

## **Fachtagung Medien und Informatik**

### **Grundlegende Hinweise zur Integration von Medien und Informatik in den Unterricht**

#### **Inhalt**

1. Ausgangspunkt: Schule in der digitalen Medien- und Wissensgesellschaft	1
2. Die verschiedenen Bereiche der Medienpädagogik einschliesslich Informatik	2
a) Eigene Anwenderkompetenzen im Bereich Medien und ICT als Basis	
b) Medien, Informatik, Anwenderkompetenzen – Medienbildung und Informatik	
c) Unterrichten in der Mediengesellschaft I – Mediendidaktik	
Unterrichten in der Mediengesellschaft II - Bildung in einer Wissens- und Mediengesellschaft	
3. Orientierungshilfen zur Selbst-Beurteilung im Hinblick auf MIA	4
a) Eigene Kompetenzen im Bereich Medien/Informatik	
b) Mediendidaktik	
c) Fachdidaktik Medienbildung und Informatik	
d) Bildungs- und sozialwissenschaftlicher Aspekt	
4. Ideen für mögliche Unterrichtselemente	7
5. Zentrale Literaturhinweise	10

#### **1. Ausgangspunkt: Schule in der digitalen Medien- und Wissensgesellschaft**

Groeben (2002) nennt die Entwicklung zur Mediengesellschaft die wichtigste Dimension des sozialen Wandels im 20. Jahrhundert. Auch für Moser (2008, S. 7) wurde die Frage der Orientierung der Schule in der Wissensgesellschaft<sup>1</sup> zur gesellschaftlichen Hauptherausforderung der Schule. Längst sind Computer und Medien nicht mehr bloss Werkzeuge, die man für einzelne Tätigkeiten oder Berufe benötigt. Sie verändern unser Leben von Grund auf, beruflich wie privat, schaffen neue Rahmenbedingungen und Möglichkeiten für politisches Engagement genauso wie für künstlerischen Ausdruck, ermöglichen neue Formen von Freundschaftspflege rund um den Globus, prägen Denkmuster und Lebensentwürfe.

An Bedeutung gewonnen hat in den letzten Jahren auch die Informatik. Sie wurde immer mehr zum treibenden Faktor bei der Veränderung und Weiterentwicklung der Medien, liegt ihnen als Technologie zugrunde. Um Medien und ihre Funktionsweise also zu verstehen, sind auch

---

<sup>1</sup> Die Begriffe Medien- und Wissensgesellschaft sind zwar nicht deckungsgleich. Sie bedingen sich allerdings gegenseitig und fokussieren Aspekte derselben gesellschaftlichen Entwicklung. Der Einfachheit halber sind in dieser Unterlage nicht überall beide Begriffe erwähnt.

Grundkenntnisse der Informatik unverzichtbar. Nur wer die Funktionsweise von Algorithmen kennt, selbst mal ein Programm geschrieben hat, kann das Potential neuer Medien und ihre Grenzen besser einschätzen. Nur wer die Kriterien kennt, nach denen Artikel auf Online-Plattformen bewertet und entsprechend auf der Seite platziert werden, kann sich auch kritisch damit auseinandersetzen...

Unter dieser Perspektive gehört eine Auseinandersetzung mit der Wissenschaft der Informatik zwingend zu Medienpädagogik dazu. Allerdings prägt Informatik in den letzten Jahren überhaupt in immer stärkerem Ausmass unsere Umwelt. Sie wurde zur Wissenschaft, die technologischen Fortschritt in allen Bereichen ermöglicht, fördert, fordert ... Immer mehr Fragen und Probleme unserer Zeit werden mit Informations- und Kommunikationstechnologie gelöst oder zu lösen versucht. Und immer stärker legt Informatik den Spielraum für menschliches Handeln fest. Was programmiert ist, "geht", was nicht ist, "geht nicht". Und ihre Wirkung reicht weit über den technischen Bereich hinaus, prägt soziales Zusammenleben genauso wie individuelle Lebensweisen. Leben findet heute durchgehend „mit dem Computer“ statt.

Mündigkeit als Zielvorstellung muss daher heute Grundkenntnisse in Informatik einschliessen.

Die Bedingungen der digitalen Wissens- und Mediengesellschaft treffen damit die Schule im Kern. Ihre Ausgangslage hat sich in wenigen Jahren vollends verändert. Bereits für Unterstufenkinder ist der Schritt ins Internet eine Selbstverständlichkeit. Damit verfügen sie über viel mehr Wissen (oft auch Halbwissen) als früher. Die Fülle von medialen Hilfsmitteln ermöglicht neue didaktische Konzeptionen. Und eine besondere Herausforderung liegt zudem in der raschen Weiterentwicklung der (Medien-)Welt. Eine Schule, die auf die künftige, tatsächliche Lebenswelt der Kinder vorbereiten will, muss diese Veränderung so weit als möglich antizipieren.

Schon seit Jahrzehnten wurde in der Pädagogik immer wieder gefordert, die Schule müsse neben der Vermittlung von Inhalten die Schülerinnen und Schüler viel stärker darin fördern und begleiten, selbständig Wissen zu erarbeiten bzw. zu vertiefen. – Mit dem Internet ist dieser Paradigmenwechsel unausweichlich geworden.

Um Schülerinnen und Schüler auf die sich rasch weiter verändernde Mediengesellschaft vorzubereiten, ist es also vollkommen ungenügend, den bisherigen einfach ein paar zusätzliche Lernziele oder -inhalte anzufügen. Wenn wir diese umfassende Herausforderung ernst nehmen, dann muss die Frage vom Kind aus gedacht werden und lautet: Was braucht das Kind an Wissen und Fertigkeiten, um in einer von Medien geprägten Gesellschaft selbstbestimmt und kreativ, sachgerecht und sozial verantwortlich zu handeln? (vgl. Tulodziecki/Herzig 2002) In der Konsequenz heisst das: Die Mediengesellschaft prägt unsere Gesellschaft in so ausgeprägtem Mass, dass sich die Schule tiefgreifend neu orientieren muss.

Das alte Postulat der politischen Mündigkeit setzt heute eine grundlegende Mündigkeit unter den Bedingungen der medialen Gesellschaft voraus. Das hat Konsequenzen für die pädagogische und didaktische Grundkonzeption, hat Einfluss auf Teamarbeit und Schulentwicklung, Elternzusammenarbeit und Unterrichtsformen. Selbstgesteuerte, kooperative, fallbezogene Lern- und Arbeitsformen, mediale Lernumgebungen usw. müssen dabei deutlich mehr Gewicht erhalten als früher (vgl. beispielsweise Mitzlaff 2007, Moser 2008). Und die Entwicklung der Mediengesellschaft bringt laufend wieder neue Themen, neue Inhalte, neue Herausforderungen ...

## 2. Die verschiedenen Bereiche der Medienpädagogik (einschliesslich Informatik)

Vor diesem Hintergrund ist die Schule in verschiedener Hinsicht herausgefordert. Das neue Lehrplanmodul nimmt einen wichtigen Platz ein, die Herausforderungen sind allerdings umfassender.

### a) Eigene Anwenderkompetenzen im Bereich Medien und ICT als Basis

Sowohl für den Unterricht, als auch in weiteren Tätigkeitsfeldern brauchen Volksschullehrpersonen Fertigkeiten in der Nutzung und Bedienung von Medien und ICT. Verschiedene Untersuchungen zum Stand der Integration von Medienbildung und Informatik im Unterricht zeigen, dass die eigene Anwenderkompetenz wichtige Voraussetzung für den Einsatz von Medien und ICT im Unterricht bildet. Wer sich im Umgang mit Hard- und Software sicher fühlt, nutzt diese Möglichkeiten auch eher im Unterricht. Das Spektrum der Ausbildung umfasst neben traditionelleren Bereichen (wie z.B. Textverarbeitung) insbesondere auch die Bearbeitung von Bild- oder Audiodateien, die gerade im Lehrberuf zunehmend an Bedeutung gewinnen sowie Online-Anwendungen.

Eine aktuelle Befragung von Expertinnen und Experten im Hinblick auf die Tagung Learntec 2017 in Karlsruhe zeigte eine hohe Übereinstimmung darin, dass bei der eigenen Anwendungskompetenz der Lehrpersonen sowie bei der didaktischen/pädagogischen Kompetenz der Lehrpersonen der höchste Handlungsbedarf besteht (mmb Institut – Gesellschaft für Medien- und Kompetenzforschung 2016).

### b) Modul Medien, Informatik, Anwenderkompetenzen - Medienbildung und Informatik

Das neue Modul Medien, Informatik, Anwenderkompetenzen nimmt bei der schulischen Medienbildung eine zentrale Rolle ein. Es will gewährleisten, dass über alle Stufen hinweg ein systematischer Aufbau von Medienkompetenz erfolgt – in Zyklus I rein integrativ, ab Zyklus II sowohl integrativ als auch in eigenen definierten Zeitgefässen. Medienwirkungen, kritische und kompetente Mediennutzung, Förderung von Informationskompetenz, Film- und Bildsprache, mediale Vorgänge, Medienprodukte, Mediengeschichte, Medienproduktion, Mediensysteme usw. sind *Lern- und Reflexionsgegenstände*.

Das Modul umfasst auch Grundkenntnisse der Informatik. Schülerinnen und Schüler sollen lernen, wie Informatik funktioniert, um deren Chancen und Risiken in der alltäglichen Nutzung einschätzen zu lernen. Auch hier steht als eine Mündigkeitsperspektive dahinter. Schülerinnen und Schüler sollen programmieren lernen – um ein Verständnis der Informatik zu erhalten, das ihnen hilft, ihre aktuelle und künftige Lebenswelt zu verstehen und mitzugestalten.

Ebenfalls im Lehrplan festgehalten sind Anwenderkompetenzen von Schülerinnen und Schülern. Oft werden diese Anwenderkompetenzen von Erwachsenen als sehr hoch eingeschätzt. Verschiedene Untersuchungen (vgl. Fuchs 2014) zeigen allerdings, dass die Anwenderkompetenz von Schülerinnen und Schülern in der Regel vor allem ihren Alltagsgebrauch betrifft. Tiefere und systematische Kenntnisse sind oft nur sehr eingeschränkt vorhanden.

## c) Unterrichten in der Mediengesellschaft I - Mediendidaktik

Ein typischer Bereich der Medienbildung ist die Mediendidaktik, also der professionelle Einsatz von Medien in Lern- und Bildungsprozessen bzw. die Gestaltung von Lernumgebungen, die auch die Nutzung von Medien miteinschliesst. Aufgrund der raschen Entwicklung und des grossen Potentials bringt diese in den nächsten Jahren weiterhin grosse Herausforderungen. Medien spielen im Lernprozess nicht nur als Vermittlungsmedien eine Rolle, sondern können auch Kommunikation und Kooperation fördern oder sind für neue, experimentelle Lernumgebungen konstituierend. Dazu gehören auch hilfreiche Tools im Bereich Web 2.0. In der Mediendidaktik sind Medien nicht das Thema, sondern sie sind Werkzeuge, um sinnvollen, kreativen Unterricht zu gestalten. Als solche Werkzeuge haben Medien vielfältiges Potential, ermöglichen neue, kollaborative, kreative, vertiefende, eigenständige Lernformen. Dieses Potential gilt es zu nutzen.

## Unterrichten in der Mediengesellschaft II - Bildung in einer Wissens- und Mediengesellschaft

Um die umfassende Herausforderung der Mediengesellschaft wahrzunehmen, muss sich die Schule aber auch der Grundfrage stellen. Wie soll Schule eigentlich konzipiert sein in einer Medienwelt? Die Medien prägen Vorwissen, sie prägen die Fragen, die die Schülerinnen mitbringen, sie prägen die aktuelle und künftige Lebenswelt, sie prägen die zur Verfügung stehenden Informationen, sie prägen die Anforderungen für die Berufswelt usw. Medienpädagogische Grundfragen sind dabei beispielsweise: „Welche veränderte Aufgabe hat die Schule in einer medial geprägten Gesellschaft? Wie kann sie Schülerinnen und Schüler unter den Bedingungen der Mediengesellschaft zu Mündigkeit und Eigenständigkeit, Kreativität und sozialer Verantwortung führen?“ „Was muss man eigentlich lernen, wenn alle Informationen jederzeit überall verfügbar sind?“ In diesen Bereich gehört auch das Bewusstsein dafür, dass die Mediengesellschaft weit mehr als technische Anwendungskompetenz voraussetzt oder dafür, dass vielfältige Natur- und Körpererfahrungen, Lehrgänge, Rhythmik und Begegnungen mit andern Menschen gerade für das Leben in der Mediengesellschaft zentrale Grundlagen bilden.

## 3. Orientierungshilfen zur Selbst-Beurteilung im Hinblick auf MIA

Die hier genannten Orientierungshilfen sollen einerseits helfen, eigene oder fremde Unterrichtssequenzen oder Unterrichtsplanungen aus Sicht der Medienbildung zu beurteilen, andererseits dazu, MIA in ihren Unterricht zu integrieren. Dabei zeigt sich die eigentliche Qualität nicht nur in der einzelnen Unterrichtssequenz, sondern oft auch in der längerfristigen Planung.

Beispielsweise geht es darum, dass in einer längerfristigen Unterrichtsplanung *auch* Unterrichtsformen integriert sind, die selbständiges Lernen der Schülerinnen und Schüler fordert und fördert und dass die Lehrperson phasenweise auch die Rolle als Lerncoach übernimmt. Darbietende Unterrichtsformen haben neben neueren, kooperativen, selbstgesteuerten Lernformen nach wie vor ihren Platz in einem vielfältigen Unterricht.

Die einzelnen Kriterien sind nun im Sinne einer Checkliste entsprechend den verschiedenen Bereichen gegliedert.

**a) Eigene Kompetenzen im Bereich Medien/Informatik**

Die eigenen Kompetenzen im Bereich Medien/Informatik sind ausgesprochen unterschiedlich. Da es sich um ein neues Fach handelt, das bisher rein integrativ in andern Fächern unterrichtet wurde, hat sich eine sehr unterschiedliche Praxis etabliert. In den nächsten Monaten werden kantonsübergreifend Tools geschaffen, die eine Standortbestimmung im Bereich MIA bezüglich eigener Kompetenzen unterstützt. Es wird ein wichtiger Teil der Entwicklungsarbeit sein, die Weiterbildung und Vertiefung der Lehrpersonen anzuregen und zu fördern. Dazu gehören sowohl Basiswissen in Medienbildung und Informatik als auch pädagogische und didaktische Konzeptionen bis hin zu Anwenderkompetenzen (z.B. in Anwendungen, die heute in der Schule an Bedeutung gewinnen wie Audiotbearbeitung, Videoschnitt, Web-Publishing usw.).

**b) Mediendidaktik**

In der Mediendidaktik ist das Medium nicht Inhalt, sondern lediglich Mittel bzw. Werkzeug. Die Qualität zeigt sich hier also primär in einer Unterstützung der entsprechenden Lernprozesse oder darin, dass Medien bestimmte Lernprozesse überhaupt erst ermöglichen. Traditionellerweise geht die Medienpädagogik stets von einem so genannten „Mehrwert“ aus, der den Medieneinsatz begründen muss. Das bedeutet: Die Nutzung eines Mediums muss in der konkreten Unterrichtssituation einen Mehrwert schaffen (effizientere Lernprozesse, Ermöglichung von mehr Differenzierung usw.).

Ein Eigenwert kommt dem Medieneinsatz aber im Sinne des Sammelns von Erfahrungen zu. Insbesondere in der Phase der persönlichen Einarbeit in die Thematik ist es wichtig, eigene Erfahrungen im Medieneinsatz zu machen. Mit zunehmendem Tempo in der Medienentwicklung wird dies auch für amtierende Lehrpersonen wichtiger: Um überhaupt das jeweilige Potential neuer Medien oder neuer Lernumgebungen ausschöpfen zu lernen, wird es vermehrt zu unserer Berufstätigkeit gehören, damit zu experimentieren.

Kriterien zur Reflexion des Medieneinsatzes im Unterricht:

- Unterstützt der Medieneinsatz die Unterrichtsintention wirksam?
- Werden Medien nur für herkömmliche Lehr- und Lernformen genutzt oder auch für eigenständiges, kreatives, selbstgesteuertes Lernen, für problemlösende, entdeckende, kooperative Lernformen, zur Förderung des kreativen Ausdrucks usw.
- Wird das Lernen mit Medien reflektiert und daraus für die nächsten Lernschritte Konsequenzen gezogen?
- Werden ausserschulische Lern- und Erfahrungsorte, Originalquellen in verschiedenen Medien miteinbezogen?
- Werden die zur Verfügung stehenden Medien auch als Instrumente des persönlichen Wissensmanagements genutzt?
- Arbeiten wir auch mit nicht-linearen Texten, sowohl rezeptiv, als auch produktiv?
- Sammeln wir gezielt Erfahrungen in Nutzung und Einsatz von Medien in verschiedenen Fächern und werden diese reflektiert?
- Nehmen wir mindestens phasenweise die Rolle als Coach ein?

- Wird das spezifische didaktische Potential von Medien genutzt?

Vgl. dazu auch Merz/Düssel 2014, S. 18ff.

**c) Fachdidaktik Medienbildung und Informatik**

Im Sinne der Fachdidaktik Medienbildung ist entscheidend, dass Medien nicht nur als Mittel genutzt werden, sondern auch Ziele und Inhalte einer expliziten Medienbildung in den Unterricht einfließen.

- Werden Medien und Medienphänomene auch als Inhalte im Unterricht thematisiert?  
Dazu gehören:
  - Wahrnehmungsförderung – mit und ohne Medien
  - Auseinandersetzung mit Wirklichkeit bzw. medialen Abbildungen der Wirklichkeit und unseren Wirklichkeitsvorstellungen
  - Kooperation und Kommunikation mit Medien und Reflexion der Kommunikationsformen und -medien
  - Kritische Auseinandersetzung mit Medieninhalten, Mediensystemen, Kennenlernen von Medienbetrieben, Auseinandersetzung mit eigener Mediennutzung, Medienwirkungen usw.
  - Auseinandersetzung mit der Bedeutung von Medien im eigenen Alltag bzw. für die Gesellschaft
  - Auseinandersetzung mit der persönlichen Nutzung von Medien
  - Auseinandersetzung mit Mediensprache (Bildsprache, Filmsprache)
  - Förderung der Informationskompetenz
  - Aktive Medienarbeit: Produktion von Medienbeiträgen, Artikulation eigener Gedanken und Anliegen, kreative Medienproduktion usw.

Eine systematische Fachdidaktik Informatik ist in der Schweiz erst im Aufbau, da die entsprechenden Passagen im Lehrplan erst seit kurzem festgelegt, aber deren Einführung in den meisten Kantonen noch nicht definitiv beschlossen ist. Hier beteiligt sich die PHTG intensiv an der Zusammenarbeit mit andern Kantonen. Sinnvoll ist aber in jedem Fall, im Bereich Informatik Erfahrungen zu sammeln.

**d) Bildungs- und sozialwissenschaftlicher Aspekt: Bildung in einer Wissens- und Mediengesellschaft**

Grundsätzlich geht es dabei um die Frage, ob wir die Ziele und Inhalte des Unterrichts im Horizont einer Mediengesellschaft bestimmen.

Kriterien:

- Erwerben die Schülerinnen und Schüler Kompetenzen, die in einer Medien- und Wissensgesellschaft von Bedeutung sind?

- Werden Lernprozesse für die Schülerinnen und Schüler transparent gestaltet: Klärung der Lernziele, regelmässige Standortbestimmungen der Schülerinnen und Schüler, Reflexion des Lernerfolgs, Auseinandersetzung mit Lernstrategien usw.
- Werden auch ausserschulisches Wissen und ausserschulische Erfahrungen in den Unterricht miteinbezogen? Werden schulische Lerninhalte damit verknüpft?
- Ist die Lehrperson offen dafür, im Unterricht auch spontan Medienerlebnisse und -erfahrungen der Schülerinnen und Schüler einzubeziehen und zu integrieren?
- Sind wir uns unserer Haltung gegenüber Medien und Medienerlebnissen bewusst oder fliesst diese unreflektiert in den Unterricht ein?
- Werden in allen Fächern *Bildungsziele* explizit verfolgt, die für das Leben in einer Mediengesellschaft von Bedeutung sind?
  - Soziale und personale Ziele, Förderung philosophischer und ethischer Kompetenz
  - Identitätsbildung, Förderung von Kreativität, Fantasie und Ausdrucksfähigkeit, Konzentration, Ausdauer
- Werden die Möglichkeiten für Lehrausgänge genutzt, unmittelbare Begegnungen mit Menschen, Naturerfahrungen usw. ermöglicht?
- Beziehen wir in unsern Unterricht auch alters-, gender- und schichtspezifische Überlegungen mit ein?

## 4. Ideen für mögliche Unterrichtselemente

### Zyklus I

#### **Spielerischer Umgang mit Medien**

Student/-in nutzt Medien, um spielerisch Kreativität, Wahrnehmungsfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Ausdrucksfähigkeit der Schülerinnen und Schüler zu fördern.

Konkrete Ideen dazu:

- Geräuschrätsel
- Foto-Parcours
- Geschichten als Kurz-Hörspiele vertonen, evtl. selbst erfundene Geschichten
- Geschichten illustrieren und Präsentationen erarbeiten
- Mit Knete und Figuren Trickfilme selbst erstellen

#### **Identitätsbildung mittels Mediennutzung**

Nutzung von Medien, um Identitätsbildung der Schülerinnen und Schüler zu fördern

Konkrete Ideen dazu:

- Schüler/-innen fotografieren ihren Lieblingsort im Quartier, in Dorf/Stadt und tauschen sich darüber aus, warum sie sich dort wohl fühlen

- Schüler/-innen bringen ein (!) Bild aus ihren Sommerferien mit und erzählen dazu etwas. Sie wählen dazu ein möglichst aussagekräftiges Bild aus
- Schüler/-innen bringen ein Bild mit, das sie in einer Situation zeigt, wo sie besonders stolz sind auf sich selbst
- Warme Dusche: Als Einstiegsritual wird jeweils ein Bild von einem Schüler/einer Schülerin gezeigt. Die andern Schüler/-innen dürfen ausschliesslich positive Äusserungen anbringen, was sie an diesem Schüler/dieser Schülerin schätzen
- Schülerinnen und Schüler erfinden kurze Videosequenzen mit Stopp-Trick (Kamera ist auf Stativ, Aufnahme wird gestoppt und dann etwas verändert)
- Schülerinnen und Schüler wählen ein Bild aus, das einen Aspekt der Schulreise zeigt, der ihnen besonders wichtig ist. Im Gespräch tauschen sich die Schülerinnen und Schüler darüber aus, warum ihnen dies wichtig ist.
- Schülerinnen und Schüler sammeln Bilder zu Freizeitbeschäftigungen, die im Moment Spass machen und Bilder zu Freizeitbeschäftigungen, die ihnen langfristig gut tun. Gemeinsam wird diskutiert, welche Bilder zur einen und welche zur andern Kategorie ... und welche vielleicht zu beiden gehören. Besonders festgehalten werden Ideen, die von möglichst allen realisierbar sind.

## **Auseinandersetzung mit Mediennutzung ganz grundsätzlich**

Student/-in unterstützt die Schülerinnen und Schüler darin, ihre eigene Mediennutzung bewusst wahrzunehmen und darüber nachzudenken.

- Schülerinnen und Schüler lernen die verschiedenen Medien aus ihrem eigenen Alltag kennen und tauschen sich über Vorteile/Nachteile aus sowie darüber, wozu diese Medien dienen
- Die Schüler/-innen führen ein Medien-Tagebuch und tauschen sich darüber aus: Wann, wo, wie lange nutzen sie welche Medien? Welche sind ihnen besonders wichtig? Welches sind ihre Lieblingsmedien – warum? Welche stehen ihnen im Zimmer zur Verfügung, welche im Haushalt? Wie gelingt es ihnen, Medien nicht im Übermass zu nutzen? Warum ist es schwierig, eine laufende TV-Sendung abzustellen, warum ist es schwierig, aus einem Computerspiel nach einer gewissen Zeit wieder auszusteigen?
- Miteinander sammeln wir spannende und sinnvolle Freizeitaktivitäten, die am Wohnort und für möglichst wenig Geld zur Verfügung stehen. Evtl. befragen die Schüler/-innen dazu auch Menschen aus ihrem Umfeld. Sie tauschen sich darüber aus, was Freizeitaktivitäten überhaupt sinnvoll macht bzw. welche Freizeitaktivitäten von verschiedenen Personen warum als sinnvoll bezeichnet werden. Dabei lernen sie u.a. auch die für die Medienbildung zentrale Unterscheidung kennen, dass nicht alles, was kurzfristig Spass macht auch langfristig wertvoll ist – und dass umgekehrt viele Tätigkeiten kurzfristig Widerstand auslösen oder wenig lustvoll erscheinen, aber langfristig für sie wichtig sein können ... – Variante: Die Ergebnisse werden an einem Elternabend aufgegriffen und mit Eltern thematisiert; am Elternabend erhalten die Eltern auch Hinweise zu Jugendmedienschutz bzw. Hinweisen auf Altersempfehlungen
- Bei der Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung lernen die Schüler/-innen elementare Unterscheidungen der Medienfunktionen kennen: Welche Beiträge unterhalten, welche informieren? Welche Informationen sind für uns wichtig? Warum? An konkreten Beispielen lernen die Schülerinnen und Schüler, Werbung zu erkennen und diskutieren deren konkrete Funktion bzw.

## Zyklen II und III

### Thema Hollywood

Anhand des Themas setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit grundlegenden Themen der Medienwelt auseinander: Finanzierung von Medienprodukten, künstlerische Qualität vs. Zuschauerquote, Filmsprache, von der Idee zum Film, spielerisches Experimentieren und eigene Erfahrungen, ...

### Zeitung

- Tageszeitungen kennenlernen, verstehen, lesen (Abonnements ins Schulzimmer bestellen)
- Eigene Schüler/innenzeitung (mit Redaktion, Ressorts)
- Zeitung als Betrieb (Redaktion, Verlag, Produktion)
- Journalistische Darstellungsformen kennenlernen und üben (Interview, Reportage ...)
- Vergleich verschiedener Texte zum selben Thema in verschiedenen Zeitungen
- Berufe bei einer Zeitung
- Ergänzend: Andere Medienbetriebe, andere Medienberufe
- Einladung von Medienschaffenden ins Schulzimmer

### Klassenlager-Ideen

- Portraits von Menschen am Klassenlager-Ort (Text oder Video)
- Interviews zu bestimmten Themen (Text, Audio, Video)
- Erstellen PPP mit Tondokumenten
- Klassenlager-Tagesschau, Wochenschau
- Kurzbeiträge für Elternabend
- Führen eines Klassenlagerblogs

### Auseinandersetzung mit Mediennutzung ganz grundsätzlich

Grundsätzlich ähnliche Möglichkeiten wie Zyklus I, zusätzlich...

- vertieftere Auseinandersetzung mit Funktionen der Medien: Informationen, Bildung, Meinungsbildung, Spiel und Unterhaltung, Kommunikation, Beziehungsförderung
- Mischformen wie Infotainment oder Edutainment (z.B: Welche Strategien werden angewandt, um die Zuschauer/-innen zum Schauen einer TV-Sendung zu bewegen? Welche Strategien werden angewandt, Surfer/-innen zum Anklicken eines Beitrags zu bewegen?)
- Auseinandersetzung mit Risiken wie Informiertheitsillusion oder Illusionsbildung (siehe Broschüre Düssel/Merz)
- vertieftere Auseinandersetzung mit Medienwirkungen (z.B. Spannungsbogen in einer TV-Serie)
- Referat über eigene Lieblingsserie, Recherche, Hintergründe zu Produktion von Sendungen erfahren, Präsentieren von Ausschnitten ...
- Jugendmedienschutz, Eiserne Regeln zur Nutzung des Internet, Sicherheit im Netz, Prävention von Cybermobbing
- Aufgreifen von aktuellen Themen und Reflexion der Bedeutung der Medien: US-Wahlen, Vorkommnisse mit Social Media, aktuelle Abstimmungen in der Schweiz, Kriege, Katastrophen

### **Themen aus dem Lehrmittel „Medienkompass“**

Spezifisch eignen sich als Praktikumsaufträge natürlich auch Einheiten aus dem Lehrmittel „Medienkompass“, namentlich die Einheiten

- „Was sind Medien“ und „Medien überall“ – Grundlagenwissen rund um Medien
- „Welten hinter dem Bildschirm“ – Auseinandersetzung mit Wirklichkeit und medialen Abbildungen der Wirklichkeit
- „Das Auge isst mit“ – ansprechende Präsentationen
- „Lass hören“ – Audiotextbearbeitung, Hörspiele
- „Bilder und Texte erzählen Geschichten“ – Bildsprache, Kombination von Bild und Text
- „Auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen“ – Suchen im Internet
- „Sicher ist sicher“ sowie „Ausgeschnüffelt und durchschaut“ – Sicherheit im Netz
- „Mein Werk, dein Werk“ – Urheberrecht
- „Superfrau und Supermann“ – Darstellung von Mädchen und Knaben, Frauen und Männern in den Medien

## **5. Zentrale Literaturhinweise**

Zahlreiche eigene Texte stehen zum Download unter [profil.phtg.ch/thomas.merz](http://profil.phtg.ch/thomas.merz) zur Verfügung.

Döbeli, Beat (2016): Mehr als 0 und 1. Schule in einer digitalisierten Welt. Bern.

Fthenakis, Wassilios (Hrsg.) (2009): Frühe Medienbildung. Troisdorf.

Fuchs, Matthias (2014): Die «Net-Generation» – ein perpetuiertes Missverständnis Das individuelle Medienhandeln Jugendlicher. Zürich. Dissertation. In: [profil.phtg.ch/matthias.fuchs](http://profil.phtg.ch/matthias.fuchs) (09.01.2017)

Gallenbacher, J. (2012): Abenteuer Informatik. IT zum Anfassen – von Routenplaner bis Online-Banking. Berlin, Heidelberg.

Hartmann, Werner; Hundertpfund, Alois (2015): Digitale Kompetenz. Was die Schule dazu beitragen kann. Bern.

Kohlas, J., Schmid, J. & Zehnder, C. A. (Hrsg.). (2013). informatik@gymnasium. Ein Entwurf für die Schweiz. Zürich: Verlag Neue Zürcher Zeitung.

Maurer, Björn et. Al (Hrsg.) (2013): Medienbildung in einer sich wandelnden Gesellschaft. München.

Merz, Thomas (2005): Medienbildung in der Volksschule. Grundlagen und konkrete Umsetzung. Zürich.

Merz, Thomas, zusammen mit Düssel, Mareike (2014): Medienbildung im Digitalen Zeitalter. Publikation im Rahmen der Schriftenreihe FIT in IT, Hrsg. durch Hasler-Stiftung. Online erhältlich unter: [http://www.fit-in-it.ch/sites/default/files/downloads/hasler-stiftung\\_schriften-03\\_def.pdf](http://www.fit-in-it.ch/sites/default/files/downloads/hasler-stiftung_schriften-03_def.pdf) (09.01.17)

- Merz, Thomas, zusammen mit Döbeli, Beat (2015): Fachdidaktik Medien und Informatik – Ein Beitrag zur Standortbestimmung. In: Beiträge zur Lehrerbildung, 23. Jahrgang, Heft 2/2015, S. 256-263. (Download unter Profil Thomas Merz).
- Moser, Heinz (2008) Einführung in die Netzdidaktik. Lernen und Lehren in der Wissensgesellschaft. Hohengehren.
- mmb Institut – Gesellschaft für Medien- und Kompetenzforschung (2016): Digitale Bildung auf dem Weg ins Jahr 2025. Schlussbericht zur Trendstudie. In: <https://www.learntec.de/website/home/index.jsp> (09.1.17)
- Moser, Heinz (4. akt. und überarb. Aufl. 2006): Einführung in die Medienpädagogik. Wiesbaden.
- Petko, Dominik (2014): Einführung in die Mediendidaktik. Weinheim.
- Süss, Daniel; Lampert, Claudia; Wijnen, Christine W. (2010): Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung. Wiesbaden.
- Theunert, Helga (Hrsg.) (2007): Medienkinder von Geburt an. Medienerziehung in den ersten sechs Lebensjahren. München.
- Tulodziecki, Gerhard & Herzig, Bardo (2002): Computer&Internet im Unterricht. Medienpädagogische Grundlagen und Beispiele. Berlin.
- Tulodziecki, Gerhard, Herzig, Bardo, Grafe, Silke (2010): Medienbildung in Schule und Unterricht. Bad Heilbrunn.

... und als Buch-Tipp für Eltern:

Hipeli Eveline (2014): Medien-Kids. Bewusst umgehen mit allen Medien – von Anfang an.

**Der Text enthält zusätzlich Quellenverweise aus:**

- Groeben, Norbert (2002): Anforderungen an die theoretische Konzeptualisierung von Medienkompetenz. In: Groeben, Norbert; Hurrelmann, Bettina (Hrsg.): Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen. Weinheim und München, S. 11-22.
- Mitzlaff, Hartmut (2007) (Hrsg.): Internationales Handbuch Computer (ICT), Grundschule, Kindergarten und Neue Lernkultur. Hohengehren 2007.

09. 01. 2017, MeT

Das Dokument liefert aktuelle Grundlagen zur Auseinandersetzung mit Medien und Informatik. In den nächsten Monaten werden dazu sehr viele aktualisierte Unterlagen entstehen, die gezielt auf

den Lehrplan hin ausgerichtet sind. Sie finden diese in den Unterlagen des AV sowie auf [www.medienbildung.tg](http://www.medienbildung.tg)