



**GRUNDLAGEN | PRAXIS | SERVICE**

# **Ganztagsschule: Der kürzeste Weg zur Medienkompetenz?!**

**Eine Publikation der Medienoffensive Schule II Baden-Württemberg für Unterricht und Praxis**

*Mehr Bildung mit Medien*

# **Ganztagschule: Der kürzeste Weg zur Medienkompetenz?!**

**Eine Publikation der Medienoffensive Schule II Baden-Württemberg  
für Unterricht und Praxis**

# Impressum

..... 2

Herausgeber, Koordination und redaktionelle Betreuung:

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ)

Standort Karlsruhe

Moltkestraße 64, 76133 Karlsruhe

Telefon 07 21 88 08-0, Fax 07 21 88 08-68

[www.lmz-bw.de](http://www.lmz-bw.de)

Projektleitung der Medienoffensive Schule II Baden-Württemberg:

Dr. Jochen Hettinger

Redaktion:

Brigitte Ströbele, LMZ

Gestaltung und Satz:

Kienle gestaltet, Stuttgart

Vertrieb für Einzelexemplare:

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg

Postfach 21 07 55, 76157 Karlsruhe

Telefon 07 21 88 08-24, [lmz@lmz-bw.de](mailto:lmz@lmz-bw.de)

(oder über den Buchhandel)

© Landesmedienzentrum Baden-Württemberg 2008

ISBN: 978-3-940-883-02-5

# Inhalt

	5	<b>Vorwort</b>
<b>GRUNDLAGEN</b>	9	<b>Warum braucht man Medienbildung in der Ganztagschule?</b> Ida Pöttinger
	13	<b>Medienbildung als Credo, Konzept oder Teil von Bildungsstandards</b> Ida Pöttinger
<b>PRAXIS</b>	23	<b>Schülerinnen und Schüler</b> Selbstwahrnehmung von Medienkompetenz – Ergebnisse der Schülerbefragungen / Thomas Irion, Bernd Reinhoffer
	31	<b>Lehrerinnen und Lehrer</b> Lehrkräfte als Wegbereiter für Medienarbeit in der Ganztagschule / Karin Zinkgräf
	39	<b>Schulen</b> Jede nach ihrer Art – Typologien und Erfolgsrezepte / Ida Pöttinger, Karin Zinkgräf
	49	<b>Kooperationen</b> Netzwerke mit außerschulischen Partnern / Karin Schneider-Weber
	53	<b>Best Practice – Best Products</b>
	57	<b>AG: Investigativer Dokumentarfilm</b>
	61	<b>AG: Schulradio</b>
	67	<b>AG: Dokumentation von Schulpraktika</b>
	71	<b>AG: Fotostory als Fortsetzungsroman</b>
	75	<b>AG: Wochenshow</b>
	79	<b>AG: Veranstaltungstechnik</b>
	85	<b>Das Selbstlernzentrum</b>
	87	<b>Das Medienatelier</b>
	89	<b>Das Schüler-Medienmentoren-Programm</b>
<b>SERVICE</b>	97	<b>Welchen Vertrag für welche Leistung?</b>
	98	<b>Muster Dienstleistungsvertrag</b>
	100	<b>Muster Werkvertrag</b>
	102	<b>Kopiervorlage Kurstagebuch</b>
	104	<b>Muster Einverständniserklärung</b>
	106	<b>Liste Schulen als Ansprechpartner für Medienarbeit in Ganztagsangeboten</b>
	108	<b>Liste Medienpädagogische Beraterinnen und Berater an den Kreismedienzentren</b>
	110	<b>Liste Informationen zu Medienpädagogik, Ganztagschule und Fördermittel</b>
	111	<b>Autorinnen und Autoren</b>



## Vorwort

In der Trendsportart ›Le Parcours‹ suchen sich die Akteure die direkteste Verbindung vom Punkt A zum Punkt B. Egal, ob der Weg sie über Dächer, durch Parks oder Tiefgaragen führt, sie nehmen den kürzesten Weg zu ihrem Ziel! Angelehnt an diese Sportart möchten wir in diesem Band beschreiben, wie Ganztagschulen durch die Integration von Medienarbeit am effektivsten zum Ziel ›medienkompetente Schülerinnen und Schüler‹ gelangen können.

Im **Grundlagenteil** werden einige wichtige Aspekte im Zusammenhang von Ganztagsbildung und Medienpädagogik diskutiert (Ida Pöttinger). Im **Praxisteil** werden zunächst grundlegende Erkenntnisse aus dem Modellprojekt »Multimedia im Rahmen von Ganztagsangeboten an Schulen« (Laufzeit 2005 bis 2007) vorgestellt: Wie nehmen Schülerinnen und Schüler ihre eigene Medienkompetenz wahr (Thomas Irion/Bernd Reinhoffer)? Was brauchen Lehrkräfte als Wegbereiter der Medienarbeit (Karin Zinkgräf)? Welches Medienkonzept ist für welchen Schultyp erfolgversprechend (Ida Pöttinger)? Wie organisiert man die Zusammenarbeit mit außerschulischen Partnern (Karin Schneider-Weber)?

Anschließend werden Beispiele, die sich für Arbeitsgemeinschaften bewährt haben, zum Nachahmen Schritt für Schritt beschrieben: etwa wie ein Dokumentarfilm entsteht, welche Bedingungen eine gute Schulradio-AG braucht und welche Wege zur Veröffentlichung einer Fotostory führen. Für die Darstellung der Beispiele konnten auf Schulkonzepte der beteiligten Schulen und Module der MeGa-Lehrkräfte zurückgegriffen werden.

Der abschließende **Serviceteil** dieses Bandes enthält Vorlagen und Tipps für Kooperationen und Adressen wichtiger Institutionen und Partner der Schulen.

Das Projekt »Multimedia im Rahmen von Ganztagsangeboten an Schulen« (MeGa) erprobte und entwickelte in den Schuljahren 2005 bis 2007 Wege, wie man durch schulische Angebote im Unterricht, aber vor allem in Nachmittagsangeboten den Schülerinnen und Schülern möglichst attraktiv den sinnvollen Umgang mit Medien näher bringen kann.

Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ) hat das durch die Medienoffensive Schule II geförderte Projekt realisiert und wissenschaftlich begleitet.

Insgesamt nahmen 16 Schulen aus den baden-württembergischen Kreisen Freudenstadt, Hohenlohe, Alb-Donau und Konstanz an dem Projekt teil. In der

zweijährigen Laufzeit sind sehr viele gute Ideen herausgekommen; es haben sich aber auch Hürden aufgetan, die es zu nehmen gilt, wenn man sich auf den Weg macht, aktive Medienarbeit in den Schulalltag zu integrieren. Der hierbei zu durchlaufende Parcours war nicht einfach, aber die ›Traceure‹ haben ihn bewältigt. Von ihren Erfahrungen können nun andere Schulen profitieren.

Die an MeGa beteiligten Lehrerinnen und Lehrer sowie die Schulleitungen haben nach zwei Jahren Projektarbeit übereinstimmend festgestellt, dass durch das aktive Gestalten und die kreativen Ergebnisse ihre anfängliche Skepsis gegenüber Medienarbeit gelegt hat. Sie ist der Einsicht gewichen, dass sie ihrer Schülerschaft damit verschiedenste Möglichkeiten bieten können, sich die – ohnehin stets präsente – Medienwelt selbst zu erschließen und vor allem neu zu bewerten.

Wenn Jugendliche Einblicke in die Herstellungsprozesse von Medien bekommen, ihre eigenen Ideen umgesetzt sehen und vor allem für das fertige Werk verantwortlich sind, begreifen sie, welcher Aufwand dahinter steckt und wie das Wechselspiel zwischen Medienprodukten und eigener Meinung funktioniert.

Aktive Medienarbeit bietet Schulen eine gute Möglichkeit, noch stärker auf Schülerinnen und Schüler und deren kreative Ideen einzugehen. Zudem erfahren die Jugendlichen durch das Mitwirken an Produktionen eine andere Art von Aufmerksamkeit, die ihnen sonst im Schulalltag nur selten zu teil wird.

Die Angebote müssen nicht penibel aufeinander abgestimmt sein, keinem strengen Konzept unterliegen oder nur als Fortsetzung des vormittäglichen Unterrichtsgeschehens mit anderen Mitteln verstanden werden. Viel wichtiger ist, dass der Einsatz von Medien eine motivierende und ressourcenorientierte Arbeit mit Kindern und Jugendlichen erlaubt. Das oberste Gebot für Lehrkräfte und Schulleitung sollte daher lauten: »Einfach anfangen!«

Dr. Ida Pöttinger und Karin Zinkgräf

*Projektteam »Multimedia im Rahmen von Ganztagsangeboten an Schulen« – MeGa*







Ida Pöttinger



## Warum braucht man Medienbildung in der Ganztagschule?

*Medien bestimmen den Alltag von Jugendlichen. Im Folgenden wird ausgeführt, aus welchen Gründen und vor allem auf welche Art und Weise Medienbildung in Ganztagschulen einen größeren Stellenwert bekommen sollte. Die Lebensphase Pubertät ist dabei kein Hinderungsgrund, sondern eine Chance.*

Dass Kinder und Jugendliche in einer Medienwelt leben, ist eine banale Tatsache. Wie sie sich in ihr zu Recht finden, wird immer wieder neu von der Forschung kritisch beäugt. Erstaunlicherweise geben die Zahlen wenig Anlass zu Bedenken, denn der größte Teil der Jugendlichen verhält sich eher konventionell. Ihre Ziele sind in den vergangenen zehn Jahren fast gleich geblieben: Sie wissen, dass man immer dazu lernen muss, um einen Beruf zu erreichen, sie möchten später eine eigene Familie haben und einmal viel Geld verdienen. Das spaßbetonte Leben ist in den letzten Jahren von Platz 1 auf Platz 4 abgestiegen, woraus man schließen kann, dass die jugendliche Sorglosigkeit abhanden gekommen ist.<sup>1</sup>

Was den Medienumgang anbelangt, so sind die Haushalte fast vollständig mit Computer, Fernseher und Handy ausgestattet, so dass die Frage nach einem chancengleichen Zugang zu neuen Medien kaum noch gestellt werden muss. Die vielfältigen Möglichkeiten werden aktiv genutzt. Der Computer wird mittlerweile mehr zum Lernen verwendet als zum Spielen.<sup>2</sup>

Das klingt alles sehr positiv, sehr normal. Aber natürlich belegen die neuesten Zahlen auch negative Entwicklungen.

Um nur einige davon zu nennen:

- Jeder vierte Jugendliche denkt, die Inhalte im Internet seien geprüft;<sup>3</sup>

- missbräuchliche Nutzungsformen (Gewalt- und Pornovideos) von Handys<sup>4</sup> nehmen zu;
- in Chats werden immer wieder Kinder und Jugendliche von Pädophilen und Pornoringen belästigt;<sup>5</sup>
- in 44 Prozent der Kinderzimmer von 6- bis 13-Jährigen steht ein eigenes Fernsehgerät<sup>6</sup>, mit dem Kinder noch nicht eigenverantwortlich umgehen können;
- etwa 800 000 Kinder und Jugendliche in Deutschland gelten als suchtgefährdet in Bezug auf ihren Computerkonsum;<sup>7</sup>
- Kinder zwischen drei und 13 Jahren sehen mehr als eineinhalb Stunden täglich fern<sup>8</sup>.

Diese Zahlen geben zu denken. Nicht selten werden drastische Methoden wie kompletter Bildschirmzugang proklamiert, um die negativen Begleiterscheinungen von Medien einzudämmen. Blickt man jedoch über den Tellerrand, dann fällt auf, dass die Medien oft als Prügelknabe herhalten müssen, weil man auf die Schnelle keine anderen Ursachen für gesellschaftliche Missstände ausmachen kann.

In der Tat gehen heute Pädagogen davon aus, dass medienpädagogische Interventionen notwendig sind, da weder die Medien noch die Zugänge von Kindern zu Medien kontrolliert werden können. Viele Medienpädagogen plädieren bereits für Medienerziehung im Kindergarten. Auch hier werden jetzt so genannte Orientierungspläne entwickelt. Es gibt erprobte Programme für das Grundschulalter und die Altersstufe von der 5. Klasse aufwärts. Sie sehen handlungsorientierte Medienarbeit als »Königsweg« an.

Die Mehrzahl der Konzepte ist für das Jugendalter gedacht. In der außerschulischen Medienarbeit wurde in den vergangenen zehn Jahren viel unternommen, um benachteiligte Jugendliche zu erreichen. Aber auch hier zeigt sich, dass nur einige wenige in den Genuss systematischer Programme kommen.

Medienbildung in der Schule hat den Vorteil, dass alle erreicht werden können, auch die, die gemeinhin als problematische Mediennutzergruppen gelten: Vielseher, Hauptschüler, Migrantenkinder und sogenannte Wohlstandsverwaahlte. Das größte Problem an Schulen ist die mangelnde Zeit für gute Medienbildung. Ganztagschulen bieten hier neue Möglichkeiten zur Lösung des Problems. Dort gibt es Freiräume und genügend Zeit, um konsequente Medienbildung zu betreiben. Und selbst in den Klassen 5 bis 10 kann noch einiges erreicht werden, was in der Erziehung versäumt wurde.

## **Ganztagschulen – Medienbildung – Pubertät**

Man könnte einwenden, dass gerade die Schülerinnen und Schüler von der Pubertät an kaum noch für eine Reflexion von Medien zu begeistern sind. Ihre kognitive und moralische Entwicklung sei weitgehend abgeschlossen. Aber gerade in diesem Alter werden Medien intensiv genutzt und wir wissen – nicht

immer so, wie Erwachsene es sich wünschen. Ist es deshalb völlig sinnlos, auf den Umgang mit Medien einzuwirken? Oder bietet die ›Contra-Phase‹ ganz besonders gute Möglichkeiten?

### **Gewohnheiten verändern**

Die Nutzung von Medien ist vor allem familienbedingt. Zuhause bilden sich Nutzungsmuster aus, die schwer veränderbar sind. Um ein Beispiel zu nennen: Medien dienen häufig als Mittel zum ›mood management‹. Jugendliche schotten sich in Zeiten stürmischer Gefühle häufig ab. Es kann durchaus positiv sein, wenn Musik als Mittel zur Bekämpfung depressiver Stimmungen gehört wird. Problematisch wird es, wenn sich Jugendliche nach tagelangem Spielen von aggressiven Games zurück ziehen. Der totale Rückzug einzelner Familienmitglieder aus dem Gemeinschaftsleben wird in manchen Familien toleriert oder ist zur Gewohnheit geworden. Hier bietet die Pubertät aber auch eine Chance, denn Jugendliche wollen sich von den Eltern abgrenzen. Durch aktive Medienbildung können Pfade zu einer Veränderung von Gewohnheiten gelegt werden, indem z. B. eine Peergroup einen Film dreht, der am Ende Erfolg, Anerkennung und neue Freunde beschert.

### **Neugierde ausnutzen**

Die Pubertät ist eine Phase, in der Grenzen ausprobiert werden müssen. Insofern ist es fast unmöglich und vielleicht nicht einmal förderlich, Jungen davon abzuhalten, ein Gewaltvideo anzuschauen oder ein sogenanntes ›Ballerspiel‹ zu spielen. Diese Neugierde kann auch positiv genutzt werden. Nachmittags können an der Schule qualitativ hochwertige Filme gezeigt, interessante Software ausprobiert und Gespräche über hilfreiche Internetportale geführt werden. Auf diese Weise werden Anreize geschaffen, neue Kategorisierungen vorzunehmen, um Filme, Spiele und Internetseiten besser beurteilen zu können.

### **Expertenwissen überprüfen**

Obwohl Jugendliche über Medien wenig wissen, halten sie sich für größere Experten als Erwachsene. Diese Art von Selbstüberschätzung können Lehrkräfte aufgreifen. Mit Fragen über ihr tatsächliches Fachwissen in Bezug auf Videoüberwachung, Telespiele, Talkshows, Popstars, Gerichtsshow kann ihr Spezialwissen schnell relativiert werden. Allerdings setzt dies voraus, dass auch Lehrkräfte Fragen beantworten können wie: Wie Shows finanziert werden? Welche Methoden der Handyabzocke es gibt? Was mit den Leuten passiert, die in Talkshows oder Serien auftreten? Ob die Nachrichtensprecher die Nachrichten selbst recherchieren?

### **Ego-Phase unterstützen**

Jugendliche bilden in der Pubertät ihre Identität aus. Einerseits möchten sie sich als Individuum erkennen, andererseits möchten sie so sein wie alle anderen.

Der Umgang mit Medien unterstützt sie in beidem. Medien, in denen sie sich selbst wiedererkennen, sind bei der aktiven Medienarbeit die größten Renner. »*Mustafa will sich auf der Leinwand sehen*«, sagte eine Lehrkraft und meinte, das sei bei diesem Jungen die einzige Motivation bei einem Film mitzumachen. Das kann auch durchaus sein, denn er konnte seine Person aus der Distanz sehen, besser als in jedem Spiegel. Gleichzeitig erwähnte Mustafas Rektorin, dass es seit der Einführung von Videofilmgruppen an der Schule zu weniger Sachbeschädigungen und Gewalttaten komme. Es gehört zur Identitätsfindung, sich selbst betrachten und gut finden zu können. Dafür sprechen auch viele selbstgedrehte Filme mit tanzenden Mädchen, die sich ihrer erotischen Ausstrahlung versichern möchten. Während diese Art von Spiegelung sicher nur sehr äußerlich und oberflächlich ist, so liegt in der kreativen Arbeit mit Medien noch ein weiterer pädagogischer Sinn. Die Prozesse, die Jugendliche durchlaufen müssen, um ein gutes Produkt abliefern zu können, sind nicht zu unterschätzen. Sie brauchen viel Ausdauer und Durchhaltevermögen, Kreativität und Disziplin, Können und Wissen. Jugendliche sind stolz auf ihre Produkte und sie erleben, besonders in öffentlichen Aufführungen, so etwas wie Selbstwirksamkeit. Die Erfahrung, durch Fleiß und Einsatz etwas Außerordentliches erreicht zu haben, ist entscheidend für den weiteren Weg. Zwar könnte dieses Gefühl auch beim ganz normalen Lernen für ein bestimmtes Fach erworben werden, aber offensichtlich gelingt das nicht allen. Gerade diesen Jugendlichen sollte man die Chance geben, es beispielsweise mit Filmen zu versuchen.

Bei dem größten Teil der Jugendlichen lässt gegen Ende der Pubertät der Zwang, sich mit und über Medien zu positionieren, wieder nach. Aber was sie bis dahin darüber gelernt haben, das vergessen sie vielleicht nie wieder.

<sup>1</sup> *Medienpädagogischer Forschungsverbund (Hrsg.): Jugend, Information, (Multi-)Media; JIM 2007; Seite 66; Stuttgart 2007*

<sup>2</sup> *JIM 2007; Seite 33*

<sup>3</sup> *JIM 2007; Seite 70*

<sup>4</sup> *JIM 2007; Seite 70*

<sup>5</sup> <http://www.kindersindtabu.de/index1.html>

<sup>6</sup> *Medienpädagogischer Forschungsverbund (Hrsg.): Kinder und Medien, Computer und Internet; KIM 2006; Stuttgart 2006; Seite 7*

<sup>7</sup> ZDF 4. Dezember 2007, 22.15 Uhr, in seiner Reihe »37°« ausstrahlt. Ein Film von Sybille Smolka

<sup>8</sup> [http://www.ard.de/intern/basisdaten/fernsehnutzung/sehndauer\\_20pro\\_20tag\\_20in\\_20deutschland\\_20west\\_20und/-/id=55040/xwrqaa/index.html](http://www.ard.de/intern/basisdaten/fernsehnutzung/sehndauer_20pro_20tag_20in_20deutschland_20west_20und/-/id=55040/xwrqaa/index.html)

Ida Pöttinger



## Medienbildung als Credo, Konzept oder Teil von Bildungsstandards

*Nahezu allen Schulen ist an der Medienkompetenz ihrer Schülerinnen und Schüler gelegen und sie sind auch bereit, etwas dafür zu tun. Der Weg dorthin kann jedoch sehr unterschiedlich aussehen: Manchen Schulen hilft bei der Umsetzung ihres Ziels ein übergeordneter Wertekatalog, der bei der Auswahl und Verwendung von Medien Unterstützung bietet. Andere erstellen ausgefeilte medienpädagogische Konzepte und arbeiten engagiert an deren Umsetzung. Wieder andere halten festgelegte, abprüfbare Standards für die beste Lösung.*

13

Medien haben in einer globalisierten Gesellschaft mehr Einfluss denn je auf große Felder wie Politik, Wirtschaft und Kultur, aber auch auf alltägliche Dinge wie Meinungsbildung, Kommunikation und Schulunterricht. Medienpädagogik ist aus diesem Grund ein unverzichtbarer Bestandteil von Bildung. Hartmut von Hentig stellt im Vorwort zu den Bildungsplänen für baden-württembergische Schulen dazu fest, dass die neuen Medien »das Verhältnis von Wissen, Denken und Erfahrung in der Bildung [verändern]«.<sup>1</sup>

Die Ganztagschule eröffnet Möglichkeiten, auf diese Herausforderungen verstärkt einzugehen. Nicht nur, weil mehr Zeit für das Lernen vorhanden ist, sondern weil in Ganztagschulen Bildungsziele Raum bekommen, die für die Gestaltung einer modernen Gesellschaft zwar notwendig sind, die aber manchmal zu kurz kommen. Das betrifft auch die Förderung der Medienkompetenz von Schülerinnen und Schülern. Medienbildung ist eine Querschnittsaufgabe und kann über Kernfächer nur zum Teil abgedeckt werden. Handlungsorientierte, aktive Medienarbeit hat in Ganztagschulen einfach mehr Raum. Diese

Art des Kompetenzerwerbs kommt bei Kindern und Jugendlichen gut an und wird von Pädagoginnen und Pädagogen als besonders erfolgreich eingeschätzt.

Seit mehreren Jahren finden sich in Zeitschriften, Handreichungen und auf Internetseiten Projektideen zur Medienarbeit, die zur Nachahmung anregen sollen. Viele davon werden kaum wahrgenommen. Kein Wunder, denn so manches lässt sich nicht auf den Schulalltag übertragen: Entweder fehlen die Geräte oder es mangelt am technischen Know-how. Manchmal fehlt es auch nur an der Zeit oder am rechten Glauben, dass Medienbildung notwendig ist.

Medienbildung ist in der Tat kein Geheimrezept, das Kinder und Jugendliche sofort zum sinnvollen Umgang mit Medien bekehrt. Medienbildung ist ein Prozess, an dessen Erfolg man glauben und arbeiten muss.

Wenn Medienbildung in einer Schule vorangetrieben werden soll, muss sich das Kollegium nicht zwangsläufig mit umfangreichen Konzepten beschäftigen. Es gibt verschiedene Herangehensweisen, die im Folgenden dargestellt werden.

## **Das medienpädagogische Credo**

Nicht jede Schule muss sich Medienbildung zu ihrem Schwerpunkt machen oder ihr Schulprofil daran ausrichten. Aber wenn sie es tut, sollte sie sich bewusst sein, dass Jugendliche ein sehr eigenes, nicht immer ›medienpädagogisch wertvolles‹ Verhältnis zu Medien haben. Sie sind bereits Teil einer komplexen Medienkultur, die es zunächst einmal zu akzeptieren gilt. Auch die Forschungsergebnisse zeigen in der Mehrzahl, dass eine pauschale Verurteilung der Medien falsch ist. Dies gilt vor allem, wenn monokausal ein Zusammenhang zwischen Medienkonsum und unsozialem Verhalten hergestellt wird. Solange für Freunde und Hobbys genügend Zeit bleibt und Kinder nicht allein gelassen werden, ist der sinnvolle Gebrauch von Medien zu unterstützen.

Die Schule hat die große Chance, allen Jugendlichen zusätzliches Wissen über die existierende Medienkultur, kreative Gestaltungsmöglichkeiten und Kriterien für deren Glaubwürdigkeit zu vermitteln. Dessen sind sich auch viele Schulen bewusst und sie möchten etwas unternehmen. Bei der Umsetzung von guten Ideen tauchen jedoch manchmal ungeahnte Hindernisse auf, weil jede Lehrkraft unter Medienpädagogik etwas anders versteht und die Zusammenarbeit sich dann schwierig gestaltet. Die Zusammenstellung einiger Leitlinien kann die Umsetzung erleichtern.

Ein ›Credo‹ bedeutet zunächst nicht mehr als die Aufforderung an Lehrkräfte, eine gemeinsame Haltung gegenüber Medien einzunehmen. Ein gemeinsamer Beschluss auf einer Gesamtlehrerkonferenz wird jedoch nicht ganz einfach zu bewerkstelligen sein, denn jede Lehrkraft legt dem Umgang mit Medien eigene

Maßstäbe zugrunde. In der Regel beeinflussen diese unausgesprochenen, unbewussten Einstellungen auch den Umgang mit Medien im Unterrichtsalltag.

Die Formulierung von gemeinsamen Maßstäben streicht auch die positiven Funktionen von Medien heraus. Gleichzeitig kann eine Auseinandersetzung über die Chancen und Risiken geführt werden, die sich nicht aus publikumswirksamen Medienberichten, sondern aus eigenen Wertediskussionen speist. Ein Begriff, der nach wie vor eine besondere Rolle in der Medienerziehung spielt, ist die Erziehung zum mündigen Mediennutzer. Aber auch andere übergeordnete Begriffe spielen bei der Auseinandersetzung mit Medien eine Rolle: die Würde des Menschen, Solidarität, Wahrheit, Verantwortung, Respekt und so weiter. Medienkritische Einstellungen von Lehrkräften können den Schulalltag bereichern. Schülerinnen und Schüler profitieren aber nur dann von einer gemeinsamen Haltung von Lehrkräften, wenn sie mit ihren eigenen Erfahrungen ernst genommen werden. Dennoch: Um eine medienethische Verortung kommen aber auch junge Leute nicht umhin, wenngleich sie die Grenzen sicher anders ziehen als Erwachsene. Die Schule ist ein guter Ort, um sie mit solchen Fragestellungen zu konfrontieren.

*»Die schulische Medienerziehung hat trotz öffentlicher Anlässe und Diskussionen immer noch Seltenheitswert. Als wichtiger Bestandteil des schulischen Bildungs- und Erziehungsauftrags in der heutigen Zeit und angesichts der auflebenden Wertedebatte verdient die Medienerziehung in der Schule eine wesentlich stärkere Berücksichtigung als bisher. Zur schulischen Wertedebatte gehören unverzichtbar auch medienpädagogische (medienerzieherische) Themen.«<sup>2</sup>*

## Das medienpädagogische Konzept

Auf Dauer arbeitet es sich mit einem medienpädagogischen Konzept leichter. Die Handreichungen zur Medienentwicklungsplanung (MEP) können Schulen helfen, sich an die Konzeptentwicklung zu wagen. Für die meisten Schulen steht die Konzeptentwicklung für die medienpädagogische Arbeit aber eher am Ende als am Anfang ihres Weges. Bei aller organischen Entwicklung, die man den Schulen auch zugestehen sollte, gibt es jedoch einige Grundfragen, die zu lösen sind. Dazu gehört die Abklärung des Ziels.

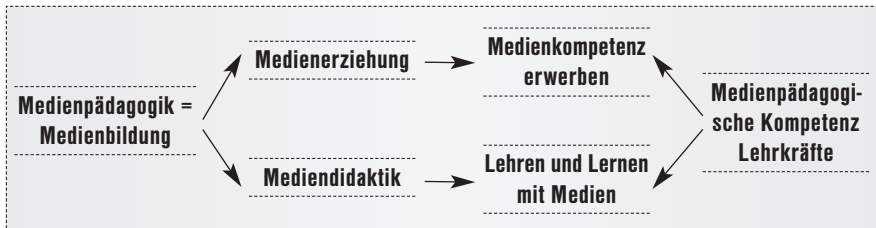
### Ein Konzept braucht klare Begriffe

Will man ein Ziel formulieren, sollte man wissen, was hinter verschiedenen Fachbegriffen wie Medienpädagogik, Medienbildung, Medienerziehung und -bildung steckt und auf welchen Sprachgebrauch man sich einigt. Dann lassen sich Ziele genauer umreißen und Missverständnisse können reduziert werden.

»Medienpädagogik« ist der Oberbegriff für alles pädagogische Handeln, das Kinder und Jugendliche in den Stand versetzt, selbstständig und kommunikativ mit Medien umzugehen. Der neuere Begriff »Medienbildung« berücksichtigt,



dass Kinder und Jugendliche heute in eine von Medien geprägte Kultur hineingewachsen sind und viele ihrer ›Spielregeln‹ bereits kennen. Pädagogisches Verhalten zielt dabei weniger auf die Vermittlung von Wissen selbst ab, sondern mehr darauf, Lern- und Interpretationsangebote als Ausgangsbasis für das selbsttätige Aneignen von Wissen zur Verfügung zu stellen.



**Lernen über Medien:** Medienerziehung soll Kinder und Jugendliche befähigen, bei der Auswahl, Einschätzung und Nutzung von Medien geeignete Kriterien anzulegen und mit Medien sachbezogene Themen oder eigene Ideen zu bearbeiten.

**Lernen mit Medien:** Unter Mediendidaktik versteht man die Verwendung von Medien und Informationstechnologien in Lehr- und Lernprozessen, um Inhalte (egal welcher Art und für welches Fach) mithilfe von Medien zu vermitteln. Die verwendeten Medien sollen didaktische Ziele wie Anschaulichkeit, individualisiertes, selbstorganisiertes und situiertes Lernen unterstützen.

**Medienkompetenz,** verstanden als sachgerechter, selbstbestimmter, kreativer und sozial verantwortlicher Umgang mit Medien, kann nicht nur in den Unterrichtsstunden erreicht werden, in denen Schülerinnen und Schüler die Handhabung von Hard- und Software für den Unterricht lernen, sondern auch wenn sie in ihrer Freizeit Medien zu ihrer Unterhaltung nutzen.

Ausführlicher beschrieben bedeutet Medienkompetenz:

- *Medienbotschaften verstehen und kritisch hinterfragen.*

Schülerinnen und Schüler sollen sich in der Medienwelt zurechtfinden, die vielfältigen ›Sprachen‹ der Medien kennen und gleichzeitig soviel kritische Distanz bewahren, dass sie durchschauen, wie diese Informationen und Anregungen zustande kommen.

- *Medien sinnvoll nutzen und ihre Wirkungen reflektieren.*

Schülerinnen und Schüler sollen Medien auch in der Freizeit für bestimmte Zwecke auswählen können und daran denken, dass nicht nur sie mit den Medien umgehen, sondern auch die Medien mit ihnen.

- *Medien gestalten und zur Kommunikation einsetzen.*

Schülerinnen und Schüler sollen das künstlerische, kommunikative und informative Potential von Medien erkunden und eigene Produkte herstellen können.

• *Medien in ihren Produktionsbedingungen und ihrem Bezug zur gesellschaftlichen Wirklichkeit erkennen und verstehen.*

Schülerinnen und Schüler sollen Produktionszusammenhänge und -abhängigkeiten durchschauen lernen und sie in Bezug zu ihren Informations- und Unterhaltungsbedürfnissen setzen können.

Medienbildung an Schulen braucht ausgebildete Lehrkräfte. In allen Pädagogischen Hochschulen im Land werden zu diesem Thema Seminare und Vorlesungen angeboten. Medienpädagogische Kompetenzen sind Fertigkeiten von Lehrerinnen und Lehrern, außerschulischen Partnern und auch Schüler-Medienmentoren, die sich wie folgt beschreiben lassen:

- realistische und angemessene Einschätzung der Medienhandhabung, der Medienauswahl und der Medienwünsche, Bedürfnisse von Schülerinnen und Schüler in der jeweiligen Altersstufe;
- Formulieren medienpädagogischer Ziele und Umsetzen in Arbeitseinheiten;
- breites Spektrum an didaktischen und gruppenpädagogischen Fähigkeiten, um Schülerinnen und Schüler zu motivieren;
- fundiertes Können in mindestens einer Mediensparte.

In der Praxis hat sich gezeigt, dass sich medienpädagogische Kompetenzen der Lehrkräfte erst mit der Zeit ausbilden. Zu Beginn des Projekts »Multimedia im Rahmen von Ganztagsangeboten an Schulen« (MeGa) war es wichtig, außerschulische Fachkräfte an die Schule zu binden. Die Kenntnisse dieser außerschulischen Partner ließen sich zwar nicht immer direkt an Lehrkräfte weitervermitteln, sie strahlten jedoch aus. Wenn Lehrkräfte gesehen haben, was in den AGs produziert wurde, wurden sie ermutigt, selbst Medien zu gebrauchen.

## Standards zur Medienbildung

In den Bildungsplänen für die allgemein bildenden Schulen in Baden-Württemberg wird Medienbildung in den Standards der Fächer Deutsch, Evangelische und Katholische Religionslehre, Ethik, in der informationstechnischen Grundbildung (ITG) und in sozialwissenschaftlich orientierten Fächerverbänden wie z. B. »Mensch – Natur – Kultur« (Grundschule) und »Welt – Zeit – Gesellschaft« (Hauptschule/Werkrealschule) berücksichtigt. Medienbildung und Medienerziehung sind nicht als eigenständiges Fach oder Lernbereich ausgewiesen. In anderen Bundesländern ist die Medienbildung in unterschiedlicher Art und Weise in den Bildungs- bzw. Rahmenplänen verankert:

- in Brandenburg<sup>3</sup> z. B. als übergreifender Themenkomplex »Medien und Informationsgesellschaft« in den neuen Rahmenlehrplänen für die Sekundarstufe 1,
- in Mecklenburg-Vorpommern<sup>4</sup> und in Sachsen<sup>5</sup> in den »Rahmenplänen Medienerziehung«,
- in Sachsen-Anhalt<sup>6</sup> als Pflichtprojekt im Schuljahrgang 6 »Mit Technik und Medien leben« und als Wahlpflichtkurs »Moderne Medienwelten« (Schuljahrgänge 7 bis 10).

In den bundesweit geltenden Bildungsstandards der KMK (Kultusministerkonferenz) aus den Jahren 2003 und 2004<sup>7</sup> ist Medienbildung in die Fächerstandards integriert und nicht gesondert ausgewiesen.

In letzter Zeit wurden Vorschläge für Bildungsstandards für die Medienbildung erarbeitet<sup>8</sup>. In den Bildungsstandards der LKM (Länderkonferenz Medienbildung) beispielsweise werden sechs Kompetenzbereiche unterschieden, die die Medienbildung sehr umfassend repräsentieren: Information, Kommunikation, Präsentation, Produktion, Analyse, Mediengesellschaft. Darauf aufbauend können fachspezifische und fächerübergreifende Unterrichtsvorhaben unter dem Aspekt integrativer Medienbildung entwickelt werden. Gerhard Tulodziecki unterscheidet fünf Kompetenzbereiche, denen er hierarchisch aufeinander aufbauende Kompetenzen zuordnet. Er berücksichtigt dabei die verschiedenen Medienarten (gedruckte, auditive und audiovisuelle Medien sowie interaktive bzw. multimediale Medien) und unterschiedliche Verwendungs- und Erfahrungssituationen aus dem Alltag der Schülerinnen und Schüler.

Eigene Bildungsstandards für die Medienbildung haben den Vorteil, dass die zu vermittelnden Kompetenzen deutlicher, konsistenter und in besserer Abstimmung und Stufung zueinander dargestellt werden können. Es kann deutlich herausgearbeitet werden, welche Kompetenzen für die Vermittlung anderer, weiterführender Kompetenzen bereits vorausgesetzt werden müssen (z. B. Kenntnisse von Hard- und Software für die aktive Medienarbeit). So lässt sich die Zusammenarbeit verschiedener Fächer bei der Vermittlung von Medienbildung erleichtern und die Bildungsangebote über die schulische Laufbahn der Kinder und Jugendlichen – von der Grundschule bis zur weiterführenden Schule – aufeinander aufbauen und abstimmen. Auch für die Leistungsbeurteilung haben eigene Standards zur Medienbildung einige Vorteile, z. B. können entsprechende Lernleistungen in Bezug auf diese Standards gut in – fächerübergreifenden – Portfolios zur Medienkompetenz dargestellt werden. Und nicht zuletzt würden derartige Bildungsstandards auch die Aus- und Fortbildung der Lehrkräfte in diesem Bereich erleichtern, da medienpädagogische Kompetenzen und Medienkompetenzen von Lehrkräften in Bezug auf diese Standards eindeutig bestimmt werden können.

## **Der beste Weg? Die Umsetzung**

Egal, ob eine Schule aufgrund eines medienpädagogischen Credos oder eines medienpädagogischen Konzepts Medien integriert, sie wird viele organisatorische sowie technische Fragen haben, die folgende Punkte beantworten helfen. **Zeitressourcen von Lehrkräften einsetzen:** Medienarbeit im Rahmen von Ganztagsangeboten erfordert in der Regel den Einsatz von Deputatsstunden, wenn Lehrkräfte sie durchführt. In Baden-Württemberg wurden Hauptschulen in

sozialen Brennpunkten zusätzliche Stundenkontingente für die Ganztagsbetreuung zugewiesen. Die Gymnasien haben ausschließlich die frei verfügbaren ›Poolstunden‹, die sie auch für pädagogische Differenzierungs- bzw. Fördermaßnahmen einsetzen können. Ob diese Stunden für die Medienarbeit eingesetzt werden, ist eine der ersten Entscheidungen, die eine Schulleitung zu treffen hat.

**Geeignete Kooperationspartner suchen:** Es hat sich gezeigt, dass gerade Künstler, VHS-Dozenten, Sozialpädagogen mit Zusatzausbildungen, aber auch Studentinnen und Studenten beliebte Kooperationspartner sind. Besonders die Schülerinnen und Schüler genießen es, wenn Personen von außen an die Schule kommen. Allerdings braucht es manchmal eine Probezeit um herauszufinden, wer auf Dauer wirklich für die Arbeit mit Schülerinnen und Schüler geeignet ist.

Manche Bundesländer geben Richtwerte für die Bezahlung von außerschulischen Partnern vor. Gleichzeitig möchten freiberuflich Tätige natürlich Honorare bekommen, die ihrem Marktwert entsprechen. Dafür sind Vertragsentwürfe und Richtlinien eine große Hilfe für Schulen, um einen ungefähren Vergleich anstellen zu können. Solche Vorlagen finden sich im Serviceteil des Bandes.

**Medienkompetenz-Team zusammenstellen:** Ein Team von engagierten Lehrkräften, das gemeinsam dafür sorgt, dass die Geräte in Ordnung bleiben und auch in Einsatz kommen, kann mehr leisten als ein Multimediaberater allein, der noch weitere Aufgaben hat. Sowohl was die Nachhaltigkeit der Kurse als auch was die Vielfalt von kleinen, am Puls der Zeit agierenden Angeboten anbelangt, sind Schüler-Medienmentorinnen und -Medienmentoren eine gute Alternative zu erwachsenen Experten.

**Medienangebote ankündigen:** Schülerinnen und Schüler müssen wissen, was es an (Medien-)Angeboten an ihrer Schule gibt. Je ansprechender der Inhalt, das gemeinsam erstellte Endprodukt und die Kursleiter vorgestellt werden, desto eher entscheiden sich Schüler für das Angebot und bleiben auch bei der Stange!

**In Ausstattung investieren:** Wenn das Spektrum an Geräten zu groß ist, besteht die Gefahr, dass sie nicht benutzt werden, denn es gibt nicht immer jemanden, der mit einem Tipp weiter helfen kann. Spezialisieren sich Schulen auf ein ›Hauptmedium‹ wie Audio oder Video, dann entwickeln sich in einem Lehrkörper immer mehrere Profis, die mit ausgefeilten und ästhetisch kreativen Ideen Inhalte umsetzen können.

In Geräte einweisen lassen: Lehrkräfte können durch passgenaue Fortbildungen in der Schule dazu motiviert werden, die Geräte der Schule für ihren Unterricht oder am Nachmittag zu nutzen. Das Kreismedienzentrum und sein medien erfahrenes Team (wie Medienpädagogische Berater, Schulnetzberater) bietet sich als Ansprechpartner an, um das notwendige Know-how auf die jeweilige Situation in der Schule abzustimmen.

**Technische Unterstützung annehmen:** Der technische Support für Schulen wird in Baden-Württemberg groß geschrieben: Es gibt an den Kreismedienzentren Schulnetzberater sowie Medienpädagogische Beraterinnen und Berater,

die die Schulen unterstützen, beispielsweise einen Medienentwicklungsplan zu erstellen und konkrete Unterrichtsvorhaben mit neuen Medien umzusetzen. Im Projekt hat sich gezeigt, dass viele Lehrkräfte das Angebot des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg mit seinen Support-Strukturen und das Angebot der regionalen Kreismedienzentren gerne annehmen, wenn sie den Service kennen.

**Räumlichkeiten schaffen:** Selbstverantwortlicher, experimentierender Umgang mit Geräten kann vor allem dann geübt werden, wenn Schüler auch in ihrer Freizeit Geräte ausleihen können. Eine praktikable Regelung kann nur getroffen werden, wenn die Geräte zentral und überschaubar gelagert werden.

**Öffentlichkeit nutzen:** Eine weitere Motivation, Medienarbeit an Schulen zu praktizieren, liegt in der öffentlichen Aufmerksamkeit. Die Veröffentlichung von eigenen Produkten leistet einen Beitrag zur Gruppenidentität und zur Erfahrung von Selbstwirksamkeit von Schülerinnen und Schülern. Vor allem Schulen mit Medienprofilen, aber auch Schulen, die wenig in ihr Gemeinwesen eingebettet sind, haben dadurch die Chance, auf sich aufmerksam zu machen. Die lokale Presse reagiert in der Regel mit Interesse.

## Fazit

Medienpädagogische Postulate helfen den Schulen wenig weiter. Die Erfahrung zeigt jedoch, dass es einen Bedarf an Auseinandersetzung und praktischer Unterstützung gibt. Die nächsten Jahre werden von Versuchen geprägt sein, wobei bereits jetzt einige Schulen einen guten Weg gefunden haben.

<sup>1</sup> H. von Hentig, Vorwort zum Bildungsplan 2004, S. 7

<sup>2</sup> *Schule und (digitale) Medien? 15 Thesen bei realistischer Sicht.* Aus: J. Bofinger, *Digitale Medien im Fachunterricht.* Auer Verlag Donauwörth, 2007

<sup>3</sup> [http://www.bildung-brandenburg.de/fileadmin/bbs/unterricht\\_und\\_pruefungen/uebergreifende\\_themenkomplexe/allg\\_pdf/handreichung.pdf](http://www.bildung-brandenburg.de/fileadmin/bbs/unterricht_und_pruefungen/uebergreifende_themenkomplexe/allg_pdf/handreichung.pdf)

<sup>4</sup> <http://www.bildung-mv.de/export/sites/lisa/de/medien/medienerziehung/rp-medienerziehung.pdf>

<sup>5</sup> [http://www.sn.schule.de/~kuchs/doc/me\\_nm\\_rahmenplan\\_ms.pdf](http://www.sn.schule.de/~kuchs/doc/me_nm_rahmenplan_ms.pdf)

<sup>6</sup> <http://www.bildung-lsa.de/merz/start.htm>[http://www.sn.schule.de/~kuchs/doc/me\\_nm\\_rahmenplan\\_ms.pdf](http://www.sn.schule.de/~kuchs/doc/me_nm_rahmenplan_ms.pdf)

<sup>7</sup> <http://www.kmk.org/schul/Bildungsstandards/Argumentationspapier308KMK.pdf>

<sup>8</sup> Tulodziecki, G. (2007): *Entwicklung eines Kompetenzmodells für die Medienbildung – Grundlagen für die Formulierung von Bildungsstandards.* In: *Computer+Unterricht*, Heft 65, S. 50-54

Bartsch, P. (2006): *Zieldimensionen des Medienkompetenzkonzepts als sinnvolle Verbindung überfachlicher und inhaltsbezogener Kompetenzen*  
*Länderkonferenz Medienbildung, unveröffentlichtes Manuskript*

Moser, H. (2006): *Standards für Medienbildung – Schweizer Erfahrungen mit der Entwicklung von Standards.* In: *Computer+Unterricht*, Heft 63, S. 16-18; S. 49-55

Wagner, W.-R. (2008): *Die Verortung von Medienbildung in den Fachdidaktiken.* In: *Computer +Unterricht*, Heft 63, S. 19-23





Thomas Irion / Bernd Reinhoffer

## Schülerinnen und Schüler: Selbstwahrnehmung von Medienkompetenz – Ergebnisse der Schülerbefragungen

PRAXIS

*Werden Schülerinnen und Schüler durch Medienprojekte tatsächlich kompetenter im Umgang mit Medien? Bringt aktive Medienarbeit auch Vorteile für den ganz normalen schulischen Alltag? Die beiden Wissenschaftler und Medienpraktiker Thomas Irion und Bernd Reinhoffer haben 28 Mädchen und 20 Jungen in Videointerviews befragt.*

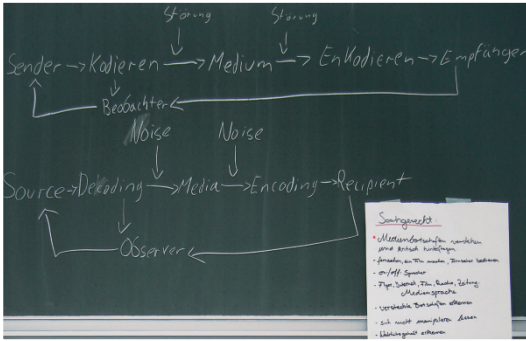
23

### Die Erfassung der Medienkompetenz in der Evaluation von MeGa

Der bereits in den 70er Jahren des letzten Jahrhunderts von Baacke in die medienpädagogische Diskussion eingebrachte Begriff Medienkompetenz beschäftigt noch heute die medienpädagogische Forschung in Deutschland. In englischsprachigen Ländern besteht weitgehend Konsens. Dort wird Medienbildung beschrieben durch die Zieldimension media literacy oder information literacy und vorrangig abgebildet durch die Aspekte Zugang, Analyse, Evaluation und Produktion von Medienbotschaften. Im Gegensatz hierzu ist die deutsche Debatte seit den 90er Jahren durch unterschiedlichste Versuche geprägt, den Begriff Medienkompetenz genauer zu bestimmen.<sup>1</sup>

Die verschiedenen Ansätze teilen die Ansicht, dass Medienkompetenz anspruchsvolle Qualifikationen beinhaltet, die weit über bloße Hantierungsfähigkeiten hinausgehen, wie sie etwa zur Bedienung einer Textverarbeitung oder eines Videobearbeitungsprogramms erforderlich sind. Gemeinsam ist diesen Ansätzen ferner eine vergleichsweise universale Ausrichtung, die kaum technologische und gesellschaftliche Entwicklungen berücksichtigt. Dies gewährleistet





Sachgerecht  
Selbst bestimmt  
Kreativ  
Sozial verantwortlich

Fragen was die  
schon gezeigt / gezeigt  
haben!!!

**Medienkompetenz**  
Festhalten (Medien als  
Grenze / Grenze  
Erkenntnis) / Subjektive  
Erkenntnis  
Sicherheit  
Anpassung  
Medienkompetenz  
eigene Kompetenz

**Sozial verantwortlich**  
- Medien als (2) Grenze  
- keine falsche Informationen  
- Verbrechen

**Medienkompetenz**  
- kreativ -  
- Medienkompetenz (selbstbestimmend)  
- hier muss klarer werden  
- was nur auf die Lernsituation von oben  
- und unten hin, sondern auch auf die  
- Situation achten.

**Medienkompetenz**  
- kritische Informationskompetenz  
- Medienkompetenz (selbstbestimmend)  
- Medienkompetenz (selbstbestimmend)  
- Medienkompetenz (selbstbestimmend)

zwar eine bleibende Aktualität der Bestimmungsversuche, bedingt aber auch, dass aktuelle Entwicklungen nur in wenige Ansätze Eingang finden.<sup>2</sup>

Unter Einbezug der Dimensionierungsversuche von Pöttinger<sup>3</sup> konzentrieren wir uns auf sechs Aspekte, die uns bei den untersuchten Projekten (»Medien im Rahmen von Ganztagsbetreuung an Schulen«) als besonders relevant erscheinen. Ferner ergänzten wir die Dimensionen im Verlauf der Studie um Aspekte, die von den Schülerinnen und Schülern selbst in die Interviews eingebracht wurden. So wurde beispielsweise im Projektverlauf deutlich, dass der Transfer der erworbenen Medienkompetenz in schulische Lernsituationen und außerschulische Lebenssituationen einen interessanten Bereich darstellt. Die gewählten Aspekte sind durch die gewählte Methode »Interview« erhebbar:

Wahrnehmungskompetenz, Mediennutzungskompetenz, Handlungskompetenz, Selbstwirksamkeitserwartung im Umgang mit Medien, technische Kompetenz und Transfer. Ergebnisse zu den ersten vier Bereichen werden wir hier kurz vorstellen.<sup>4</sup>

Mittels offener Befragungen in teilstandardisierten Interviews können Einblicke in die tatsächliche Verwendung der Medien in realen Handlungssituationen gewonnen werden. Ferner kann deutlich werden, unter welchen Bedingungen Medienkompetenz erworben wurde und welche sozialen Bedingungen oder schulischen Maßnahmen von den befragten Personen als besonders (un-)günstig betrachtet werden. Es muss allerdings betont werden, dass Befragte die eigene Medienkompetenz nicht immer realistisch einschätzen. So neigen Personen mit höherer Kompetenz bezüglich Informations- und Kommunikationstechnologien angesichts der von ihnen besser abschätzbaren Komplexität der Technologien eher zu niedriger Selbsteinschätzung. Wer beispielsweise einmal mit professionellen Webdesignprogrammen gearbeitet hat, weiß eher, welche komplexen Prozesse hinter der adäquaten Aufbereitung von Informationen für das Internet stehen und schätzt seine eigene Kompetenz möglicherweise vergleichsweise eher zu gering ein. Selbsteinschätzungen sind somit mit Vorsicht zu genießen. Die gewählte Erhebungsmethode teilstandardisierte Interviews ist also kein Patentrezept zur Erfassung von Medienkompetenz. Aus diesem Grund werden am Ende des Artikels Vorschläge für Folgestudien entwickelt, die Chancen eröffnen, den Erwerb von Medienkompetenzen in künftigen Projekten noch gezielter zu erforschen.

## Der Erwerb von Medienkompetenzen durch »MeGa« – Chancen und Schwierigkeiten

### Wahrnehmungskompetenz

Durch die Steigerung der Wahrnehmungskompetenz sollen die Schüler in ihrer Deutungsfähigkeit von Medienerzeugnissen gefördert werden. Die aktive Auseinandersetzung mit Film- und Bildproduktionen in einigen MeGa-Projekten wurde in einer Vielzahl von Äußerungen als ergiebig für die Wahrnehmung von Medienerzeugnissen genannt. Zur besseren Lesbarkeit werden im Folgenden die Zitate weitgehend an der Schriftsprache orientiert wiedergegeben.

*»Auch wenn ich jetzt Filme anschau, dann acht' ich vielmehr drauf, was das für 'ne Kameraeinstellung ist. Da hat man sonst nicht so drauf geachtet.«<sup>5</sup>*

*»Ich denk schon, dass man das dann irgendwie merkt, wenn man dann filmt, wie die Wirkung dann richtig erzielt werden kann.«*

*»Normalerweise schaut man einfach nur einen Film, aber wenn man das jetzt so sieht, achtet man drauf, die Einstellung bewirkt das und jenes. Und es stimmt wirklich, das fühlt sich dann auch so an und das hat wirklich den Effekt.«*

### Fazit & Empfehlung:

Medienproduktionen bieten besondere Chancen für die Schulung der Wahrnehmungskompetenz von Schülerinnen und Schülern.

Es wird empfohlen, die Potentiale von Medienproduktionen (Erstellung von Filmen, Fotografieprojekte...) für die Schulung der Wahrnehmungsfähigkeiten auch in künftigen Projekten zu nutzen. Es bleibt zu klären, inwiefern die in Projekten geförderte Wahrnehmungskompetenz tatsächlich auch zu einer längerfristigen Veränderung der Medienrezeption führt.

### Mediennutzungskompetenz

Die Mediennutzungskompetenz soll erfassen, inwiefern Medienrezeptionsfähigkeiten für die Lösung von Aufgaben und Herausforderungen in verschiedenen Lebenssituationen herangezogen werden können. Als Teilaspekt wurde hier auch die technische Kompetenz im Umgang mit Medien erfasst. Die befragten Schülerinnen und Schüler nannten einige umfangreiche technische Kompetenzen, die in den Projekten erworben wurden.

»Ich hab das nicht gewusst, was man mit so einer Bearbeitung mit so 'nem Bild machen kann.«

Eine Schülerin berichtet von einem reflektierteren Umgang mit Mediendarstellungen: »Wir haben geguckt, was Werbung bewirken möchte.« »Der [Kursleiter] hatte ein paar Videos mit Werbung dabei. Manchmal sagen die Spots: Kauf das, das ist günstig und so.« »Dass die manchmal so wie eine Notlüge lügen, nur dass man's kauft.«

Auf der anderen Seite wird erkennbar, dass nicht alle Schülerinnen und Schüler einen Lernzuwachs in der Mediennutzung wahrnehmen. Einige Jungen sagen, dass sie in den AGs gar nichts, oder wenig Neues erfahren haben. Möglicherweise haben diese Schüler tatsächlich nur wenig dazugelernt. Es besteht aber auch die Möglichkeit, dass ihnen kaum bewusst wurde, was sie in den AGs gelernt haben.

### **Fazit & Empfehlung:**

Lernzuwächse im Rahmen der Mediennutzungskompetenz wurden im Bereich der technischen Kompetenz und des bewussteren Umgangs mit Mediendarstellungen genannt. Allerdings nannten nicht alle Schülerinnen und Schülern Lernzuwächse in diesem Bereich. Diese Einschätzung kann sowohl durch eine unzureichende Wahrnehmung der schwierig zu erfassenden Mediennutzungskompetenz als auch durch fehlende Lernzuwächse begründet werden.

Durch zu Beginn und am Ende durchgeführte Lernstandserhebungen zur Medienkompetenz könnte einerseits das Bewusstsein der Schülerinnen und Schüler für die eigenen Lernprozesse gestärkt werden. Andererseits könnten die AG-Leiterinnen und AG-Leiter angeregt werden, nicht nur ihre Fördermaßnahmen besser auf das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler abzustimmen, sondern darüber hinaus auch noch gezielter Kompetenzzuwächse bei den Schülerinnen und Schülern anzustreben und diese bewusst zu machen.

### **Handlungskompetenz**

Mit der Handlungskompetenz soll beschrieben werden, inwiefern die Schülerinnen und Schüler in der Lage sind, Medienkompetenz für die Medienproduktion einzusetzen. Da in vielen Projekten Medien produziert wurden, berichten die Schülerinnen und Schüler über eine ganze Reihe von Lernzuwächsen in diesem Bereich.

So berichtet eine Schülerin auf die Frage, was sie im Projekt gelernt habe: »Eigentlich alles. Weil ich vorher noch gar nichts konnte.«

Die erlernte Kompetenz in der Bildbearbeitung wurde von etlichen Schülerinnen und Schülern sehr positiv bewertet: »Also ich wusste am Anfang gar nicht, dass wir die Bilder verändern können, das ist einfach fantastisch.« An einer anderen Aussage wird die gestiegene Handlungskompetenz deutlich. »Wenn ich jetzt zum Beispiel ein Bild machen will, dann weiß ich gleich, was ich jetzt machen muss.«

Neben der Beherrschung der Medienproduktion innerhalb der Projekte wurde auch der Transfer der erworbenen Kompetenz erfragt. Die befragten Schülerinnen und Schüler nannten hier schulische und außerschulische Anwendungssituationen, in denen sie die im Projekt erworbene Kompetenz nutzen konnten. Die Schülerinnen und Schüler der AGs »Video AG/Digitale Fotografie«, »Video-Technik-Kurs«, »Ganztags-Homepage«, »Filmanalyse«, »Danube-Kids« und »Trickfilm« konnten die erworbene Kompetenz zu Hause nutzen. Sie berichten, dass sie nun die Möglichkeit haben, Medien sowohl in ihrer Freizeit als auch in der Schule aktiver zu nutzen.

*»Manchmal haben mich welche [andere Personen zu Hause] gefragt, ob ich mal Bilder mache, sie ein bisschen verändern und so umrahmen kann. Und das konnt' ich auch, weil ich das in der Schule gelernt hab und wusste, wie's geht. Dann hab ich das zu Hause auch gemacht.«*

*»Also, dass ich halt, also nicht jetzt eigentlich in der AG, sondern mehr, dass ich dann halt auch daheim geguckt hab', wie das überhaupt funktioniert und halt dass ich mich dann mehr damit auseinander gesetzt hab', dass ich auch ziemlich viel fotografiere – dadurch einfach weiß dann halt, man merkt das, was man machen kann.«*

Auch nannten die Schülerinnen und Schüler tief greifende allgemeine persönliche Zugewinne durch die Teilnahme an den Medienprojekten: *»Ich find' halt, dass ich mich da verwirklichen kann.«*

Dass ein Transfer der im Projekt erworbenen Kompetenz auf schulische Lernsituationen prinzipiell möglich ist, wird an einer Aussage deutlich:

*»Wenn ich jetzt meine eigenen Referate daheim mache, schaue ich zum Beispiel, wie ich das in der AG gelernt habe.«*

Auf gezielte Fragen wurden allerdings nur vereinzelt schulische Situationen genannt, in denen die erlernte Medienkompetenz über Medieneinsatz die Lernkompetenz zu steigern vermochte. Hier gilt es in künftigen Forschungsvorhaben zu eruieren, warum Schülerinnen und Schüler so selten den Erwerb von Medienkompetenz auf unterrichtliche Situationen übertragen können.

### **Fazit & Empfehlung:**

Erwartungsgemäß führen handlungsorientierte Medienprojekte in besonderem Maß zum Aufbau von Handlungskompetenz. Erfreulich sind die vielen Berichte von Schülerinnen und Schülern über die Anwendung der erlernten Mediengestaltungskompetenz in Situationen außerhalb der Projekte. Allerdings wurden trotz gezielter Nachfragen dabei nur wenige Anwendungen im schulischen Unterricht genannt. Dies ist bedauerlich, da Medienkompetenz im Konzept der Medienbildung<sup>6</sup> eine wichtige Voraussetzung für Bildungsprozesse darstellt.

Es wird empfohlen, die ausbleibende Medienkompetenznutzung in unterrichtlichen Lernprozessen nicht nur mit den Schülerinnen und Schülern, sondern auch in Schulkonferenzen zu thematisieren, um Unterstützungssysteme zu entwickeln. Darüber hinaus wird empfohlen, die außerschulische Anwen-



derung mit den Schülerinnen und Schülern zu besprechen, um ihnen einerseits Lernzuwächse deutlich zu machen, aber auch um Hilfestellung bei möglichen Transferproblemen zu geben.

### **Selbstwirksamkeitserwartung im Umgang mit Medien**

Nur wenn Handelnde zur Überzeugung gelangen, dass ihre Handlungen zum Erfolg führen, werden sie diese Handlungen auch ausführen. Dies lässt sich auch auf Lernhandlungen übertragen. So berichtet Zimmermann<sup>7</sup>, dass hohe Selbstwirksamkeitserwartungen auch zu besseren Lernleistungen führen. Positive Auswirkungen der Medienprojekte auf das Zutrauen in eigene Handlungen im Umgang mit dem Computer werden von einigen Schülerinnen und Schülern ausdrücklich genannt. So berichtet eine Schülerin, dass sie es gut findet, dass man die fertigen Produkte mit nach Hause nehmen könne und *»dass man dann sieht, was man gelernt hat«*.

Eine positive Selbstwirksamkeitserwartung stellt eine wichtige Voraussetzung für die Anwendung von Medienkompetenz dar. Eine Schülerin führt aus, dass sie sich erst nach der Film-AG zugetraut hat, die Videokamera ihres Bruders zu verwenden, und diese nun ohne Angst etwa zum Filmen bei Familienfesten genutzt hat. Der Erwerb von Medienkompetenz in einer AG kann gegenüber anderen Schülerinnen und Schülern Vorteile bringen und dadurch eine positive Selbstwirksamkeitseinschätzung begünstigen. So berichtet ein Mädchen, dass ihre Klasse im Fach BK auch bald Bilder am Computer bearbeiten wolle. Sie sagt lachend: *»Die anderen können das ja alle noch nicht und ich kann das schon. Da habe ich dann auch Vorteile.«* Durch die Teilnahme an einem MeGa-Projekt erwartet die Schülerin Erfolgserlebnisse beim künftigen Umgang mit Medien.

### **Fazit & Empfehlung:**

Im Rahmen der Befragungen gab es deutliche Hinweise, dass Medienprojekte in Ganztagsangeboten besondere Chancen bieten, Selbstwirksamkeitserwartungen positiv zu beeinflussen.

Es wird empfohlen, die Potentiale von Medienprojekten für die Steigerung der Selbstwirksamkeitserwartung von Schülerinnen und Schülern zu nutzen. Sicher eröffnen Medienprojekte hier besondere Möglichkeiten, da im Unterschied zur lehrgangsorientierten Vorgehensweise in Computerkursen die so-



zialen Unterschiede und der soziale Vergleich eine geringere Rolle spielen. Auch weniger medienerfahrene Schülerinnen und Schüler können Erfolgserlebnisse verbuchen, weil sie sich nicht mit dem sozialen Status anderer vergleichen, sondern an der erfolgreichen Bewältigung der Aufgabe messen.

## Ausblick

Im Rahmen der Befragungen wurde deutlich, dass Medienprojekte in schulischen Ganztagsangeboten besondere Chancen für den Erwerb von Medienkompetenz bieten. Um diese Potentiale in künftigen Projekten noch besser nutzen zu können, wurden auf Basis der Schüleraussagen verschiedene Empfehlungen gegeben. Die in diesem Artikel präsentierten Ergebnisse stellen nur einen Auszug aus umfangreicheren, für künftige Projekte wichtigen Erkenntnissen dar. So wurden in der Studie neben der Medienkompetenz auch die pädagogische Begleitung, die Motivation, die Förderung von Mädchen und die Öffnung von Schule mittels Medienprojekten im Ganztagsbereich erfragt.

In künftigen Projekten sollten die vorliegenden offenen Befragungen durch standardisierte Verfahren ergänzt werden. Auf der Basis des hier nicht präsentierten Datenmaterials und der weiteren Ergebnisse könnte ein Fragebogen entwickelt werden, mit dem auch Auskünfte zu Häufigkeiten von Chancen und Schwierigkeiten gegeben werden können. Eine solche Fragebogen-Befragung, die ja wiederum lediglich auf Selbsteinschätzungen beruht, sollte ergänzt werden durch Testverfahren, um standardisierte Leistungsmessungen zu berücksichtigen. Die für diese Messung einzusetzenden Instrumente sind ebenfalls noch zu entwickeln. Bei diesen Tests sollte nicht nur lexikalisches Wissen, sondern auch Prozesswissen erfasst werden. Befragungen mittels Fragebögen und standardisierte Tests sollten unseres Erachtens allerdings mit weiteren offenen Befragungen gekoppelt werden. Diese helfen nicht nur, mögliche Erklärungen für erfolgreiche und weniger erfolgreiche Verläufe beim Medienkompetenzerwerb in Projekten zu entwickeln und abzusichern, sondern bieten einen wichtigen Einblick in den Transfer der erworbenen Kompetenz in Anwendungssituationen außerhalb des Projektes und der Testsituation.

Technologische und gesellschaftliche Entwicklungen im Bereich der Medien befinden sich im ständigen Fluss. Medienpädagogik und medienpädagogische

Forschung müssen dieser hohen Dynamik gerecht werden. Auch ein erfolgreiches Konzept wie MeGa muss weiter entwickelt werden. Dies erfordert weitere gemeinsame Anstrengungen von Projektentwicklung und Forschung.

<sup>1</sup> Vgl. etwa Gapski; 2001 & 2006.

<sup>2</sup> Irion, Thomas: *Hypermedia-Recherche im Grundschulalter. Eine qualitative Videostudie zu Vorerfahrungen und Recherchekompetenzen*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, 2008; Seite 25 ff.

<sup>3</sup> Pöttinger; 1997

<sup>4</sup> Ausführlichere Informationen zu den ersten drei Punkten bei Pöttinger 1997 und zum Begriff der Selbstwirksamkeit bei Bandura 1997.

<sup>5</sup> Zur besseren Lesbarkeit werden die Zitate hier weitgehend an der Schriftsprache orientiert wiedergegeben.

<sup>6</sup> Spanhel, D.: *Zur Standortbestimmung der Medienpädagogik aus anthropologischer und bildungswissenschaftlicher Sicht*. In W. Sesink, M. Kerres & H. Moser (Eds.), *Jahrbuch Medienpädagogik 6. Medienpädagogik – Standortbestimmung einer erziehungswissenschaftlichen Disziplin* (Seiten 74 bis 100); Wiesbaden 2007.

<sup>7</sup> Zimmermann, B. J.: *Self-efficacy: An essential motive to learn*. *Contemporary Educational Psychology*, 25, Seiten 82 bis 91; 2000

## Literatur

Aufderheide, P. (1992). *Media Literacy. A Report of The National Leadership Conference on Media Literacy*. Retrieved 14.12.2007, from [http://eric.ed.gov/ERICDocs/data/ericdocs2sql/content\\_storage\\_01/0000019b/80/15/26/93.pdf](http://eric.ed.gov/ERICDocs/data/ericdocs2sql/content_storage_01/0000019b/80/15/26/93.pdf)

Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: the exercise of control*. New York: W. H. Freeman.

Gapski, H. (2001). *Medienkompetenz. Eine Bestandsaufnahme und Vorüberlegungen zu einem systemtheoretischen Rahmenkonzept*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

Gapski, H. (2006). *Medienkompetenzen messen? Eine Annäherung über verwandte Kompetenzfelder*. In H. Gapski (Ed.), *Medienkompetenzen messen? Verfahren und Reflexionen zur Erfassung von Schlüsselkompetenzen*. München: kopaed.

Irion, T. (2008). *Hypermedia-Recherche im Grundschulalter. Eine qualitative Videostudie zu Vorerfahrungen und Recherchekompetenzen*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Pöttinger, I. (1997). *Lernziel Medienkompetenz. Theoretische Grundlagen und praktische Evaluation anhand eines Hörspielprojekts*. München: KoPäd.

Spanhel, D. (2007). *Zur Standortbestimmung der Medienpädagogik aus anthropologischer und bildungswissenschaftlicher Sicht*. In W. Sesink, M. Kerres & H. Moser (Eds.), *Jahrbuch Medienpädagogik 6. Medienpädagogik – Standortbestimmung einer erziehungswissenschaftlichen Disziplin* (Seiten 74 bis 100). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.

Zimmermann, B. J. (2000). *Self-efficacy: An essential motive to learn*. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 82-91.

Karin Zinkgräf

## Lehrerinnen und Lehrer: Lehrkräfte als Wegbereiter für Medienarbeit in der Ganztagschule

PRAXIS

*Lehrkräften, die aktive Medienarbeit in das Schulleben integrieren, geht es gut. Sie begeistern mit ihrem Tun Kinder und Jugendliche und bekommen von ihnen etwas zurück. Sie werden deshalb manchmal von anderen Kolleginnen und Kollegen beneidet. Dabei machen sie etwas, was Lehren auszeichnet: Sie begleiten Kinder und Jugendliche in eine neue Welt. Aber geht es darum, einfach nur irgendeinen Film zu drehen oder mal eine Trickfilm-AG statt Klettern anzubieten? Ist es wirklich notwendig, die neusten Entwicklungen wie Chat-ten, ICQ und YouTube aufzugreifen?*

31

### Wo liegt das Ziel?

Eine große Entscheidung steht vor allen anderen: Wo will ich mit dem Angebot hin, was kann ich mit einem Medien-Projekt eigentlich erreichen? Natürlich soll es den Jugendlichen Spaß machen, aber ist das alles?

Medienkompetenz bedeutet, dass Kinder und Jugendliche den sachge-rechten, kreativen selbstbestimmten und sozial verantwortlichen Umgang mit Medien lernen sollen.

Selbst wenn nicht immer alle neuesten Tendenzen aufgegriffen werden kön-nen, so kann die produktive oder aktive Medienarbeit exemplarisch Einblicke in die Herstellungsprozesse von Medien geben, und Kindern und Jugendlichen begreiflich machen, wie das Wechselspiel zwischen Medienprodukten und eigener Haltung funktioniert.

Für Schülerinnen und Schüler ändert sich durch die Arbeit mit Medien man-ches: Sie lernen Dinge, die sie bisher von ihrer Schule nicht kannten oder





Lehrkräfte begleiten die Schülerinnen und Schüler auf deren eigenen Wegen.

wofür im Unterricht wenig Raum war. Zum Beispiel fordert das Experimentieren mit Film- und Fotokameras die Suche nach der eigenen Identität wesentlich heraus. Filme oder Fotografien bieten die Möglichkeit, sich neu darzustellen, zu definieren und aus der Distanz zu betrachten, was wesentlich zur Reifung der eigenen Identität beiträgt. Gleichzeitig bekommen Jugendliche ein soziales Feedback. Die Rückmeldung auf das eigene Verhalten, das neue eigene ›Image‹ provoziert einen Handlungsmechanismus, der für die weitere Zukunft entscheidend sein kann, wenn sie sehen, wie sie sich selbst sehen bzw. wie andere auf ihr Bild reagieren. Zudem erfahren sie durch das Mitwirken an Produktionen eine Aufmerksamkeit, die ihnen vielleicht im sonstigen schulischen Rahmen selten zu teil wird, weil sie sich bisher eher ›produzierten‹ statt produziert zu haben.

Darüber hinaus erleben die Schülerinnen und Schüler während der Arbeit am Produkt, dass sie miteinander kommunizieren und Kompromisse schließen müssen. Am Ende bleibt ihnen keine Wahl als sich der Reaktion auf das eigene ›Werk‹ einer wie auch immer gearteten Öffentlichkeit zu stellen. Kurz gesagt, sie erwerben neben den technischen Fertigkeiten auch Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit, die für den Unterricht und den Umgang miteinander hilfreich sind.

Für die Lehrkraft kann sich durch die aktive Medienarbeit ein Rollen- bzw. Perspektivwechsel ergeben. Der Druck und die Notwendigkeit, Leistungen zu bewerten, sind bei AGs oder während der Projektstage wesentlich geringer oder gar nicht vorhanden. Es gibt kaum ›richtig‹ oder ›falsch‹, sondern eher unterschiedliche Möglichkeiten, eine Idee umzusetzen. Wenn die Schülerinnen und Schüler außerdem freiwillig teilnehmen, müssen die Lehrkräfte keinen ›mitziehen‹, der nicht wirklich begeistert ist.

Liegt die Verantwortung für das eigene Produkt bei den Jugendlichen selbst, werden der Lehrer oder die Lehrerin mehr als im Unterricht zum Begleiter und Berater und können sogar etwas von den Schülerinnen und Schülern lernen.

Ein Lehrer aus einer MeGa-Schule (»Multimedia im Rahmen von Ganztagsangeboten an Schulen«) sagt, er fand es gut, »dass man die Schüler auch im kreativen Bereich nicht immer in seine eigene Richtung gängelt, sondern dass man ihnen zugesteht, ihren eigenen Weg zu machen.«

Die Lehrkräfte können als AG-Leiter den Jugendlichen einen Weg vorschlagen und sie bei der Überwindung von auftretenden Problemen beraten. Es kommt auch weniger auf das Ergebnis als auf den gemeinsam bewältigten Prozess an. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen eine erfüllbare Herausforderung darstellt und ein klar definiertes Ziel hat. In der Regel ist deren Motivation so hoch, dass sie Hürden wie mangelnde Ausdauer, sprachliche Ausdrucksfähigkeit oder fehlende Ruhe überwinden. Hürden, die sie im normalen Unterricht niemals nehmen würden.

## Welche Kenntnisse brauche ich?

Die Lehrkräfte, die zwei Jahre im Projekt MeGa mitgearbeitet haben, standen manches Mal vor der Frage ob ihre Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang mit Medien für die Durchführung eines Medienprojektes mit Schülerinnen und Schülern ausreichen oder nicht. Und diese Frage ist nicht ganz unberechtigt, da jedes Medienprojekt mit den technischen wie gestalterischen Kompetenzen der Leitung des Projekts steht oder fällt.

Aber wenn Lehrkräfte überprüfen, wie und wofür sie selbst Medien benutzen, erkennen sie recht bald, dass einige privat erworbene Kenntnisse durchaus medienpädagogisch nutzbar sind.

Fotografieren mit der digitalen Kamera ist hierfür ein gutes Beispiel. Ein Lehrer aus dem MeGa-Projekt sagt dazu: *»Ich sehe eine Entwicklung, was digitale Fotos betrifft. Bis vor wenigen Jahren war das noch einem sehr engen Kreis vorbehalten. Jetzt geht es in die Breite. Die Leute meinen, damit kann ich was anfangen, das ist relativ einfach zu handhaben. Das ist für mich eine große Hilfe, wenn ich mit einem Schüler etwas machen will und dann funktioniert das.«*

Viele Lehrerinnen und Lehrer besitzen privat eine digitale Fotokamera und nutzen sie auch. Fotografie als Thema bei einer Projektwoche oder als AG am Nachmittag für Schülerinnen und Schüler anzubieten, kommt den wenigsten Lehrkräften in den Sinn. Dabei sind Bilderrätsel, künstlerisch gestaltete Selbstportraits oder ein Foto-Fortsetzungsroman einfach umsetzbare Projektideen.

Dennoch gibt es technische bzw. medienpädagogische Themenfelder, für die man um eine Fortbildung nicht umhin kommt, weil spezielle technische Grundkenntnisse erforderlich sind oder für die sinnvolle medienpädagogische Umsetzung einer Idee die Erfahrung fehlt. Die beste Möglichkeit ist dann, systematisch die eigenen Kenntnisse auszubauen oder zu ergänzen, um sich selbst sicherer im Umgang und im Einsatz von Medien zu fühlen. Institutionen der Lehrerfortbildung, aber auch Volkshochschulen, vor allem die Stadt- bzw. Kreismedienzentren bieten ein breites Spektrum an Fortbildungsthemen an (siehe den Serviceteil in diesem Buch). Entscheidend ist, sich zeitnah vor der eigentlichen Projektumsetzung fortbilden zu lassen, denn ohne konkrete Anwendung vergisst man das Gelernte schneller als gedacht.

Diese Einschätzung teilen auch die Lehrkräfte im Projekt MeGa: *»Eigentlich bräuchte man ein Projekt, an dem man schon gearbeitet hat. Denn wenn man so eine Fortbildung besucht und nicht unmittelbar gleich danach weiter macht (...), ist das Gelernte weg.«*

Ob die Fortbildungen regional oder sogar schulintern organisiert werden, hängt natürlich von den Möglichkeiten vor Ort ab. Wichtiger ist, dass sie praxisnah sind, nicht ausschließlich der technischen Einführung dienen, sondern auch Raum zum Experimentieren lassen. So können die teilnehmenden Lehrkräfte ihre eigenen Erfahrungen reflektieren und haben die Chance, bei der aktiven Medienarbeit mit Schülerinnen und Schülern darauf zurückgreifen zu können.

Manchmal kommt es auch vor, dass Schülerinnen und Schüler bereits eine Menge Wissen und Fertigkeiten mitbringen. Das sollte niemanden abschrecken, sondern ermutigen, sie als Co-Experten einzubinden. Die Hilfe und Unterstützung kann wertvoll sein und gleichzeitig entlasten.

Ein MeGa-Lehrer berichtet im Interview über den Dialog mit einem Schüler: *»Der Schüler: ›Ja darf ich was zu Flash MX machen?‹ Sag ich [Lehrer]: ›Ja prima, kannst Du das etwa?‹ (...) Dann stellt man fest, da gibt es ja Potenziale. Die Schüler denken, das ist so nebenher, das ist nichts Besonderes, weil sie es können.«*

Steht am Anfang eine konkrete Projektidee, kann man eher feststellen, welche Wissenslücken noch zu füllen sind und wie viel ›Vorsprung‹ man vor den Schülern haben muss, damit alles gut geplant werden kann.

## **Welche Bedingungen tragen dazu bei, dass mein Projekt gelingt?**

Medienarbeit in der Schule und in der Ganztagsbetreuung funktioniert dann am besten, wenn bestimmte organisatorische Rahmenbedingungen im Vorfeld bedacht bzw. geschaffen werden. Aus den zweijährigen Erfahrungen der MeGa-Schulen haben sich Bedingungen Zeit, Raum und Technik als die wichtigsten herausgestellt.

### **Zeit**

Je nach Organisationsstruktur ihrer Schulen haben die verantwortlichen Lehrkräfte bestimmte Zeitfenster für ihre Medienprojekte zur Verfügung. Eine MeGa-Lehrerin dazu: *»Man musste ja auch Zeiten festlegen mit den außerschulischen Partnern. Die Schüler haben teilweise sehr viel Nachmittagsunterricht oder das wechselt mal vom ersten zum zweiten Halbjahr.«*

Ob ein Angebot im Rahmen des Unterrichts, in den Freiarbeitsphasen, in der Mittagszeit, während der Projektwoche oder nachmittags stattfindet, bestimmt den Charakter des Angebots und damit die Rahmenbedingungen, die zu schaffen sind.

Handelt es sich um ein Projekt im Unterricht, sind alle Schülerinnen und Schüler verpflichtet, daran teilzunehmen. Es muss dann in eine ausgewählte Unterrichtseinheit eingebettet und eine entsprechende Zeitplanung vorgenommen werden. Bei Projekten im Unterricht sind – anders als bei der freiwilligen Teilnahme – die Schülerinnen und Schüler nicht alle gleich motiviert. Es müssen Anreize geschaffen werden, beispielsweise könnten die fertigen Produkte beim kommenden Schulfest präsentiert werden. Zu beachten ist weiter, dass die Gruppe Klassenstärke hat, das heißt mindestens 20 Schülerinnen und Schüler müssen parallel beschäftigt werden und Geräte bzw. Computerarbeitsplätze müssen in ausreichender Zahl zur Verfügung stehen. Im Vorfeld muss also beim Kreismedienzentrum eine Anfrage bezüglich zu leihender Geräte gestellt werden, aber auch die Belegung des Computerraums muss überprüft bzw. mit dem Kollegium abgestimmt sein. Besonders zu berücksichtigen ist der 45-Minuten-Takt. Für den Arbeitsprozess bedeutet das, überschaubare Arbeitseinheiten zu gestalten und kleine Produkte als Zwischenergebnisse zu erstellen, so dass die Pausen den Arbeitsprozess nicht zu sehr beeinträchtigen.

Für die Angebote am Nachmittag gelten etwas andere Bedingungen: Die Schülerinnen und Schüler nehmen in der Regel freiwillig an dem Angebot teil, die Motivation ist sicher höher und die Gruppengröße deutlich geringer. Eine Vorstrukturierung der Inhalte und Festlegung von möglichen Projektergebnissen ist weniger wichtig, da die Schülerinnen und Schüler in diesem kleineren Rahmen den Inhalt mitbestimmen und ihre eigenen Ideen eher einbringen können. An organisatorischen Vorarbeiten steht bei AGs im Vordergrund, dass die Ankündigung aussagekräftig ist bzw. dass die Schülerinnen und Schüler direkt angesprochen werden.

Als besonders geeignete Werbemaßnahme hat sich in den Modellschulen im Projekt das Zeigen von Produkten bei Schulveranstaltungen oder Versammlungen herausgestellt: *»Wir haben seit letztem Schuljahr in regelmäßigen Abständen Schulversammlungen (...). Da werden auch Dinge präsentiert wie unser Trickfilm. Da waren die Kinder sehr stolz und es hat auch die Nachfrage für diesen Trickfilm enorm erhöht.«*

Für die AGs am Nachmittag gelten meist feste Zeitfenster von zwei bis drei Schulstunden, die durch den Rahmen der Betreuungszeiten (von etwa 12:30 bis 15:30, maximal bis 16 Uhr) vorgegeben sind. Einige Lehrkräfte in MeGa berichteten auch darüber, dass die Konzentrationsfähigkeit nach sechs Stunden Unterricht und kurzer Mittagspause nachlässt und Pausen zum Austoben eingeplant werden müssen. Auch das muss also bei der Vorstrukturierung des Projekts bedacht werden.

Der Faktor ›Zeit‹ hat natürlich noch eine andere Dimension, nämlich die der personellen Ressourcen, die für die Medienarbeit benötigt werden. Deutlich wurde in zwei Jahren Projektarbeit, dass keine Lehrkraft mit dem vorgegebenen Stundenkontingent auskam. Die eigene Fortbildung, die konkrete Projekt-

planung und die Fertigstellung des Produkts sind regelrechte ›Zeitfresser‹. Man muss sich dieser Mehrbelastung bewusst sein und kann dies nur auf sich nehmen, wenn der ›Mehrwert‹ für die Schülerinnen und Schüler im Vordergrund steht und die Schulleitung der Medienarbeit einen besonderen Stellenwert einräumt. Gelingt es ihr, Lehrkräfte freizustellen bzw. Poolstunden für die Medienarbeit einzusetzen, ist schon viel geholfen.

## **Raum**

Aktive Medienarbeit ist zunächst nicht unbedingt an einen festen Raum gebunden. Zum Beispiel kann man eigentlich überall Fotografieren, ein Video drehen oder ein Audiostück aufnehmen. Spätestens zur Weiterbearbeitung des Rohmaterials braucht man einen Computer und damit einen festen Raum. Für andere Medienprojekte wie »Homepage-Gestaltung« oder »Trickfilm« ist das kontinuierliche Arbeiten an einem festen Ort Grundvoraussetzung. Damit steht die Klärung der Raumfrage ganz vorne. Dies wird auch durch die Aussage eines Betreuungslehrers aus einer MeGa-Schule belegt: *»Man kann die Trickfilmboxen nicht immer von einem Ort zum anderen schleppen. Man muss sich oft Räumlichkeiten suchen und hoffen, dass die nicht von anderen Klassen belegt sind.«*

Ein spezieller Medien-Raum hat insgesamt viele Vorteile. Alle notwendigen Geräte stehen zur Verfügung und sind sicher verstaut. Wenn sie nicht auf- und abgebaut werden müssen, bleibt mehr effektive Zeit für die eigentliche Arbeit. Sowohl Lehrkräfte als auch eingearbeitete Schülerinnen und Schüler können die Geräte dann auch außerhalb der AG-Zeiten nutzen, um etwas vorzubereiten oder eigenständig weiterzuarbeiten.

Nicht alle Schulen haben Raumkapazitäten frei, um so eine Medienwerkstatt einzurichten. Selbst mit einem eigenen Raum ist das Problem nicht vollständig gelöst. Schließlich muss auch hier mindestens eine Person die Verantwortung für die Belegung und Geräteausleihe sowie für die Wartung der Geräte übernehmen. Die Betreuung und Wartung von Geräten ist eine besonders wichtige Aufgabe und erfordert zusätzliche zeitliche Kapazitäten.

Mobile und damit raumunabhängige Lösungen setzen voraus, dass die Geräte gut transportierbar sind. Sie können in Multimediawagen oder in ›Medienkoffern‹ untergebracht sein, die eine Zusammenstellung aller wichtigen und zusammenpassenden Zubehörteile enthalten z. B. Mikrophon, MP3-Player, Kabel, Windschutz, Stick mit »Audacity«, Anleitung zum Tonschnitt mit »Audacity«. Wichtig wäre, die Ankopplung ans Schulnetz zu ermöglichen, wenn Jugendliche kontinuierlich an Projekten arbeiten sollen. An einigen Kreismedienzentren können bereits komplett ausgestattete ›Medienkoffer‹ zu Video-, Audio-, und Trickfilmarbeit ausgeliehen werden.

## **Technik**

Vor dem Beginn einer AG sollten die technischen Voraussetzungen geklärt sein. Eine technische Panne oder Probleme mit der Software kosten viel Zeit

und lassen die Motivationskurve bei Lehrern und Schülern deutlich sinken. Wie bereits bei der Frage der eigenen Medienkompetenzen angesprochen, steht an erster Stelle, dass die Lehrerin oder der Lehrer sich im Umgang mit den Geräten sicher fühlt. Das bedeutet, dass er oder sie sich entsprechend technisch fortbildet.

Das Ausprobieren von Soft- und Hardware, die Abstimmung mit den verantwortlichen Kolleginnen bzw. Kollegen (AV-Berater, Netzwerkberater, Multimediaberater) ist zwar zeitaufwändig, aber im Zweifelsfall die beste Absicherung.

Ein Negativbeispiel aus MeGa verdeutlicht, welchen Stellenwert die Verantwortung für die Geräte im Schulalltag hat: *»Wir hatten es mit dem neuen Beamer probiert. Wir hatten eine Liste und man konnte sich das Gerät abholen und musste den Erhalt und die vollständige Rückgabe selbst quittieren. Das hat aber nicht funktioniert. Deshalb wird dies jetzt kontrolliert. Ich gebe das Gerät aus, wer es anmeldet, bekommt das Gerät und ich kontrolliere wieder bei der Rückgabe, ob alles ok ist.«*

Wichtig ist, dass die Geräte – ob Schuleigentum oder vom Medienzentrum geliehen – praktikabel, vielseitig einsetzbar, einfach zu bedienen und robust sind. Dennoch geht es nicht nur um objektive Kriterien: Manche Kameras sind zu schwer für ›kleine Mädchen‹, manche Kameras sind zu leicht für ›schwere‹ Jungs. Man sollte auch wissen, welche Geräte für welche Altersgruppe und für die Umsetzung welcher Projektideen besonders geeignet sind.

## Wer kann mich in meiner Arbeit unterstützen?

Nicht jede Lehrerin oder jeder Lehrer ist in allen technischen Bereichen fit und muss es zunächst auch nicht sein. Wesentlich ist, dass es innerhalb der Schule verantwortliche Lehrkräfte (Multimedia-Berater, EDV-Beauftragter) gibt, die weiterhelfen können. Hierfür sollten sie über das Vorhaben informiert und frühzeitig – am besten schon in der Phase der Ideenfindung – eingebunden werden.

Außerhalb der Schule gibt es in Baden-Württemberg eine breite Palette von Unterstützungsleistungen, sowohl für technische wie auch für medienpädagogische Fragen. Das Support-Netz des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg ([www.support-netz.de](http://www.support-netz.de)) bietet beispielsweise eine Service-Hotline. Die Multimedia-Empfehlungen des Landes geben Hilfestellung für die mediale Ausstattung und Vernetzung der Schule.

Für die konkrete Umsetzung der aktiven Medienarbeit gibt es mittlerweile in fast jedem Landkreis einen sogenannten Medienpädagogischen Berater, der Projekte und Unterrichtsvorhaben mit und über Medien in der Schule begleiten kann. Namen und Adressen finden Sie im Serviceteil ab Seite 108.

Solche individuellen Unterstützungsangebote werden auch von den MeGa-Schulen als besonders effektiv eingeschätzt: *»Wir müssen selber natürlich auch fit werden. Aber es wäre nicht verkehrt, da jemanden als Berater über Jahre im Hintergrund zu haben.«*

Wenn es um die Ideenfindung geht, helfen verschiedene Portale weiter. Das baden-württembergische Portal für Medienprojekte verschiedenster Art findet man unter [www.mediaculture-online.de](http://www.mediaculture-online.de). Weitere Portale werden im Serviceteil genannt.

## **Wie kann ich Kolleginnen und Kollegen motivieren, mitzumachen?**

Gerade in der Medienarbeit muss man kein Einzelkämpfer sein. Projektideen zu entwickeln geht leichter, wenn sich Lehrkräfte mit unterschiedlichen Wissensbereichen oder Kompetenzen zusammentun und austauschen.

In den Modellschulen MeGa konnte die Nachhaltigkeit durch die Weitergabe von Können und das Wissen der Lehrkräfte über Medien gesichert werden. Auch wenn zunächst bei den (unerfahrenen) Kolleginnen und Kollegen der technische Umgang mit Geräten und Software einmal mehr gefragt war als die Vermittlung konkreter Projektideen oder didaktischer Anregungen zum Einsatz von Medien im Unterricht, profitierten sie im Verlauf der zwei Projektjahre von den Ergebnissen der Vorreiter.

So berichtet ein MeGa-Lehrer: *»Ich habe jetzt drei oder vier Projekte so langsam durch und nachdem die Kolleginnen und Kollegen gesehen haben, was man da machen kann, also für das Fach Deutsch z. B. oder sonst was, dann sehen sie, das könnte ich mit meinen eigentlich auch machen und dann wollen die das auch.«*

Wesentlich ist, die eigenen Erfahrungen für die Kolleginnen und Kollegen transparent zu machen und den Mehrwert aktiver Medienarbeit für Unterricht und außerunterrichtliche Angebote herauszustellen: *»Die Kollegen erkennen – das muss dann aber auch transportiert werden – was sie für sich und für den Unterricht an Zugewinn haben mit diesen Möglichkeiten. Das sind ja bei uns schon ganz gewaltig andere Möglichkeiten, als wenn ich mich mit traditionellen Arbeitsformen betätige. Bei uns dokumentiert beispielsweise im Deutschunterricht eine Kollegin den Schulalltag. Das ist für unsere Schüler eine Sache, bei der sie noch mal anders reflektieren oder etwas noch mal anders aufarbeiten können.«*

Die Schulleitung nimmt eine exponierte Stellung bei der Verankerung medienpädagogischer Projekte in das Schulleben ein. Sie hat die Aufgabe, Vorgaben für die Umsetzung zu machen bzw. Richtlinien auszugeben und Verantwortung für die verschiedenen Funktionen zu verteilen. Besonders wichtig ist, dass die Schulleitung das Engagement derjenigen Lehrkräfte unterstützt, die mit der Medienarbeit begonnen haben und die andere Kolleginnen und Kollegen motivieren können.

Im Projekt MeGa haben viele Lehrkräfte einen neuen Weg beschritten. Trotz der zahlreichen Hürden sind sie sich einig, dass der Prozess für jeden einzelnen auf jeden Fall sowohl für sie selbst als auch für die Schülerinnen und Schüler gewinnbringend war.

Ida Pöttinger / Karin Zinkgräf

## Schulen: Jede nach ihrer Art – Typologien und Erfolgsrezepte

PRAXIS

*Ganztagsschulen und jene, die es werden wollen, unterscheiden sich von Halbtagschulen dadurch, dass sie in Punkto Organisation auch den Nachmittag strukturieren müssen. Die Erfahrung im Projekt »Multimedia im Rahmen von Ganztagsangeboten an Schulen« (MeGa) hat gezeigt, dass es bei der Arbeit mit Medien bestimmte Problembereiche, aber auch Erfolgsrezepte gibt. Allerdings muss jede Ganztagschule ihr eigenes Erfolgsrezept finden.*

39

### Der erste Schritt: Bestandsaufnahme

Wenn Schulen sich überlegen, medienpädagogische Inhalte in ihr Schulkonzept aufzunehmen, dann stellt sich zunächst die Frage, von welchen Voraussetzungen sie ausgehen können. Wie viele Kassettenrekorder, DVD-Player und Beamer gibt es an der eigenen Schule? Gibt es einen Raum, in dem die Geräte sicher stehen und trotzdem gut zugänglich sind? Schon der Gedanke an einen Park mit technischem Equipment, den es zu verwalten und auf dem neuesten Stand zu halten gilt, lässt viele Rektorinnen und Rektoren zurückschrecken. Gibt es nicht schon genügend Probleme mit dem Computerraum? In erster Linie denken Schulleitungen also bei Medienarbeit zunächst an die technische Infrastruktur und dann natürlich an die Mehrbelastung ihrer Lehrkräfte, denen sie die Arbeit mit den Medien zutrauen müssten.

Das Landesmedienzentrum gibt Hilfestellung bei der Erarbeitung von Konzeptionen und deren Durchführung. Gerade für die Beschaffung von Geräten ist die Aufstellung eines Medienentwicklungsplans<sup>1</sup> von Vorteil. Leider ist es häufig so, dass die Schulen wenig Zeit haben, diese Pläne zu entwickeln. Viele



Fragen können weder die Schulleitung noch die Lehrkräfte beantworten, weil sie noch zu wenig Erfahrung mit dem vielfältigen Einsatz von Medien haben. Das gilt vor allem für Schulen mit Ganztagsangeboten, wenn sie die Geräte nicht nur für den Einsatz im Unterricht, sondern auch für die handlungsorientierte Arbeit mit Schülerinnen und Schülern in der Nachmittagsbetreuung benutzen möchten.

Insofern ist es manchmal besser, im allerersten Schritt mit dem zu beginnen, was vorhanden ist und nicht gleich an der Neuanschaffung von Geräten »hängenzubleiben«. Besonders bei der praktischen Arbeit mit Medien sollte eine gute Kooperation mit den Kreismedienzentren aufgebaut werden, denn sie können die notwendigen Geräte verleihen, Einführungen in deren Gebrauch organisieren und Ideen liefern, welche Projekte bei Schülerinnen und Schülern gut ankommen. Der Nachteil an dieser Vorgehensweise liegt darin, dass die Geräte, falls sie überhaupt in genügender Stückzahl vorhanden sind, nicht über mehrere Wochen oder Monate ausgeliehen werden können. Auf Dauer kommen die Schulen um einen Medienentwicklungsplan nicht umhin, der Voraussetzung für die Beschaffung von schuleigenen Geräten über den Schulträger ist.

Aber mit Geräten allein ist es bei Ganztagschulen nicht getan. Viel wichtiger ist es, sich genau zu überlegen, was man erreichen möchte und wie man das Ziel mit möglichst geringem Aufwand erreichen kann. Aus den zweijährigen Erfahrungen innerhalb des Projekts »Multimedia im Rahmen von Ganztagsangeboten an Schulen« (MeGa) ergab sich kein für alle Schulen gültiger »Königsweg«, wie sich Medienarbeit am einfachsten in den Schulalltag einbinden lässt, denn jede Schule hatte andere Bedürfnisse und Voraussetzungen.

## **Der zweite Schritt: Eigene Potentiale erkennen**

So unterschiedlich die 16 Modell- und Transferschulen die Herausforderung auch angegangen sind, ließen sich doch typische Abläufe oder ähnliche Voraussetzungen finden, die auch auf andere Schulen zutreffen können. Die Schultypen bilden verschiedene Voraussetzungen und Vorgehensweisen ab. Diese Schulen sind jeweils einer Schulart zugeordnet, auch wenn das in diesem Zusammenhang eine untergeordnete Rolle spielt. Sie haben von daher unterschiedliche medienpädagogische Ziele und unterscheiden sich voneinander auch durch ihre infrastrukturelle Lage. Eines haben sie alle gemeinsam: Sie finden Medienbildung wichtig und sind auch bereit, etwas dafür zu tun.

### **Schule A – Die Erfahrenen**

**Ganztagsform:** Schule A ist eine teilgebundene GHWRS-Ganztagschule und hat mit dieser Form schon mehrjährige Erfahrung. Sie befindet sich in einer größeren Stadt in einem Wohngebiet mit Hochhäusern und gilt als Brennpunktschule. Etwa ein Drittel der Schülerinnen und Schüler zwischen den Klassen 5

bis 9 nimmt an den Angeboten am Nachmittag teil. Die Teilnahme an AGs ist, sofern die Kinder und Jugendlichen für die Ganztagsbetreuung angemeldet sind, verpflichtend.

**Angebote:** Es gibt von Montag bis Donnerstag Angebote in der Mittagspause von 12:30 bis 14 Uhr bzw. Nachmittagsangebote zwischen 14 und 16:30 Uhr. Neben der Hausaufgabenbetreuung bilden Sport-Angebote von Fußball bis Yoga den größten Teil. Die neuen Angebote aus dem Medienbereich umfassen:

- Schulradio
- Videofilm Kl. 5 bis 7
- Videofilm Kl. 8 bis 9
- Lernen am PC

**Räumlichkeiten:** Es wurde eine Medienwerkstatt eingerichtet mit Geräteschränken und Gruppentischen. Es gibt vier PC-Plätze, die jederzeit zugänglich sind. Die Computer haben viele verschiedene Programme und ausreichenden Speicherplatz. In den Schränken befinden sich mehrere Videokameras, Fotokameras, Tonaufnahmegeräte und Kabel. Sowohl Lehrkräfte als auch Schülerinnen und Schüler können die Geräte bei den verantwortlichen Lehrkräften gegen Vorlage eines Ausweises und einer Begründung ausleihen.

**Personal:** Es gibt Lehrkräfte (Hauptschule im Brennpunkt) an der Schule, die Deputatsstunden haben, medienbegeistert sind und sich (in VHS und KMZ) weiter fortgebildet haben.

**Verhältnis zum Kreismedienzentrum (KMZ):** Die Lehrkräfte bringen Grundkenntnisse mit und haben sich am KMZ weitergebildet. Sie erwarten vom KMZ vor allem pädagogische Beratung in Bezug auf Projektideen. Sie wünschen sich die Organisation eines informellen Austauschs von Lehrkräften, um neue Impulse für die Arbeit und technische Beratung zu bekommen.

**Angebotsform:** Die Schule bietet jedes halbe Jahr neue AG-Themen an, damit die Motivation nicht nachlässt. Sie kündigt die Kurse sowohl schriftlich als Aushang an und sendet Lehrkräfte in entsprechende Klassen, um die AGs vorzustellen. Bei Schülern mit wenig Durchhaltevermögen, sind kürzere Projekte sinnvoller als langfristige AGs. Dem kann begegnet werden, indem einzelne AGs in Zwischenziele eingeteilt werden. Lehrkräfte und Schüler genießen es gleichermaßen bei der Medienarbeit ein entspanntes Verhältnis zu entwickeln, das weder durch Benotung noch durch ein starkes Wissensgefälle behindert wird.

### **Die Erfahrenen – Der Prozess**

Schule A hatte mit der Organisation ihrer Ganztagsangebote bereits zu Beginn des Projekts viele Erfahrungen gesammelt. Die Schule wollte nicht mehr wahllos



irgendwelche AGs durchführen, sondern vermutete, dass sie das Potenzial der Medienarbeit gerade für die Förderung sozial Schwächerer noch zu wenig nutzt. Einige Kolleginnen und Kollegen haben sich im Laufe der zwei Projektjahre in bestimmten Medienbereichen Kenntnisse angeeignet.

Das Kollegium hat sich Ideen und Unterstützung für die pädagogische Umsetzung ihrer Projekte sowohl vom Kreismedienzentrum als auch über Beschreibungen im Internet (z. B. [www.mediaculture-online.de](http://www.mediaculture-online.de)) beschafft. Die Schule hat mit ihrer AG-Auswahl bestimmte medienpädagogische Ziele verfolgt.

**Spektrum der Mediennutzung erweitern:** Die Kinder und Jugendlichen nutzen Medien privat sehr passiv und unreflektiert, d.h. sie schauen viel fern oder surfen im Internet. Mit der Schulradio-AG ermöglicht die Schule den Jugendlichen, ihre eigene Sicht der Welt anderen zugänglich zu machen und sich über Texte und Musikauswahl auseinander zu setzen. Darüber hinaus fördert das Schulradio die Sprachentwicklung, denn nur wer richtig sprechen kann, ist gut zu verstehen. Motivierend war für die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, dass die Sendung in der ganzen Schule über Lautsprecher gehört wurde.

**Medien als Mittel zur Identitätsfindung nutzen:** Die Schule erkennt, dass Medien zur Identitätsfindung beitragen. Daher entwickelte die Schule zwei spezielle Video-AGs für die Unter- und Mittelstufe. Die AGs wurden deshalb geteilt, da die Interessen der jüngeren mit denen der älteren Schülerinnen und Schülern kollidierten: Die Jüngeren wollten Sketche nachspielen, die älteren eine Daily-Soap drehen. In Zukunft werden die 8. und 9. Klassen ein Spielfilm-Projekt umsetzen, bei dem für sie wichtige Themen wie Liebe, Freundschaft und Respekt auftauchen und ihr Wunsch nach Selbstdarstellung auch befriedigt werden kann. Die Jüngeren haben dadurch mehr Ruhe, den Umgang mit den Geräten zu lernen, ohne gegängelt zu werden.

**Sozial verantwortliches Handeln mit Medien fördern:** Das Projekt »Lernen am PC« wurde als Mentorenprojekt in der Mittagspause geplant, d.h. ältere Schülerinnen und Schüler weisen jüngere in den Umgang mit Lernprogrammen ein und stehen bei Problemen oder Fragen zur Verfügung. Natürlich können die Mentorinnen und Mentoren nicht allen gelassen werden, der Netzwerk-

berater der Schule steht ihnen zur Seite, muss aber nicht ununterbrochen im Computerraum bleiben. Die Mentorinnen und Mentoren wurden von der Schulleitung und dem Netzwerkberater ausgewählt und in verschiedene Lernprogramme eingeführt. Ihre Arbeit wird im Qualipass und im Zeugnis vermerkt. Das motiviert und fördert das Verantwortungsbewusstsein.

### **Die Erfahrenen – Das Erfolgsrezept (Zusammenfassung)**

- Die Schule hat einen freien Raum gezielt als Medienwerkstatt eingerichtet und Geräte angeschafft.
- Die Schulleitung setzt die Deputatsstunden aus dem Ganztagsbereich auch für die Medienarbeit ein.
- Alle halbjährigen Kurse werden in Zwischenziele mit jeweils abgeschlossenen Produktionen unterteilt, damit die Motivation nicht nachlässt.
- Die Lehrkräfte nutzen das Selbstbestimmungspotential ihrer Schülerinnen und Schüler und übertragen ihnen Organisationsaufgaben.
- Die Lehrkräfte haben sich Rat bei verschiedenen Unterstützern geholt, z. B. beim Medienpädagogischen Berater des Kreismedienzentrums.
- Die Schulleitung und die engagierten Lehrkräfte machen Fortbildungen zum Thema und arbeiten an einem konkreten Medienentwicklungsplan.

## **Schule B: Die Begeisterten**

**Ganztagsform:** Schule B ist eine Grundschule mit Ganztagsangebot in offener Form, d.h. am Vormittag wird unterrichtet, über Mittag vor allem gespielt und an drei Nachmittagen finden von 13:30 bis 16:00 Uhr AGs statt. Sie ist eine kleine Schule in einer mittelgroßen Ortschaft mit großem Zuzugsgebiet für junge Familien. Die verlässliche Grundschule wurde zu einem Ganztagsangebot ausgebaut. Das Mittagessen ist ein freiwilliges Angebot, das Nachmittagsprogramm ist für die angemeldeten Schülerinnen und Schüler verpflichtend.

**Angebote:** Neben der Hausaufgabenbetreuung gibt es sowohl musische als auch sportliche Angebote. Medien-Angebote sind neu und wurden zunächst mit Skepsis, dann mit großer Begeisterung angenommen. Mittlerweile gibt es eine

- Hörspielgruppe Kl. 1 und 2
- Trickfilmgruppe Kl. 3 und 4

**Räumlichkeiten:** Es gibt bisher keine geeigneten Räume. Die PCs stehen im Klassenzimmer und die Aufnahmegeräte befinden sich ebenfalls dort in einem ungesicherten Schrank. Aufgrund der starken Nachfrage von jungen Eltern plant man die Einführung eines kontinuierlichen, kreativen Medienangebots zwar mit älteren, von Eltern gestifteten Geräten, aber in einem eigenen Raum.

Für das Hörspielprojekt wurden aus Spenden robuste MP3-Player gekauft. Die Trickfilmboxen müssen vom Kreismedienzentrum (KMZ) ausgeliehen werden.

Das hat den Nachteil, dass nicht länger experimentiert werden kann, weil die Trickfilmboxen immer wieder zurückgegeben werden müssen.

**Personal:** Es gibt kaum Stundendeputate für die Nachmittagsbetreuung. Alle Angebote werden von Ehrenamtlichen, in der Mehrzahl Mütter und Väter sind, bestritten. Außerschulische Experten sind auf dem Land schwer zu bekommen. Außerdem gibt es kein Budget für externe Kooperationspartner. Die wohlwollende und wertschätzende Art der Schulleitung in Zusammenhang mit der Organisation der Ganztagschule fängt jedoch die Knappheit an Ressourcen auf. Die Ehrenamtlichen werden von der Schulleitung betreut.

**Verhältnis zum Kreismedienzentrum (KMZ):** Die Lehrkräfte nehmen die Grundlagen-Fortbildungen des KMZ wahr. Der »Ausleih«-Kontakt zeigt Erfolge. Die Unterstützung des Medienpädagogischen Beraters baut Technikängste ab.

**Fortbildung:** Mehrere Lehrkräfte bemühen sich verstärkt um schulinterne Fortbildungen im Medienbereich und beschäftigen sich eingehender mit dem Thema Medienkompetenz von Kindern.

### **Die Begeisterten – Der Prozess**

Grundschule B hatte sich zunächst der Arbeit mit Medien im Unterricht gewidmet. Dazu gehörte die Arbeit am PC in Form von Lernprogrammen und Schreibübungen. Besonders die Schulleiterin setzte sich mit Medien auseinander und förderte die Arbeit konsequent. Ideen, wie Medien sinnvoll und kreativ eingesetzt werden könnten, entwickelten sich zunächst schleppend. Erst allmählich erkannten die anderen Lehrkräfte, dass Medien auch für die Sprach- und Leseförderung eingesetzt werden können. Sowohl die Eltern als auch die Lehrkräfte zeigten Interesse an der Förderung von Medienkompetenz z. B. durch Trickfilmarbeit. Neben dem weiterhin für das Kollegium sehr wichtigen medienpädagogischen Ziel, bei allen Grundschülerinnen und Grundschulern gleiche Voraussetzungen im Umgang mit dem PC zu schaffen, haben sich durch die konkreten Medienprojekte zwei weitere Zielsetzungen entwickelt.

**Kritischen Umgang mit Medien lernen:** Schon Grundschülerinnen und -schüler begeistern sich für Trickfilme. Sie kennen Zeichentrickfilme aus dem Fernsehen, wissen aber nicht wie aus einer Zeichnung ein Film entsteht. Trickfilmarbeit bot ihnen die Möglichkeit, Gegenstände zu bewegen oder verschwinden zu lassen. Durch die Verwendung geeigneter künstlerischer Materialien wie Plastilin und Zeichenstiften sowie dem Einsatz von fertigen Gegenständen wie Puppenstuben, Legofiguren und Alltagsgegenständen wurden kreative Ideen mit Medien in Verbindung gebracht. Dabei entstanden Filme, die auch bei Elternabenden gezeigt werden konnten. Die Eltern kamen zahlreicher zu den Elternabenden und erzählten, dass ihre Kinder nun tatsächlich anders fernsehen.

**Schreib-, Lesefähigkeit und Bildersprache fördern:** In der Hörspiel-AG experimentierten die Erst- und Zweitklässler unter der Anleitung einer Mutter mit Geräuschen und nehmen diese auf. Sie vertonen eine Kurzgeschichte. Die Klassenlehrerinnen und -lehrer haben bei der Auswahl darauf geachtet, dass sie nicht nur Dialoge enthält, die abgelesen werden, sondern dass die Schülerinnen und Schüler frei sprechen lernen. Als Fortsetzung ist die Produktion eines Hörspiels geplant.

#### **Die Begeisterten – Das Erfolgsrezept (Zusammenfassung)**

- Die Schulleitung hat neue Akzente in der Medienarbeit der Schule gesetzt.
- Weitere Lehrkräfte haben sich dank guter Projekte und Produkte von der Begeisterung der Schulleitung anstecken lassen.
- Die Anerkennung und Begeisterung von außen über die kreative Arbeit der Kinder ist ein Motivationsfaktor für Teile des Kollegiums, sich weiterzuqualifizieren.
- Ein Teil der Geräte wird über Spenden finanziert, andere Geräte werden vom Kreismedienzentrum entliehen.
- Die Angebotsleitung am Nachmittag übernehmen Eltern und andere Ehrenamtliche.

### **Schule C: Die Lösungsfinder**

**Ganztagsform:** Schule C ist ein Gymnasium (G8) mit viertägigem Nachmittagsangebot. Sie befindet sich in einer Kleinstadt und bietet sowohl ein Mittagessen durch eine Cateringfirma als auch ein Nachmittagsangebot von 13:30 bis 16:30 Uhr an.

**Angebote:** Über Mittag übernehmen hauptsächlich Schülermentoren die Angebote. Sie bieten alles aus ihren eigenen Kenntnisbereichen an, natürlich auch Medienarbeit, z. B. Foto- und Zeichenprogramme, PC-Selbsthilfe-Kurs, Kamera-kurse etc.

Daneben gibt es noch Hausaufgabenbetreuung und ein Selbstlernzentrum in der Bibliothek, in dem die Gymnasiasten sich nach Lust und Laune mit Lernprogrammen und »serious games« aber auch mit Büchern vergnügen können.

Am Nachmittag werden außer vielfältigen Sprach-, Sport- und Theaterangeboten auch langfristige Medien-AGs von Experten durchgeführt:

- Filmanalyse
- Investigativer Journalismus
- Musik komponieren am PC
- Veranstaltungstechnik (Mikrofonieren, Scheinwerfer stellen, Filmen)

**Räumlichkeiten:** Es wurde eine Medienwerkstatt in einem alten Fotolabor eingerichtet mit Geräteschränken und Gruppentischen. Zur ruhigen Weiterbearbei-



tung von Filmen kann auch das Selbstlernzentrum dienen. Die Geräteausstattung ist dürftig.

**Personal:** Es gibt nicht genügend zeitliche Ressourcen von Lehrkräften an der Schule, die am Nachmittag eingesetzt werden können. Abhilfe schaffen außerschulische Partner, für die jedoch Geld besorgt werden muss. Das große Medienangebot wird hauptsächlich durch ortsansässige Experten bestritten (Künstler, Studenten von Medienhochschulen und Jugendbegleiter). Das hat den Vorteil, dass Schüler von profimäßigem Know-How profitieren können. Es mangelt den Experten jedoch manchmal an pädagogischer und methodischer Professionalität.

**Verhältnis zum Kreismedienzentrum (KMZ):** Das Gymnasium hat vor allem Interesse am Geräteverleih des KMZ. Beim Abholen sehen Lehrkräfte das Fortbildungsangebot und besuchen aus Neugier Veranstaltungen, an denen sie vielleicht sonst nicht teilgenommen hätten.

**Kooperation:** Die Zusammenarbeit mit außerschulischen Partnern ist sehr erfolgreich. Die Öffnung nach außen wird von der Schule als Bereicherung in technischer und methodischer Hinsicht empfunden. Manche Lehrkräfte arbeiten mit den Experten im Tandem zusammen und erweitern so ihre eigenen Kenntnisse. Die Ausbildung von Schüler-Medienmentoren, ebenfalls von außerschulischen Trainern initiiert, ermöglicht im Endeffekt ein breites Spektrum an kleinen und größeren, aber besonders innovativen, Medienangeboten.

### **Die Lösungsfinder – Der Prozess**

Schule C, das Gymnasium, stand vor der bisher nicht gekannten Herausforderung, den Ganztagsbetrieb zu organisieren, d.h. die Pause bis zum Nachmittagsunterricht mit sinnvollen Angeboten zu füllen, ohne weitere Deputatsstunden zur Verfügung zu haben. Zudem hatte das Gymnasium den Anspruch, seinen Schülerinnen und Schülern den verantwortlichen und kompetenten Umgang mit neuen Medien systematisch und auf hohem Niveau zu vermitteln. Die Schulleitung sah, dass das Kollegium bereits im Unterricht verschiedene Bereiche abdecken kann, z. B. Analyse von Werbung und Medienberichterstattung,

aber dass die aktive Umsetzung in eigene Projekte aus eigenen Mittel kaum zu bewerkstelligen ist.

Auf einem pädagogischen Tag entwickelte das Kollegium ein medienpädagogisches Konzept mit folgenden Zielsetzungen

- Kreatives Arbeiten mit Medien fördern
- Beteiligung an medienkritischer Kommunikation fördern
- Eigenes Expertentum durch Wissen über Medien erweitern

Darüber hinaus enthielt das Konzept Schritte für die Umsetzung, darunter z. B.

- Durchführung eines Medienmentoren-Programms
- Zusammenstellung einer Liste mit möglichen Kooperationspartnern (z. B. Veranstaltungstechniker, Videofilmer, Universität/Filmhochschule)
- Gründung eines Teams für die Umsetzung des Konzepts (zwei Lehrkräfte verantwortlich)

Das beauftragte Team kümmerte sich nun um die Umsetzung des Konzepts, d.h. es sprach außerschulische Partner an und verhandelte über Honorare. Außerdem nahm es Kontakt mit dem Kreismedienzentrum auf, um sich über schulinterne Fortbildungen zu informieren. Dieses Team hatte die volle Unterstützung der Schulleitung.

### **Die Lösungsfinder – Das Erfolgsrezept (Zusammenfassung)**

- Die Schule investiert in die Nachhaltigkeit der Medienarbeit, indem sie Mittel des Fördervereins als Honorare für außerschulische Experten (Videoarbeit, Mentorenausbildung) einsetzt.
- Die vorhandenen Räume (wie Selbstlernzentrum) werden mehrfach genutzt, d.h. auch als Medienwerkstatt, für Mentoren-AGs etc.
- Der Einsatz von Schüler-Mentorinnen und -Mentoren füllt zum Teil die personelle Lücke in der Übermittag-Betreuung.
- Die Schulleitung setzt ein Team ein, dass hauptverantwortlich die Umsetzung koordiniert.
- Die Schule fördert und fordert das Wissen der Schülerinnen und Schüler durch die Arbeit als Mentorinnen und Mentoren.
- Die Lehrkräfte haben im Tandem mit außerschulischen Partnern die Angebote angeleitet und haben dadurch ihr eigenes Wissen erweitert.
- Die Schulleitung hat die Chance ergriffen, über ansprechende Medienprodukte der Schülerinnen und Schüler Öffentlichkeit und damit Public Relation für die Schule herzustellen.

### **Der dritte Schritt: Den eigenen Weg finden!**

Auch wenn sich nur wenige allgemeine Regeln ableiten lassen, von denen man sagen kann, dass sie jede Schule beherzigen sollte, so geben die einzelnen Stichworte doch Hinweise darauf, wo Regelungsbedarf besteht. Alle 16 Schu-



len, die innerhalb des Projekts MeGa betreut wurden, haben letzten Endes einen Weg gefunden, ihre (anfangs sicher noch diffusen) Ziele umzusetzen. Man muss aber betonen, dass es sich um einen zweijährigen Prozess handelte, den man nicht überspringen oder mit der Befolgung von eindeutigen Rezepten stark abkürzen kann. Dennoch soll hier Mut gemacht werden – denn keine der teilnehmenden Schulen hat den Weg bereut, sondern sie sind bereit, anderen Schulen Unterstützung bei der Suche nach ihrem eigenen Weg anzubieten. Im Serviceteil sind alle Modell- und Transferschulen aus dem Projekt mit Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartnern aufgeführt.

<sup>1</sup> [http://www.support-netz.de/uploads/tx\\_dcfiles/mep-broschuere.pdf](http://www.support-netz.de/uploads/tx_dcfiles/mep-broschuere.pdf)

Karin Schneider-Weber

## Kooperationen: Netzwerke mit außerschulischen Partnern

PRAXIS

*Das Leben von Kindern und Jugendlichen spielt sich in der Schule und außerhalb der Schule ab. In Kommunen mit Ganztagschulen stellt sich für die jeweiligen Ämter und Einrichtungen, die bisher Schule und Jugendarbeit getrennt organisiert haben, die Frage, inwieweit diese zusammenarbeiten können oder sogar müssen. Aber wie kann die Zusammenarbeit zwischen den kinder- und jugendrelevanten Institutionen, zwischen Lehrkräften und anderen Pädagoginnen und Pädagogen in Gang gesetzt werden?*

49

### **Informationsaustausch über Bildungs- und Erziehungsauftrag von Jugendarbeit und Schule**

Die Schule verwirklicht den im Grundgesetz, in der Verfassung des Landes Baden-Württemberg und im Schulgesetz für Baden-Württemberg verankerten Erziehungs- und Bildungsauftrag. Der Jugendarbeit wird im KJHG/SGB VIII, §11 ein breiter gefasster Bildungsauftrag zugewiesen: Als Schwerpunkt der Jugendarbeit wird Bildung im Sinne der Entwicklung von Lebenskompetenz benannt. Bildung bedeutet hier auch, zu einer eigenverantwortlichen Lebensgestaltung innerhalb eines sozialen Kontextes zu gelangen.

In beiden Aufträgen lassen sich Gemeinsamkeiten und Überschneidungen finden, woraus sich Kooperationsmöglichkeiten ableiten lassen.

Der 12. Jugendbericht nimmt klar Stellung: »Wo Ganztagschulen mit der Kinder- und Jugendhilfe zusammenarbeiten, kann die Schule auch neben ihrem Bildungs- und Erziehungsauftrag notwendige Betreuungsaufgaben übernehmen. Mehr noch: In diesem Zusammenspiel könnten starre Strukturen

*überwunden, überkommene Traditionen aufgehoben und nicht mehr zeitgemäße Konzepte und Organisationsformen verabschiedet werden. Das ›Projekt Ganztagschule‹, bei dem Schule und außerschulische Träger kooperieren, eröffnet eine realistische Chance, um ein neues System von Bildung, Betreuung und Erziehung zu entwickeln.«<sup>1</sup>*

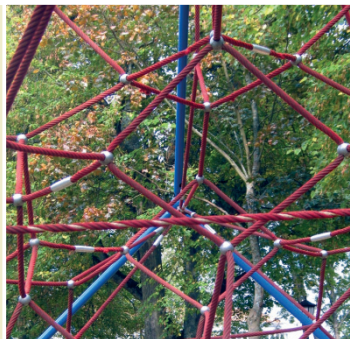
Ein schulisches Ganztagsangebot verschafft der Jugendarbeit neue Zugangsmöglichkeiten zur Schule. Medienpädagogische Experten und aktive Medienarbeit sind an Schulen gefragt. Hier kann Jugendarbeit als gleichwertiger und ergänzender Partner des Bildungssystems Schule auftreten. Sie hat einen Vorsprung gegenüber der Schule, da sie seit jeher viel direkter und flexibler auf aktuelle Bedürfnisse und auf Trends bei Jugendlichen eingehen musste. Diesen Vorteil der Jugendarbeit sollte sich Schule zu Nutze machen, wenn sie Medienpädagogik stärker integrieren will.

## **Bildung von Netzwerken**

Das landesweite Projekt *Mediaculture-Netzwerk*<sup>2</sup>, das im Rahmen der *Medienoffensive Schule II* durchgeführt wurde, förderte Kooperationen durch gemeinsame Projekte und Veranstaltungen und führte so zur Vernetzung bestehender Maßnahmen, Institutionen und Akteure. Modellhaft wurden in Kooperationskreisen Schulen mit Interesse an Kooperationsprojekten aufgefordert, sich mit lokalen außerschulischen Partnern an einen Tisch zu setzen und Konzepte, Inhalte und Materialien für medienkulturelle Projekte zusammen zu erarbeiten. Diese Kooperationskreise wurden jeweils von einem Stadt- bzw. Kreismedienzentrum unterstützt. Ganztagschulen verlegten zum Teil ihre Nachmittags-AGs in die Jugendhäuser.

So gut diese Zusammenarbeit insgesamt funktionierte, so wenig bewährte sich die Verlegung von Angeboten in Räumlichkeiten der Jugendarbeit, wenn diese nur mit öffentlichen Verkehrsmitteln zu erreichen waren. Die strenge Zeitstruktur in Ganztagschulen und die Aufsichtspflicht während des Transports von der Schule zum Jugendhaus, machte es Schulen schwer, Kooperation dieser Art auf Dauer aufrecht zu erhalten. Insofern muss der Schluss gezogen werden, dass Kooperationen nur dann tragfähig sind, wenn Sozial- und Medienpädagogen auf die Schule zugehen. Das mag man bedauern, weil dadurch weder die technischen Ressourcen der Jugendhäuser noch das freiere pädagogische Konzept der Jugendarbeit voll zum Tragen kommen. Wenn außerschulisch tätige Pädagogen in die Schule kommen, müssen sie sich häufig dem pädagogischen Konzept der Schule anpassen und werden nicht als gleichberechtigte Partner betrachtet. »Außerschulische Akteure werden überwiegend in Form von Dienstleistungs- und Kooperationsverträgen einbezogen. Beteiligungen an Konzeptentwicklung und an Leitungsstrukturen sind selten.«<sup>3</sup>

Um diesem latenten Konflikt zwischen Sozialarbeitern aus der Jugendarbeit und Lehrkräften zu entgehen, entscheiden sich viele Schulen für eine Zusam-



In der Medienarbeit wichtig:  
Kooperationen eingehen  
und Netzwerke knüpfen.

menarbeit mit freiberuflichen Experten, Fachkräften und Künstlern. Mangels besserer Aufträge oder in der Hoffnung eines Tages fester Bestandteil des Nachmittagsprogramms zu werden, passen sie sich an die Strukturen der Schule an. Im Übrigen werden ihnen von der Schule eher künstlerische Freiräume eingeräumt als Profipädagogen. Allerdings müssen sie von den Schulen bezahlt werden. Die Höhe der Honorare von Medienfachkräften mit pädagogischer Eignung liegt etwa zwischen 20 und 60 Euro pro Zeitstunde. Viele von ihnen sind Freiberufler oder betreiben ein kleines Unternehmen, müssen sich also selbst versichern. Eine weitere Alternative zur Jugendhilfe sind Kooperationen mit Hochschulen. Studenten, die ein Studium absolvieren, das mit Medien zu tun hat, sind oft bereit für ein Honorar von zehn bis 20 Euro Nachmittagsgruppen zu übernehmen.

Ob es sich um Pädagogen aus Einrichtungen der Jugendarbeit oder um freiberuflich tätige Personen handelt ist für die Schulen oft nicht bedeutend, sofern die Zusammenarbeit gut ist. Verlässliche Netzwerke entstehen aber nur, wenn auf regionalen Treffen die Wünsche und der Bedarf der Beteiligten abgeklärt werden. Hier sind die Kreismedienzentren gefordert, runde Tische einzurichten und als Vermittlungsbörse aufzutreten. Das größte Problem ist, dass die Schulen über ein örtliches Angebot von Einrichtungen und Personen, die für Medienarbeit infrage kommen, häufig nicht informiert sind.

### **Einbeziehung von Schulsozialarbeitern, Jugendbegleitern und Pädagogischen Assistenten**

In vielen Schulen gibt es ein Büro für Schulsozialarbeit, das sich vor allem um die »besonders schwierigen Fälle« an der Schule kümmert. Das Aufgabenfeld ist häufig so groß, dass wenig Zeit bleibt, um im Schul-Freizeitbereich Angebote zu machen. Es hat sich jedoch gezeigt, dass Medienarbeit auch als pädagogische Maßnahme eingesetzt werden kann und einige Schulsozialarbeiter diese Chance produktiv nutzen. Sie verbinden beispielsweise Videoarbeit mit Elementen zur Förderung der sozialen Entwicklung.

Einen weiteren Beitrag zum Gelingen von Ganztagsangeboten im Medienbereich kann das Jugendbegleiter-Programm leisten. Der Einsatz von qualifizierten Ehrenamtlichen (meist Arbeitssuchenden) ist jetzt an Schulen verankert: Außerschulische Organisationen und engagierte Mitbürger werden für

bedarfsorientierte Ganztagsbetreuungsangebote gezielt in den Schulalltag integriert. Jugendbegleiter lassen sich in der regelmäßigen Nachmittagsbetreuung durchaus gewinnbringend einsetzen, sofern sie über entsprechende medientechnische und pädagogische Kenntnisse verfügen. Jugendbegleiter haben den Vorteil, dass ihr Honorar bei sieben Euro liegt und dass sie sich für mindestens ein Schulhalbjahr verpflichten müssen. Mit der kontinuierlichen Unterstützung durch Jugendbegleiter ist es jedoch schwierig, weil sie eigentlich dem Arbeitsmarkt zur Verfügung stehen.

Eine weitere Möglichkeit bietet neuerdings der Einsatz von »Pädagogischen Assistenten«. Pädagogische Assistenten können sich direkt bei der Schule bewerben und bekommen je nach Stundenumfang ein Gehalt. Das Programm gilt allerdings nur für Hauptschulen. Da die meisten Bewerber eine pädagogische Ausbildung durchlaufen haben, könnten sie in die Medienarbeit neue Impulse einbringen – vorausgesetzt, sie verfügen über das notwendige technische Know-how und sind trotz ihrer geringen Bezahlung ausreichend motiviert.

## **Klärung der finanziellen Ressourcen**

Computer im Unterricht, Lernen mit den Medien, Einsatz des Internets im Fachunterricht – diese Ziele werden heute nicht mehr in Frage gestellt. Aber wie sieht es mit der erforderlichen Ausstattung und Vernetzung aus – in einer Zeit, in der die finanziellen Spielräume in Kommunen immer enger werden?

Auch wenn Schulen in Zukunft über eigene Etats verfügen und in der Jugendarbeit die Kooperation mit Schulen selbstverständlich wird, müssen ausreichende Mittel für Sach- und Personalkosten bereitgestellt werden.

Neben den Landesmitteln müssen zur Förderung von Medienarbeit an Schulen weitere Finanzmittel ausgeschöpft werden. Die Schulen und ihre Kooperationspartner sollten sich nicht scheuen auch auf Sponsoring oder überregionale Geldquellen zurückzugreifen, die Zuschüsse für ihre Medienprojekte in Aussicht stellen. Langfristige Unterstützung und Hilfe sind jedoch selten zu finden. Für Projekte, die für eine Laufzeit bis zu einem Schuljahr die Kosten übernehmen, können Anträge bei der Jugendstiftung Baden-Württemberg, beim Europäischen Sozialfonds, bei der Landesanstalt für Kommunikation, bei der Landesvereinigung kulturelle Jugendbildung, bei kommunalen Förderfonds und bei Fördervereinen der eigenen Schule gestellt werden. Es wäre schade, wenn Medienarbeit aufgrund mangelnder finanzieller Unterstützung gerade zu dem Zeitpunkt eingestellt werden müsste, wenn die ersten Erfolge sichtbar werden.

<sup>1</sup> Zusammenfassung des 12. Jugendberichts <http://www.bmfsfj.de/doku/kjb/data/c-1.html>

<sup>2</sup> Siehe die medienpädagogische Plattform [www.mediaculture-online.de](http://www.mediaculture-online.de)

<sup>3</sup> Zwölfter Kinder- und Jugendbericht Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland; Seite 523

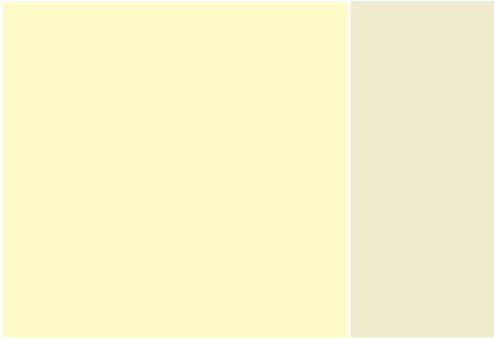
## Best Practice – Best Products

Die folgenden Praxisbeispiele kommen hauptsächlich aus dem Bereich der aktiven Medienarbeit, denn der Einsatz von Lernsoftware als Ganztagsangebot bedarf keiner speziellen Handlungsanleitung und das richtige Recherchieren im Internet wird mittlerweile häufiger im Unterricht vermittelt. Kreative Medienangebote bieten Schulen mit Ganztagsangebot eine gute Chance, auch die nachfolgend genannten Funktionen zu erfüllen und den Faktor Spaß trotzdem nicht zu vernachlässigen.

Medienprojekte, die Schulen im Unterricht oder im Nachmittagsbereich durchführen, können verschiedene Funktionen erfüllen:

- Sie unterstützen selbstbestimmtes und individualisiertes Lernen (z. B. über Lernsoftware);
- sie ergänzen den Unterricht (z. B. Internetrecherche für Referate);
- sie helfen eine Verbindung zwischen Unterricht und Freizeit herzustellen (z. B. Werbespots analysieren und selbst drehen);
- sie fördern die Kreativität der Kinder und Jugendlichen (z. B. Trickfilm erstellen);
- sie ermöglichen Schülerinnen und Schülern den Umgang mit Medien, die sonst keinen oder nur beschränkt Zugang zu diesen Medien haben.

Einige planerische sowie technische Aspekte der Umsetzung sind nicht in jedem Praxisbeispiel in aller Ausführlichkeit beschrieben, daher wird an dieser Stelle näher darauf eingegangen.



### **Angebotsform und Laufzeit**

Medienangebote können durchgeführt werden als

- wöchentlich stattfindende Arbeitsgemeinschaften am Nachmittag oder im rhythmisierten Unterricht auch am Vormittag;
- Workshops, kurze kompakte Einheiten von zwei bis drei Tagen;
- Projekte bei Projekttagen;
- fächerübergreifende Unterrichtseinheiten.

Der Schwerpunkt im Ganztagsbereich liegt in der Angebotsform Arbeitsgemeinschaft. Sind die Angebote auf ein Schulhalbjahr angelegt, können mehrere verschiedene AGs stattfinden. Und die Schülerinnen und Schüler müssen sich lediglich für ein halbes Jahr verbindlich anmelden.

Die Dauer einer Arbeitseinheit in einer AG ist abhängig von der Zeitstruktur, die für die Ganztagsbetreuung vorgesehen ist; dadurch wird auch die zur Verfügung stehende Gesamtstundenzahl festgelegt. Dies ist für die inhaltliche und zeitliche Planung eines Medienprojekts sehr wichtig. Dabei sind Vorbereitungs- und Nachbereitungszeiten nicht eingerechnet. Je nach Medienprojekt müssen Auf- und Abbaueiten von Geräten, Weiterarbeit an Produkten noch zusätzlich eingeplant werden.

### **Gerätebeschaffung und Software-Installation**

Im Projekt »Multimedia im Rahmen von Ganztagsangeboten von Schulen« (MeGa) konnten die Schulen auf Geräte zurückgreifen, die ihnen dauerhaft und in größerer Anzahl zur Verfügung standen. Diese Voraussetzungen sind an anderen Schulen in der Regel nicht gegeben.

Prinzipiell gilt für alle Praxisbeispiele, dass die notwendigen Geräte für eine längere Zeit, für eine AG am Nachmittag etwa drei bis sechs Monate, beim Kreismedienzentrum ausgeliehen werden sollten. Die Schulen beziehungsweise verantwortlichen Lehrerinnen und Lehrer sollten möglichst frühzeitig mit dem Medienzentrum im Kontakt treten, die Bestände, Leihfristen abfragen und Vereinbarungen über ggf. fällige Leihgebühren<sup>7</sup> schließen.

Die Zusammenarbeit mit dem schuleigenen Multimedia- bzw. Netzwerkbetreuer ist sehr wichtig: Hat die Schule eine Musterlösung (paedML<sup>®</sup>), muss im Vorfeld geklärt werden, welche Programme auf dem Schulnetzwerk installiert

werden können und welche nicht. Informationen dazu gibt es auch unter [www.support-netz.de](http://www.support-netz.de).

Medienprodukte – vor allem Videos – benötigen eine Menge Speicherplatz und leistungsfähige Hardware. Dieser Speicherplatz sollte den Gruppen eingeräumt werden, die über einen längeren Zeitraum an Dateien arbeiten, z. B. um Schnitтарbeiten zu erledigen.

### **Einbindung außerschulischer Partner und Experten**

In den nachfolgenden Praxisbeispielen ist mit der Durchführung häufig ein außerschulischer Partner bzw. Experte betraut. In Anbetracht der knappen Finanzmittel einer Schule können fast alle hier beschriebenen Angebote auch im Tandem mit einer Fachperson und/oder von fortgebildeten Lehrkräften geleitet werden.

Die Erfahrungen im Modellprojekt belegen, dass die außerschulischen Partner neue Impulse in die Schule bringen und durch ihr Expertenwissen die Qualität der Produkte entsprechend höher ist. Insofern sind »Investitionen« in Form von Honoraren durchaus gerechtfertigt. Die Höhe der Honorare von Medienfachkräften mit pädagogischer Ausbildung liegt allerdings zwischen 20 und 60 Euro pro Stunde (60 Minuten), denn viele von ihnen sind Freiberufler oder betreiben ein kleines Unternehmen. Studenten sind bereit für einen Honorar von zehn bis 20 Euro Nachmittagsgruppen zu übernehmen. Jugendbegleiter oder andere Hilfskräfte sind billiger (sieben Euro), bringen aber zum Teil kaum Fachwissen mit.

Manchmal können Mittelwege beschritten werden, indem Experten punktuell für bestimmte Themen oder kurzfristig für die Endproduktion hinzugezogen werden. Dadurch verringert sich das Honorar, ohne dass auf das Fachwissen der außerschulischen Partner verzichtet werden muss.

### **Praxiserprobte Ideen**

Viele Wege führen zur Medienkompetenz. Selbst wenn Schülerinnen und Schüler nicht gerne analysieren, dann gehen ihnen bei der praktischen Arbeit mit Medien viele Lichter auf. Hier werden einige Beispiele genannt, die sich im Projekt »Multimedia im Rahmen von Ganztagsangeboten von Schulen« (MeGa) besonders bewährt haben.

Die folgenden Beispiele beruhen auf Ideen, Erfahrungen und Beschreibungen von Lehrkräften und außerschulischen Partnern der Schulen, die am Projekt MeGa beteiligt waren. Sie werden namentlich in der Autorenliste erwähnt.

<sup>1</sup> Nicht in allen Medienzentren Baden-Württembergs ist die Ausleihe von technischen Geräten für Schulen kostenlos. Informationen können beim jeweiligen Medienzentrum direkt eingeholt werden. Es gibt bisher keine landesweit einheitliche Regelung, da die Festlegung einer Gebührenordnung im Verantwortungsbereich der Landkreise und Städte liegt.



	<b>Beispiele</b>
<b>Medienanalyse</b>	
Filmanalyse	Filmausschnitte vorführen, Film nach Vorlagen zur Filmanalyse ›zerlegen‹ Leitfaden »Filmgespräche« zur praktischen Filmarbeit kann bestellt werden unter <a href="http://www.mkfs.de">www.mkfs.de</a>
Fernsehformate	Selbst Sendungen erstellen: Shows, Nachrichten, Reportagen. Medien zum Thema beim LMZ bestellen aus Liste <a href="http://www.lmz-bw.de/uploads/media/medienpaedagogik.pdf">http://www.lmz-bw.de/uploads/media/medienpaedagogik.pdf</a>
<b>Digitale Fotografie</b>	
Nahaufnahme	Rätsel aus sehr nah aufgenommenen Fotos erstellen
Montage	Unterschiedlichste Gegenstände in ›unpassende‹ Umgebungen einbauen
Fotostory	<i>siehe Beschreibung ab Seite 71</i>
Portraits	Portraits mit Software-Tools bearbeiten
<b>Audio</b>	
Schulradio	<i>siehe Beschreibung ab Seite 61</i>
Musik machen	Mit einem Musikprogramm komponieren
Veranstaltungstechnik	<i>siehe Beschreibung ab Seite 79</i>
Hörspiel	Hörspiel produzieren, Anleitung unter <a href="http://www.mediaculture-online.de">www.mediaculture-online.de</a>
<b>Trickfilm</b>	
mit Plastilin	Aus Plastilin Figuren kneten und animieren
mit Puppen	Barbiepuppen oder Playmobil-Figuren dienen als Schauspieler
mit Papier	Aus Papier geschnittene oder gerissene Figuren bilden Darsteller und Hintergrund
mit Gegenständen	X-beliebige Gegenstände können in Beziehung zueinander gesetzt werden
mit realen Personen	Gespentisch auftretende Personen kommen und verschwinden plötzlich
<b>Videoarbeit</b>	
Wochenshow	<i>siehe Beschreibung ab Seite 75</i>
Dokumentarfilm Schule	Die Schule wird aus der Sicht von Schülern portraitiert
Dokumentarfilm Praktikum	<i>siehe Beschreibung ab Seite 67</i>
Investigativer Film	<i>siehe Beschreibung ab Seite 57</i>
Spielfilme	Selbsterdachte Geschichten werden in Szenen zusammengefügt
Werbepot	selbsterdachte Wundermittel werden beworben
<b>Präsentation</b>	
von Praktikumsstellen	Fotos und Informationen werden für nachfolgende Praktikanten zusammengestellt
von Schulveranstaltungen	Zusammenstellung verschiedener Veranstaltungen im Jahresrückblick
von Unterrichtsthemen	Fächerübergreifende Arbeiten können kombiniert werden
von interaktiven Seiten	Schüler programmieren Rechenprogramme, die anderen das Lösen von Aufgaben erleichtert
von MindMaps	MindMaps von Ideen z. B. zum Schulausflug können anderen Schülern präsentiert werden

## AG: Investigativer Dokumentarfilm

*»Es wurde gefilmt und die Presse war auch dabei und dokumentierte. Eine hochspannende Sache.« (Stellvertretender Schulleiter) Schülerinnen und Schüler drehen einen Dokumentarfilm über den Zustand der behindertengerechten Ausstattung in ihrer Stadt und erfahren die Öffentlichkeitswirksamkeit ihres Films.*

In Boulevardmagazinen werden häufig Filmbeiträge gezeigt, in denen mit versteckter Kamera ›Missstände‹ aufgedeckt oder Menschen auf die Probe gestellt werden. Jugendlichen ist diese Form des ›Dokumentarfilms‹ also aus ihrem Alltag vertraut. Die Möglichkeit, einmal selbst in die Rolle eines investigativen Journalisten zu schlüpfen, begeistert vor allem ältere Jugendliche. Sie können endlich einmal Themen anpacken, die sie schon immer beschäftigt oder sogar aufregt haben. Davon gibt es sich in diesem Alter einige.

Daher liegt es nahe, an diese Faszination anzuknüpfen und Jugendlichen über die Produktion eines eigenen Dokumentarfilms eine neue Dimension des Handelns zu eröffnen.

Der investigative Dokumentarfilm verbindet die Faszination für ein technisches Medium mit der Lust, andere aufzurütteln bzw. politische Statements abzugeben. Anders jedoch als beim Spielfilm müssen hier keine Texte gelernt werden und die Dramaturgie ergibt sich zum Teil beim Drehen selbst.

### **Zielgruppe**

Die geschilderte Projektkonzeption zielt auf Jugendliche im Alter zwischen 15 und 18 Jahren ab. Jüngere Kinder sind wegen des anspruchsvollen Themas, der Auseinandersetzung über die Wirkung des eigenen Projekts und auch wegen der technischen Umsetzung überfordert. Schülerinnen und Schüler ab Klasse 9 sind damit die geeignete Zielgruppe.

Die Jugendlichen sollten bereits über einen gewissen Grad an Reflexionsfähigkeit und Urteilsvermögen verfügen, damit sie entscheiden können, wann sie mit ihrem Film andere Menschen schädigen bzw. Wirkungen auslösen, die nicht im Einklang mit ihren Zielen stehen.

Unterrichtsbezug: Im Gemeinschaftskunde- bzw. Deutschunterricht kann die Einführung in die medientheoretischen Grundlagen (Journalismus, Bildwirkung, dokumentarisch vs. fiktional etc.) in zwei bis drei Unterrichtsstunden mit allen



Eine spezielle Erfahrung wird gefilmt: Ohne Augenlicht durch die Stadt gehen.

Schülerinnen und Schülern durchgenommen werden. Die besonders interessierten Schülerinnen und Schüler arbeiten dann ein Halbjahr in einem Neigungskurs bzw. einer Arbeitsgemeinschaft an dem Projekt weiter.

Medienpädagogische Zielsetzung	Zielsetzung im Projekt
Medienbotschaften verstehen und kritisch hinterfragen	Wie objektiv sind Dokumentationen wirklich? Wie wirken Bilder?
Medien sinnvoll nutzen und ihre Wirkung hinterfragen	Wichtig ist, möglichst aussagekräftige Bilder für Dokumentation auszuwählen.
Medien gestalten und zur Kommunikation einsetzen	Planung des Drehs, der Zwischenschnitte, Musik als Verstärker von Bildern?
Medien in ihren Produktionsbedingungen zur gesellschaftlichen Wirklichkeit erkennen und verstehen	Wie kann man politische Themen aufbereiten, damit die Öffentlichkeit aufmerksam wird?

### Ablauf

Die Projektarbeit gliedert sich in drei Phasen:

1. Technik lernen
2. Idee finden
3. Film drehen und schneiden

Am Anfang jedes Videoprojekts müssen alle auf den gleichen technischen Wissensstand gebracht werden. Die Schülerinnen und Schüler können die Grundkenntnisse in vier bis fünf Nachmittagen erlernen. Anschließend benötigen sie sechs Termine, um ihr Thema zu finden und eine Konzeption für die Filmproduktion zu entwickeln. Der Dreh und das Nachbearbeiten sind – bei guter Planung – zügig zu bewältigen. Bis zum fertigen Produkt braucht man insgesamt fünf Nachmittage. Für das Drehen sollten ein bis zwei Nachmittage und für das Schneiden etwa vier Nachmittage eingeplant werden.

### Hard- und Software

Man benötigt mindestens eine digitale Videokamera, am besten mit zusätzlicher Speicherkarte und langlebigem Akku, um möglichst lange ohne direkte Stromversorgung drehen zu können. Wenn der Akku leer ist, müssen die Dreharbeiten zeitraubend unterbrochen werden. Sinnvoll ist es, nicht nur mit einer

## Schritt für Schritt

Schritte	Inhalt	Material
<b>1. Schritt</b> 5 Termine	<p><b>Die Schülerinnen und Schüler lernen zu Beginn die Kamera und die möglichen Datenträger kennen.</b></p> <p>Dazu gehört, dass sie das Filmen aus der Hand und mit dem Stativ ausprobieren können.</p> <p>Die Übung der Tonaufnahme steht dabei gleichwertig mit dem Filmen. Ein Film verliert sehr, wenn der Ton schlecht ist.</p> <p>Beispiel Abfolge:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. DV-Kameras (Objektiv, Ein- und Ausgänge etc.) Datenträger: analog/digital</li> <li>2. Übungen mit der Handkamera (Einstellungen, Rahmen, Perspektiven)</li> <li>3. Übungen mit der Stativkamera und Tonaufnahme</li> <li>4. Übungen zur Tonaufnahme, Sichtung der Aufnahmen</li> <li>5. Schnitt theoretisch</li> </ol>	DV-Kamera, Stativ, Mikrofone, Kopfhörer Verschiedene Datenträger PCs mit Schnittprogramm
<b>2. Schritt</b> 6 Termine	<p><b>Die Ideenfindung und Konzeption der Filmproduktion</b> beginnt mit einem Input zu den notwendigen Schritten, wenn man einen Film konzipiert.</p> <p>Da die Basis des Videos eine bestehende Problemlage sein soll, die die Schüler besonders beschäftigt, müssen sie ihre Ideen selbst erarbeiten.</p> <p>Wichtig ist die Vorbereitung und Planung des Drehs, Recherche für die Drehorte etc.</p> <p>Beispiel Abfolge:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Von der Idee zum Film: Exposé – Treatment – Drehbuch – Storyboard</li> <li>2. Hausaufgabe: Eigene Ideen finden</li> <li>3. Besprechung der Hausaufgabe, Vorstellen der Ideen und Ausarbeiten der Idee</li> <li>4. Konkretisierung des Themas: Storyboard und Fragen für Interviews</li> <li>5. Vorbereitung und Planung des Drehs: Aufgabenteilung</li> <li>6. Recherche der Drehorte</li> </ol>	Flipchart Powerpoint-Präsentation zu Input PC, Beamer
<b>3. Schritt</b> 5 Termine sowie ggf. zusätzl. Zeit für Au- ßendreh	<p><b>Das eigentliche Filmen</b> nimmt im Vergleich sehr viel weniger Zeit ein, es genügen zwei Tage für das Drehen, wenn die Vorbereitung stimmt.</p> <p>Der Schnitt ist im Dokumentarbereich entscheidend, um die ›Botschaft‹ des Films zu transportieren. Gegebenenfalls können noch Off-Kommentare aufgenommen werden.</p> <p>Beispiel Abfolge:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zwei Tage Außendreh</li> <li>2. Übung: Schnitt praktisch am eigenen Rohmaterial</li> <li>3. Recherche für Zwischentitel</li> <li>4. Drei Schnitt-Termine</li> </ol>	DV-Kameras, Stativ, Mikrofone, Ersatz-Akkus, Kopfhörer, ggf. Tonangel PCs mit Schnittprogramm

Kamera, sondern mit mindestens zwei Kameras zu arbeiten. Sollte eine Kamera ausfallen oder kein gutes Bild einfangen, kann die andere einspringen, ein Nachdreh oder eine Wiederholung ist in diesem Genre nicht möglich.

Günstig wäre, ein externes Mikrofon mit Windschutz und Tonangel zu haben, da die Reichweite der in den Videokameras integrierten Mikrofone meist zu gering ist und die Nebengeräusche bei Außendreh sehr störend sein können.

Für Interviews empfiehlt sich die Kamera auf ein Stativ zu stellen: Die Bilder werden ruhiger und können besser geschnitten werden. Eine Handkamera und verwackelte Bilder ›aus der Hüfte geschossen‹ erhöhen allerdings den Effekt des ›Investigativen‹.

Neben einem Videoschnittprogramm mit Storyboard-Funktion für einfacheres Navigieren innerhalb der Sequenzen, Timer für das Wiederfinden von Sequenzen und separater Audiospur etc. (z. B. Microsoft MovieMaker), ist ein leistungsfähiger PC als Einzelplatz notwendig.

Der Computer sollte mit DV-in/Firewire, DVD-Brenner und mindestens 512 MB Arbeitsspeicher ausgestattet sein. Die Experten des LMZ-Support-Netz haben in umfangreichen Tests ermittelt, dass es empfehlenswert ist, Videoschnittsoftware nicht serverbasiert im Netzwerk der Musterlösung zu installieren.

## **Erfahrungen**

Im beschriebenen Projekt hatte die ursprüngliche Idee der Schülerinnen und Schüler weniger mit investigativem Journalismus zu tun. Sie wollten erfahren, wie es ist, als Mensch mit Behinderung in ihrer Stadt zu leben. Die Schülerinnen und Schüler haben allerdings keine Behinderten interviewt oder in ihrem Alltag begleitet, sie sind stattdessen selbst in die Rolle behinderter Menschen (Blinde/Rollstuhlfahrerin) geschlüpft.

Sie stellten beim Dreh sehr schnell fest, wo die Stadt nicht behindertengerecht ist und haben mit ihrer Dokumentation die Stadtverwaltung auf die bestehende Problematik aufmerksam gemacht. Der Film bekam eine gewisse Eigen- dynamik als die lokale Presse darauf aufmerksam wurde und die Stadtverwaltung zum Beheben dieser Missstände aufforderte.

## **Hinweise**

Urheberrechte in der digitalen Welt: <http://www.irights.info/>

Geschichte und Hintergründe des Dokumentarfilms:

<http://www.mediaculture-online.de/Dokumentarfilm.427.0.html>

# AG: Schulradio

»Das Radio-Projekt präsentiert sich morgen in der großen Pause in der Pausenhalle. Da sind dann noch mehr Schüler da als sonst!« Ein selbstgemachtes Radioprogramm in der Schule – wer hätte das nicht gern? Die Schülerinnen und Schüler lernen in einer AG die Grundlagen, wie man Radiosendungen für das hauseigene Schulradio konzipiert, produziert und sendet.

Die neueste JIM-Studie 2007 bestätigt es: Knapp 75 Prozent aller 12- bis 19-Jährigen hören mindestens einmal pro Woche Radio.<sup>7</sup> Natürlich in erster Linie wegen der Charts und weil Musik so schön entspannend ist. Journalistische Beiträge wie Interviews, Umfragen oder Features sind auch interessant, den Aufwand für solche Beiträge kann man aber nicht hören. Trotzdem oder gerade deswegen lassen sich Jugendliche dafür begeistern, selbst Radio zu machen.

Als Moderator Sprüche zu klopfen und Musik aufzulegen – vor allem, wenn in der Schule gesendet wird – ist cool und macht bekannt. Wenn die Schülerinnen und Schüler darüber hinaus noch Einblick in die Produktion bekommen, hören sie im »echten« Radio genauer hin.

Medienpädagogische Zielsetzung	Zielsetzung im Projekt
Medienbotschaften verstehen und kritisch hinterfragen	In der Arbeit als »Radio-Redakteure« erfahren Schülerinnen und Schüler mehr über das ihnen vertraute Medium Radio.
Medien sinnvoll nutzen und ihre Wirkung hinterfragen	Schülerinnen und Schüler lernen eine Sendungen herzustellen und erfahren, was es bedeutet, durch Töne und Klänge, mit Sprache und Gesang, mit Schnitt und Musik beim Zuhörer Emotionen zu wecken und Erfahrungen zu vermitteln.
Medien gestalten und zur Kommunikation einsetzen	Sie erschließen sich das Internet als Recherche-, Kommunikations- und Präsentationsmedium. Sie lernen Moderationstexte so zu formulieren, dass sie gut gehört werden können.
Medien in ihren Produktionsbedingungen zur gesellschaftlichen Wirklichkeit erkennen und verstehen	In der Arbeit als »Radio-Redakteure« nehmen Schülerinnen und Schüler das Medium Radio kritischer und bewusster wahr.

## **Zielgruppe**

Schülerinnen und Schüler können schon in der Unter- bzw. Mittelstufe an einer Radio-AG mitwirken. Die Aufnahmetechnik ist digital und ein MP3-Player einfach zu bedienen. Natürlich sollten die Schülerinnen und Schüler bereits flüssig lesen und einfache Texte selbst verfassen können.

Ältere Jugendliche haben auch Interesse an Radio, allerdings steht für sie die Auswahl der ›richtigen‹ Musik stärker im Vordergrund, während man sie für das Produzieren von Sprachbeiträgen sicher stärker motivieren muss.

Unterrichtsbezug: Deutsch, Musik.

## **Ablauf**

Die Arbeit für das Schulradio hat zunächst keine zeitliche Begrenzung. Ähnlich wie die Schülerzeitung kann das Schulradio immer weitergeführt werden. Wenn das Schulradio startet, eignet sich eine Arbeitsgemeinschaft am besten. Die Gruppe muss erst lernen, wie Radio gemacht wird und dann im Laufe der Zeit zu einer Redaktion zusammenwachsen.

Zu Beginn bietet es sich an, einen Workshop-Tag zu veranstalten. Denn am Anfang steht das Erlernen der Technik: Wie funktioniert der Rekorder? Wie hält man das Mikrofon? Wie steuert man die Aufnahme aus? Wie wird das Material geschnitten? Wenn die Jugendlichen einen Tag gemeinsam verbringen, lernen sie in kurzer Zeit die technischen Grundlagen und gleichzeitig sich als Team besser kennen. Die weiteren AG-Termine dauern zwei Schul- bzw. zwei Zeitstunden. Geplant werden sollte im Voraus, wie viele Sendungen innerhalb eines Halbjahres oder Schuljahres produziert werden können. Bis zu vier Sendungen können pro Halbjahr produziert werden.

Zwischen den Sendungen sollten mindestens ein bis zwei Termine für die Themenabstimmung und die Aufteilung von Aufgaben liegen. In den AG-Stunden bleibt meist nicht genug Zeit zum Recherchieren oder Aufzeichnen von Beiträgen, so dass die Schülerinnen und Schüler das im Laufe der Woche erledigen müssen.

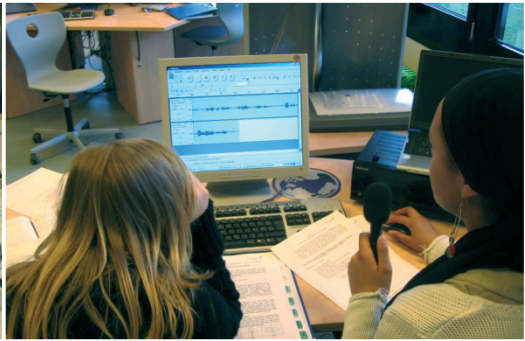
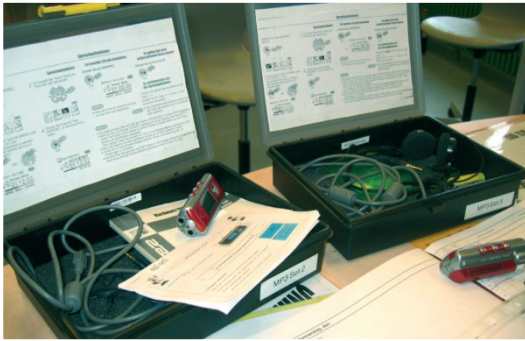
Die Schülerinnen und Schüler lernen journalistische Darstellungsformen im Radio kennen. Zusätzlich sollten sie Schulungen erhalten, wie Sendungen konzipiert und durchgeführt werden. Dazu gehören Moderationstrainings (einmal ganztägig), Schreiben und Sprechen von Anmoderationen und die Musikauswahl, inklusive der theoretischen Schulung, warum Sender welche Musik spielen. Wichtig ist, dass die Schülerinnen und Schüler ausführlich und mehrmals wiederholt im Umgang mit der Aufnahmetechnik (Aufnahmegerät, Mikrofon, Kopfhörer) sowie im digitalen Schnitt mit Audacity geschult werden.

Die AG-Termine nach der Sendung sollten mit einer Abhör- und Redaktionskonferenz beginnen. Die Sendung wird jeweils ausführlich besprochen. Die Schülerinnen und Schüler können detailliert ihre Erfahrungen schildern und erhalten ein ausführliches Feedback mit Kritik an verbesserungsbedürftigen

## Schritt für Schritt

Schritte	Inhalt	Material
<b>1. Schritt</b>	<b>Workshop-Tag 8.30 – 16.00 Uhr</b> Grundlagen der Radio-Arbeit in Lernstationen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprechen/Moderation</li> <li>• Computerschnitt mit Audacity</li> <li>• Nachrichten, Umfrage, Interview</li> </ul> Themensammlung für kommende Sendung Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> <li>• News aus der Schule</li> <li>• Top 5-Hitliste (Umfrage)</li> <li>• was könnte man an der Schule verbessern</li> <li>• Schüler-Probleme</li> <li>• Klatsch und Tratsch</li> </ul>	Lernstation 1: Tische und Stühle, Aufnahmegerät und Mikrofon Lernstation 2: PC mit Software Audacity Lernstation 3: Papier, Stifte, Wandzeitung mit Input zu Nachrichten, Umfrage, Interview
<b>2. Schritt</b>	<b>Vorarbeit für die Sendung</b> Umsetzung der Themensammlung in konkreten Arbeitsschritten: Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formular für Top 5- Umfrage entwickeln</li> <li>• Auswertung und Bestimmung der Top 5</li> <li>• Festlegung der Arbeitsaufträge</li> </ul>	Flipchart PC für Formular, Drucker
<b>3. Schritt</b>	<b>Texten der Moderation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anmoderation Sendung</li> <li>• Anmoderation Beiträge</li> </ul>	PC für Texte, Drucker Stifte, Papier
<b>4. Schritt</b>	<b>Sendungsvorbereitung</b> Auswahl von Musik, Zuschnitt der Lieder Schneiden einer Umfrage Erste Ideen für nächste Sendung	PC mit Audacity MP3-Dateien CDs mit Musikstücken Flipchart
<b>5. Schritt</b>	<b>1. Sendung – außerhalb der AG-Zeit!</b>	Sendung auf Speichermedium als MP3-Datei
<b>6. Schritt</b>	<b>Feedbackrunde zur ersten Sendung</b> Redaktionsrunde Beispiel für Kritikpunkte: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sendung erschien zu kurz</li> <li>• Es war zu leise</li> <li>• Die Schnitte waren zu hart</li> <li>• Hooks noch kürzer</li> <li>• Hiphop kam gut an</li> <li>• Präsentation off air gestalten</li> </ul>	Flipchart zum Sammeln der Kritikpunkte PC mit Lautsprechern für gemeinsames Hören der Sendung
<b>7. Schritt</b>	<b>Sendungsvorbereitung</b> Recherche-Auftrag bis zur nächsten AG-Woche Festlegen der Musik	PC mit Internet-Anschluss
<b>8. Schritt</b>	<b>2. Sendung</b>	s.o.
<b>9. Schritt</b>	<b>Feedbackrunde zur zweiten Sendung</b> Redaktionsrunde, Planung der nächsten Sendung	s.o.
<b>fortlaufend</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Musikarchiv anlegen</li> <li>• News sammeln (Ordner im PC anlegen)</li> <li>• Feste Rubriken festlegen (z.B. Musiktipp, Lehrer erzählen Witze)</li> </ul>	Ordner im PC für Redaktion





Punkten, aber vor allem auch mit dem Hervorheben gut gelungener Moderationen, Beiträge, Musikauswahl.

In der Redaktionskonferenz wird ausführlich auf die Vorschläge und Wünsche der Schülerinnen und Schüler eingegangen. Die Vorschläge werden diskutiert und gemeinsam beraten. Wird eine Produktion beschlossen, sollte die gründliche Einführung ins Thema erfolgen.

Beispiel: Über die Produktion eines eigenen Werbespots für das 40-jährige Schuljubiläum kann man die Schülerinnen und Schüler an das Thema Radiowerbung heranführen. Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Aufgabe, im Internet Radiospots aus den vergangenen 40 Jahren ausfindig zu machen und herunter zu laden. Die Gruppe vergleicht diese Produktionen miteinander. Darüber kann man sich Lebenswelten der 60er, 70er, 80er, 90er Jahre und die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler von heute erschließen. Ähnlich kann man mit Beiträgen, Nachrichten und der Musik verfahren.

Umfragen sind relativ einfach durchzuführen. Sie erfordern kaum Rechercheaufwand. Die Schneidearbeit ist sehr wichtig und erfordert mehr Aufwand. Die Dramaturgie der O-Töne macht den Beitrag erst lebendig, die Antworten sollten gemischt werden (Zustimmung, Ablehnung, Alter und Geschlecht der Befragten etc.). Anlass für eine Umfrage kann etwa ein Zeitungsartikel in der Lokalpresse sein. Weitere Beispiele für Umfragethemen: »Lieblingslieder«, »Senf, Ketchup, Mayo: Womit essen Sie Ihre Bratwurst am liebsten?«, »Wie feierst Du Weihnachten?«

### **Hard- und Software**

Kleine, transportable Aufnahmegeräte, etwa MP3-Rekorder sind für Umfragen und Außenaufnahmen besonders gut geeignet. Die digitale Aufnahmetechnik liefert das Material gleich in einem Format (MP3, WAV-Datei, in Mono oder Stereo), das ohne Probleme auf den Computer übertragen werden kann. Die gespeicherten Aufnahmen auf der Speicherkarte können über einen USB-Anschluss direkt und recht schnell in den PC übertragen werden.

Gerade für Radio-Beiträge sind Mikrofone mit guter Sprachaufnahme wichtig. Auch Kopfhörer und Adapter für das Anschließen mehrerer Kopfhörer sollten zur Verfügung stehen. Damit können die Radio-Macher den Ton schon während der Aufnahme kontrollieren und später beim Bearbeiten der Beiträge am



Einen MP3-Player und ein Mikrofon – diese Geräte braucht man, um fürs Schulradio eine Umfrage zu starten.

Computer in mehreren Gruppen arbeiten ohne sich gegenseitig zu stören.

Der Computer benötigt eine gute Soundkarte und eine Tonbearbeitungssoftware (beispielsweise Audacity). So kann man ein Mikrofon auch direkt an den PC anschließen. Das Programm Audacity sollte ein funktionierendes DLL-Plugin (LAME Encoder) besitzen, so können auch MP3-Dateien überspielt werden. Das Programm ist sehr einfach zu bedienen und bietet verschiedene Werkzeuge und Effekte, mit denen sich eine Audiodatei leicht und effektiv bearbeiten lässt. Effekte wie Echo oder Verzerrung können die Schülerinnen und Schüler verwenden, wenn sie für ihr Schulradio ein Jingle oder eine Erkennungsmelodie produzieren möchten. Audio-Dateien benötigen – ähnlich wie Videodateien – relativ viel Speicherplatz, die auf dem Computer beziehungsweise im Netzwerk der Schule freigehalten werden müssen.

### **Erfahrungen**

Wichtig ist, dass die Gruppe eine gewisse Homogenität aufweist. Deshalb sollten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer maximal aus zwei Klassenstufen kommen. Sonst kann sich der Altersunterschied in Konflikten bezüglich der Musik oder bestimmter Themen wie Liebeskummer bemerkbar machen und es wächst keine richtige Redaktion zusammen.

Umfragen sind meist zu kurz, um eine Sendung allein zu tragen. Die Schülerinnen und Schüler sollten verschiedene Formate in eine Sendung einbauen, damit sie lebendig wird.

Radiosendungen haben häufig Comedy-Produktionen (beispielsweise »Taxi Sharia« bei SWR 3) im Programm. Schülerinnen und Schüler möchten häufig so etwas auch für ihre Sendung produzieren. Allerdings verlaufen die Versuche meist schleppend. Damit die Komik nicht zu kurz kommt, können für die Sendung Witze vertont oder aus Interviews unsinnige Sätze zusammen geschnitten werden.

### **Hinweise**

Alles rund ums Radio in der Schule: <http://www.mediaculture-online.de/Radio-Hoerspiel-und-Musik.38.0.html>

Das Urheberrecht sieht zwar einige Ausnahmen für Schulen vor, aber wer Schulradio macht und die Sendungen »nur« in der Schule ausstrahlt, wird trotz-

dem GEMA-pflichtig. Für Schulen in Baden-Württemberg haben die kommunalen Spitzenverbände (Landkreis-, Gemeinde- und Städtetag) einen Rahmenvertrag geschlossen, dem einzelne Städte und Gemeinden beitreten können. Mit diesem Rahmenvertrag werden dann von der Kommune Kosten für Gema und GVL (Gesellschaft für Verwertung von Leistungsschutzrechten) getragen.

<sup>1</sup> *Medienpädagogischer Forschungsverbund (Hrsg.): Jugend, Information, (Multi-) Media; JIM 2007; Seite 28 Stuttgart 2007*

## AG: Dokumentation von Schulpraktika

*Schülerinnen und Schüler werden in Videodreh, Fotografie und Präsentation ausgebildet, um multimediale Dokumentationen von Praktika zu erstellen und ihr Wissen auch für eigene, kreative Zwecke nutzen zu können.*

In den themenorientierten Projekten wie beispielsweise »Berufsorientierung in der Realschule« (BORS) und dem »Themenorientierten Projekt Soziales Engagement« (TOP SE) absolvieren Schülerinnen und Schüler Praktika außerhalb der Schule. Die Jugendlichen sind verpflichtet, ihr Projekt mit zu planen, möglichst selbstständig zu arbeiten, es zu dokumentieren und zu präsentieren.<sup>1</sup> Die Dokumentation ist bei BORS Teil der Projektprüfung. Andere Schülerinnen und Schüler können daher nicht oder nur selten auf diese Beispiele zugreifen.

Meistens sind die Schülerinnen und Schüler durch das Praktikum schon sehr beansprucht. Fotos vom Praktikumsplatz oder beispielsweise ein Interview mit dem Arbeitskollegen vor Ort zu führen, kommt den wenigsten in den Sinn.

Der Gewinn durch eine ausgebildete Doku-Gruppe ist zweifach: Die TOP-Schülerinnen und -Schüler können das Material für ihre Präsentationen nutzen und die nachfolgenden Klassen bekommen über die CDs mit Filmen, Fotos und Interviews Einblicke, was sie in verschiedenen Praktikumsstellen erwartet.

### **Zielgruppe**

Jugendliche in Klasse 7, Realschule. Die Schülerinnen und Schüler stehen so der Schule als »Dokumentationsexperten« mindestens noch zwei Jahre zur Verfügung.

Bereits in der 6. Klasse werden die Grundsteine für das Arbeiten und Lernen mit informationstechnischen Werkzeugen<sup>2</sup> gelegt, das heißt Schülerinnen und Schüler haben in Klasse 7 bereits ein Grundverständnis für den Umgang mit dem PC und ggf. schon Präsentationsprogramme wie z. B. Powerpoint kennen gelernt.

### **Mögliche Angebotsformen**

AG am Nachmittag; ganztägige Workshops für feste Gruppe zu verschiedenen Medien/Themen (Qualifizierungsbausteine).

Medienpädagogische Zielsetzung	Zielsetzung im Projekt
Medienbotschaften verstehen und kritisch hinterfragen	Vergleich zwischen eigenen Erfahrungen und der medialen Darstellung herstellen.
Medien sinnvoll nutzen und ihre Wirkung hinterfragen	Anderen Schülern einen Einblick in das Spektrum von Praktika vermitteln.
Medien gestalten und zur Kommunikation einsetzen	Selbst filmen, Fotos machen, präsentieren.
Medien in ihren Produktionsbedingungen zur gesellschaftlichen Wirklichkeit erkennen und verstehen	Reaktion von Erwachsenen auf Medien testen.

## Ablauf

Die sogenannte Doku-Gruppe erfüllt eine Service-Leistung für andere Schülerinnen und Schüler. Ihre Ausbildung ist aber nicht nur darauf ausgerichtet, multimediale Dokumentationen für andere herzustellen. Die Jugendlichen sollen verschiedenste Medien und Techniken (Fotografieren, Filmen und Präsentieren) auch für eigene, kreative Ideen nutzen. Außerdem werden durch die verantwortungsvolle Aufgabe ihre Kreativität, Konzentration, Ausdauer und Teamfähigkeit gestärkt.

Sie werden zunächst im Umgang mit der digitalen Videokamera, der Digitalkamera sowie mit Bildbearbeitungs- und Videoschnittsoftware geschult. Die technische Grundausbildung kann ein außerschulischer Experte für eine feste Gruppe in jeweils ein- bis zweitägigen Workshops oder im Rahmen einer AG am Nachmittag kontinuierlich anbieten.

Danach ist es sinnvoll, mit ihnen die Planung der verschiedenen Tätigkeiten einzuüben, beispielsweise ein Storyboard für die Dokumentation zu erstellen, Fragen für die Interviews mit den Praktikantinnen und Praktikanten entwickeln, geeignete Bildausschnitte zu wählen, Drehtermine und -Orte zu koordinieren, Anfragen wegen Drehgenehmigung bei den Betrieben zu stellen und so weiter. Schließlich sollen die Schülerinnen und Schüler möglichst selbständig ihre Aufgabe wahrnehmen können.

Wichtig ist es, dass der Spaß während der Ausbildung nicht zu kurz kommt. So können zur Einübung der technischen Fähigkeiten kurze, lustige Filme für den Tag der offenen Tür aufgenommen werden, die den Erwachsenen den Schulalltag einmal aus der Sicht der Schülerinnen und Schüler präsentieren.

## Hard- und Software

Die Multimedia-PCs benötigen wegen der großen Datenmengen besonders in der Videobearbeitung eine hohe Rechnerleistung.

Die digitalen Videokameras sollten einfach zu bedienen und robust sein (wegen der Außendreh). Zudem sollten sie über ein Stativ verfügen, etwa mit einem Fluidkopf, damit es sich vertikal und horizontal leicht verstellen lässt.

Bildbearbeitungsprogramme und vor allem das multifunktionale Fotoprogramm PICASA sollten auf die Rechner aufgespielt sein.

## Schritt für Schritt

Schritte	Arbeitsziel	Material
<b>1. Schritt</b> 1 Termin	<b>Grundausbildung: Fotografie und Bildbearbeitung</b> Beispiel: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portraits der Gruppenmitglieder zum Thema »Typisch Du« (charakteristische Merkmale der Person erfassen)</li> </ul>	Digitale Fotokameras PC mit Bildbearbeitungsprogramm z. B. Irfan View, Gimp, Paint.net
<b>2. Schritt</b> 5 Termine bzw. 2 zweitägige Workshops	<b>Grundausbildung: Film und Schnitt</b> Beispiele für Übungsfilme: <ul style="list-style-type: none"> <li>• »Mein Schulweg«</li> <li>• »Das Schulhaus-Quiz«: Filmsequenzen mit »unbekannten« Ecken des Schulhauses</li> </ul>	DV-Kamera, Stativ, Mikrofone, Kopfhörer Verschiedene Datenträger PCs mit Schnittprogramm
<b>3. Schritt</b> 1 Termin	<b>Grundausbildung: Präsentieren</b> Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portraits in Powerpoint mit kurzen Steckbriefen zu den Personen</li> <li>• Gegenseitiges Vorstellen der Gruppenteilnehmerinnen und -teilnehmer</li> </ul>	PCs, ein Raum mit PC und Beamer Mehrere Räume zur Vorbereitung der Präsentationen
<b>4. Schritt</b> 3 bis 4 Termine	<b>Dokumentation planen</b> Input zu BORS bzw. TOP SE Beispiel Abfolge: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurzinfo zu BORS bzw. TOP SE</li> <li>• Teilnehmerliste aus Kl. 8 BORS/TOP SE erstellen</li> <li>• Wie kann man ein Praktikum dokumentieren?</li> <li>• Charakteristische Bilder für Berufe finden</li> <li>• Arbeitsteilung in der Gruppe</li> <li>• Interviewfragen aufschreiben</li> <li>• Drehtermine und -orte koordinieren</li> <li>• Drehgenehmigung bei den Betrieben anfragen</li> </ul>	Input: Powerpoint-Präsentation zu BORS bzw. TOP SE Papier ggf. Vorlage mit Planungsschritten für Dokumentation
<b>5. Schritt</b> je nach Zeitplan; min. 3-4 Termine	<b>Material für Dokumentationen sammeln</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 Gruppen mit 4 bis 5 Schülerinnen und Schülern bilden, die pro Termin jeweils 3 bis 4 Praktikantinnen und Praktikanten aufsuchen.</li> <li>• Innerhalb der Gruppe Arbeitsteilung festlegen: Kamerateam (Filmer und Ton), Fotografen, Interviewer</li> </ul>	Digitale Fotokameras, DV-Kameras + Stativ, ggf. externes Mikrofon + Tonangel Zeitplan für Termine
<b>6. Schritt</b> je nach Zeitplan; min. 3-4 Termine	<b>Material zu einem Film bzw. einer Powerpoint-Präsentation zusammenführen</b> Texte für Powerpoint schreiben Texte für Begleitkommentar (Film) schreiben Rohmaterial auf CD/DVD brennen für Praktikantinnen und Praktikanten	Lesegerät für Speicher- karten oder USB-Kabel PC mit Bildbearbeitungs- und Videoschnittprogramm Brenner, Speichermaterial Ggf. Programm PICASA von Google (freeware): Erstellt Diashows, Web- alben, selbststartende CD <a href="http://picasa.google.com/">http://picasa.google.com/</a>
	Präsentation der Berichte im Intranet der Schule, auf der Schulhomepage auf CD/DVD	



## **Erfahrungen**

Eine schuleigene Doku-Gruppe, die in verschiedensten Bereichen und multimedial ausgebildet ist, ist für Lehrkräfte sehr verlockend: Wer hätte nicht gern einen »Experten« in der Klasse, der die Fotos vom letzten Ausflug gleich als Diashow für alle brennt? Oder eine Könnerin, die weiß, was zu tun ist, wenn der Beamer mal wieder nicht gehen will? Ein Schulfest oder wichtige Veranstaltung in Aussicht? Man muss nicht mehr selbst fotografieren, sondern kann die Doku-Gruppe rufen. Wichtig ist, dass die Schülerinnen und Schüler, die sich für diese Ausbildung entschieden haben, Anerkennung bekommen und ihre Produkte auch öffentlich gemacht werden, denn sie brauchen eine Menge Ausdauer, Begeisterung für Technik und für die Kommunikation mit anderen. Diese Schülerinnen und Schüler sind – auch an Realschulen – dünn gesät und müssen gepflegt werden. Daher sollte ihre besondere Qualifikation im Zeugnis vermerkt oder in den Qualipass aufgenommen werden.

## **Hinweis**

Der Qualipass richtet sich an Jugendliche zwischen zwölf und 25 Jahren und dokumentiert Praxiserfahrungen und Kompetenzgewinne, die Jugendliche durch Praktika, Vereinsmitarbeit, Schülerinitiativen, Auslandsaufenthalte, Nachbarschaftshilfe oder vergleichbare Tätigkeiten erworben haben.

<http://www.qualipass.info/>

<sup>1</sup> Bildungsplan Baden-Württemberg 2004 Realschule, Seite 180

<sup>2</sup> Bildungsplan Baden-Württemberg 2004 Realschule, Seite 194ff

## AG: Fotostory als Fortsetzungsroman

*Fotostorys gibt es in »Bravo«-Heften und anderen Jugendmagazinen. Sie stellen vergleichsweise komplexe Geschichten in einer schnell und einfach lesbaren Sprache dar, während die Bildebene plakativ den emotionalen Aspekt transportiert. Bei der Produktion von Fotostorys in der Schule lernen Schülerinnen und Schüler spielerisch verschiedene PC-Programme (Präsentations-, Fotobearbeitungs- und Kompositionsprogramm) kennen. Zudem können sie selbsterdachte Geschichten in eine ansprechende mediengerechte Form bringen, die für ein größeres Publikum interessant ist.*

Fotostorys können in gedruckter Form oder als Powerpoint-Präsentation konzipiert werden, die dann über den Beamer anderen vorgeführt werden kann. Im ersten Fall wird eine Zeitschrift gedruckt, wobei die Hauptarbeit darin besteht, ein ausgefeiltes Layout zu erstellen. Hierfür entstehen auch relativ hohe Kosten, weil viele Exemplare gedruckt beziehungsweise Farbkopien gezogen werden müssen.

Einfacher ist es, Fotostorys auf einem Präsentationsprogramm zu erstellen und sie selbstständig ablaufen zu lassen. Diese Form soll im Folgenden gewählt werden, nicht zuletzt auch deshalb, weil eine Präsentation über den Beamer ein größeres Publikum erreichen kann. Der kommunikative Charakter einer »Fotostory« ist vor allem für die Ganztagschule von Bedeutung.

Fotografieren für Fotostorys kann nicht jeder, auch wenn es mit digitalen Apparaten so einfach geworden ist. Fotostorys zwingen dazu, einen ausdrucksvollen Augenblick einzufangen, so dass das gesprochene Wort nicht mehr so wichtig ist. Hierfür müssen sich Jugendliche genau überlegen, welche Mimik und Geste welche Aussage bewirkt. Nicht immer können die Fotos unbearbeitet übernommen werden. Häufig wird beispielsweise der mitfotografierte Hintergrund nicht bedacht. Der Hintergrund bringt aber die Information, in welchem Kontext sich die Handlung abspielt. Der Kontext ist manchmal wichtiger als die Aktion selbst.

Fotostorys bedienen sich einer einfachen Sprache, die jedoch für die jeweilige Person charakteristisch sein muss. Selbst wenn es sich um Umgangssprache handelt, sprechen doch nicht alle gleich: Lehrkräfte anders als Schüler, Mädchen anders als Jungen. Diesen Unterschieden muss beim Umgang mit Sprachfetzen in Sprechblasen Rechnung getragen werden.



Medienpädagogische Zielsetzung	Zielsetzung im Projekt
Medienbotschaften verstehen und kritisch hinterfragen	Einen kritischen Blick auf Fotosoaps in Zeitschriften werfen. Um was geht es?
Medien sinnvoll nutzen und ihre Wirkung hinterfragen	Weshalb ist Bildsprache auch aussagekräftig? Weshalb sind umgangssprachliche Dialoge verpönt?
Medien gestalten und zur Kommunikation einsetzen	Wie kann man Fotostorys selbst herstellen? Worin liegt der Spaß für Produzenten und Leser? Wie erzeugt man Spannung (Cliffhanger)?
Medien in ihren Produktionsbedingungen zur gesellschaftlichen Wirklichkeit erkennen und verstehen	Unterschiede zwischen medialer Wirklichkeit und realem Leben herausarbeiten

### Zielgruppe

Die Produktion einer Fotostory eignet sich auch für eine Projektwoche, allerdings nur in einem reduzierten Rahmen. Gute Fotostorys brauchen Zeit und Routine. Eine AG sollte deshalb über einen Zeitraum von einem halben Jahr angeboten werden. Diese AG ist gut geeignet für jüngere AG-Teilnehmer, am besten im Bravo-Alter zwischen zehn und 14 Jahren. Auch Hauptschüler sind von der Art der stufenweisen Produktion weder überfordert noch gelangweilt, weil sie schnelle Zwischenergebnisse haben und ihre eigenen Ideen realisieren können. Durch das Erlernen von Powerpoint kann die AG eine Vorbereitung für die schulische Anwendung von Präsentationen z. B. bei Referaten sein.

### Ablauf

Die Handlung einer Fotostory ist in der Regel eine klassische Liebesgeschichte, in der Schulprobleme und altersspezifische Turbulenzen mitverarbeitet werden. Wenn die Geschichte steht, sollte sie in vier Episoden unterteilt werden (mit etwa 20 Bildern), die gezeichnet oder zumindest skizziert werden sollten. Häufig werden Fotostorys von Jugendlichen auch benutzt, um Medienklischees zu persiflieren oder zu karikieren. Es ist jedoch nicht ganz einfach, durchgehend ironische und comicartige Bilder zu erzeugen.

Beispiel:

1. Folge: Vorstellung der Personen mit Charakterisierungen (Cliffhanger: Wer guckt wen an?)
2. Folge: Kennen lernen der Hauptprotagonisten (Cliffhanger: 1. Rendezvous?)
3. Folge: Schwierigkeiten bei der Beziehungsfindung, Schulprobleme, Elternprobleme... (Cliffhanger: Schmollende Protagonisten)
4. Folge: Ereignis, bei dem sich beide zufällig begegnen und einander helfen. (Ende: Happy End)

Die Ausgestaltung der einzelnen Szenen erfolgt in den Stunden am Nachmittag. Sie werden sicher von der anfangs konzipierten Geschichte etwas abweichen. Das Grundgerüst sollte jedoch nicht verändert werden.

## Schritt für Schritt

Schritte	Arbeitsziel	Material
<b>Schritt 1</b>	<b>Input: Fotostory/Fotosoap</b> Welche Zeitschriften bringen Fotosoaps? Warum? Was ist gut? Welche Unterschiede gibt es?	Zeitschriften
<b>Schritt 2</b>	<b>Vorübung: Selbstportrait mit charakteristischem Satz</b> Portraitfoto mit Digitalkamera machen Überspielen der Fotos auf Rechner Bearbeitung der Fotos auf Größe der Powerpoint-Folie (24x18 cm) Welche Auflösung ist noch gut zu gebrauchen? Einführung in Präsentationsprogramm z. B. Powerpoint Sprechblase mit für die Person charakteristischem Satz einfügen Folien aneinander hängen Portraits für den Abspann der Fotostory nutzen	2 Digitalkameras PCs mit Präsentations- und Fotobearbeitungsprogramm Präsentationsprogramm USB-Stick
<b>Schritt 3</b>	<b>Entwerfen einer eigenen Fotostory</b> Fotostory auf Papier skizzieren und in einzelne Szenen einteilen Einstieg (Was war...) und Cliffhanger überlegen Rollen festlegen. Wer wird Hauptdarsteller, alle sollten Nebenrollen übernehmen. Welche Gruppe sucht geeignete Kulissen und Kleider aus? Welche Gruppe fotografiert, welche Gruppe bearbeitet die Fotos, welche Gruppe übernimmt die Texte, welche Gruppe fügt die Texte in die Bilder?	Tafel oder Flipchart Papier Digitalkameras
<b>Schritt 4</b>	<b>1. Folge der Fotostory fotografieren</b> Mit Fotoapparat Szenen aufnehmen, Bilder aussuchen nach Ausdruckskraft, bearbeiten, Texte einfügen, aneinander reihen ohne Animation Einführung in ein Kompositionsprogramm. Mit Musikprogramm kurzes Stück komponieren, das zur Stimmung passt, notfalls im Web nach rechtfreier Musik suchen	Digitalkameras, PC mit Programmen  PC mit Musikprogramm, z.B. Magix Music Maker oder der Freeware Kompozer
<b>Schritt 5</b>	<b>Erste Aufführung planen</b> Mit Schulleitung auch die weiteren drei Termine absprechen	PC, Beamer
<b>Schritt 6</b>	<b>2. Folge der Fotostory fotografieren</b> Mit Fotoapparat die zweite Folge aufnehmen Mit Musikprogramm kurzes Stück komponieren, das zur Stimmung passt	s.o.
<b>Schritt 7</b>	<b>Weitere Aufführungen planen</b> siehe oben Erfahrungen den anderen erzählen	s.o.



Für jede Folge müssen Fotos gemacht, Fotos ausgewählt, Fotos bearbeitet, Texte eingebaut und die passende Musik komponiert werden. Der Beginn ist vielleicht etwas mühsam im Vergleich zu den weiteren Folgen, bei denen die Arbeit routinierter von der Hand geht.

Die folgenden Arbeitsschritte sind nicht für feste Zeitspannen konzipiert. Manche Arbeitsschritte dauern länger als zwei Schulstunden, manche sind kürzer. Die Dauer der Arbeitsschritte ist abhängig vom Alter und vom Vorwissen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Der AG-Leitung bleibt es überlassen, für welchen Zeitraum das Projekt angesetzt wird.

### Voraussetzungen

- Mindestens zwei digitale Fotokameras
- Mindestens zwei PCs
- Präsentationsprogramm wie etwa Powerpoint
- Bildbearbeitungsprogramm wie etwa Photoshop
- evtl. Kompositionsprogramm wie Kompozer oder Magix Music maker (freeware)

### Erfahrungen

Im Projekt MeGa hat eine Schule das Projekt während einer Projektwoche realisiert, allerdings wurden alle Folien (über 90 Stück) aneinandergehängt. Das hatte zur Folge, dass die Datei sehr groß war und manche Rechner wegen Überlastung abgestürzt sind. Wir empfehlen von daher kleinere Einheiten zu bilden, die das Prinzip von Fortsetzungsgeschichten klarer aufzeigen.

### Hinweise

Um die Fotostory in der Schule oder außerhalb vorführen zu können, muss die Erlaubnis der Darstellerinnen und Darsteller von den Eltern eingeholt werden. Rechtfreie Musik findet man im Internet. Man sollte sich auf keinen Fall dazu verleiten lassen, Musik aus dem eigenen CD-Reservoir zu nehmen, denn bei öffentlichen Aufführungen werden mittlerweile von der GEMA Kontrollen durchgeführt.

# AG: Wochenshow

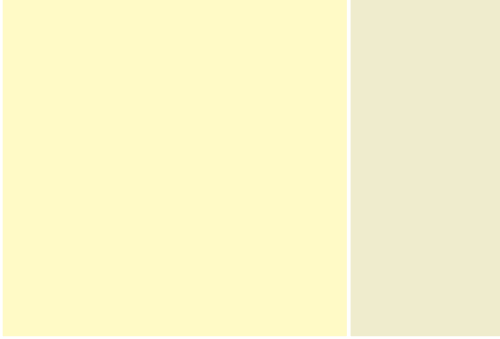
Jede Woche sammelt eine Gruppe von Schülerinnen und Schülern Eindrücke und Nachrichten aus dem Schulalltag, um sie als Videofilm einmal im Monat während der Mittagspause in der Aula vorzuführen. Die Beiträge stammen von einem Redaktionsteam, das die Schulnachrichten und Ausschnitte aus den unterschiedlichen Nachmittags-AGs zu einem zehn bis 15 Minuten dauernden Film zusammenbaut.

Das A und O einer Nachrichten-Wochenshow ist das Redaktionsteam, das die Aktivitäten ihrer Schule über ein Schuljahr hinweg dokumentiert. Die monatliche Sendung ist eine Mischung aus Comedy, kurzen Reportagen mit Interviews und Nachrichten. Die Erfahrungen, die die Schülerinnen und Schüler hierbei machen, entsprechen denen eines Reporters. Abgesehen von dem technischen Können in Bezug auf Videoaufnahmen und Videoschnitt lernen sie eine Menge journalistisches Handwerkszeug. Dadurch, dass andere Schüler auch den Wahrheitsgehalt der Beiträge überprüfen können, werden die Prinzipien wie z. B. Aktualität und Glaubwürdigkeit von Nachrichten spielerisch erlernt.

Medienpädagogische Zielsetzung	Zielsetzung im Projekt
Medienbotschaften verstehen und kritisch hinterfragen	Glaubwürdigkeit und Quellen von Nachrichten prüfen.
Medien sinnvoll nutzen und ihre Wirkung hinterfragen	Schul-TV ist interessanter als eine Schülerzeitung, kann aber auch leichter verletzen oder Konflikte schüren.
Medien gestalten und zur Kommunikation einsetzen	Nachrichten im Filmformat müssen gut aufbereitet und von allen verstanden werden.
Medien in ihren Produktionsbedingungen zur gesellschaftlichen Wirklichkeit erkennen und verstehen	Der Vergleich mit anderen Fernsehnachrichten und deren Hintergründen wird automatisch gezogen.

## Zielgruppe

Das Redaktionsteam sollte aus Schülerinnen und Schülern ab Klasse 7 bestehen. Bestimmte Teilnahmevoraussetzung sollte es nicht geben, weil zum Beispiel Schülerinnen und Schüler mit schlechten Deutschkenntnissen sich hier durchaus auch auf andere Weise als über Sprache einbringen können. Ein Problem könnte der extreme Wunsch einiger Jugendlicher nach Selbstdarstellung



sein. Ob in der Hauptschule ein derartiges Projekt durchführbar ist, hängt von den Jugendlichen selbst ab. Man müsste wegen der Abschlussprüfung bereits im 8. Schuljahr beginnen.

Auch wenn das Thema »Zeitung und Informationsquellen« im Lehrplan steht, sollte davor gewarnt werden, dass sich Lehrkräfte in diesem Projekt zu sehr einbringen. Die Verbindung mit den Fächern Deutsch und Sozialkunde liegt zwar auf der Hand, aber gerade in diesem Projekt sollten Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Erfahrungen machen können und nicht bereits mit einer »theoretischen Brille« an die Sache herangehen. Umgekehrt dienen die Erfahrungen, die in diesem Projekt von den Redaktionsmitgliedern und von den jugendlichen Zuschauern gemacht werden als gute Vorbereitung auf die Erarbeitung von sozial- und medienkritischen Themen.

76

### Ablauf

Die Gruppe wird technisch und pädagogisch von einem außerschulischen Experten, etwa einem professionellen Videofilmer betreut, der nach seinen pädagogischen wie fachlichen Fähigkeiten ausgewählt werden muss. Er hat genügend Distanz zur Schule, so dass die Schülerinnen und Schüler nicht sofort Zensur wittern, wenn er Beiträge für nicht sendbar erachtet. Seine Rolle ist die des technischen und »ethischen« Experten. Zu Beginn jeden Halbjahres sollte er einen ganztägigen Crashkurs (mindestens acht Stunden) im Filmen und Schneiden für das Redaktionsteam abhalten. Folgende Inhalte sollten in diesem Videokurs angeboten werden:

<b>Schritt für Schritt</b>		
<b>Schritte</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Material</b>
<b>1. Schritt</b>	<b>Umgang mit dem Mikrofon</b>	Fünf Mikrofone
<b>2. Schritt</b>	<b>Interviewführung</b>	MP3-Player mit externem Mikrofonanschluss
<b>3. Schritt</b>	<b>Filmen und Kameraeinstellungen</b>	Drei Videokameras
<b>4. Schritt</b>	<b>Schneiden</b> mit Casablanca (nur zum Schneiden, sehr einfach für Schülerinnen und Schüler) Oder Schneiden mit PC-Software wie Pinnacle etc.	Drei Casablanca-Geräte PCs mit Schnittprogrammen, Videoplayer und Soundkarte
<b>5. Schritt</b>	<b>Brennen der DVD, Vorführen mit Beamer</b>	Brenner, Beamer
<b>6. Schritt</b>	<b>Wartung der Geräte</b>	



Ein Wechsel von Redaktionsmitgliedern sollte nur zum Halbjahr möglich sein, weil sonst zu viel Unruhe in die Gruppe kommt. Der Wechsel hat den Vorteil, dass durch neue Mitglieder wieder neue Themen aufgegriffen werden. Der außerschulische Partner weist die Schülerinnen und Schüler in journalistisches Handwerkzeug und den Umgang mit der Kamera ein.

Ab diesem Zeitpunkt ist die Anwesenheit des Experten nur noch einmal im Monat nötig. Er sichtet mit den Schülerinnen und Schülern vor dem Endschnitt das Material und gibt Tipps zur Umsetzung.

Die Schülerinnen und Schüler treffen sich jede Woche zur gleichen Zeit und halten eine Redaktionssitzung ab. Dazwischen muss gefilmt werden, denn die Veranstaltungen finden zu verschiedenen Zeiten statt. Zu jedem Drehtermin sollten mindestens zwei Schüler gehen, da Kamera und Mikrofon getrennt bedient werden sollten. Da ein vierwöchiger Senderhythmus eine genaue Zeitplanung notwendig macht, muss jede Sitzung perfekt geplant sein.

Auf der ersten Sitzung überlegen sich die Schülerinnen und Schüler die Themen und gehen nacheinander die verschiedenen Angebote durch. Für Reportagen bieten sich folgende Schulveranstaltungen an:

- Nachmittags-AGs
- Schulfeste
- Schulausflüge
- Mittagszeit- Kurse
- Sportturniere
- Interessante Veranstaltungen außerhalb der Schule

Auch Schülerinnen und Schüler, die nicht in der Redaktion sind, können gutes Filmmaterial einreichen.

Ab der zweiten Sitzung wird bereits vorhandenes Material gesichtet und eventuell nachgedreht.

Die dritte Sitzung besteht aus dem Filmschnitt in kleinen Gruppen. Hier sollte der außerschulische Experte anwesend sein und mit Rat und Tat zur Seite stehen. Das Schwierigste ist, aus dem Filmmaterial das Wichtigste herauszufiltern. In der vierten Sitzung wird der Endschnitt gemacht und zum Teil mit Rechtfreier Musik unterlegt. Der Anfang jedes kleinen Films besteht aus der gleichen rituellen Begrüßung in Form eines Trailers. Danach gibt es immer drei maximal fünfminütige Beiträge.

Am einfachsten ist der Schnitt auf einem Stand-alone-Gerät wie »Casablanca«. Auch jüngere Schülerinnen und Schüler können damit leicht umgehen. Da die Geräte nur zum Schneiden benutzt werden können, können die Schülerinnen und Schüler nicht »eben schnell mal die Mails checken«. Manche Schulen haben ein solches Gerät als Dauerleihgabe vom KMZ und müssen es nur dann zurückbringen, wenn es eine andere Schule dringender braucht. Selbstverständlich kann aber auch im Computerraum auf PCs mit einem entsprechenden Programm geschnitten werden.

Die Schule sollte zwei Videokameras und zwei Mikrofone besitzen, die jederzeit im Sekretariat von den Schülern ausgeliehen werden können. Die Kosten für das Filmmaterial müssen von der Schule oder einem Schulförderverein übernommen werden.

### **Voraussetzungen**

Für den Crashkurs sollten die Geräte vom KMZ ausgeliehen werden. Dort gibt es zum Teil schon fertige »Medienkoffer« für Lehrkräfte und Schüler, die sich als Videofilmer betätigen wollen. Die Ausleihe muss deshalb von der Schule erfolgen.

Für die regelmäßige Arbeit brauchen die Schülerinnen und Schüler Geräte, die immer vorhanden sind:

- Zwei Kameras
- Zwei Mikrofone
- (Wenn möglich) zwei Scheinwerfer
- Zwei Stative
- Filmkassetten
- DVDs oder Sticks mit mindestens einem GB
- Schneidemöglichkeiten am PC oder an einem Casablanca-Gerät

### **Erfahrungen**

Da die Stand-Along-Geräte wie Casablanca sehr teuer sind, ist eine Ausleihe am KMZ zu empfehlen, soweit dieses derartige Geräte besitzt.

Da aber Schüler auch für ihren privaten Gebrauch gerne das Schneiden lernen, ist es langfristig besser, sich auf den Schnitt am PC einzustellen. Die meisten Schulen verwenden hierfür das Programm Pinnacle.

### **Hinweise**

Die digitale Schultasche ([www.medien.lernnetz.de](http://www.medien.lernnetz.de)) bietet viele Programme, die sich neuerdings auf einen Stick herunterladen lassen und von dort aus das Filmmaterial bearbeitet werden kann. Die Filmdateien können dann z. B. von den Redakteurinnen und Redakteuren auch zuhause weiterbearbeitet werden.

# AG: Veranstaltungstechnik

Viele Schulen möchten ihre Schulveranstaltungen dokumentieren und anschließend auf CD oder DVD brennen, um die Aufnahme als Erinnerung aufzubewahren oder einem breiteren Publikum zugänglich zu machen. Aufzeichnungen von »Events« tragen zudem zum Profil der Schulen und zur Identifikation der Schülerinnen und Schüler mit ihrer Schule bei.

Bei der Dokumentation von Schulveranstaltungen lernen Schülerinnen und Schüler wichtige Grundlagen der Aufnahmetechnik von Bild und Ton. Ganz nebenbei lernen sie aber auch, dass Personen und Gegenstände auf der Bühne viel Beachtung bekommen oder in den Hintergrund gedrängt werden können, ohne dass ein Zuschauer diese subtile Art der Inszenierung bemerkt.

## Zielgruppe

Im Grunde gibt es keine Altersgrenzen für diese AG, denn besonders die Jüngeren können ihr Wissen dann weiter geben, wenn sie in höhere Klassen aufgestiegen sind. Wichtig ist vor allem, dass Kontinuität in der Gruppe herrscht. Da Schulveranstaltungen, die aufgezeichnet werden, häufig einmalige Events sind, müssen die Schülerinnen und Schüler im Kurs die Abläufe üben, damit sie Verantwortung tragen können, wenn es »ernst« wird.

Medienpädagogische Zielsetzung	Zielsetzung im Projekt
Medienbotschaften verstehen und kritisch hinterfragen	Durchschauen von Inszenierungen bei Musikveranstaltungen.
Medien sinnvoll nutzen und ihre Wirkung hinterfragen	Grundlagen des Mikrofoneinsatzes und der Tonabmischung (über Mischpult) während des Livemitschnitts und Übertragung auf Fernsehsendungen. Manipulationsmöglichkeiten kennen lernen (Auswahl des Mikrofons, Beeinflussung von Klang und Volumen der Stimme), Erproben von Akzentsetzungen mit Licht (Handhabung von Scheinwerfern).
Medien gestalten und zur Kommunikation einsetzen	Erwerb aufnahmetechnischer und gestalterischer Grundkenntnisse.
Medien in ihren Produktionsbedingungen zur gesellschaftlichen Wirklichkeit erkennen und verstehen	Vergleich der Eigenproduktion mit professionellen Medien. Der Vergleich mit anderen Fernsehnachrichten und deren Hintergründen wird automatisch gezogen.



## Schritt für Schritt

Schritte	Inhalt	Material
1. Einheit Mischpult (3 Nach- mittage)	<p><b>1. Nachmittag: Gerät kennen lernen</b></p> <p>Mikrofone werden angeschlossen, ein Schüler spricht ins Mikrofon, die anderen lernen, wie man durch verschiedene Einstellungen die Lautstärke des Mikrofons verändern kann und wie die Aussteuerungsanzeige funktioniert.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler arbeiten anschließend selbst mit den Mikrofonen und dem Mischpult, wobei sie nur das Anschließen der Mikrofone und die Lautstärkeregelung üben.</p> <p>Wichtig: Die einzelnen Mikrofonkanäle müssen am Mischpult gekennzeichnet werden. Das erleichtert die Zuordnung der Mikros bei einer Aufführung, wenn eines rasch laut oder leise gestellt werden muss.</p>	<p>Camcorder/ Audiorekorder PC mit Recording-Software (etwa Audacity).</p> <p>Notebooks mit USB-Interface für Stereoaufnahmen</p>
	<p><b>2. Nachmittag: Klang und Effekte</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler lernen die verschiedenen Klangeinstellungen und Effekte kennen, die am Mischpult möglich sind. Sie erkennen, dass man den zwei (Stereo-)Kanälen des Mischpults beliebig viele Mikrofone zuordnen kann.</p> <p>Die Lehrperson erläutert, wann welche Einstellung gebraucht wird.</p>	
	<p><b>3. Nachmittag: Aussteuern der Mikrofone</b></p> <p>Am dritten Nachmittag erkunden die Schüler das Problem des Rückkopplungspfeifens, das besonders bei weit aufgedrehtem Verstärker auftritt. Durch Auswahl geeigneter Mikrofone und eine umsichtige Bedienung des Mischpults, kann die Gefahr von Rückkopplungen vermindert werden.</p> <p>Die Lautsprecher sollen immer vor und nicht hinter den Akteuren stehen, damit die Mikrofone sich außerhalb des Abstrahlbereichs der Lautsprecher befinden.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler arbeiten selbstständig am Mischpult.</p>	
	<p><b>Praxistest bei Proben von Chor/Theater</b></p> <p>Bei den Proben können die Schülerinnen und Schüler das Gelernte anwenden. Jetzt müssen alle Mikrofone aufgebaut, angeschlossen und eingestellt werden, es muss auf die richtige Klangeinstellung, Aussteuerung geachtet werden. Bei mindestens drei Proben arbeiten die Schüler selbstständig mit dem Mischpult.</p>	
2. Einheit Mikrofon (3 Nach- mittage)	<p><b>1. Nachmittag: Anschließen ans Mischpult</b></p> <p>Anschließen am Mischpult, Umgang mit den Mikrofonen, nahen und weiten Aufnahmeabstand ausprobieren. Welche Kabel werden benötigt? Wie funktioniert das Headset? Dies finden die Schüler durch Testen der Mikrofonposition am Kopf heraus.</p>	<p>Kopfhörer (geschlossene Ausführung)</p> <p>Mikrofone, Mikrofonständer, Mischpult</p>
	<p><b>2. und 3. Nachmittag: Wiederholung und Soundchecks</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler wiederholen das Aufbauen und Anschließen der Mikrofone. Bei den Soundchecks machen sie ebenfalls Erfahrungen zur Wirkungsweise ihrer Mikrofone. Je nach Aufnahmезweck wählt man Mikrofone für kleineren oder größeren Aufnahmeabstand. Für Live-Aufnahmen kommen nur Mikrofone mit Nieren- oder Supernierencharakteristik in Frage. Der Umgang mit einem Handmikrofon wird ebenfalls geübt.</p>	

Schritte	Inhalt	Material
	<p><b>Praxistest bei Proben</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erkennen bei den Proben, wie man die Mikrofone aufstellen und aussteuern muss, damit man die Darsteller im Zuschauerraum gut verstehen kann. Dabei erkennen sie, dass die Lautsprecher immer vom Mikrofon abgewandt sein müssen. Günstig ist ein Aufbau seitlich vor der Bühne/Spielfläche. Ein Mikrofon kann auch von mehreren Schülern gleichzeitig benutzt oder weitergereicht werden.</p>	
<p><b>3. Einheit</b></p> <p>Beleuchtung (3 Nachmittage)</p>	<p><b>1. Nachmittag: Auf- und Abbau</b></p> <p>Die Schüler lernen den Auf- bzw. Abbau der Scheinwerfer. Dabei werden ihnen die Sicherheitsmaßnahmen erklärt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Scheinwerfer sollten immer einen Mindestabstand von 1 bis 1,5 Meter von hitzeempfindlichem oder leicht brennbarem Material (Vorhänge, Kulissen) halten.</li> <li>• Scheinwerfer grundsätzlich zu zweit aufbauen.</li> <li>• Die Feststellschrauben am Scheinwerferstativ sorgfältig anziehen, den sicheren Stand überprüfen.</li> <li>• Die Mittelsäule durch einen Splint sichern.</li> <li>• Den Scheinwerfer nach dem Aufsetzen/Einhängen festschrauben, ggf. durch Anbinden vor dem Umkippen/Herabstürzen sichern (Vorsicht: Das Gehäuse wird sehr heiß, Brand- und Verletzungsgefahr!).</li> <li>• Sämtliche Anschlusskabel stolpersicher verlegen, mit silberfarbenem Textilband auf dem Boden abkleben.</li> <li>• Auf den maximalen Anschlusswert achten.</li> <li>• Kabeltrommeln immer vollständig abrollen, da sie sich sonst gefährlich erwärmen können.</li> <li>• Die Scheinwerfer vor dem Abbau auskühlen lassen, da sonst die Gefahr von Verletzungen und Beschädigung besteht.</li> </ul> <p><b>2. Nachmittag: Scheinwerfer-Technik</b></p> <p>An diesem Nachmittag lernen die Schülerinnen und Schüler die wesentlichen technischen Eigenschaften der Scheinwerfer kennen. Bestimmte Daten der verwendeten Typen sollten auf einem Merkblatt aufgelistet werden.</p> <p>Durch Beleuchtungsversuche erkennen die Schüler, dass ›weißes‹ und farbiges Licht und unterschiedliche Helligkeitsverteilung Stimmung erzeugt oder verstärkt.</p> <p><b>3. Nachmittag: Ausleuchten</b></p> <p>Jetzt testen die Schülerinnen und Schüler die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten der Scheinwerfer anhand einer konkreten Aufgabenstellung. Anknüpfend an die Versuche zur Farbgebung des Lichts probieren die Schüler aus, welche Lichtstimmung am Besten zur Vorstellung oder Aufführung passt.</p> <p><b>Praxistest bei Hauptprobe/Vorführung:</b></p> <p>Die Schülerinnen und Schüler zeigen bereits einen sicheren Umgang im Auf- und Abbau der Scheinwerfer. Sie können eine defekte Glühbirne auswechseln und den Bühnenraum zweckentsprechend ausleuchten. Zur Unterstützung müssen versierte Erwachsene (Lehrkräfte, Hausmeister) dabei sein.</p>	<p>Scheinwerfer mit Stativen, eventuell Farbvorsätze</p>



## **Ablauf**

Neun Nachmittage mit mindestens 120 Minuten (besser 150 Minuten) pro Einheit.

1. Einheit: Mischpult (drei Nachmittage)
2. Einheit: Mikrofon (drei Nachmittage)
3. Einheit: Beleuchtung (drei Nachmittage)

## **Hard- und Software**

Stellwände, Kulissen oder Vorhänge für Vorführungen. Je nach Bedarf Einweisung, nach Möglichkeit durch geübten Veranstaltungstechniker. Um sinnvolle Arbeit leisten zu können, ist ein Multimedia-PC mit sehr guter Ausstattung erforderlich.

82

## **Erfahrungen**

Das praktische Testen und Hantieren mit den Geräten ist für die Schülerinnen und Schüler sehr wichtig. Beschallung und Beleuchtung erfordern ein beträchtliches theoretisches Wissen. Dieses kann in der schulischen Medienerziehung nicht umfassend vermittelt werden. Man sollte eher auf praxisorientiertes Basiswissen setzen und gelegentlich Reflexionsphasen einstreuen.

Bei Live-Aufzeichnungen müssen alle Beteiligten ihre Aufgabe sicher beherrschen, da Fehler unangenehm auffallen und schwer oder gar nicht korrigierbar sind. Deshalb ist gründliches Üben unverzichtbar.

## **Hinweise**

- Zunächst einfache Mischpulte und verschiedene Mikrofone am Kreismedienzentrum oder in einem Musikgeschäft ausleihen. Es ist empfehlenswert, sich mehrere Angebote einzuholen und sich durch mehrere Fachleute beraten lassen. Wenn der Bedarf an Geräten geklärt ist, neu oder gebraucht beispielsweise bei Musikshop oder über Ebay kaufen.
- Sollen schwerpunktmäßig Audio-Aufnahmen gemacht werden, so kommt die Anschaffung eines Harddiskrecorders (etwa von Yamaha, Tascam oder Zoom, ab etwa 400 Euro) in Frage. Mit einem solchen Gerät lassen sich technisch hochwertige Aufnahmen bis zur fertigen CD erstellen, aber sie erfordern je nach Komplexität eine recht umfangreiche Einarbeitung. Falls bereits ein Mischpult zur Verfügung steht, bieten sich erste Aufnahmeversuche mit einem



Notebook oder PC und dem Freeware-Programm »Audacity« an (Informationen geben die Kreismedienzentren).

- Für die Beleuchtung großer Bühnen gegebenenfalls eine Fachfirma hinzuziehen. Unbedingt den Hausmeister von Anfang an in die Aktivitäten einbeziehen. Er kennt wesentliche technische Gegebenheiten der Gebäude.
- Von den richtigen Mischpult-Einstellungen, von Aufbau und Sicherheitsvorkehrungen Fotos, Skizzen oder Aufschriebe erstellen, diese sind für die nächste Veranstaltung eine große Hilfe. Individuell erstellte Arbeitsblätter sind als Merkhilfe für entsprechende Themenbereiche sinnvoll.
- Keine Mischbeleuchtung, beispielsweise Halogenlicht, Leuchtstofflampen, Xenonlampen verwenden. Die Beschaffung muss entsprechend geplant werden. Bei Videoaufnahmen entstehen durch Mischlicht hässliche, nicht korrigierbare Farbstiche, die dem bloßen Auge während der Vorführung zunächst gar nicht auffallen. Unbedingt mit dem Camcorder eine Probeaufnahme bei der Beleuchtung machen, die bei der Aufführung eingesetzt werden soll. Sind Räume nicht verdunkelbar, so ist wegen der Lichtverhältnisse auch die gleiche Tageszeit zu wählen. Die Aufnahme sollte mit einem Fernsehgerät begutachtet werden, da der Monitor des Camcorders die Farben verfälschen kann.
- Weitere Informationen zu Stichworten wie Mischpult, Mikrofone, Klang gibt es bei [www.mediaculture-online.de](http://www.mediaculture-online.de).



## Das Selbstlernzentrum: Mittagspausen sinnvoll nutzen

*Ein Raum mit Computern zum Surfen und Hausaufgaben machen, ausgestattet mit PCs, Regalen mit Lernsoftware und Edutainment-CDs, Büchern, Ordnern und einem Sofa – so sieht das Selbstlernzentrum aus. Schülerinnen und Schüler finden diesen Raum ›gemütlich‹. Pädagogen sehen dort vor ihrem geistigen Auge eher einen Ort für ›selbstgesteuertes Lernen‹, ›flexible Unterrichtszeiten‹ und ›individuelle Förderung‹.*

Stehen diese Vorstellungen in einem Gegensatz? Nicht unbedingt. Es gibt viele Möglichkeiten, pädagogisch-didaktische Konzepte für Schülerinnen und Schüler ansprechend umzusetzen. Sowohl in Schulen mit Ganztagsbetreuung als auch im Gymnasium verbringen viele Schülerinnen und Schüler einen Großteil ihres Tages. Nach dem Essen oder in Freiarbeitsstunden, bevor der Nachmittagsunterricht beginnt oder bevor sie in eine AG gehen, können sie im Selbstlernzentrum mit Hilfe einer Lernsoftware Vokabeln lernen, für Referate recherchieren oder einfach nur Hausaufgaben machen.

Medienpädagogische Zielsetzung	Zielsetzung konkret
Medienbotschaften verstehen und kritisch hinterfragen	Struktur von E-Learning und Software verstehen lernen
Medien sinnvoll nutzen und ihre Wirkung hinterfragen	Info- und Edutainment – Software für eigene Zwecke nutzen und Erfolgserlebnisse bei sich selbst und mit Anderen testen
Medien gestalten und zur Kommunikation einsetzen	Eigene Erfahrungen weitergeben und jüngere im Gebrauch von Medien anleiten

Selbstlernzentren sind vor allem etwas für Oberstufenschülerinnen und -schüler. Sie besitzen die erforderliche Disziplin, um andere nicht bei den Hausaufgaben über die Maßen zu stören und sie helfen sich gegenseitig. Insofern ist das Eingreifen von Lehrkräften oder des Hausmeisters kaum nötig. Aber Schüler sind Schüler und sie schlagen auch ab und zu über die Stränge, was bedeutet, dass es trotz aller Freiheiten ein Team von verantwortlichen Personen geben sollte.

Dieses Team, bestehend aus Jugendlichen und mindestens einer Lehrkraft sollte dafür sorgen, dass

- die PCs, Drucker und Scanner immer funktionieren;



Schülerinnen und Schüler  
im Selbstlernzentrum.

- eine Ausleihliste geführt wird, damit Software nicht abhanden kommt;
- jeder seinen Müll selbst wegräumt;
- der Raum immer zur vereinbarten Zeit auf- und absperrt wird;
- Neuanschaffungen getätigt werden.

Die Möglichkeiten, die dieser Raum bietet, sind vielfältig. So können die PCs auch von Schülerinnen und Schülern genutzt werden, die während des Unterrichts am Vormittag für ein bestimmtes Fach etwas recherchieren müssen.

An einem Tag pro Woche bieten Schüler-Medienmentoren einen Kurs für jüngere Schüler an. Auf diese Weise lernen die Schülerinnen und Schüler aus den Sekundarstufen bereits die Möglichkeiten und Freiheiten des Selbstlernzentrums kennen. In der Regel geht es darum, eine Präsentation mit verschiedenen anderen Medien wie Fotoaufnahmen, Audiofiles und Videofilmen zu verbinden oder sie lernen, wie man gezeichnete Figuren animiert.

Beaufsichtigung und Betreuung durch ältere Medienmentoren ist bei folgenden Aktivitäten von Jüngeren notwendig:

- Einsatz von Übungssoftware zur Vertiefung des Vormittagsunterrichts: Tastaturschulungsprogramm, Vokabel- und Grammatiktrainer, Mathematiktrainer;
- Anfertigung von Übungen zur Festigung der Kenntnisse in der Bedienung behandelter Programme: beispielsweise Word, Excel, Access;
- Recherche für Hausaufgaben, Referate, Gleichwertige Feststellung von Schülerleistungen (GFS);
- Vorbereiten einer Präsentation (ab Klasse 7 muss jede Schülerin und jeder Schüler eine GFS pro Schuljahr erbringen).

Wichtig ist, dass das Selbstlernzentrum seinen spielerischen und freiheitlichen Charakter nicht verliert, auch wenn dort manchmal nur gebüffelt wird.

# Das Medienatelier: Freier Zugang zu Geräten

*Will man Jugendliche ermutigen, ihre eigenen Ideen mit Medien umzusetzen, sollte man ihnen Fotoapparate, MP3-Player, Videokameras, Computer und das Internet auch außerhalb der AG-Zeiten und in Freiarbeitsstunden zugänglich machen. Ein Medienatelier, in dem sie kreativ, selbstständig und ungestört an eigenen Projekten arbeiten können, bietet solche Möglichkeiten. In einem Medienatelier geht es nicht darum, gute Software zum Lernen und zur Unterhaltung zu nutzen, sondern eigenständig Medienprodukte zu gestalten.*

In einer solchen Medienwerkstatt muss es allerdings auch Regeln für das Arbeiten mit Medien geben, denn die Räumlichkeiten werden vor allem auch für ein reguläres Angebot genutzt. An bestimmten Tagen finden dort von Lehrkräften oder außerschulischen Partnern organisierte Medienworkshops oder AGs zu einzelnen festgelegten und offiziell ausgehängten Themen statt. Das setzt voraus, dass die Geräte regelmäßig überprüft und gewartet werden. Das kann nur funktionieren, wenn eine oder mehrere Personen an der Schule das technische Wissen besitzen und die Verantwortung übernehmen. Bei der Einrichtung eines Medienateliers sollte deshalb besonders auf die Anschaffung robuster Geräte geachtet werden.

Außerhalb der festgelegten AG- und Workshopzeiten für feste Gruppen ›gehört‹ das Medienatelier den Schülerinnen und Schülern. Schülerinnen und Schüler, die im Atelier arbeiten möchten, müssen Grundkenntnisse im Umgang mit den Geräten vorweisen. Erst wenn sie eine Grundausbildung absolviert haben, erhalten sie einen »Medienpass« und können Geräte zum freien Gebrauch ausleihen, im offenen Medienatelier arbeiten oder das Internetcafé leiten.

Medienpädagogische Zielsetzung	Zielsetzung konkret
Medien sinnvoll nutzen und ihre Wirkung hinterfragen	Kennenlernen von unterschiedlichen Medien, die im Allgemeinen nur konsumiert werden
Medien gestalten und zur Kommunikation einsetzen	Experimentieren mit Medien und deren Effekte prüfen

## Grundausbildung

Zu Beginn des Schuljahres werden an mehreren Nachmittagen die Einführungen in folgende Bereiche angeboten:





In einem Medienatelier stehen verschiedene Utensilien und Geräte zur Verfügung.

- Umgang mit Digitalfotografie/Bildbearbeitung
- Powerpoint
- Audioaufnahmen
- Filmkamera
- Internetrecherche – Chat

Natürlich können die Schülerinnen und Schüler die so erworbenen technischen Kompetenzen auch für den Unterricht gebrauchen: beispielsweise sind Projektpräsentationen mit selbstgemachten Fotos sehr viel anschaulicher.

Wer die Einführungen durchlaufen hat, bekommt einen »Medienpass«, der die Ausleihe von Geräten und die Arbeit im offenen Atelier garantiert.

88

### **Offenes Medienatelier**

An einem Nachmittag pro Woche stehen den Schülerinnen und Schülern, die einen Medienpass besitzen, alle Geräte zur Verfügung. Hier können sie die Kenntnisse vertiefen, die sie in den Grundkursen erworben haben. Eine Ausleihliste mit den Gerätebezeichnungen muss von einem Team von Schülerinnen und Schülern geführt werden. Hier können auch Geräte für bestimmte Termine vorbestellt werden.

Das offene Atelier ist ein Marktplatz für Jugendliche, die sich spontan zu Gruppen zusammenfinden, um ein gemeinsames Projekt zu starten. Besonders beliebt sind Videoprojekte. Es ist aber auch möglich, alleine an individuellen Medienprojekten zu arbeiten.

Während der Öffnungszeiten des offenen Ateliers sollte ein Ansprechpartner mit ausreichendem computer-, ton- und videotechnischen Vorwissen anwesend sein, bei dem um Rat nachgefragt werden kann.

Beispiele:

- Vertonung von Texten – Hörspiele, Interviews...
- Musik aufnehmen und bearbeiten;
- Musik-Video drehen und schneiden – Cover entwerfen;
- Filmworkshop – Kameratechnik und Filmschnitt evtl. Filmgruppe, die das Schulleben regelmäßig filmisch dokumentiert;
- Fortlaufend im Schuljahr: Gestaltung und Aktualisierung der Homepage.

# Das Schüler-Medienmentoren-Programm: Heute schon geSMEPpt?

*Im Schüler-Medienmentoren-Programm (SMEP) werden Schülerinnen und Schüler im Alter zwischen 13 und 17 Jahren ausgebildet, um an ihrer Schule eigenständig Medienangebote durchführen und anleiten zu können. Das Programm wurde im Rahmen des Projekts MeGa entwickelt und wird vom LMZ koordiniert.*

Jugendliche benutzen wie selbstverständlich Fernsehen, Internet und Handys, kennen die neuesten Computerspiele und fotografieren mit digitalen Kameras. Wie kann die Schule dieses Wissen für sich nutzbar machen? Das »peer to peer«- Programm ist ein guter Weg: Indem Jugendliche Medienmentoren werden und ihre Kenntnisse anderen Schülerinnen und Schülern vermitteln, können sie mit ihrer Gruppe beispielsweise besondere Ereignisse in der Schule aus Schülerperspektive dokumentieren oder Lehrkräfte beim Einsatz von Medien im Unterricht unterstützen. Fehlen im Umfeld der Schule Medienpädagoginnen und -pädagogen für Medien-AGs, können die eigenen Medienmentoren dazu beitragen, dass dennoch Medienangebote für Schülerinnen und Schüler angeboten werden können.

Aber nicht nur die Schule, sondern auch die Medienmentoren profitieren davon: Sie frischen systematisch ihr Wissen über Medien auf, sie lernen, Verantwortung für die Inhalte von Medien und für die Befindlichkeit einer Gruppe zu übernehmen. Sie können ihre Erfahrungen innerhalb, aber auch außerhalb der Schule etwa in Jugendgruppen einbringen.

## **Zielgruppe**

Jugendliche ab Klasse 7, alle Schularten. Nicht jeder »Computerfreak« wird allerdings den Anforderungen standhalten, die eine Leiter- und Expertenrolle im Schülerkreis mit sich bringt. Dennoch ist davon auszugehen, dass Schülerinnen und Schüler nach eingehender Schulung bereits mit 13 Jahren fähig sind, kleine Gruppen anzuleiten.

Interessant ist das Mentorenprogramm für zweierlei Gruppen: Für diejenigen, die ein eigenes Interesse an Medien haben und anderen etwas beibringen möchten. Die andere Gruppe will sich zunächst selbst weiterbilden, mehr über Medien erfahren. Sie können dann über die Zeit in die Rolle einer Mentorin oder eines Mentors hineinwachsen.

Medienpädagogische Zielsetzung	Zielsetzung im Programm
Medienbotschaften verstehen und kritisch hinterfragen	Schülerinnen und Schüler überprüfen während der Ausbildung ihre eigene Mediennutzung und lernen, mit anderen Jugendlichen darüber zu sprechen.
Medien sinnvoll nutzen und ihre Wirkung hinterfragen	Durch das Entwerfen von Flyern für ihre eigenen Projekte erfahren die Schülerinnen und Schüler, welche Rolle Werbung bei der Vermarktung des eigenen ›Produkts‹ spielt.
Medien gestalten und zur Kommunikation einsetzen	Die Schülerinnen und Schüler erwerben durch sehr konkrete Arbeitsanweisungen umfassende Kenntnisse in vier Medienbereichen (Print, Audio, Video, Präsentation).

## Ablauf

Das Programm wird in vier Kurseinheiten (Modulen) absolviert und umfasst insgesamt 40 Stunden bis zum Abschluss. Die zukünftigen Schülermentorinnen und -mentoren lernen unter Anleitung vom Drehen eines Videofilms über Film-analyse bis zum Projektmanagement alles, was man als verantwortungsbe-wusster Mentor braucht, um an der eigenen Schule Projekte durchführen zu können. Da junge Menschen bereits über viele technische Kompetenzen ver-fügen, liegt das Hauptziel in der Vermittlung von Kenntnissen und kritischem Hinsehen.

Ein Kurs kann entweder an einer Schule oder einem Medienzentrum ange-boten werden. Eine interessierte Schule oder ein Medienzentrum kann eine Schülergruppe beim Landesmedienzentrum Baden-Württemberg für einen Kurs anmelden. Die Schülergruppe sollte mindestens aus fünf und maximal aus zwölf Jugendlichen bestehen.

Da sich das Ausbildungsprogramm über ein ganzes Schuljahr erstreckt, sollten nicht unbedingt Schülerinnen und Schüler im Abschlussjahr geworben werden. Erstens können diese Schülerinnen und Schüler meist aufgrund der Prüfungsphase nicht am gesamten Programm teilnehmen, zweitens haben sie für das eigene Angebot kaum Zeit und drittens kommt das Wissen dieser Schülerinnen und Schüler nach deren Abgang der Schule kaum noch zugute.

Das Landesmedienzentrum stellt für den Kurs eine Trainerin bzw. einen Trai-ner sowie die Reader mit den Arbeitsunterlagen für die Gruppe.

Die zeitliche Organisation des Programms ist nicht vorgegeben, sie kann zwi-schen Schule und Trainerin bzw. Trainer individuell vereinbart werden. So ist es beispielsweise möglich, vier Blockveranstaltungen mit je zehn Stunden an Wochenenden durchzuführen. Der Kurs kann aber auch als Arbeitsgemein-schaft kontinuierlich am Nachmittag abgehalten werden.

Die Trainerinnen und Trainer in den SMEP-Kursen haben medienpädago-gisches Vorwissen und praktische Erfahrungen im Umgang mit Gruppen. Sie werden vom Landesmedienzentrum Baden-Württemberg für ihre Aufgabe durch einen mehrtägigen Kurs qualifiziert.

Damit das Programm an der Schule gut abläuft, sollte eine Lehrkraft als verantwortliche/r Ansprechpartner/in fungieren. Sie hält den Kontakt sowohl zu den Schülerinnen und Schülern als auch zum Trainer, organisiert die Räume, kümmert sich um die notwendige Technik und informiert das Kollegium über den Fortschritt der Ausbildung.

Kurs	Aufbau	Themen	Abschluss
1. Schulhalbjahr	Modul 1	Thematisches Arbeiten mit Medien (z. B. Print) Leiten von Gruppen/Rolle Mentor/Mentorin	Medienassistent/in
	Modul 2	Thematisches Arbeiten mit Medien (z. B. Audio) Projektmanagement	Zertifikat LMZ
2. Schulhalbjahr	Modul 3 + eigenes Angebot	Thematisches Arbeiten mit Medien (z. B. Video) Medienpädagogik	Medienmentor/in
	Modul 4 + eigenes Angebot	Thematisches Arbeiten mit Medien (z. B. Multimedia) Planung der eigenen Projekte	Zertifikat KM

### Beispiele aus den Lerninhalten

Die Auseinandersetzung mit und über Medien zieht sich wie ein roter Faden durch alle Kurseinheiten. Die dritte Kurseinheit (Modul 3) greift explizit das Thema »Medienpädagogik« auf. Im SMEP-Reader für die Schülerinnen und Schüler gibt es dazu einen ansprechend aufgemachten Test mit der Fragestellung »Bin ich medienkompetent?«. Hier sollen Schülerinnen und Schüler z. B. unter dem Kapitel »Medien nutzen – Wirkung erkennen« folgende Aussagen mit ihren eigenen Erfahrungen abgleichen:

- Ich nutze Medien bewusst für unterschiedliche Zwecke.
- Mir gelingt es immer aufzuhören, wenn ich will (PC-Spiele, TV).
- Ich vermeide bewusst bestimmte Sendungen, Spiele oder Internetseiten.
- Mir ist klar, dass Medien mein Leben bzw. mich persönlich beeinflussen.

In diesem Zusammenhang wird von den Trainerinnen und Trainern auch das Thema Jugendschutz behandelt: Außer den gesetzlichen Bestimmungen bekommen die Jugendlichen einen Überblick über die wichtigsten Internetadressen und Ansprechpartner, die ihnen bei der Auswahl von Spielen sowie bei der Auseinandersetzung mit Gewalt, Pornographie oder rechtsextremistischen Gedankengut im Internet weiterhelfen können.

Ein weiterer Baustein besteht aus der Filmanalyse. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bekommen Kriterien vermittelt, mit deren Hilfe sie einen Film als »gut« oder »schlecht« einstufen können. Die Kriterien beziehen sich nicht nur auf den Inhalt und die Ästhetik, sondern beinhalten auch nutzungsbezogene Maßstäbe. Auf diese Weise werden Jugendliche mit ihrem eigenen Konsumverhalten konfrontiert und reflektieren ihr Medienverhalten in der Freizeit.





## **Hard- und Software**

Es ist nicht Voraussetzung, dass die Schule über alle notwendigen Medien, z. B. Videokameras oder Aufnahmegeräte verfügt, um am Programm teilzunehmen. Es ist allerdings von Vorteil, wenn ein Computerraum mit Beamer und Drucker zur Verfügung steht, in dem die Modul-Termine stattfinden können. Die anderen Geräte können beim ansässigen Medienzentrum entliehen werden, soweit sie dort vorhanden sind.

Bereits während der Ausbildung führen die Jugendlichen selbstständig ein kleines Medienangebot durch. Dazu benötigen sie Zugang zu Geräten und Räumen. Die Schülerinnen und Schüler bekommen mit den Arbeitsunterlagen einen Ausweis, der ihre Teilnahme am Programm belegt und als Zugangsberechtigung gilt. Folgende Technik sollte in der Schule während der Ausbildung zur Verfügung stehen.

### **Modul Print**

- Bildbearbeitungsprogramm beispielsweise Photoshop Elements oder GIMP (freeware)
- Funktionierender Farbdrucker

### **Modul Audio**

- Zwei bis drei MP3-Player, Mikrofon, Kopfhörer, und Adapter für Anschlüsse von mehreren Kopfhörern
- Audacity mit funktionierendem DLL-Plugin für MP3-Dateien
- Offener Arbeitsspeicher für Schülerinnen und Schüler

### **Modul Video**

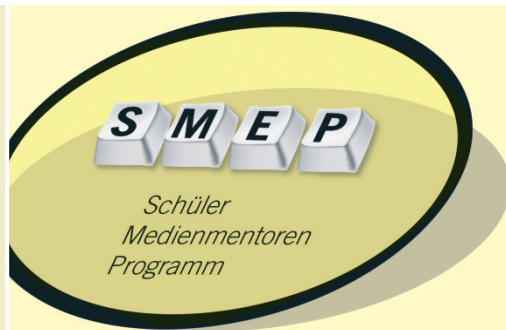
- Schnittprogramm für Video
- Zwei bis drei Digitalkameras mit Stativ und Mikrofon-Anschlussbuchse
- gegebenenfalls externes Mikrofon

### **Modul Multimedia**

- PC mit Präsentations-Programm (z. B. Powerpoint)

## **Erfahrungen**

Die Kurse sollten aus versicherungstechnischen Gründen unbedingt als Schulveranstaltung deklariert werden. Dies ist vor allem wichtig, wenn Schülerinnen und Schüler Schaden an Geräten verursachen oder sie selbst Schaden nehmen. Ein Elternbrief mit Informationen über das Programm und die Termine der Aus-



bildung ist sehr sinnvoll, vor allem, wenn die Termine an Wochenenden liegen oder die Gruppe das Medienzentrum besucht.

In der Pilotphase im Schuljahr 2006/07 wurden die teilnehmenden Schülerinnen und Schüler befragt. Es zeigte sich, dass durch das Programm vor allem diejenigen Schüler/innen erreicht wurden, die in der Schule bisher noch keine Ämter oder Aufgaben wie Klassensprecher, SMV, Schülercafé übernommen haben. Bei den Mädchen lag der Anteil bei 61 Prozent, bei den Jungen sogar bei 76 Prozent.

Ein Ausbildungsprogramm im Bereich Medien wird häufig mit Computer- bzw. Techniks Schulung gleichgesetzt und spricht daher eher Jungen an. Dies bildete sich auch in der Geschlechterverteilung und den Erwartungen an den SMEPP-Kurs ab. Bestehendes Technikinteresse veranlasste deutlich mehr Jungen als Mädchen zur Teilnahme (53 Prozent Jungen, 12 Prozent Mädchen). Dennoch ist es nicht nur die Technik, die reizt, sondern auch die Möglichkeit, mehr über die Medienwelt zu lernen. Bei Mädchen und Jungen war dies der am häufigsten genannte Grund für ihre Teilnahme (Jungen 57 Prozent, Mädchen 70 Prozent).

Wie nachhaltig dieses Projekt sein kann, zeigen die Rückmeldung der Pilotschulen über den Einsatz der ausgebildeten »SMEPPER«: Von 20 Schulen der Pilotphase haben 16 zurück gemeldet, dass sie eigenständig als Medienmentorinnen und -mentoren arbeiten. Zum Teil haben sich einige Jugendliche zusammengetan, die beispielsweise eine Trickfilm-AG leiten oder Einführungskurse in Bildbearbeitung geben, zum Teil wurde eine Gruppe für die Betreuung des Internetcafés oder der Medienwerkstatt von der Schulleitung »engagiert«.

Nicht verschwiegen werden darf allerdings, dass es ohne eine engagierte Lehrerin bzw. engagierten Lehrer und ohne eine wohlwollende Schulleitung nicht geht. Sie sorgen dafür, dass die Schülerinnen und Schüler selbstsicher genug sind, gut vorbereitet und ausgestattet in ihre AGs gehen können.

## Hinweise

Informationen für das Schüler-Medienmentoren-Programm gibt es bei:  
Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, Moltkestraße 64, 76133 Karlsruhe  
Karin Schneider-Weber, Tel: 0721/8808-63, e-Mail: schneider-weber@lmz-bw.de  
<http://www.mediaculture-online.de/Medienmentoren-Programm.1113.0.html>









# Welchen Vertrag für welche Leistung?

Ein »Werkvertrag« ist für die Fälle, in denen vom außerschulischen Partner klar definierbare, spezielle Ergebnisse erwartet werden, z. B. ein Video oder ein Film oder eine DVD usw.

Der »Dienstleistungsvertrag« ist für die Fälle, in denen die Leistung des außerschulischen Partners ergebnisunabhängig und kontinuierlich ist, z. B. wenn er die Leitung einer AG für ein Schulhalbjahr übernimmt.

## **Auszahlung**

Um den Überblick über den Fortschritt im Projekt zu behalten, empfiehlt es sich, den außerschulischen Partnern ein Formular zum Nachweis über die geleisteten Stunden und die Inhalte auszuhändigen. Die Vergütung sollte immer sämtliche Aufwendungen des Auftragnehmers beinhalten, z. B. auch Fahrt- oder Übernachtungskosten. Ggf. können Vereinbarungen über die Auslagen für notwendiges Arbeitsmaterial (z. B. Speichermedien, Kopien, Verpflegung) getroffen werden. Diese sollten dann auch Bestandteil des Vertrages sein. Die Vergütung ist in der Regel »brutto«, d. h. der Auftraggeber führt keine Steuern, Sozialabgaben oder sonstige Versicherungsbeiträge ab. Für die Erfüllung seiner steuerlichen Verpflichtungen ist der Auftragnehmer selbst verantwortlich.

## **Nutzungsrechte**

Die Nutzungsrechte, d. h. die Rechte an Filmen, Präsentationen etc. müssen in der Hand der Schule bleiben, sonst kann der außerschulische Partner diese für eigene Zwecke verwenden, die unter Umständen nicht im Sinne der Schule sind. Dies ist vor allem wichtig, wenn Schülerinnen und Schüler im Film, auf Fotos o. ä. zu sehen sind. Vor der Veröffentlichung müssen Einverständniserklärungen der Schülerinnen und Schüler sowie deren Eltern vorliegen.

## **Abnahme des Werkes**

Der Auftragnehmer muss das Werk abnehmen, d. h. überprüfen, ob das Werk den vereinbarten Leistungen entspricht. Verbindlich ist für beide Vertragspartner der festgelegte End- und Abgabetermin. Der Auftraggeber kann die Abschlussrate nicht bezahlen, bevor der Auftragnehmer sein Werk nicht abgegeben hat. Andererseits hat der Auftragnehmer ein Recht auf Auszahlung der Abschlussrate, wenn das Werk abgenommen und der Abgabetermin eingehalten wurde.

# Muster Werkvertrag

## Werkvertrag

zwischen

..... (Name und Ort der Schule)

vertreten durch ..... (Name der Schulleitung)

– im folgenden »Auftraggeber« genannt –  
und

Herrn / Frau .....

– im folgenden »Auftragnehmer« genannt –

wohnhaf in .....

..... (Telefon) ..... (E-Mail)

Bankverbindung: .....

BLZ: ..... Kto.Nr. ....

zur .....

.....

..... (Gegenstand des Werkvertrags)

## § 1 Leistung

a) Rahmenvorgaben:

- .....
- .....
- .....

b) .....

.....

.....

*Hier möglichst genaue Beschreibung dessen, was als Ergebnis vorliegen soll (CD, DVD, Video) ggf. erforderliche technische Kompatibilitäten (win/mac usw.). Ggf. auch explizite Beschreibung dessen, was nicht geleistet werden muss bzw. erwartet wird.*

c) End- und Abgabetermin für die oben beschriebene Werkleistung ist der ..... (Datum)

## § 2 Werklohn

- a) Der Werkvertragnehmer erhält für seine Leistungen einen pauschalen Werklohn in Höhe von ..... €, der auf die o.g. Bankverbindung überwiesen wird.
- b) Der Werklohn wird in folgenden Raten ausbezahlt:
1. Rate in Höhe von ..... € am ..... (Datum)
  2. Rate in Höhe von ..... € am ..... (Datum)
- Die Überweisung der Schlussrate erfolgt nach der Endabnahme des Werks.
- c) Vom Besteller werden keinerlei Steuern, Sozialabgaben oder sonstige Versicherungsbeiträge abgeführt. Für die Erfüllung seiner steuerlichen Verpflichtungen ist der Werkvertragnehmer selbst verantwortlich.

## § 3 Abwicklung

- a) Für Schäden, die durch schuldhaftes Verhalten des Werkvertragnehmers entstanden sind, haftet er nach den gesetzlichen Vorschriften.
- b) Direkte/r Ansprechpartner/in des Werkvertragnehmers in fachlichen Angelegenheiten ist der/die Koordinationslehrer/die Koordinationslehrerin ..... (Name)  
..... (Telefon)..... (E-Mail)
- c) Bei Erkrankung oder Verhinderung hat der Werkvertragnehmer den Koordinationslehrer/die Koordinationslehrerin an der Schule unverzüglich zu verständigen.

## § 4 Nutzungsrechte

- a) Der Besteller erhält die vollständigen Nutzungsrechte an sämtlichen im Rahmen der Leistungserbringung generierten Produkte. Er ist berechtigt, diese Nutzungsrechte entweder selbst oder durch ganze oder teilweise Übertragung der Rechte auf Dritte zu verwerten sowie einfache und ausschließliche Rechte zu übertragen. Der Besteller ist zur Auswertung der Nutzungsrechte berechtigt, aber nicht verpflichtet.
- b) Der Besteller kann nach eigenem Ermessen frei darüber bestimmen, wie die Leistungsergebnisse verwendet werden, welche Maßnahmen der Öffentlichkeitsarbeit ergriffen und welche Entgelte dafür ggf. gegenüber Dritten festgesetzt werden. Der Besteller ist unabhängig vom Vergütungsanspruch des Auftragnehmers nicht verpflichtet, die vertragsgegenständlichen Leistungen in abgelieferten oder veränderten Formen ausschließlich für schuleigene Zwecke zu verwenden.

## § 5 Nebenabreden, Vertragsänderungen

Mündliche Nebenabreden bestehen nicht. Änderungen oder Ergänzungen dieses Vertrages bedürfen zu ihrer Wirksamkeit der Schriftform.

## § 6 Teilnichtigkeit

Sind einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam, so berührt dies nicht die Wirksamkeit der übrigen Regelungen des Vertrages.

..... (Ort), den .....

.....  
(Unterschrift Besteller)

.....  
(Unterschrift Werkvertragnehmer)

# Muster Dienstleistungsvertrag

## Dienstleistungsvertrag

zwischen

..... (Name und Ort der Schule)

vertreten durch ..... (Name der Schulleitung)

- im folgenden »Auftraggeber« genannt -  
und

Herrn / Frau .....

- im folgenden »Auftragnehmer« genannt -

wohnhaft in .....

..... (Telefon) ..... (E-Mail)

Bankverbindung: .....

BLZ: ..... Kto.Nr. ....

wird folgende Vereinbarung getroffen:

### § 1 Leistung

Der Auftragnehmer verpflichtet sich im Zeitraum vom ..... bis .....  
folgende Leistungen zu erbringen:

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- Die Leistung wird erbracht während der 1. und/oder 2. Hälfte des Schuljahres .....
- Die Leistung wird erbracht jeweils von ..... bis ..... Uhr.  
Damit umfasst das Angebot insgesamt voraussichtlich ..... Zeitstunden (60 Min.)

### § 2 Vergütung [Kommentar lesen]

- a) Für die unter § 1 aufgeführten Leistungen erhält der Auftragnehmer eine pauschale Vergütung in Höhe von ..... €. Mit der Vergütung sind sämtliche Aufwendungen des Auftragnehmers abgegolten. Der Auftragnehmer verpflichtet sich, eine Aufstellung über die von ihm abgeleiteten Stunden zu führen.

- b) Die Abrechnung der im Rahmen dieser Vereinbarung geleisteten Arbeitsstunden und die entsprechende Auszahlung der Vergütung durch den Schulträger erfolgt ..... (*Turnus festlegen, z.B. vierteljährlich, halbjährlich, in zwei Raten zu Beginn und mit Abschluss des Projekts*). Der Auftragnehmer legt seinen Auszahlungsantrag einschließlich der dafür maßgeblichen Stundenaufstellung (vgl. § 2a) dem/der für ihn zuständigen Koordinationslehrer/-lehrerin der Schule (vgl. § 3b) vor. Diese überprüft die Aufstellung und stellt deren sachliche Richtigkeit fest. Die letzte Abrechnung und Auszahlung erfolgt unmittelbar nach Ende des Dienstleistungszeitraums.
- c) Vom Auftraggeber werden keinerlei Steuern, Sozialabgaben oder sonstige Versicherungsbeiträge abgeführt. Für die Erfüllung seiner steuerlichen Verpflichtungen ist der Auftragnehmer selbst verantwortlich.

### § 3 Auftragsabwicklung

- a) Für Schäden, die durch schuldhaftes Verhalten des Werkvertragnehmers entstanden sind, haftet er nach den gesetzlichen Vorschriften.
- b) Direkte/r Ansprechpartner/in des Werkvertragnehmers in fachlichen Angelegenheiten ist der/die Koordinationslehrer/die Koordinationslehrerin ..... (*Name*)  
..... (*Telefon*)..... (*E-Mail*)
- c) Bei Erkrankung oder Verhinderung hat der Werkvertragnehmer den Koordinationslehrer/die Koordinationslehrerin an der Schule unverzüglich zu verständigen.

### § 4 Nutzungsrechte

- a) Der Auftraggeber erhält die vollständigen Nutzungsrechte an sämtlichen im Rahmen der Leistungserbringung generierten Produkten. Er ist berechtigt, diese Nutzungsrechte entweder selbst oder durch ganze oder teilweise Übertragung der Rechte auf Dritte zu verwerten sowie einfache und ausschließliche Rechte zu übertragen. Der Auftraggeber ist zur Auswertung der Nutzungsrechte berechtigt, aber nicht verpflichtet.
- b) Der Auftraggeber kann nach eigenem Ermessen frei darüber bestimmen, wie die Leistungsergebnisse verwendet werden, welche Maßnahmen der Öffentlichkeitsarbeit ergriffen und welche Entgelte dafür ggf. gegenüber Dritten festgesetzt werden. Der Auftraggeber ist unabhängig vom Vergütungsanspruch des Auftragnehmers nicht verpflichtet, die vertragsgegenständlichen Leistungen in abgelieferten oder veränderten Formen ausschließlich für schuleigene Zwecke zu verwenden.

### § 5 Nebenabreden, Vertragsänderungen

Mündliche Nebenabreden bestehen nicht. Änderungen oder Ergänzungen dieses Vertrages bedürfen zu ihrer Wirksamkeit der Schriftform.

### § 6 Teilnichtigkeit

Sind einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam, so berührt dies nicht die Wirksamkeit der übrigen Regelungen des Vertrages.

..... (*Ort*), den .....

.....  
(*Unterschrift Besteller*)

.....  
(*Unterschrift Werkvertragnehmer*)

# Kopiervorlage Kurstagebuch

## Beispiel/Blanko

102

Teilnehmer/innen

»Trickfilm-AG«

Zeit: Dienstag, 13:30 –15:00 Uhr, Raum 036

Max Mustermann, 8a  
Jennifer Jedermann, 8b  
Lieschen Müller, 7d

1 2 3 4 5 6 7 8

e = entschuldigt / f = fehlt

Datum

Inhalt

Inhalt

e ✓ ✓

—

08.01.

Kennenlernen der DV-Kameras  
Erste Tricks

Eine Anmeldung  
storniert

✓ f e

Teilnehmer/innen

AG

1 2 3 4 5 6 7 8

e = entschuldigt / f = fehlt

Datum

Inhalt

Inhalt



# Muster Einverständniserklärung

## Einverständniserklärung

zum Verbleib bei

.....  
*Name der Schule*

Frau/Herrn

.....  
*Name der Schulleitung*

Die/Der Mitwirkende

..... geb. ....  
*Vorname, Nachname*

.....  
*Anschrift*

.....  
*Projekttitel*

bzw. dessen/deren Erziehungsberechtigte/r

erklärt durch die nachstehende Unterschrift das Einverständnis für die unentgeltliche und freie Verwendung, Vervielfältigung und Veröffentlichung von

- Bild- und Tonaufnahmen der/des Mitwirkenden
- Texten

bei öffentlichen Vorführungen oder Präsentationen (z. B. in Schulen), Rundfunk- und Fernsehproduktionen, in Printmedien und im Internet.

.....  
*Ort, Datum*

.....  
*Eigene Unterschrift*

.....  
*Unterschrift einer/eines Erziehungsberechtigten (bei Minderjährigen)*

*Bitte beachten: Bei Minderjährigen ab 14 Jahren ist sowohl die eigenhändige Unterschrift der/des Minderjährigen als auch die Unterschrift der/des Erziehungsberechtigten erforderlich!*



## Liste Schulen als Ansprechpartner für Medienarbeit in Ganztagsangeboten

### Freudenstadt:

#### **Christophorus-Schule, Freudenstadt**

Ludwig-Jahn-Str. 32  
72250 Freudenstadt  
Schultyp: Förderschule  
GTS-Typ: Offen

#### **Kepler-Gymnasium Freudenstadt**

Ludwig-Jahn-Str. 54  
72250 Freudenstadt  
Schultyp: spr./naturw. Gymnasium  
GTS-Typ: Offen

#### **Keplerhauptschule, Freudenstadt**

Ludwig-Jahn-Str. 54  
72250 Freudenstadt  
Schultyp: HS, WRS  
GTS-Typ: Teilgebunden

#### **Martin-Gerbert-Gymnasium, Horb**

Fürstabt-Gerbert-Str. 21  
72160 Horb  
Schultyp: Spr./naturw. Gymnasium  
GTS-Typ: Teilgebunden

### Konstanz:

#### **Schillerschule, Singen**

Malvenweg 16  
78224 Singen  
Schultyp: GHWRS  
GTS-Typ: Offen, in Zukunft gebunden

#### **Geschwister-Scholl-Schule,**

### Konstanz

Schwaketenstr. 112  
78467 Konstanz  
Schultyp: HWRS, ErprobungsRS  
Gymnasium musisch, sprachl.,  
naturwiss.  
GTS-Typ: Offen

#### **Johann-Peter-Hebel-Schule, Singen**

Masurenstr. 2  
78224 Singen  
Schultyp: GHWRS  
GTS-Typ: Teilgebunden

#### **Ellenrieder-Gymnasium, Konstanz**

Brauneggerstr. 29  
78462 Konstanz  
Schultyp: math./neusprachl.  
Gymnasium  
GTS-Typ: Offen

### Alb-Donau-Kreis:

#### **Michel-Buck-Schule, Ehingen**

Schulhof 1  
89584 Ehingen  
Schultyp: GHWRS  
GTS-Typ: Offen

#### **GHWRS Allmendingen**

Marienstr. 18  
89604 Allmendingen  
Schultyp: GHWRS  
GTS-Typ: Teilgebunden

#### **Realschule Erbach**

Jahnstr. 36

89155 Erbach

Schultyp: RS

GTS-Typ: Offen

**Spitalhofschule, Ulm**

Sammlungsgasse 10

89073 Ulm

Schultyp: GHWRS

GTS-Typ: Teilgebunden

**Hohenlohe-Kreis:**

**Bildungszentrum Bretzfeld**

Einsteinstr. 28

4626 Bretzfeld

Schultyp: GS, HS, RS

GTS-Typ: Offen

**GHWRS Künzelsau**

Schulstr. 15

74653 Künzelsau

Schultyp: GHWRS

GTS-Typ: Offen

**Taläcker-Grundschule,  
Künzelsau**

Emil-Nolde-Str. 9

74653 Künzelsau

Schultyp: GS

GTS-Typ: Offen

**Geschwister-Scholl-Schule,  
Künzelsau**

Max-Ernst-Str. 1

74653 Künzelsau

Schultyp: Sonderschule für

Geistig- und Körperbehinderte

GTS-Typ: Gebunden

## Liste Medienpädagogische Beraterinnen und Berater an den Kreismedienzentren (KMZ)

### **KMZ Albstadt-Ebingen**

Christian Krampulz, T. 07471/93000-50  
Am Schlossberg 7, 72379 Hechingen  
mpb@kmz-hch.de

### **KMZ Biberach**

Hermann Schnirring, T. 07351/52-7297  
Rollinstr. 9, 88400 Biberach  
mpb@kreismedienzentrum-biberach.de

### **KMZ Mittelbaden (Bühl)**

Volker Arntz, T. 07223/981412 70  
Robert-Koch-Str. 8, 77815 Bühl  
mpb@kmz-buehl.de

### **KMZ Calw**

Markus Hoffmann, T. 07051/965 240  
Oberriedter Str. 10, 75365 Calw  
kmzwc@kmzwc.de

### **KMZ Esslingen**

Peter Hoefler, T. 0711/39 02-2337  
Pulverwiesen 11, 73728 Esslingen  
mpb@kmz-es.de

### **KMZ Ettlingen**

Natalie Tiedau, T. 07243/332 96 92  
Karl-Friedrich-Str. 29, 76275 Ettlingen  
mpb@kmz-ettlingen.de

### **KMZ Freiburg i.Br.**

Darius Pasdar, T. 0761/27 80 79  
Bissierstr. 17, 79144 Freiburg  
mbp@kmz-freiburg.de

### **KMZ Freudenstadt /Horb**

Johannes Hermann, T. 07441/920-1373  
Landhausstr. 4, 72250 Freudenstadt  
mpb@kmz-fds.de

### **KMZ Göppingen**

Waltraud Riegler-Baier,

T. 07161/914 24 20

Eberhardstr. 22, 73033 Göppingen  
mpb@kmz-gp.de

### **KMZ Heidenheim**

Viktor Wagner, T. 07321/321-1657  
Brenzstr. 30, 89518 Heidenheim  
wagner@heidenheim.com

### **KMZ Heilbronn**

Ewald Seeger, T. 07131/99 46 98  
Lerchenstr. 40, 74072 Heilbronn  
mpb@kmz-hn.de

### **KMZ Karlsruhe**

Thomas Oser, T. 0721/88 08-931  
Moltkestr. 64, 76133 Karlsruhe  
oser@lmz-bw.de

### **KMZ Konstanz**

Thorsten Rees, T. 07531/800-1374  
Benediktinerplatz 1, 78467 Konstanz  
kooperation@gmx.net

### **KMZ Künzelsau**

Alexander Kranich, T. 07940/183 23  
Allee 17, 74653 Künzelsau  
kranich@online.de

### **KMZ Leonberg**

Melanie Braun, T. 07152/210 53  
Rutesheimer Str. 50, 71229 Leonberg  
medienzentrum-leonberg@lrabb.de

### **KMZ Lörrach**

Mario Enderle, T. 07621/449 16  
Wintersbuckstr. 5, 79539 Lörrach  
mpb@kmz-loerrach.de

### **KMZ Ludwigsburg**

N.N., T. 07141/22 50  
Hindenburgstr. 40,

71638 Ludwigsburg  
kreismedienzentrum@  
landkreis-ludwigsburg.de

#### **KMZ Mannheim**

Stefan Klinga, T. 0621/293-7945  
Collinstr. 1, 68161 Mannheim  
mpb@mannheim.de

#### **KMZ Pforzheim**

Marc Laporte, T. 07231/308 1513  
Kronprinzenstr. 9, 75177 Pforzheim  
Medienpaed.Berater@enzkreis.de

#### **KMZ Ravensburg**

Christoph Siegle, T. 0751/368-405  
St. Martinustr. 77, 88212 Ravensburg  
mpb@kreismedienzentrum.de

#### **KMZ Reutlingen**

Ingrid Ruck, T. 07121/480-1370  
Kaiserstr. 27, 72764 Reutlingen  
ingrid.rueck@kmz-reutlingen.de

#### **KMZ Rottweil**

Ute Boge, T. 0741/94 20 59 21  
Krankenhausstr. 14, 78628 Rottweil  
mpb@kmz-rw.de

#### **KMZ Schwäbisch Gmünd**

Winfried Hanold, T. 07171/323 35  
Oberbettringer Str. 166,  
73525 Schwäbisch Gmünd  
mpb@ostalbkreis.de

#### **KMZ Sigmaringen**

N.N., T. 07571/682 720  
Oberer Wentel 10, 72488 Sigmaringen  
mpb@kmz-sigmaringen.de

#### **KMZ Stuttgart**

Stefan Rehm, T. 0711/28 50-772

Rotenbergstr. 111, 70190 Stuttgart  
rehm@lmz-bw.de

#### **KMZ Tauberbischofsheim**

Martina Häfner, T. 09341/84 67-14  
Flurstr. 2, 97941 Tauberbischofsheim  
mpb.kmz.tbb@web.de

#### **KMZ Tübingen**

Thomas Rudel, T. 07071/978-289  
Raichbergstr. 81, 72072 Tübingen  
mpb@kmz-tuebingen.de

#### **KMZ Tuttlingen**

Joachim Grathwohl,  
T. 07461/926-2224  
Mühlenweg 17, 78532 Tuttlingen  
mpb@kmz-tut.de

#### **KMZ Überlingen**

Fritz Wäldin, T. 07551/23 44  
Rauensteinstr. 2, 88662 Überlingen  
mpb@kreismedienzentrum-  
bodenseekreis.de

#### **KMZ Waiblingen**

Rolf Failmezger, T. 07151/50115 10  
Dammstr. 50, 71332 Waiblingen  
r.failmezger@  
kreismedienzentrum-rmk.de

#### **KMZ Villingen-Schwenningen**

Dietrich Danksin, T. 07721/9137205  
Am Hoptbühl 2,  
78048 Villingen-Schwenningen  
danksin@danksin.de

#### **KMZ Waldshut-Tiengen**

Jochen Stegmaier, T. 07751/861327  
Kaiserstr. 110, 79761 Waldshut-Tiengen  
mpb@landkreis-waldshut.de

## Liste Informationen zu Medienpädagogik, Ganztagsschule und Fördermittel

**Schau Hin!** Portal für Medien-  
erziehung in der Familie  
[www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)

**Deutscher Bildungsserver** Portal  
für Bildung und Medienbildung  
in verschiedenen Bundesländern  
[www.bildungsserver.de](http://www.bildungsserver.de)

**Schulen ans Netz** Portal für  
Medienprojekte im Unterricht  
[www.lehrer-online.de](http://www.lehrer-online.de)

**jugendschutz.net** Portal der Kom-  
mission für Jugendmedienschutz  
[www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net)

**Gesellschaft für Medienpädagogik**  
Portal für Medienpädagogik mit  
Links zu Wissenschaft und Forschung  
[www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de)

**MediaCulture-Online** Portal für  
medienpädagogische Fragestellungen,  
Projekt und Literatur zum Thema  
[www.mediaculture-online.de](http://www.mediaculture-online.de)

**Landeszentrale für politische  
Bildung** Portal für Informationen  
über die Medienlandschaft  
[www.lpb-bw.de](http://www.lpb-bw.de)

**Aktion Jugendschutz** Portal  
mit Anregungen und Referenten  
für Elternabende  
[www.ajs-bw.de](http://www.ajs-bw.de)

**Kultusministerium** Portal mit den  
neuesten Informationen zu Ganztags-  
schulen in Baden-Württemberg  
[www.km-bw.de](http://www.km-bw.de)

**Ganztagsschule** Portal für bundes-  
weite Richtlinien und Erfahrungen  
[www.ganztagsschulen.org](http://www.ganztagsschulen.org)

**Ganztagsschulentwicklung**  
Portal für regionale Servicestellen  
[www.gantaegig-lernen.org](http://www.gantaegig-lernen.org)

**Arbeitsgemeinschaft Jugend-  
freizeitstätten** Portal zu  
Kooperationen mit Jugendhäusern  
[www.agjf.de](http://www.agjf.de)

**Fonds Soziokultur** Portal für  
Antragstellung von Fördergeldern  
[www.fonds-soziokultur.de](http://www.fonds-soziokultur.de)

**Landesjugendring Baden-Würt-  
temberg e.V.** Portal Jugendarbeit –  
Schule mit Fördervorschlägen  
[www.ljrbw.de](http://www.ljrbw.de)

**Jugendstiftung Baden-Württem-  
berg** Portal für Projektberatung  
und Förderberatung  
[www.jugendstiftung.de](http://www.jugendstiftung.de)

**Servicestelle Jugend**  
Portal für Jugendliche –  
Events und Fördermittel  
[www.jugendnetz.de](http://www.jugendnetz.de)

**Stiftung Medienkompetenz**  
Portal für Informationen und  
Beantragung von Fördermitteln  
[www.mkfs.de](http://www.mkfs.de)

**Landesvereinigung kulturelle  
Jugendbildung** Portal für  
Informationen über Wettbewerbe  
[www.lkjbw.de](http://www.lkjbw.de)

## Autorinnen und Autoren

**Dr. Thomas Irion** (Dipl.-Päd.) arbeitet als Akademischer Rat an der Pädagogischen Hochschule Weingarten. Sein Forschungsschwerpunkt ist die Labor- und Feldforschung rund um das Thema »Medien im Unterricht«.

**Prof. Dr. Bernd Reinhoffer** vertritt den Sachunterricht an der Pädagogischen Hochschule Weingarten. Zusammen mit Thomas Irion leitet er verschiedene Projekte im Grundschulzentrum der PH. [www.grundschulzentrum.de](http://www.grundschulzentrum.de)

**Dr. Ida Pöttinger** (Dipl.-Päd.) arbeitete als Hörspielautorin, Journalistin sowie als Lehrerin und Lehrbeauftragte. Sie war Redakteurin bei einer Fachzeitschrift und einem medienpädagogischen Portal und leitete das Projekt »Multimedia im Rahmen von Ganztagsangeboten« (MeGa) am Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, einem Projekt der Medienoffensive Schule II. Außerdem ist sie stellvertretende Vorsitzende der Gesellschaft für Medienpädagogik (GMK).

**Karin Schneider-Weber** ist Lehrerin an der Joss-Fritz-Grund- und Hauptschule Untergrombach für Sport und Religion. Sie leitet an ihrer Schule das Programm zur Gewaltprävention und die Streitschlichter. Sie war einige Jahre im Jugendhilfeausschuss der Stadt Karlsruhe tätig. Aktuell ist sie am Landesmedienzentrum Baden-Württemberg für die Betreuung des Schüler-Medienmentoren-Programms SMEP zuständig.

**Karin Zinkgräf** (MA), Erziehungswissenschaftlerin mit langjähriger Erfahrung in verschiedenen jugendhilfespezifischen Forschungsprojekten, hat im Projekt »Multimedia im Rahmen von Ganztagsangeboten« (MeGa) die Evaluation durchgeführt und koordiniert gemeinsam mit Frau Schneider-Weber das Schüler-Medienmentoren-Programm.



## Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter dieser Publikation

Autorinnen und Autoren:

Dr. Thomas Irion (Dipl.-Päd.), Pädagogische Hochschule Weingarten  
Prof. Dr. Bernd Reinhofer, Pädagogische Hochschule Weingarten  
Dr. Ida Pöttinger (Dipl.-Päd.), Landesmedienzentrum Baden-Württemberg  
Karin Schneider-Weber, Joss-Fritz-Grund- und Hauptschule Untergrombach,  
Landesmedienzentrum Baden-Württemberg  
Karin Zinkgräf (MA), Landesmedienzentrum Baden-Württemberg

112

Grundlagen für die Texte im Praxisteil lieferten:

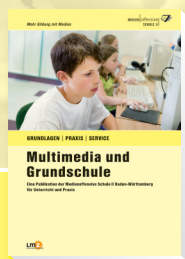
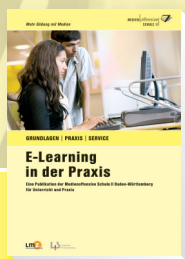
Bernd-Michael Auchter, KMZ Alb-Donau-Kreis (Ulm)  
Jens Baumgärtner, Kepler-Gymnasium Freudenstadt  
Birgit Berszin, Geschwister-Scholl-Schule, Konstanz  
Ingrid Bounin und Uwe Kaiser, außerschulische Partner der GHWRS Künzelsau  
Brigitte Doster, Michel-Buck-Schule Ehingen  
Jochen Freiberg und Jochen Rick, Johann-Peter-Hebelschule Singen  
Gerhard Gamp, Realschule Erbach  
Heinz Groß, GHWRS Künzelsau  
Silke Hangebrock, Schillerschule Singen  
Maria Hebekus, Ellenrieder-Gymnasium Konstanz  
Heinz Hennebold, Bildungszentrum Bretzfeld  
Volker Krafft, Christophorus-Schule Freudenstadt  
Alexander Kranich, KMZ Hohenlohe-Kreis (Künzelsau)  
Rolf Kessler, Spitalhofschule Ulm  
Jürgen Kendel, Taläcker-Grundschule Künzelsau  
Mathias Martin, Kepler-Hauptschule Freudenstadt  
Georg Neumann, Martin-Gerbert-Gymnasium Horb  
Erhard Ratzke, Geschwister-Scholl-Schule Künzelsau  
Thorsten Rees, KMZ Konstanz  
Peter Veith, KMZ Freudenstadt/Horb  
Hartmut Wilking, GHWRS Allmendingen

## Ganztagschule: Der kürzeste Weg zur Medienkompetenz?!

In diesem Buch, das in der Publikationsreihe der Medienoffensive Schule II Baden-Württemberg erscheint, werden die aus dem Teilprojekt »Multimedia im Rahmen von Ganztagsangeboten an Schulen« (MeGa) gewonnenen Erkenntnisse vorgestellt.

- Medienkompetenz und Ganztagsangebote
- Pädagogische, organisatorische und technische Tipps
- Ideen für medienpädagogische Nachmittagsangebote (nicht) nur für Ganztagschulen

Die Autorinnen und Autoren sind Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des MeGa-Projekts am Landesmedienzentrum Baden-Württemberg. Vor allem aber kommen Lehrerinnen und Lehrer aus der schulischen Praxis zu Wort.



### Weitere Titel in der Publikationsreihe:

- E-Learning in der Praxis; Stuttgart (2008)
- Multimedia und Grundschule; Stuttgart (2008)

Die Medienoffensive Schule II (2002–2008) ist Teil der Zukunftsoffensive III des Landes Baden-Württemberg. Sie wurde vom Ministerium für Kultus, Jugend und Sport initiiert und trägt dazu bei, den sinnvollen, fächerintegrativen Einsatz der neuen Medien und eine moderne Medienbildung schrittweise in allen weiterführenden Schulen zu verankern.

Die neuen Medien sollen zu einem universellen und jederzeit verfügbaren Werkzeug für den Unterricht werden, um die Qualität des Unterrichts zu erhöhen, selbstgesteuertes Lernen zu ermöglichen und allen Schülerinnen und Schülern eine fundierte Medienkompetenz zu vermitteln.

[www.lmz-bw.de](http://www.lmz-bw.de)