

# Vorspann

»Ich bin eigentlich sehr daran interessiert, die neuen Medien stärker in meinen Unterricht zu integrieren, wenn ich nur wüsste, wie.«

Äußerungen dieser Art hören die Medienpädagog/innen von medien+bildung.com häufiger in ihren Multiplikatorenschulungen zum Einsatz von Medien im Bildungskontext. Um Pädagog/innen eine Praxishilfe zu geben und die ersten Schritte in der Medienpädagogik etwas zu erleichtern, wurde diese Methodensammlung zusammengestellt. Das Team von medien+bildung.com hat dabei besonders jene Praxistipps ausgewählt, die sowohl im schulischen als auch außerschulischen Kontext einsetzbar sind.

Ein partizipativer Ansatz in der Medienbildung bezieht die Ideen, Kreativität und Kritik aller Schüler/innen mit ein. Die Methoden sind alle so angelegt, dass den »jungen Medienmachern« möglichst viele Kompetenzen und Eigenverantwortung übertragen wird. Die Pädagog/innen, die das Buch zur Planung von medienpädagogischen Projekten einsetzen, möchten wir ermuntern, mehr als Prozessbegleiter und Unterstützer zu agieren, denn die Regie sollen die Schüler/innen führen lernen. Da jede Gruppe anders ist, sollten die Methoden auf die Situation vor Ort und insbesondere an die zeitlichen und räumlichen Rahmenbedingungen angepasst werden.

»Und action!«

## medien+bildung.com – Lernwerkstatt Rheinland-Pfalz

**medien + bildung.com**

medien+bildung.com handelt im Namen ihrer Gesellschafterin, der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) und ist für das rheinland-pfälzische Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur (MBWJK) tätig.

Unsere Arbeit leitet sich her aus dem Auftrag der Landesmedienanstalten, Jugendmedienschutz in der Praxis umzusetzen. Deshalb entwickeln und verwirklichen wir Bildungsangebote zur praktischen Medienbildung in unterschiedlichen Bildungssektoren in Rheinland-Pfalz. Unsere Partner sind Kindertagesstätten, Schulen und Ganztagschulen, pädagogische Ausbildungsstätten, Hochschulen und Einrichtungen der außerschulischen Jugend- und Erwachsenenbildung.

Insofern sind die Methoden in diesem Buch in allen Bildungseinrichtungen anwendbar, wenn auch die Zeiteinteilungen so gewählt wurden, dass sie sich an den Rhythmen der Schule orientieren.

Unsere Schüler/innen lernen, Medien zu verstehen, selbst zu gestalten und kritisch zu hinterfragen. Die Reflexion des eigenen Medienkonsums und das Erkennen von Medienmechanismen sind dabei wichtige Elemente.

## Einsteige

Aller Anfang ist schwer ... oder die Angst vor dem leeren Blatt ... oder – wie wäre es stattdessen mit: Jedem Anfang wohnt ein Zauber inne!, oder: Wie es in den Wald hineinschallt ...

Ein guter Auftakt legt den Grundstein und stellt die Weichen der zukünftigen Zusammenarbeit. Er sollte weder verkrampft noch unüberlegt stattfinden. Gute Einstiegsmethoden zeichnen sich durch Motivation, Verlockung, Zusammenspiel und Freude aus. Sie sind »Eisbrecher«, »Dosenöffner«, »Katalysatoren« und im besten Wortsinn »Stein des Anstoßes«. Im medienpädagogischen Kontext vermitteln sie erste, anreizende Ahnungen von der Arbeit mit bewegten Bildern und Tönen oder selbst erdachten Texten, geben der Pädagogin/dem Pädagogen die Chance, die Gruppe und ihre Dynamik einzuschätzen, und fördern spielerisch die Kooperation der zukünftigen Teams. Durch die Sensibilisierung der Wahrnehmung und der so geweckten Aufmerksamkeit setzen die Anfangsübungen einen vielversprechenden Ausblick, der die Mühe des Weges lohnt.

Die ausgewählten Einstiegsspiele haben unterschiedliche Schwerpunkte, sind manchmal sinnbildlich zu reflektieren und manchmal ganz praktische Vorbereitung auf die Arbeit. Es empfiehlt sich, ein bis zwei davon auszuwählen – in einem Maß von maximal einem Viertel der insgesamt zur Verfügung stehenden Zeit – sprich, bei 90 Minuten sollten etwa 20 Minuten auf das Warm-up verwendet werden. Im Verlauf des Prozesses kann es immer wieder einmal sinnvoll sein, eine der Methoden einzustreuen oder auch zu wiederholen, um aufzulockern oder Knackpunkte deutlich zu machen.

Nutzen und genießen Sie die Spannung des Anfangs – gut eingefangen, springt der zündende Funke schnell über. Und: Die Schüler/innen sind mindestens so aufgeregt wie Sie ...



Reise zum Mond	Einstieg
----------------	----------

Kennenlern- und Ratespiel in einem: Während einer Vorstellungsrunde soll herausgefunden werden, nach welchem geheimen Trick dieses Spiel funktioniert.

<b>Zielgruppe:</b>	<b>X</b>	Elementarbereich	<b>X</b>	Sekundarbereich II
	<b>X</b>	Primarbereich	<b>X</b>	Oberstufe
	<b>X</b>	Sekundarbereich I		Lehrer/innen
<b>Zeitdauer:</b>	10 Minuten			
<b>TN-Zahl:</b>	minimal: 5		maximal: unbegrenzt	
<b>Mediale Lernziele:</b>	Geförderte Aspekte der Medienkompetenz:			
		informieren/recherchieren/ selektieren		Medienkunde
		dokumentieren/strukturieren		Mediengestaltung
		produzieren/publizieren		Mediennutzung
		reflektieren/kommunizieren		Medienkritik
		Hardware-Kenntnisse		Software-Kenntnisse
<b>Material:</b>				

<b>Beschreibung:</b>	<p><b>Durchführung:</b></p> <p>Im Stuhlkreis sitzend, beginnt die Leiterin/der Leiter, sich vorzustellen. Sie/er sagt den Namen und nennt einen Gegenstand, den sie/er mit zum Mond nimmt. Reihum geht es weiter. Hierbei müssen die Gegenstände, die mitgenommen werden dürfen, einem – noch geheimen und nur der Lehrerin/dem Lehrer bekannten – Kriterium entsprechen (z. B. müssen die Gegenstände mit dem gleichen Buchstaben wie der jeweilige Vorname beginnen). Im Verlauf der Runde finden die Kinder dieses Kriterium heraus. Die Lehrerin/der Lehrer bestätigt oder verneint dazu den ausgesuchten Gegenstand: »Nein, Paul kann leider kein Schwert mitnehmen – aber Susanne darf ein Schwert mitnehmen.«</p>
<b>Erfahrungen:</b>	Das Spiel erfordert eine gewisse Frustrationstoleranz bei den Kindern, gerade wenn am Schluss nur noch wenige übrig sind, die das System noch nicht durchschaut haben.
<b>Varianten:</b>	Zusätzliche Vorgabe festlegen: Nur Gegenstände aus dem Medienbereich dürfen mitgenommen werden.
<b>Anschluss:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bilderrätsel (→ S. 16)</li> </ul>

<b>Produktives Chaos</b>	<b>Einstieg</b>
--------------------------	-----------------

Verschiedene Bälle werden im Kreis geworfen. Durch die Vielzahl und Gleichzeitigkeit der Impulse entsteht ein produktives Chaos, das Teamarbeit und Gruppendynamik sinnbildlich erfahrbar macht.

<b>Zielgruppe:</b>	<b>X</b>	Elementarbereich	<b>X</b>	Sekundarbereich II
	<b>X</b>	Primarbereich	<b>X</b>	Oberstufe
	<b>X</b>	Sekundarbereich I	<b>X</b>	Lehrer/innen
<b>Zeitdauer:</b>	5 bis 10 Minuten			
<b>TN-Zahl:</b>	minimal: 4		maximal: 15	
<b>Mediale Lernziele:</b>	Geförderte Aspekte der Medienkompetenz:			
		informieren/recherchieren/ selektieren		Medienkunde
		dokumentieren/strukturieren		Mediengestaltung
		produzieren/publizieren		Mediennutzung
		reflektieren/kommunizieren		Medienkritik
		Hardware-Kenntnisse		Software-Kenntnisse
<b>Material:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 3 bis 5 Softbälle</li> <li>● alternativ: Massageigel, Quietsche-Entchen, Jongliertuch, Dinkelkissen, Schaumstoffwürfel oder Ähnliches</li> </ul>			

<b>Beschreibung:</b>	<p><b>Vorbereitung:</b> Die Bälle werden in die Mitte des Raumes gelegt, um auf diese Weise das Zentrum des Kreises zu markieren. Wenn ein Überraschungseffekt gewünscht ist, kann die Spielleiterin/der Spielleiter die Wurfobjekte auch in einer Tasche verbergen.</p> <p><b>Durchführung:</b> Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Die Lehrerin/der Lehrer wirft den Ball über die Kreismitte zu einer/einem der Schüler/innen. Dieser wirft den Ball weiter zu einer anderen Person. Jeder merkt sich seine Anspielperson, so dass die Reihenfolge wiederholt werden kann. Jede Person, die einmal im Ballbesitz war, legt sich als Zeichen dafür die Hand auf den Kopf (gilt nur für die erste Runde).</p>
----------------------	---

<p><b>Beschreibung</b> (Forts.):</p>	<p>Im zweiten Durchlauf wird der Ball nun möglichst schnell in der festgelegten Reihenfolge gespielt. Wichtig dabei ist der Spielfluss: Also genau werfen, damit der Ball sicher gefangen werden kann! Ziel des Spieles ist, möglichst schnell zu spielen, ohne dass einer der Bälle herunterfällt. Nach und nach kann die Lehrerin/der Lehrer einen zweiten, dritten, vierten, fünften Ball ins Spiel bringen.</p> <p><b>Reflexion:</b></p> <p>Egal, ob Videodreh, Radiosendung oder Hörspielproduktion: Im Team muss jeder wissen, WER WAS von WEM und WANN bekommt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mit WEM spiele/arbeite ICH zusammen?</li> <li>● Von WEM bekomme ICH den Ball/das Stichwort?</li> <li>● WER arbeitet MIR zu?</li> <li>● An WEN muss ICH WAS weitergeben?</li> <li>● Warum/Wann sind Bälle auf den Boden gefallen?</li> <li>● Wer ist verantwortlich für den Spielfluss? Ist die »Schuldfrage« für den Zuschauer/für ein Team überhaupt interessant?</li> <li>● Woran erkenne ich die Bereitschaft meiner Anspielperson, den Ball anzunehmen? Habe ich überhaupt mit ihr kommuniziert?</li> <li>● Wie gehe ich mit Überforderung um? Wie organisiert sich die Zusammenarbeit bei kurzzeitigem Ausfall einer Person?</li> </ul>
<p><b>Erfahrungen:</b></p>	<p>Wenn unhandliche Gegenstände ins Spiel gebracht werden, sollte deren Flugverhalten im Vorfeld erprobt werden. Die Gefahr lässt sich entsprechend den Fähigkeiten der Gruppe durch die Wurfstrecke regulieren. Die Übung sollte wiederholt durchgeführt werden, damit sich die Gruppe steigert. Durch Variationen und die Wahl verschiedener Gegenstände verändert sich der Schwierigkeitsgrad.</p>
<p><b>Varianten:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gegenstände mit »Füllung«, z. B. Papierkorb, einbringen</li> <li>● Die Änderung der Umlaufrichtung (z. B. Kreisen oder Reihenfolge rückwärts) macht die Übung wesentlich komplexer.</li> <li>● Nonverbales Spiel fördert das »blinde Verstehen« der Teammitglieder, was während des Drehs benötigt wird.</li> </ul>
<p><b>Anschluss:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● jegliche (medien)pädagogische Methode</li> </ul>

Fernsehecken	Einstieg
--------------	----------

Die Schüler/innen müssen sich auf einem Fernsehbildschirm orientieren. Darüber hinaus werden Interessengruppen durch räumliche Zuordnung sichtbar.

<b>Zielgruppe:</b>	<b>X</b>	Elementarbereich	<b>X</b>	Sekundarbereich II
	<b>X</b>	Primarbereich	<b>X</b>	Oberstufe
	<b>X</b>	Sekundarbereich I	<b>X</b>	Lehrer/innen
<b>Zeitdauer:</b>	5 bis 10 Minuten			
<b>TN-Zahl:</b>	minimal: 4		maximal: 15	
<b>Mediale Lernziele:</b>	Geförderte Aspekte der Medienkompetenz:			
		informieren/recherchieren/ selektieren		Medienkunde
		dokumentieren/strukturieren		Mediengestaltung
		produzieren/publizieren		Mediennutzung
		reflektieren/kommunizieren		Medienkritik
	<b>X</b>	Hardware-Kenntnisse		Software-Kenntnisse
<b>Material:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kerasets je nach Teilnehmerzahl</li> <li>● Fernseher</li> <li>● verschiedenfarbige Symbole auf Karton</li> </ul>			

<b>Beschreibung:</b>	<p><b>Vorbereitung:</b> Die Kamera wird an ein Fernsehgerät angeschlossen und die Symbole werden an den Ecken des Bildschirms angebracht.</p> <p><b>Durchführung:</b> Die Lehrerin/der Lehrer stellt nacheinander verschiedene Fragen und ordnet sie den Symbolen zu. Alle Schüler/innen, auf die eine Kategorie zutrifft, stellen sich so auf, dass sie auf dem Bildschirm in der Ecke des jeweiligen Symbols zu sehen sind. Alle anderen bleiben in der Mitte stehen. <i>Beispiel: »Alle, die ein Haustier haben, auf grün!«, oder: »Alle Vegetarier versammeln sich am Stern!«</i></p>
----------------------	---

<b>Beschreibung</b> (Forts.):	Medienbezogene Fragestellungen könnten sein: <ul style="list-style-type: none"><li>● Wer sieht mehr als zwei Fernsehsendungen am Tag?</li><li>● Wer ist Mitglied bei einer Online-Community?</li><li>● Wer hat einen prominenten Medienstar als Vorbild?</li></ul> <b>Reflexion:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Habe ich es geschafft, stets im Bild zu bleiben?</li><li>● Wie kann ich mir merken, wann ich nicht mehr im Bild bin?</li><li>● Wie habe ich mich selbst auf dem Bildschirm wahrgenommen?</li></ul>
<b>Erfahrungen:</b>	Die Lehrerin/der Lehrer gewinnt bei entsprechenden Fragestellungen einen Überblick über Vorlieben und Interessen der Gruppenmitglieder. Wenn man die Abschlussfrage geschickt plant, sodass sich Kleingruppen in der Größe ergeben, wie man sie zur weiteren Arbeit benötigt, eignet sich die Methode gleichzeitig auch zur Gruppenaufteilung.
<b>Varianten:</b>	Nach einiger Zeit könnte der Bildausschnitt durch Zoom oder Umstellen der Kamera verändert werden.
<b>Anschluss:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Was ist was? (→ S. 24)</li></ul>

