Dabei werden wichtige Gestaltungstechniken von Werbeplakaten, Hörfunk- und Fernsehspots sowie Werbeanzeigen an der Tafel oder auf einer Folie festgehalten.
5. In Kleingruppen werden eigene Werbebeiträge geplant und gestaltet. Dabei sollte sich jede Gruppe für ein Werbemittel entscheiden.
6. Nach der Herstellung der Werbemittel präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse im Plenum. Dabei werden die getroffenen Gestaltungsentscheidungen mit Blick auf die eingesetzten Gestaltungstechniken begründet. Im Rahmen der Diskussion der Arbeitsergebnisse werden konkrete Änderungsvorschläge gesammelt.
7. Die von den Arbeitsgruppen gestalteten Beiträge werden gegebenenfalls überarbeitet und (in modifizierter Form) eingesetzt.
8. Im Plenum werden die spezifischen Gestaltungstechniken von Werbung - differenziert nach Werbeträgern (Plakat, Radio, Fernsehen) - beispielsweise unter folgenden Leitfragen zusammenfassend besprochen: Welche Gestaltungstechniken bieten die verschiedenen Werbeträger? Worin liegen Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den jeweiligen Medienarten? Die Ergebnisse der Analysen werden an der Tafel gesammelt.
9. In einem abschließenden Unterrichtsgespräch wird besonderes Augenmerk auf die Frage gelegt, welche Wirkungen mit den Gestaltungstechniken im Hinblick auf die Einstellungen und Verhaltensweisen der Konsumenten angestrebt werden. In diesem Zusammenhang sollte auch problematisiert werden, wie Konsumorientierungen, z. B. ein hohes Anspruchsdenken von

Jugendlichen im Hinblick auf Designer-Mode oder Freizeitaktivitäten, durch typische Gestaltungstechniken von Medienangeboten hervorgerufen werden.

#### Hinweise

Im obigen Beispiel wurde ein Ereignis bzw. eine Aktion als "Objekt" der Werbung gewählt. Ausgangspunkt könnte selbstverständlich auch ein von den Schülerinnen und Schülern erstelltes umfangreicheres Produkt sein. Im Rahmen des Projekts soll ein Bewusstsein für die verschiedenen Gestaltungstechniken von Medien entwickelt werden. Dabei wurde der Gegenstandsbereich Werbung gewählt - zum einen wegen der Bedeutung des Themas an sich und zum anderen, weil bei der Werbung die Gestaltungstechniken verschiedener Medienarten in besonderer Weise zur Aufmerksamkeitssteigerung und zur Umsetzung von Wirkungsabsichten eingesetzt werden. Damit verbindet sich die Zielsetzung, dass Schülerinnen und Schülern erkennen, dass Werbung das Verhalten beeinflussen kann, z. B. den Kauf bestimmter Produkte oder die Teilnahme an bestimmten Veranstaltungen. Darüber hinaus soll sichtbar werden, dass Werbung bestimmte Verhaltensorientierungen hervorrufen kann, z. B. eine generelle Konsumorientierung. Hilfreich wäre es, wenn die Schülerinnen und Schüler schon über Grundkenntnisse im Bereich der Videoaufnahmen sowie der Gestaltung von Hörbeiträgen verfügen. Sollten diese Kenntnisse nicht vorhanden sein, müssten diese im Rahmen des Projekts vermittelt werden.

Projekte dieser Art wurden im Rahmen des Modellversuchs am Gymnasium Dresden-Plauen, am Kreisgymnasium Freital-Deuben sowie am Elsa-Brändström-Gymnasium in Oberhausen durchgeführt. Das beschriebene Projekt weist außerdem deutliche Bezüge zu dem bei Tulodziecki u. a. geschilderten Werbeprojekt auf (vgl. 1995).

## Video und Jugendschutz

### Steckbrief

Lerngruppe:	Mittelschule, 7. Schuljahr
Fachliche Bezüge:	Deutsch, Religion, Ethik, Politik / Gemeinschaftskunde
Zeitbedarf:	ca. 4 Unterrichtsstunden
Technik:	Gesetzestexte
Medienerzieherische Schwerpunkte:	Durchschauen und Beurteilen rechtlicher Bedingungen der Medienproduktion und -verbreitung

### Ablaufskizze

1. Die Lehrperson schildert folgende Situation: Stefan bekommt zum Geburtstag von seinen Eltern einen Videorecorder geschenkt, allerdings nur nachdem er versichert hat, keine jugendgefährdenden Filme anzuschauen. Eines Tages machen einige Klassenkameraden den Vorschlag, bei Stefan Videofilme zu gucken. Stefan willigt ein, denn er ist froh, auf diese Weise endlich besseren Anschluss in der Klasse zu finden. Zum verabredeten Treffpunkt bringt ein Schüler, Volker, einen indizierten Horrorfilm mit, den sein älterer Bruder ausgeliehen hat. Volker macht den Vorschlag, den Horrorfilm zu gucken, die anderen Klassenkameraden sind begeistert. Nur Stefan zögert und versucht zu erklären, dass er seinen Eltern versprochen habe, keine jugendgefährdenden Filme anzusehen, und dass er dies deshalb nicht möchte. Die Klassenkameraden haben dafür kein Verständnis und drohen damit, nie mehr etwas mit Stefan zu tun haben zu wollen, wenn dieser nicht einwilligt.
2. Die Schülerinnen und Schüler äußern sich spontan zu dem geschilderten Fall. Es ist damit zu rechnen, dass auch Vorschläge gemacht werden, wie sich Stefan verhalten soll. Die Lehrperson nimmt die Vorschläge auf und stellt die Aufgabe, sich gründlicher mit dem Fall auseinanderzusetzen und zu einem gut begründeten Vorschlag dafür zu kommen, wie sich Stefan in dieser Situation verhalten sollte. In diesem Zusammenhang wird vereinbart, auch Fragen des Jugendschutzes bei Videospiele zu klären.
3. Im Unterrichtsgespräch werden Fragen gesammelt, die im Hinblick auf die rechtlichen Grundlagen des Jugendschutzes geklärt werden sollen (z. B. Warum werden bestimmte Videofilme als jugendgefährdend bezeichnet? Wer entscheidet, ob ein Film jugendgefährdend ist? Kann man bestraft werden, wenn man als Jugendlicher einen jugendgefährdenden Film ansieht?).
4. Unter Verwendung von bereitgestelltem Informationsmaterial, z. B. Auszüge aus relevanten Gesetzestexten, werden die Fragen in Kleingruppen bearbeitet.
5. Die Gruppenergebnisse werden im Plenum vorgetragen und an der Tafel oder auf einer Folie zusammengefasst.
6. Nach diesen rechtlichen Klärungen tragen die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen möglichst viele Argumente für und gegen die Einwilligung Stefans zum Ansehen des Videofilms zusammen. Die Argumente werden in den Gruppen gegeneinander abgewogen und es wird eine Gruppenentscheidung zu einem Verhaltensvorschlag gefällt. Die Entscheidung wird auf einer Folie mit möglichst vielen Argumenten begründet.
7. Die Gruppenergebnisse werden im Plenum vorgestellt, wobei die Entscheidungen und Begründungen verglichen werden. Die Lehrperson kann anregen, eine Rangfolge der vorgebrachten Argumente zu erstellen; sie kann gegebenenfalls auch weitere Argumente in die Diskussion einbringen, die - etwa nach dem Ansatz von Kohlberg - unter sozialmoralischen Gesichtspunkten der jeweils nächsthöheren Stufe entsprechen.
8. Abschließend wird im Plenum über die Sinnhaftigkeit der rechtlichen Bestimmungen zum Jugendschutzes diskutiert.

### Hinweise

Der Schwerpunkt liegt bei dem Projekt auf dem Durchschauen von Regelungen des Jugendschutzes. Damit verbindet sich die Intention, die Schülerinnen und Schüler zu einer Wertediskussion anzuregen, in deren Verlauf beispielsweise egozentrische Argumentationen, aber auch Argumente, in denen einseitig auf die Erwartungen anderer Bezug genommen wird, problematisiert werden. Auf diese Weise soll ein Beitrag zur Förderung des sozial-moralischen Urteilsniveaus der Jugendlichen geleistet werden.

Das Projekt findet sich in sehr ähnlicher Form bei Tulodziecki u. a. unter dem Titel "Konfliktfälle bei Computerspielen" (vgl. 1995).

## **Computersimulation**

### Steckbrief

Lerngruppe:	Mittelschule, 8. Schuljahr
Fachliche Bezüge:	Politik / Gemeinschaftskunde, Deutsch
Zeitbedarf:	ca. 10 Unterrichtsstunden
Technik:	mehrere Computer, Simulationssoftware
Medienerzieherische Schwerpunkte:	Auswählen und Nutzen von Medienangeboten zur Simulation

### Ablaufskizze

1. Zunächst stellt die Lehrperson die Frage, welche Arten von Computerspielen die Schülerinnen und Schüler kennen. Es ist damit zu rechnen, dass die Jugendlichen neben Action-, Abenteuer-, Sport- und Geschicklichkeitsspielen auch Strategiespiele nennen. In einem nachfolgenden Unterrichtsgespräch sollte deutlich werden, dass bei vielen Strategiespielen, die von den Schülerinnen und Schülern genannt werden, z. B. "Anno 1602", "Die Siedler" und "Civilization", die Aufgabe darin besteht, ausgehend von einer Startsituation vielfältige Entscheidungen zu treffen und auf neue Bedingungen zu reagieren. In diesem Gesprächszusammenhang sollte auch der Begriff "Simulation" eingeführt werden.
2. Die Lehrperson vereinbart mit den Jugendlichen, dass in der folgenden Unterrichtseinheit mit einer Computersimulation gearbeitet werden soll, welche Hilfen für die Entscheidungsfindung bei der Leitung eines Unternehmens bietet. Die modellierte Ausgangssituation des Unternehmens und das Computerprogramm werden kurz skizziert. Dazu könnte den Schülerinnen und Schülern geeignetes Anschauungsmaterial zur Verfügung gestellt werden.
3. In Kleingruppen werden - ausgehend von Arbeitsblättern oder anderem Informationsmaterial - elementare betriebswirtschaftliche Kenntnisse, die im Zusammenhang mit der Ausgangslage des in den Blick genommenen Unternehmens stehen, erarbeitet und im Plenum vorgestellt.
4. Wenn die Jugendlichen mit den für die Simulation relevanten betrieblichen Faktoren und ihren Wechselwirkungen in groben Zügen vertraut sind, wird der Umgang mit dem Simulationsprogramm vorbereitet. Dazu bietet es sich an, dass zunächst im Klassenrahmen möglichst einfache Strategien zur Erkundung des Systems zusammengestellt werden, z. B. Was passiert, wenn über mehrere Perioden hinweg keine Entscheidungen getroffen werden? Wie entwickelt sich der Betrieb, wenn nur auf die Modernisierung der Maschinen und die Erhöhung der Produktion gesetzt wird? Was passiert, wenn nur einseitig Kosten reduziert werden?
5. Damit die Lernenden ein Gefühl für das Verhalten des Systems bekommen und die Rückmeldungen interpretieren können, werden die zusammengestellten einfachen Strategien in Kleingruppen ausprobiert. Es bietet sich an, dass jede Kleingruppe eine Strategie verfolgt und somit zu einem "Expertenteam" für die jeweilige Strategie wird. Damit verbindet sich die Aufgabe, die erzielten Haupteffekte und etwaige Nebenwirkungen zu interpretieren und vorläufige Annahmen über unternehmensinterne Zusammenhänge zu formulieren.
6. Die Gruppenergebnisse werden im Plenum vorgestellt. Die gesammelten Erfahrungen werden voraussichtlich nahe legen, genauer über das Ziel der Entscheidungen nachzudenken und ein aufeinander abgestimmtes Maßnahmenbündel singulären Maßnahmen vorzuziehen.
7. Für die weitere Vorgehensweise wird ein gemeinsames Unternehmensziel vereinbart, z. B. Gewinnsteigerung in einem vorgegebenen Zeitraum ohne Personal entlassen zu müssen. Die Kleingruppen werden in der Weise neu zusammengesetzt, dass in jeder Gruppe Expertinnen und Experten für die zuvor ermittelten Einzelstrategie vertreten sind. In diesen Gruppen werden unter der gemeinsamen Zielsetzung kombinierte Strategien verfolgt. Dabei analysieren die Schülerinnen und Schüler jeweils die neue Unternehmenssituation, diskutieren weitere Maßnahmen und fällen neue Entscheidungen. Jede Gruppe sollte die realisierten Schritte sowie die sich daraus ergebenden Veränderungen dokumentieren.
8. Nach dem vereinbarten Simulationszeitraum präsentieren die Schülergruppen ihre aktuelle Firmensituation und vergleichen diese miteinander. Jede Gruppe berichtet dabei über ihren Entscheidungsweg und die getroffenen Maßnahmen.

9. Im Plenum wird der Lernprozess beispielsweise unter folgenden Fragestellungen reflektiert: Welche Faktoren und Zusammenhänge sind für betriebliche Entscheidungssituationen relevant? Welche Funktion hat die Computersimulation für die Entscheidungsprozesse gehabt? Wo liegen Vorzüge und Probleme des Vorgehens? Welche Unterschiede bestehen zwischen dem der Simulation zugrunde gelegten Modell und der Realität? Was muss im Hinblick auf den Modellcharakter der Simulation beachtet werden, wenn man die Ergebnisse auf die Realität übertragen will? etc.

#### Hinweise

Im Rahmen des Projekts lernen die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeiten von Simulationen zur Abbildung komplexer und dynamischer Situationen, zur Problemlösung und zur Entscheidungsfindung kennen. Sie erfahren gleichzeitig, dass die der Simulation zugrunde liegende Modellierung realer Sachverhalte eine Übertragung auf komplexere Realität nur bedingt zulässt. Hilfreich wäre es, wenn die Schülerinnen und Schüler schon über betriebswirtschaftliche Grundkenntnisse verfügen, z. B. aufgrund eines absolvierten Betriebspraktikums oder der Teilnahme an einer AG bzw. einem Wahlkurs Wirtschaftslehre.

Im Modellversuch wurden einzelne Unterrichtseinheiten mit Computersimulationen durchgeführt, insbesondere im Evangelisch Stiftischen Gymnasium in Gütersloh. Der Projektvorschlag lehnt sich außerdem an das bei Tulodziecki u.a. geschilderte Projekt "Computersimulationen" an (vgl. 1995).

### **Lieder von Partnerschaft und Liebe**

Schülerinnen und Schüler schreiben einen "Rocksong" und präsentieren diesen in einem Radiofeature

#### Steckbrief

Lerngruppe:	Mittelschule, 8. Schuljahr
Fachliche Bezüge:	Musik, Deutsch, Englisch
Zeitbedarf:	ca. 25 Unterrichtsstunden
Technik:	Mischpult, Hallgerät, Mikrophone, Tape-Deck, Liedtexte
Medienerzieherische Schwerpunkte:	Gestalten und Verbreiten eigener Hörbeiträge / Erkennen und Aufarbeiten von medienbeeinflussten Gefühlen

#### Ablaufskizze

1. Die Lehrperson regt an, einen eigenen Musikbeitrag aufzunehmen. Im Plenum werden verschiedene Vorschläge gesammelt, wobei eine Entscheidung dahingehend gefällt werden kann, ein Liebeslied als Rock-Song zu komponieren. Die Schülerinnen und Schüler werden gebeten, ihnen bekannte Texte populärer Liebeslieder mitzubringen.
2. Die mitgebrachten Texte werden im Deutsch- bzw. Englischunterricht nach häufig wiederkehrenden "Motiven" und sprachlichen Mustern analysiert.
3. In Kleingruppen werden Textvorschläge entworfen und im Plenum vorgestellt. Der Vorschlag, der die größte Zustimmung findet, wird ausgewählt, wobei noch Modifikationen vorgenommen werden können.
4. Im Musikunterricht werden anhand konkreter Beispiele intendierte Wirkungen bzw. verkaufssteigernde Beeinflussungen von Zuhörern durch Rock-Liebeslieder, z. B. das Wecken von Sehnsucht nach Harmonie oder "romantischen" Gefühlen, thematisiert. Die dazu eingesetzten musikalischen Gestaltungsmittel werden analysiert.
5. Unter Berücksichtigung der Ergebnisse der Analysen werden die Rohfassung der Musik ("Harmonisches Gerüst") und die Gesangsmelodik für den eigenen Beitrag festgelegt.
6. Der Rocksong wird eingeübt und zusammen mit einer An- und Abmoderation auf Kassette aufgenommen.
7. An die Aufnahme des Musikstückes kann sich die Veröffentlichung in einem lokalen Radiosender (z. B. Bürgerfunk) anschließen. Dabei bietet es sich beispielsweise an, das Lied in ein Radiofeature einzubetten.
8. Zur Konzeption des Radiofeatures werden im Plenum erste Ideen gesammelt. Dabei sollte zunächst ein Thema für das Feature festgelegt werden (z. B. "Schüler machen Hits", "Schlager in der Schule"). In Kleingruppen werden auf der Basis der zusammengetragenen Vorschläge Exposés, Treatments und Drehbücher erstellt.
9. Die Gruppenergebnisse werden präsentiert und ein Drehbuch wird ausgewählt (und ggf. modifiziert).
10. Es werden Probeaufnahmen durchgeführt und der Radiobeitrag wird aufgenommen und abgemischt.

#### Hinweise

Das Projekt soll die Kreativität und mediale Ausdrucksfähigkeit der Schülerinnen und Schüler unterstützen. Ein Akzent liegt auf dem Erkennen von medienbedingten Gefühlsbeeinflussungen im Bereich auditiver Medien. Weitere Bezüge bestehen zum Kennen lernen musikalischer Gestaltungsmittel zum Betonen von Gefühlen oder Stimmungen. Daneben gewinnen die Schülerinnen und Schüler einen Einsichten in Produktions- und Verbreitungsbedingungen von Radiobeiträgen.

Ein ähnliches Projekt wurde im Rahmen des Modellversuchs an der Gesamtschule Essen-Nord durchgeführt. Einzelne der Modellversuchsschulen verfügten schon über relativ lange Erfahrungen im Bereich der Radioarbeit, z. B. das Städtische Gymnasium Blomberg.

## Medienethische Reflexionen

### Steckbrief

Lerngruppe:	Mittelschule, 9. Schuljahr
Fachliche Bezüge:	Deutsch, Politik / Gemeinschaftskunde, Religion / Ethik
Zeitbedarf:	ca. 6 Unterrichtsstunden
Technik:	Videoeinheit
Medienerzieherische Schwerpunkte:	Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen auf Wertorientierungen und soziale Zusammenhänge

### Ablaufskizze

1. Die Lehrperson schildert folgende Situation: Bei einem Bundesligaspiel rettet kurz vor Schluss ein Spieler einer Mannschaft - von Schieds- und Linienrichter unbemerkt - den Ball mit der Hand auf der Linie. Die Spieler der abstiegsbedrohten gegnerischen Mannschaft protestieren, woraufhin der Schiedsrichter den betroffenen Spieler fragt, ob dieser ein Handspiel begangen hätte. Der Spieler verneint in dem Bewusstsein, dass es, wenn er die Wahrheit sagt, Elfmeter gibt und sein Verein möglicherweise den sicher geglaubten UEFA-Cup-Platz verspielt. Im Rahmen der Fernsehübertragung der geschilderten Szene wird das Verhalten des Spielers zwar getadelt, letztlich aber als clever, professionell und unausweichlich dargestellt. Falls entsprechende Fernsehaufzeichnungen vorliegen, können diese eingespielt werden.
2. Die Schülerinnen und Schüler äußern sich spontan zu dem geschilderten Fall. Es ist damit zu rechnen, dass konträre Meinungen zu der Rechtfertigung des Spielerverhaltens vorgebracht werden.
3. In Kleingruppen werden möglichst viele Argumente für und gegen das Verhalten des Spielers gesammelt. Die Argumente werden in den Gruppen gegeneinander abgewogen und es wird eine Gruppenentscheidung gefällt, ob das Verhalten unter Berücksichtigung aller Umstände gerechtfertigt war oder nicht. Die Entscheidungen werden auf einer Folie mit den Hauptargumenten begründet.
4. Die Gruppenergebnisse werden im Plenum vorgestellt, wobei die Entscheidungen und Begründungen vergleichend diskutiert werden. Im Rahmen der Diskussion sollte die Lehrperson Impulse für eine Thematisierung der dem Eingangsfall impliziten "Wertekonflikte" geben, z. B. "Geld versus Ehrlichkeit", "finanzieller Vorteil versus Fair Play". Die Lehrerin oder der Lehrer kann ferner anregen, eine Rangfolge der vorgebrachten Argumente zu erstellen und - wenn sinnvoll - Argumente in die Diskussion einbringen, die unter sozial-moralischen Gesichtspunkten - etwa nach dem Ansatz von Kohlberg - der jeweils nächsthöheren Stufe sozial-moralischer Argumentation zuzurechnen sind.
5. Im Plenum regt die Lehrperson Überlegungen zu der Frage an, inwieweit in Darstellungen in den Medien problematische Vorstellungen von "gerechtem" oder "richtigem" Verhalten vermittelt werden. In diesem Zusammenhang könnten die Schülerinnen und Schüler zunächst entsprechende Beispiele nennen, die dann gemeinsam problematisiert werden.
6. In einem abrundenden Unterrichtsgespräch können weitere Einflüsse von Medienangeboten auf Wertorientierungen der Menschen thematisiert werden, z. B. in den Bereichen Partnerschaft und Familie, Beruf und Leistung sowie Freizeit und Konsum. Davon ausgehend sollten Medieneinflüsse auf soziale Zusammenhänge, z. B. auf die öffentliche Meinungsbildung, auf Wahlkampfverhalten und auf die politische Willensbildung generell sowie auf allgemeines Kommunikationsverhalten, problematisiert werden.

### Hinweise

Die in der Unterrichtseinheit angestrebte Wertediskussion soll die Schülerinnen und Schüler dafür sensibilisieren, dass Wertorientierungen, z. B. Vorstellungen von dem, was "richtig" oder "gerecht" oder "fair" ist, unter Umständen durch Darstellungen in den Medien, z. B. durch Berichterstattungen von Sportereignissen oder von politischen Vorgängen sowie durch Unterhaltungsangebote oder durch die Werbung beeinflusst sind. Des weiteren geht es um Einflüsse auf soziale Zusammenhänge. Damit verbunden ist die Zielsetzung, einen Beitrag zur Förderung des sozial-moralischen Urteils der Jugendlichen zu leisten. Mit der Unterrichtseinheit wird Bezug genommen auf die Behandlung von Konfliktfällen bei Tulodziecki/Aufenanger (vgl. 1989). Die dort dargestellten Konfliktfälle können den Ausgangspunkt für ähnlich akzentuierte Unterrichtseinheiten bilden, in deren Rahmen medienethische Reflexionen erfolgen. Im Modellversuch ist ein ähnliches Projekt am

## Rahmenplan für die Medienerziehung in der Sekundarstufe I

Gymnasium Dresden-Plauen unter medienethischen Gesichtspunkten zur Konfliktbewältigung durchgeführt worden.

## Mediale Stilübungen

### Steckbrief

Lerngruppe:	Mittelschule, 9. Schuljahr
Fachliche Bezüge:	Deutsch, Religionslehre, Ethik, Kunst, Musik
Zeitbedarf:	ca. 20 Unterrichtsstunden
Technik:	Videoeinheit (Fernsehmonitor und Videorecorder), Videokamera, Kassettenrecorder mit Mikrofon, Fotoapparat, Bücher, Zeitungen, Fotogeschichten
Medienerzieherische Schwerpunkte:	Verstehen und Bewerten von Gestaltungsarten

### Ablaufskizze

1. Die Lehrperson verständigt sich mit den Schülerinnen und Schülern auf die Aufgabe, eine Erzählung - z. B. das Gleichnis vom verlorenen Sohn aus der Bibel als Ausdruck allgemeinmenschlicher Problem- und Konfliktsituationen -in unterschiedlicher Weise medial auszudrücken. Es kann in Aussicht gestellt werden, die Arbeitsergebnisse in der Schule auszustellen oder anlässlich des nächsten Schulfestes oder 'Tages der offenen Tür' zu präsentieren. Unter dieser Perspektive wird die Erzählung von der Lehrperson zunächst vorgelesen. Im anschließenden Unterrichtsgespräch äußern sich die Schülerinnen und Schüler spontan zu dem Text, dabei sollte der Inhalt des Textes noch einmal deutlich herausgearbeitet werden, insbesondere hinsichtlich seiner Bezüge zu überdauernden Problem- und Konfliktsituationen.
2. Im Klassenverband werden Vorschläge für eine adäquate mediale Umsetzung des Textes gesammelt. Es bietet sich an, die vermutlich zahlreichen Schülervorschläge nach vier Kategorien zu bündeln: Umsetzung in Textform (z. B. Gedicht, Kurzprosa, Brief, Nachrichtenmeldung, Zeitungsreportage, Leserbrief), Umsetzung mit Text und Bild (z. B. Bildergeschichte, Foto-Story), Umsetzung mit Text und Ton (z. B. Hörspiel, Lied) sowie Umsetzung mit Text, Bild und Ton (z. B. Videobeitrag, Theaterstück).
3. Anhand von ausgewählten Beispielen werden im Unterrichtsgespräch Charakteristika der vorgeschlagenen Gestaltungsarten erarbeitet. Es werden Kleingruppen gebildet, die jeweils eine Gestaltungsart umsetzen sollen.
4. Die gewonnenen Kenntnisse hinsichtlich der Charakteristika verschiedener Gestaltungsarten werden in den Arbeitsgruppen vertieft. Dazu analysieren die Schülerinnen und Schüler weitere Beispiele zu den jeweiligen Gestaltungsarten. Diese Beispiele können von der Lehrperson zur Verfügung gestellt oder von den Schülerinnen und Schülern ausgewählt und eingebracht werden.
5. Die erarbeiteten Merkmale und Gestaltungstechniken werden im Plenum präsentiert und diskutiert.
6. Gruppen, die mit technischen Medien arbeiten (Videokamera, Kassettenrecorder mit Mikrofon, Fotoapparat), haben Gelegenheit - ausgehend von vorhandenen Vorkenntnissen - unter Hilfestellung der Lehrperson oder einzelner versierter Schülerinnen und Schüler die Handhabung der Geräte zu erlernen. Hilfreich wäre es, wenn diese Gruppen so zusammengesetzt sind, dass jeweils mindestens ein Jugendlicher mitwirkt, der / die in der Bedienung der Geräte relativ sicher ist.
7. Die Gestaltungsarbeit in den Kleingruppen beginnt: Die Lehrperson sollte anregen, dass die Schülerinnen und Schüler zunächst eine sinnvolle Reihenfolge von Arbeitsschritten festlegen (z. B. sollte eine "Videogruppe" die Schrittfolge Exposé - Treatment - Drehbuch -Dreharbeiten beachten). Im Verlauf der Kleingruppenarbeit kann ein Experte für die jeweilige Gestaltungsart eingeladen werden (z. B. ein Schriftsteller, Schauspieler, Journalist), um mit den Schülerinnen und Schülern die bisherige Arbeit und die Zwischenergebnisse zu diskutieren und Hinweise für zukünftige Aktivitäten zu geben. Nach dem Expertengespräch wird die Gestaltung in den Schülergruppen -gegebenenfalls in modifizierter Weise - fortgesetzt.
8. Die Arbeitsergebnisse werden im Plenum vorgestellt und diskutiert. Dabei berichten die Arbeitsgruppen, wie sie vorgegangen sind, was gut gelaufen ist und was sie beim nächsten Mal anders machen würden.
9. Den Abschluss des Projekts kann eine gemeinsame Ausstellung der Projektarbeiten bilden.

### Hinweise

Die Schülerinnen und Schüler lernen verschiedene Medienarten kennen, mit denen Aussagen, Gefühle oder Botschaften transportiert werden können. Damit verbindet sich die Intention, die Schülerinnen und Schüler für die "Selbsteinengung" durch einseitige Mediennutzungen zu sensibilisieren und aufgeschlossener gegenüber alternativen medialen Nutzungs- und Ausdrucksmöglichkeiten zu machen. In diesem Zusammenhang sollen die Schülerinnen und Schüler auch verschiedene Gestaltungsarten mit ihren spezifischen Möglichkeiten und Grenzen unterscheiden und einschätzen.

Ein ähnliches Projekt wurde im Rahmen des Modellversuchs am Albert-Schweitzer-Gymnasium in Bad Dübau durchgeführt. Die Projektbeschreibung lehnt sich außerdem an das bei Preiser / Seibold geschilderte Projekt "Mediale Stilübungen" an (vgl. 1989).

## Die Kunst des Dialogs

### Steckbrief

Lerngruppe:	Mittelschule, 9. Schuljahr
Fachliche Bezüge:	Geographie, Kunst, Informatik
Zeitbedarf:	ca. 16 Unterrichtsstunden
Technik:	Videoeinheit (Fernsehmonitor und Videorecorder); mehrere Computer, Scanner; Software zum Gestalten von Internet-Seiten, ggf. Webkamera
Medienerzieherische Schwerpunkte:	Auswählen und Nutzen von Medienangeboten zur Telekommunikation / Gestalten und Verbreiten eigener computerbasierter Beiträge

### Ablaufskizze

1. Die Lehrperson zeigt einen Unterrichtsfilm über die historische, wirtschaftliche und soziale Lage von Entwicklungsländern.
2. Die Schülerinnen und Schüler äußern sich spontan zu den Darstellungen. Die Lehrperson regt an, über das Internet mit Jugendlichen aus Entwicklungsländern in Kontakt zu treten, um authentische Informationen über deren Lebensbedingungen zu erhalten.
3. Im Unterrichtsgespräch werden Kontaktaufnahmemöglichkeiten im Internet erarbeitet. Dabei sollte auch der besondere Stellenwert einer Internet-Homepage - im Sinne einer prinzipiell allen Internet-Nutzern zugänglichen "dauerhaften Informationsplattform" thematisiert und gegenüber einzelnen E-Mails, die in der Regel an einzelne Personen gerichtet sind, oder "sporadischen" Chatkontakten abgegrenzt werden.
4. Im Plenum werden Grundlagen der Erstellung von Internet-Seiten sowie des Umgangs mit Suchmaschinen zur Suche von Kontaktadressen erarbeitet. Dabei bietet es sich an, dass die Schülerinnen und Schüler das Gelernte zu zweit an einem Rechner ausprobieren und erste Übungen zur Erstellung einer Homepage vornehmen.
5. In Kleingruppen werden "Vorab-Homepages" gestaltet. Um die sprachlichen Barrieren zu den Kontaktpartnern im Ausland zu verringern, sollten diese Beiträge hauptsächlich nonverbal gestaltet werden. Dazu bietet es sich an, dass die Schülerinnen und Schüler, gescannte Bilder einbinden.
6. Die Gruppenvorschläge werden im Plenum präsentiert und es wird entschieden, welcher Vorschlag Grundlage für die Gestaltung einer gemeinsamen "veröffentlichungsfähigen" Homepage der Klasse sein soll.
7. Auf der Basis des ausgewählten Beitrags wird die gemeinsame Homepage der Klasse gestaltet. Dabei ist es denkbar, dass animierte Internetbilder sowie im Kunstunterricht gestaltete Zeichnungen oder Fotos eingebunden werden. Falls vorhanden, könnte auch eine Webkamera installiert werden, damit sich die ausländischen Kontaktpartner ein Bild von der Klasse machen können. Sinnvoll ist hier eine Binnendifferenzierung, etwa in der Weise, dass einzelne Schüler geeignetes Bildmaterial auswählen, andere Layoutüberlegungen anstellen und wiederum andere Schülerinnen und Schüler sich in die technische Umsetzung einarbeiten.
8. Die Schülerinnen und Schüler haben nun Gelegenheit, im Internet nach Adressen möglicher Kontaktschulen zu suchen. Gefundene Adressen können als "Bookmarks" gespeichert und an der Tafel oder auf einer Folie gesammelt werden.
9. Im Plenum wird entschieden, welche der gesammelten Adressen "angesteuert" werden sollten. Auf der Grundlage dieser Entscheidung werden gezielt E-Mails verschickt. Parallel dazu haben die Jugendlichen Gelegenheit, in Chat-Räumen Kontakt mit Jugendlichen aus Entwicklungsländern aufzunehmen.
10. Es wird eine gezielte Erkundung zu der Lebenssituation der kontaktierten Jugendlichen bzw. Schulklassen vorgenommen. Die Ergebnisse werden zusammengestellt und in der Klasse vorgestellt und diskutiert.
11. Im Unterrichtsgespräch werden die von den Jugendlichen im Rahmen der Kontaktaufnahme gemachten Erfahrungen reflektiert. Dabei sollten auch konkrete Eindrücke aufgegriffen und Vorzüge und Grenzen der Telekommunikation im allgemeinen und verschiedener Telekommunikationsalternativen im besonderen problematisiert werden.

Hinweise

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, eigene Homepages zu gestalten. In diesem Zusammenhang wird der Computer als Medium, über das eine schnelle und räumlich nahezu unbegrenzte Kommunikation möglich ist, in den Mittelpunkt gerückt. Gleichzeitig sollen die Schülerinnen und Schüler für Möglichkeiten und Probleme der Telekommunikation sensibilisiert werden.

Das Projekt wurde in sehr ähnlicher Weise im Rahmen des Modellversuchs am Elsa-Brändström-Gymnasium in Oberhausen durchgeführt. Umfangreichere Erfahrungen mit der Erstellung computerbasierter Beiträge und mit E-Mail-Projekte wurden auch am Evangelisch Stiftischen Gymnasium in Gütersloh gesammelt.

## **Analyse und Kritik politischer Informationen**

### Steckbrief

Lerngruppe:	Mittelschule, 10. Schuljahr
Fachliche Bezüge:	Deutsch, Politik / Gemeinschaftskunde
Zeitbedarf:	ca. 6 Unterrichtsstunden
Technik:	Kassettenrecorder, Videoeinheit (Fernsehmonitor und Videorecorder), Zeitungen, Kassettenrecorder, Computer mit Netz-Zugang
Medienerzieherische Schwerpunkte:	Durchschauen und Beurteilen von personalen und weiteren Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung

### Ablaufskizze

1. Im Unterrichtsgespräch werden erste Gedanken zum Thema "Nachrichten" zusammengetragen.
2. Die Lehrperson verteilt ein Arbeitsblatt mit ca. 30 Nachrichtenmeldungen eines Tages aus unterschiedlichen Quellen (Straßenverkaufszeitung, Abonnementszeitung, Nachrichtensendung des öffentlich-rechtlichen und des privaten Hörfunks und Fernsehens, Nachrichten aus dem Internet). Die Schülerinnen und Schüler werden gebeten, sich in die Situation einer Nachrichtenredaktion zu versetzen, in der entschieden werden muss, welche der Meldungen als wichtigste Nachrichten präsentiert werden sollen. Vermutlich machen die Schülerinnen und Schüler darauf aufmerksam, dass die Auswahl und Aufmachung von Meldungen von dem jeweiligen Medium abhängen. Damit die Jugendlichen die Auswahl nicht einfach aufgrund aktueller Erinnerungen treffen können, sollten sich die Nachrichtenmeldungen auf einen mindestens zwei Monate zurück liegenden Tag beziehen.
3. Den Schülerinnen und Schülern wird folgende Aufgabe gestellt: Aus den gegebenen Meldungen sollen eine Meldung als "Top-Meldung" und drei weitere Meldungen in der Rangfolge ihrer Präsentation ausgewählt werden - jeweils für eine Straßenverkaufszeitung, eine Abonnementszeitung, einen öffentlich-rechtlichen Hörfunk- sowie Fernsehsender, einen privaten Hörfunk- und Fernsehsender sowie einen Nachrichtendienst im Internet. Die Lehrperson kann in Aussicht stellen, dass nach der Präsentation der Schülerergebnisse ein Vergleich mit den tatsächlichen Auswahlentscheidungen und Darstellungsformen der Zeitungs-, Hörfunk- und Fernsehnachrichtenredakteure erfolgt.
4. Es wird vereinbart, dass zunächst Bedingungen erarbeitet werden sollen, die für die Nachrichtenauswahl und -präsentation in verschiedenen Medien relevant sind. Die Lehrperson sollte darauf hinweisen, dass die Auswahl der Meldungen unter Verweis auf die erarbeiteten Bedingungen begründet werden muss.
5. Im Plenum werden Fragen zusammengestellt, die zur Klärung der oben genannten Bedingungen hilfreich sind (z. B. Woher erhalten die Nachrichtenredaktionen ihre Meldungen? Wie verlaufen Entscheidungsprozesse innerhalb der Redaktionen? Welche finanziellen Bedingungen sind dabei zu beachten? Welche rechtlichen Rahmenbedingungen müssen berücksichtigt werden? Welche technischen bzw. medienspezifischen Bedingungen sind für die Präsentation von Nachrichten gegeben?).
6. Die zusammengestellten Fragen werden in Kleingruppen bearbeitet. Jeweils eine Schülergruppe beantwortet die Fragen bezüglich einer Straßenverkaufszeitung, einer Abonnementszeitung, eines öffentlich-rechtlichen Hörfunk- sowie Fernsehsenders, eines privaten Hörfunk- und Fernsehsenders sowie eines Internet-Nachrichtendienstes.
7. In den Kleingruppen wird eine Auswahl der Meldungen vorgenommen. Die Gruppenentscheidungen werden - unter Verweis auf die zuvor erarbeiteten medienspezifischen Bedingungen - im Plenum vorgestellt und begründet.
8. Nach jeder Vorstellung erfolgt ein Vergleich mit den tatsächlich veröffentlichten Meldungen und den jeweiligen Aufmachungen. Dazu bietet es sich an, dass die Lehrperson die Titelseiten der ausgewählten Zeitungen zeigt und die Nachrichtensendungen der Hörfunk- und Fernsehsender als Ton- bzw. Videodokumente sowie die Netzpräsentation in gespeicherter Form präsentiert. Etwaige Unterschiede zwischen den "tatsächlichen" Nachrichtendarbietungen und den Entscheidungen der Schülerinnen und Schüler werden im Plenum diskutiert.
9. Zusammenfassend könnten folgende Fragen diskutiert werden: Unter welchen Bedingungen vollzieht sich generell die Auswahl und Präsentation von Nachrichten? Welche personalen und

weiteren institutionellen Bedingungen beeinflussen die Nachrichtenauswahl und -präsentation im Hinblick auf die analysierten Medienarten? Was muss man beachten, wenn man sich möglichst zuverlässig informieren will?

#### Hinweise

Durch diese Unterrichtseinheit sollen die Jugendlichen zu einer Auseinandersetzung mit den Bedingungen medialer Berichterstattung und politischer Information angeregt werden. Dabei sollen die Schülerinnen und Schüler erfahren, dass die Produktion von Nachrichten und politischen Informationen einem Auswahl- und Entscheidungsprozeß unterliegt, der durch vielfältige Bedingungen beeinflusst wird. Des weiteren sollen die Jugendlichen in einer kritischen Haltung gegenüber verschiedenen Medien als Informationsquelle gestärkt und zu einer reflektierten Medienwahl und -auswertung für die eigene politische Meinungsbildung angeregt werden.

Auseinandersetzungen mit der Nachrichtenproduktion und eigene Nachrichtengestaltungen waren Thema verschiedener Projekte und Unterrichtseinheiten im Rahmen des Modellversuchs. Die Projektskizze lehnt sich außerdem an das bei Tulodziecki u.a. (vgl. 1995) geschilderte gleichnamige Projekt an.

## **Telearbeit**

### Steckbrief

Lerngruppe:	Mittelschule, 10. Schuljahr
Fachliche Bezüge:	Informatik, Gemeinschaftskunde
Zeitbedarf:	ca. 10 Unterrichtsstunden
Technik:	Computer mit Netz-Zugang
Medienerzieherische Schwerpunkte:	Auswählen und Nutzen von Medienangeboten zur Telekooperation / Durchschauen und Beurteilen von politischen und weiteren gesellschaftlichen Bedingungen der Medienproduktion und -verbreitung

### Ablaufskizze

1. Die Lehrperson bittet die Schülerinnen und Schüler, sich in folgende Situation zu versetzen: Die Schülerinnen und Schüler sind Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter eines fiktiven Serviceunternehmens, welches im Auftrag von Reiseagenturen Recherchen zu Reisezielen durchführt. Das Unternehmen bekommt einen Auftrag, der mit Hilfe einer (bereits eingerichteten) Datenbank bearbeitet werden soll, indem vorliegende Informationen über das Reiseziel unter Verwendung der Datenbank abgerufen und dem Auftraggeber übermittelt werden. Die Auftragsbearbeitung erfolgt in simulierter Telearbeit.
2. In einem gelenkten Unterrichtsgespräch wird der Begriff "Telearbeit" erarbeitet. Möglicherweise kennen die Jugendliche - z. B. aus Berichten im Fernsehen - Beispiele für Telearbeit, die in das Gespräch eingebracht werden sollten.
3. Die Lehrperson erläutert den Umgang mit der Datenbank. Auf dieser Grundlage bearbeiten die Schülerinnen und Schüler den Auftrag in Partnerarbeit, wobei sie die jeweiligen Informationen der Datenbank entnehmen. Die Ergebnisse werden im Plenum vorgestellt. Gegebenenfalls werden aufgetretene Schwierigkeiten sowie spezifische Fragen, die die Handhabung der Datenbank betreffen, im Unterrichtsgespräch thematisiert bzw. geklärt.
4. Die Lehrperson verteilt weitere fiktive Aufträge von Reiseagenturen, die ebenfalls in Telearbeit zu bearbeiten sind. Dabei bietet es sich an, dass jedes Schülerpaar zwei Aufträge bekommt: Zu einem Auftrag finden die Schüler die Beschreibung des Reiseziels in der Datenbank (es müssen nur einige auftragsspezifische Daten ergänzt werden, z. B. Name und Anschrift des Auftraggebers, Auftragsnummer). Bezüglich des anderen Auftrags enthält die Datenbank noch keine Informationen. Diese müssen anderweitig recherchiert (entweder computerunabhängig oder unter Einsatz des Internets) und in der Datenbank entsprechend ergänzt werden. Dabei erstellen die Schülerinnen und Schüler gemeinsam neue Dokumente für die Datenbank.
5. Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten die ausgehändigten Aufträge. Die Rechercheergebnisse werden in vorbereitete Erkundungsbögen eingetragen, im Plenum vorgestellt und diskutiert.
6. Von dem konkreten Arbeitsprozess abstrahierend regt die Lehrperson Überlegungen zu den Fragen an, für welche Arbeitsvorgänge Telearbeit - in ähnlicher Art und Weise wie im Unterricht praktiziert - möglicherweise geeignet ist und welche Vor- und Nachteilen sich dabei ergeben. Dazu wird die Lerngruppe in zwei Hauptgruppen geteilt, die jeweils in kleineren Teilgruppen Vor- bzw. Nachteile erarbeiten. In diesem Zusammenhang sollte schwerpunktmäßig auf die veränderten Arbeits- und Sozialstrukturen bei Telearbeit gegenüber "herkömmlicher" Arbeit eingegangen werden.
7. Die Vor- und Nachteile werden im Rahmen einer Pro- und Contra-Diskussion vorgetragen. Im Verlauf der Diskussion sollte die Lehrperson Impulse stiften für eine Problematisierung der hinter Telearbeit stehenden arbeitsmarkt- und tarifpolitischen Interessen. Die Diskussionsergebnisse werden an der Tafel oder auf einer Folie gesichert.

### Hinweise

Im Rahmen des Projekts wird versucht, eine Verbindung zu schaffen zwischen dem Erlernen "technischer" Grundlagen im Hinblick auf die Verwendung von Datenbanken, dem Kennen lernen medialer Möglichkeiten zur Telekooperation sowie der kritischen Auseinandersetzung mit Telearbeit als einer "neuen" Arbeitsform im Berufsleben sowie ihren gesellschaftlichen Implikationen. Kooperative Arbeiten mit Hilfe der neuen Medien fanden im Rahmen des Modellversuchs in einzelnen Projekten statt, z. B. im Evangelisch Stiftischen Gymnasium in Gütersloh und im Elsa-Brändström-Gymnasium in

## Rahmenplan für die Medienerziehung in der Sekundarstufe I

Oberhausen. Die Projektbeschreibung lehnt sich außerdem an das Projekt "Telearbeit" von Peters (vgl. 1997) an.

---