



**HANDREICHUNG DES
HISTORISCHEN MUSEUMS
DER PFALZ SPEYER
ZUM THEMA:**

**ZDF tivi.
TABALUGA, LÖWENZAHN & Co.
SO WIRD FERNSEHEN GEMACHT**

verfasst von
DIPL. PÄD. KATJA E. SCHULTZ
katjaschultz@compuserve.de

ZUM SINN UND NUTZWERT DIESER HANDREICHUNG

Spricht man heute von Kindheit, so spricht man gleichzeitig auch von Medienkindheit. Die Medien sind aus dem Alltag von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken und das Alter, in welchem Kinder die Medien zum ersten Mal für sich entdecken sinkt kontinuierlich. Der Fernseher gehört heute zum Aufwachsen ebenso dazu, wie der PC und die damit verbundenen Computerspiele oder das Internet.

Um Kinder vor möglichen Manipulationen ausreichend zu schützen, ist heute eine umfassende Medienbildung wichtiger denn je. Dadurch sollen Kinder zu kritischen und aufmerksamen Mediennutzern erzogen werden. Dies kann allerdings nur unter zwei Voraussetzungen gelingen: Zum einen müssen sich Pädagogen und Eltern zunächst selbst umfassend über Medien und die ihnen eigenen Bedingungen und Begleiterscheinungen informieren. Denn nur wer etwas selbst kennt, kann darüber urteilen. Zum anderen gilt es Medien und Medienprodukte für Kinder und Jugendliche transparent zu machen.

Hierzu muss die Neugierde der Kinder und Jugendlichen genutzt werden. Verbote erzielen meist nur eine geringe Wirkung; Gebote und ein hohes Maß an Aufklärung sollten Grundlage der theoretischen und praktischen Medienarbeit sein.

Das Historische Museum der Pfalz bzw. das Junge Museum Speyer hat gemeinsam mit dem ZDF-Kinderprogramm eine Ausstellung zum Thema „ZDF tivi. Tabaluga, Löwenzahn & Co. So wird Fernsehen gemacht“ entwickelt, deren Ziel es ist, Medien transparent zu machen.

Die vorliegende Handreichung beschäftigt sich nicht nur mit dem Medium Fernsehen, sondern auch mit anderen wichtigen Medien unserer heutigen, medialen Gesellschaft.

Die Themen sind jeweils einer gewissen Altersstufe zugeordnet, dieser muss aber in der Praxis nicht zwingend entsprochen werden. Durch einen hohen Grad an Heterogenität, die in manchen Klassen herrscht, liegt es auf Seite des Lehrenden, welches Thema mit der Klasse behandelt wird. Die Kategorisierung dient demnach ausschließlich als Vorschlag.

Anzumerken ist noch, dass aus praktischen Gründen in der Arbeit nur die männliche Sprachform Verwendung findet. Diese soll sowohl männliche als auch weibliche Formen umfassen und dient der textlichen Vereinfachung.

DIE HANDREICHUNG IM ÜBERBLICK

1. DIE MEDIENPÄDAGOGIK	04
2. DIE MEDIENERZIEHUNG	13
3. DIE MEDIENKOMPETENZ	21
4. ZUR AUSSTELLUNG: DIE GESCHICHTE DES ZDF KINDERFERNSEHENS	27
5. COMPUTERSPIELE – SINN ODER UNSINN?	32
5.1 Kategorisierung	32
5.2 Edutainment	34
6. GEWALTDARSTELLUNGEN IN DEN MEDIEN	37
6.1 Der Umgang mit dem Fernseher	41
6.1.1 Das TV-Tagebuch	42
6.1.2 Gespräch über positive und negative Medienerlebnisse	42
6.2 Die Fernsehstars als Vorbilder?	43
7. MANIPULATION DURCH MEDIEN	44
7.1 Nachrichten	44
7.2 Werbung	46
Weiterführende Arbeitsaufträge für die 1. und 2. Klasse	
8. DER FOTOAPPARAT – KINDER ERKUNDEN IHRE SCHULE	49
8.1 Einstellgrößen und Perspektiven	49
9. ZUM ÄLTESTEN MEDIUM DER WELT – DAS BUCH	53
9.1 Buchbesprechung	54
10. WER ARBEITET AN WAS?	55
EINE NÄHERE BETRACHTUNG EINER „1, 2 ODER 3“- FOLGE	
11. DIE BERÜHMTESTEN EXPERIMENTE VON PETER LUSTIG – BAUT EINS NACH	59
11.1 DAS DOSENTELEFON	60
Weiterführende Arbeitsaufträge für die 3. und 4. Klasse	
12. KÖNNEN BILDER LÜGEN? DIE BLUE BOX	62
13. EIN EXPERIMENT – VOM HÖRSPIEL ZUM GEMALTEN BILD – VOM GEMALTEN BILD ZUM KLEINEN TRICKFILM	64
Weiterführende Arbeitsaufträge für die 5. und 6. Klasse	
14. WENN ICH WAS SUCHE – ZUR INFORMATIONSBESCHAFFUNG MIT HILFE DER NEUEN UND ALTEN MEDIEN	66
15. Literaturangaben/Buch- und Homepagetipps	69

1. DIE MEDIENPÄDAGOGIK

Eine Einführung

Medien bilden die Grundlage unserer Informationsgesellschaft. Ihr zunehmender Einfluss auf das private und gesellschaftliche Leben zeigt sich an der wachsenden ökonomischen Bedeutung, der intensiven Teilhabe innerhalb unseres Alltags und an der Unverzichtbarkeit in der Arbeitswelt. Die Medienpädagogik muss darauf reagieren. Doch was verbirgt sich hinter diesem großen Begriff? Dieser Frage soll nun nachgegangen werden.

Medienpädagogik beschäftigt sich ganz allgemein mit der Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen, sie möchte wissen, wie, wann und weshalb Kinder und Jugendliche die Medien nutzen, um Bedürfnisse in pädagogischen Konzeptionen zu berücksichtigen¹. Laut Aufenanger ist die Medienpädagogik in den letzten Jahren zu einer ernstzunehmenden Teildisziplin der Erziehungswissenschaft geworden. Die Ansprüche an selbige haben zugenommen und die Antworten, die von ihr erwartet werden, sind schwieriger geworden.

Der Begriff Medienpädagogik tauchte als Fachterminus das erste Mal zu Beginn der 60er Jahre auf. Medienpädagogik verstand sich in ihren Anfängen als bewahrende Instanz. Man wollte Kinder und Jugendliche vor den vermeintlichen Gefahren, die von Medien ausgehen, schützen. Mit der Verbreitung des Fernsehens erkannte man jedoch die Erfolglosigkeit dieser Pädagogik und ging zu einer Lehre der kritischen Nutzung von Medien über. Die gesellschaftliche Relevanz und der Nutzen für den Einzelnen stand dabei im Mittelpunkt. Kinder und Jugendliche wurden als Subjekte der Erziehung von nun an ernst genommen.

Heute spricht man von einem Umbruch der Medienpädagogik hinsichtlich der neuen Medien. Umbruch bedeutet hier jedoch kein Bruch mit vorangegangenen Erkenntnissen, sondern vielmehr die Überprüfung dieser unter veränderten Bedingungen, so Baacke. Dennoch sind auch heute noch bewahrpädagogische Züge sichtbar.

Die elektronischen Medien spielen im Alltag von Kindern und Jugendlichen eine dominante Rolle, besonders das Fernsehen erfreut sich nach wie vor größter Beliebtheit. Es wird, laut unterschiedlicher Studien, als das wichtigste und glaubwürdigste Medium angesehen und nicht nur das: Medien spielen neben

¹ Vgl. dazu Schell/Schorb. 1990

anderen Sozialisationsfaktoren auch eine erhebliche Rolle im Entwicklungsprozess von Kindern und Jugendlichen.

Es stellt sich die Frage, ob diese diversen Informationstechniken unsere Gesellschaft in zwei Gruppen spaltet, wobei eine Gruppe mit den technischen Mitteln auf eine professionelle Art und Weise umgehen und diese auch zur Weiterbildung nutzen kann, während die andere die neuen Medien nicht für die eigene Fortbildung gebraucht, sondern sich allenfalls mit rein unterhaltenden Elementen wie Video- und Computerspielen beschäftigt. Hierzu stellt Baacke in seinem Buch „Medienpädagogik“ (1997) verschiedene Thesen vor.

Agenda Setting

Diese These stammt aus den Kommunikationswissenschaften

„und geht von der Beobachtung aus, dass, was wir thematisieren und wahrnehmen, nicht durch eigene, unmittelbare Erfahrungen produziert wird, sondern weitgehend durch mediale Aussagen bestimmt ist: Die Medien (ihre Macher, Auftraggeber, Kontrolleure) bestimmen, worüber die Mehrheit spricht und was als ‚bemerkenswert‘ zu gelten habe“ (Baacke 1997, S.73).

Da aber nicht alles, was Menschen interessiert in den Medien behandelt wird, also eine Selektion stattfindet, stellt Baacke die medienpädagogische Frage: „Welche Möglichkeit der Wirklichkeitskonstruktion und Wirklichkeitsteilhabe steht Menschen heute zur Verfügung?“ (Baacke 1997, S.73) Wer diese Frage stellt, verbindet mit ihr, laut Baacke, auch einen Anspruch, nämlich dass Öffentlichkeit nur dann vorhanden ist, wenn sie von vielen als zugänglich und gestaltbar wahrgenommen wird. Doch wer bestimmt darüber, was wir durch die Medien erfahren? Gäbe es diese nicht, so würden wir ausschließlich die Dinge in unserer unmittelbaren Umgebung wahrnehmen. In unserer Gesellschaft ist es jedoch von Nöten auch außerhalb dieser Umgebung über Wissen zu verfügen, um eine kompetente Teilnahme an der Welt zu gewährleisten (vgl. ebd.).

Wissenskluffthese

Diese „schränkt die Annahme ein, dass die Verbreitung der Medien eine besser informierte und aufgeklärtere Gesellschaft mit sich bringen würde“ (Baacke 1997,

S.74). Baacke verweist auf Bonfadelli, der annahm, dass der Teil der Bevölkerung mit einem höheren sozioökonomischen Status zu einer schnelleren Aneignung der neuen Medien tendiert, als der Teil mit einem niedrigerem Bildungsstatus, woraus diese Wissenskluft entstehen kann. Bonfadelli nimmt weiter an, dass der höhere Informationsfluss durch die Medien nicht den Wissensunterschied zwischen besser und weniger gut gebildeten Menschen ausgleichen kann. Im Gegenteil, er vergrößert ihn sogar, da eine Untersuchung gezeigt hat, dass gebildete Menschen sich eher mit aktuellen Themen auseinandersetzen als weniger gebildete.

„Vielseher“ verzichten immer häufiger auf kulturelle Angebote, wie Kino, Theater oder Konzerte. Spätsendungen, oft mit eher anspruchslosem Inhalt, verdrängen das Buch. Daraus entwickelt sich eine „Tendenz zu isolierter Fernsehnutzung“ (Baacke 1997, S.75). Die andere Gruppe von Menschen nutzt das erweiterte Fernsehangebot selektiv, verzichtet nicht auf andere Aktivitäten und nutzt den Computer nicht zum Spielen, sondern um die eigene Bildung zu erweitern.

„Dies ist die – begründete und immer wieder belegte – Annahme, die von der Wissenskluft-These formuliert wird: Während eine kommunikativ ohnehin aktive, im Bildungsbereich meist besser ausgestattete Gruppe von Menschen die neuen Medienangebote produktiv für sich nutzt, ist eine andere Gruppe, mit geringem Aktivitätspotential und Bildungskapital ausgestattet, dazu nicht in der Lage, im Gegenteil: Die Vermehrung von Medienangeboten führt zur Verarmung unmittelbarer kommunikativer Kontakte und Tätigkeiten. Es findet also eine Einschränkung der Lern- und Entwicklungschancen statt“ (ebd., S.76).

Baacke sieht bezüglich der Mediennutzung deshalb die Möglichkeit einer Zwei-Drittel-Gesellschaft und schlägt, um diesem vorzubeugen übergreifende Programme vor, beispielsweise in Form von Projektarbeit.

Kommunikationskulturelle Problemlagen

Gemeint sind hier kulturelle Problemlagen, die vor allem Heranwachsende in komplexen Medienwelten betreffen. Seine dargestellten Problematiken nennt Baacke selbst „essayistisch“ (vgl. ebd.), da sie sich auf Beobachtungen, Beispiele und vermutete Tendenzen stützen.

Schwierigkeiten des Unterscheidens

Baacke verweist bei dieser Problematik auf Postman und das ‚Verschwinden der Kindheit‘. Die Grenzen zwischen Kindheit und Erwachsensein verwischen durch unsere vergesellschaftete Medien- und Konsumwelt. Den Eltern wird durch das Medienangebot die kontrollierte Informations- und Wissensvermittlung genommen, da Kinder freien Zugang zu den Medien besitzen. „Die neue, im Entstehen begriffene Medienumwelt beliefert jeden gleichzeitig mit derselben Information“ (Baacke 1997, S. 78). Es ist den Medien somit unmöglich Geheimnisse zu bewahren, und ohne Geheimnisse, so Postman, zitiert von Baacke, gibt es auch keine Kindheit. Folgt man den Vermutungen von Postman, so ist davon auszugehen, dass Kinder und Jugendliche immer weniger die Chance haben zu unterscheiden. Handelt es sich bei Nachrichten um Information oder Spannung? Schon Kinder können, falls die Eltern/Erziehungsberechtigten es erlauben, durch das Fernsehen beinahe das gleiche Wissen wie Erwachsene, zumindest bezüglich der aktuellen Geschehnisse, erlangen. So bleibt das Erwachsensein kein Geheimnis, da jene den Kindern wenig Fremdes oder Neues berichten können. Diese Gleichheit zwischen den Generationen führt, glaubt man Postman, zu einer „Spannungslosigkeit zwischen den Generationen und damit zur Abschaffung des Erziehungsverhältnisses, das immer von einem Gefälle zwischen Älteren und Jüngeren ausgeht“ (Baacke 1997, S.78). Eine Gliederung zwischen Kindheit, Jugend und Erwachsensein scheint vonnöten, da nur in der Unterscheidung Heranwachsende ihre Grenzen austesten können. Das Ergebnis wäre, dass sich „lebenszyklische Differenzierungen tatsächlich über die Mediatisierungsprozesse abschleifen“ (ebd., S.79). Offen bleibt, ob es nicht wünschenswert ist, dass Kinder die ‚Geheimnisse‘, die Erwachsene ihnen voraus haben, schon kennen oder handelt es sich dabei tatsächlich um eine Verfrühung? (vgl.ebd.)

Optionenvielfalt und Schwierigkeit sich zu entscheiden

Lehrer klagen vor allem montags über einen Konzentrationsmangel ihrer Schüler. Dies kann an einem fernsehreichen Wochenende liegen, bei dem die Kinder und Jugendlichen ständig unter dem Druck stehen nichts verpassen zu wollen und sich deshalb des ‚Zapping‘ und des ‚Channel Hopping‘ bedienen. Denn trotz vieler Optionen, haben sie nur eingeschränkte Möglichkeiten. Dies veranlasst dann meist, umzuschalten sobald es langweilig wird. Sie lassen sich nicht mehr auf ein

Programm wirklich ein und können mit der Fülle von Informationen nicht kompetent umgehen. Die Aufgabe der Medienpädagogik besteht nun darin, die Kinder und Jugendlichen in ihrer Fähigkeit zu entscheiden bzw. sinnvoll zu selektieren zu stärken (vgl. dazu auch Baacke 1997).

Veroberflächlichung von Wahrnehmungstätigkeiten

Im Gegensatz zum Bild oder Buch, bei dem man innehalten muss, um etwas zu verstehen, bietet der Film oder das schnelle Musikvideo kaum solche Pausen an. Das Auge kann nicht einfangen, was es sieht, und dem Verstand fällt es schwer Gesehenes zu verarbeiten und in Worte zu fassen. Das Buch lädt ein zum Weiterdenken, zum Schaffen eines erweiterten Wissens, indem es auf andere Geschichten oder Bücher verweist. Dieser Vorgang ist also aktiv, und es geht nicht allein um passives Konsumieren. „Pointiert: Während wir vom Lesen, Hören und Sehen eine strukturierte Wahrnehmungsleistung verlangen, wird diese durch gehäufte Gags, überlauten Stereoton und übereinander gehäufte Action-Momente zum blinden, aber stummen Staunen gebracht“ (ebd., S.81). Werden Jugendliche zu einem Film befragt, so lautet das Urteil meist ‚gut‘ oder ‚schön‘. Sie sind in der Lage Einzelheiten zu beschreiben, können aber weder einen roten Faden erkennen noch den Sinn in Worte fassen. „Auf diese Weise werden Sehen und Hören ihrer vertiefenden Wahrnehmungsfähigkeit beraubt, sozusagen ‚verdummt‘“ (ebd., S.81). Und dennoch benötigt der Mensch eine gewisse Portion von Oberflächlichkeit um sich von Alltag zu entspannen. „Wer nicht ‚abschalten‘ kann, wird von der Informationsflut überrollt, ertrinkt in ihr“ (ebd., S.81).

Gewaltdarstellungen und Gewalt

Gewaltdarstellungen können zu einem Nachahmungseffekt bei Kindern und Jugendlichen führen. Doch jedes Kind geht anders mit Medien um, sie können ihm nutzen, schaden oder folgenlos bleiben. Die Aufgabe der Erziehenden besteht darin, mit den Kindern und Jugendlichen über Gesehenes zu sprechen, um herauszufinden, ob sich dieses mit dem eigenen Handlungsrepertoire deckt. Medien steuern keine Menschen, denn Menschen sind „aktive, realitätsverarbeitende Subjekte; wir bestimmen ein Stück weit mit, was mit uns geschieht“ (Baacke 1997, S. 83).

Ein Kind, ohne Neigung zu Streit, wird durch die Medien kein gewalttätiger Mensch werden. Medien sind nie die alleinigen Verursacher von Gewalt (vgl. Baacke.)², können aber selbst bei „gesunden“ Kindern eine gewisse Unkonzentriertheit zur Folge haben.

Zu den unterschiedlichen Funktionen von Medien

Im Folgenden werden einige Funktionen von Medien nach Schell und Schorb näher erläutert.³

Informations – Funktion

Um informiert zu sein ist man auf die mediale Vermittlung von Nachrichten⁴ angewiesen. Das Fernsehen hat zwar einen Teil seiner Informationsfunktion verloren, zählt aber aufgrund seiner Nähe zur Realität immer noch zum wichtigsten Medium. „Da es in bewegten Bildern mit originalen Tönen und zusammenfassenden Interpretationen dokumentiert, kann Fernsehen, zumindest tendenziell, die Grenze zwischen mittelbarer und unmittelbarer Realität zum Verschwinden bringen“ (Schell/Schorb 1990, S.114).

Qualifikations – Funktion

Im Bewusstsein der Kinder und Jugendlichen hat nur das Buch für die eigene Aus- und Weiterbildung eine traditionelle Informationsfunktion bzw. ist traditionelles Mittel der Wissensvermittlung. Dies wird sich aber in den nächsten Jahren zu Gunsten der neuen Medien erheblich ändern.

Funktion, soziales Prestige herzustellen und zu festigen

Massenmediennutzer erwerben durch den Umgang mit den Medien Kenntnisse, die sie in die Kommunikation mit anderen einbringen, was ihnen wiederum soziales

² Dennoch besitzen Eltern eine gewisse Verantwortung bezüglich der Sehgewohnheiten ihrer Kinder. Den Eltern ist durchaus bewusst, dass RTL und RTL2 Gewalt auch zu jenen Uhrzeiten zeigen, wenn im allgemeinen Kinder fernsehen dürfen. Nur 9% glauben, dass RTL wenig bzw. keine Gewalt zeigt, bei RTL2 sind es sogar nur 5% (Vgl. Studie ARD/ZDF-Medienkommission und Kinderkanal von ARD und ZDF, 2004).

³ Für weitere Funktionen siehe Schell/Schorb 1990

⁴ Für 17% der Befragten ist es sehr wichtig und für 49% etwas wichtig durch die Medien am Weltgeschehen teilzunehmen (Vgl. Studie ARD/ZDF-Medienkommission und Kinderkanal von ARD und ZDF, 2004).

Prestige verleiht. Sie erwecken den Eindruck aktuell informiert zu sein⁵. Massenmediale Inhalte sind häufig Anlass für Gespräche, aus denen längerfristige soziale Kontakte hervorgehen können.

Rezeption als Selbstzweck

„Diese Funktion bezeichnet die Nutzung von Medien ohne einen bestimmten Zweck. Rezeption ist hier schlicht eine Beschäftigung wie jede andere auch, sie ist sozusagen der Vollzug eines Rituals. Da diese Rezeptionsweise vor allem bei Jugendlichen anzutreffen ist, liegt die Vermutung nahe, dass ihr Umgang mit Medien zur alltäglichen Selbstverständlichkeit geworden ist“ (Schell/Schorb 1990, S.116).

Kinder und Jugendliche wechseln sogar relativ haltlos von einem Medium zum anderen. Es gelingt ihnen oft nicht die Medien und ihre Botschaften zu durchschauen. Verschiedene Medienpädagogen⁶ stellen, gestützt auf eigene Befragungen, fest, dass für Jugendliche aus ländlichen Gegenden die Medien eine größere Gefahr darstellen als für Jugendliche aus der Stadt. In der Stadt ist die Medienwelt höher entwickelt. Kinder und Jugendliche sind eher in der Lage, der Gefahr der Reizüberflutung durch Selektion und Differenzierung entgegenzuwirken.

Pädagogische Konsequenzen und Ziele innerhalb einer Gruppe

Zunächst gilt es sich selbst bewusst zu machen, in welcher Form Kinder und Jugendliche mit den Medienangeboten umgehen. Kinder und Jugendliche sollen zum aktiven und kritischen Medienhandeln befähigt werden, im Sinne der Nutzung von Medien als Werkzeuge und Mittler. Ziel ist die Befähigung, das eigene Interesse selbstkritisch zu erkennen und kreativ umzusetzen. Dabei können Medien zum Erreichen von Gruppenzielen eingesetzt werden. Kinder und Jugendliche müssen lernen, Medien als vermittelte Wirklichkeit zu begreifen und diese auf ihr eigenes Handeln zu beziehen.

⁵ Für 20% der Befragten ist es sehr und für 49% etwas wichtig bei Freunden „mitreden“ zu können, wenn es um mediale Erlebnisse, also bestimmte Sendungen geht (Vgl. Studie ARD/ZDF-Medienkommission und Kinderkanal von ARD und ZDF, 2004).

⁶ beispielsweise Baacke, Radde oder Frank

Zusammenfassung

Die praktische Umsetzung von Medienpädagogik kann nur gelingen, wenn sie von den Eltern, dem Kindergarten, der Schule, der Jugendarbeit, den Produzenten und den Medieninstitutionen geleistet und gefördert wird. Sie ist also als gesamtgesellschaftliche Aufgabe zu betrachten. Es hilft niemandem, vor allem nicht den Fernsehanfängern, die Medien zu ignorieren bzw. zu verteufeln. Medien übernehmen heute teilweise Sozialisationsleistungen, dienen als Vermittler von Wissen und Werten und strukturieren zum Teil den Alltag von Kindern und Jugendlichen. Deshalb gilt, dass die gesamte Gesellschaft ein Stück Verantwortung trägt und dazu beitragen sollte, den Kindern den Einstieg in die Medienwelt in Form einer *Begleitung* zu erleichtern.

Die *Familie* besitzt immer einen Vorbildcharakter bezüglich des Kommunikations- und Medienverhaltens der Kinder. Das bedeutet, dass Kinder und Jugendliche die Art und Weise, *wie* Medien konsumiert und Inhalte gewählt werden von ihren Eltern, bzw. Vorbildern, kopieren und diese Erkenntnisse auch für ihren eigenen Medienkonsum nutzen. Es ist deshalb wünschenswert, dass Eltern mit ihren Kindern gemeinsam die Sendungen auswählen, diese schauen und anschließend mit ihnen über das Gesehene sprechen, um das Erlebte besser zu verarbeiten. In einer Studie der ARD/ZDF-Medienkommission und dem Kinderkanal von 2004 gaben nur 5% der befragten Eltern an mit ihren Kindern immer über Gesehenes zu sprechen, 30% tun dies häufig, 48% manchmal, 17% selten und immer noch ganze 18% sprechen nie mit ihren Kindern über Fernseherlebnisse.

Die *Erzieher* im Kindergarten sollten auf eine spielerische Verarbeitung der Medienerlebnisse achten, welche die Kinder von außerhalb mitbringen.

Die *Schule* ist für die Förderung der Urteilsfähigkeit verantwortlich. Schule sollte sich nicht nur als Lernraum, sondern genauso als Lebens-, Erfahrungs-, und Handlungsraum, in Bezug auf die Medienwelt verstehen.

Auch die *Jugendarbeit* kann ihren Beitrag zur Medienpädagogik leisten. Sie sollte die kreative Entfaltung der Kinder und Jugendlichen durch Medien fördern, beispielsweise durch Projektarbeit.

Produzenten, Sender und Medieninstitutionen tragen die Verantwortung für das Programmangebot und die Inhalte. Dies betrifft zum Einen die Bereitstellung eines entwicklungsfördernden und attraktiven Kinder-, Jugend- und Bildungsprogramms und zum Anderen die Forderung, das allgemeine Programm so zu gestalten, dass

es Kindern und Jugendlichen nicht schadet, sondern im besten Falle nutzt. Voraussetzung dafür ist, dass die Medienlandschaft so beschaffen ist, dass sie die kindliche und jugendliche Entwicklung fördert und nicht behindert. Familien-, Jugend-, Medienpolitik, Medienangebot und Medienverbreitung sollte das Beste für Kinder und Jugendliche fokussieren und nicht durch andere Interessen dominiert werden. Kinder und Jugendliche sollen außerdem befähigt werden, aktive Medienarbeit zu leisten, da sie so ein kritisches und selektives Verhältnis zu Medien entwickeln können.

Zusammenfassend lässt sich also feststellen, dass Medienpädagogik nur dann Wirkung zeigt, wenn sich möglichst alle Beteiligten bemühen den Fernsehanfängern den Einstieg zu erleichtern und sie verantwortungsbewusst begleiten. Die praktische Umsetzung dieser Theorien ist Aufgabe der Medienerziehung.

2. DIE MEDIENERZIEHUNG

Eine Einführung

Zu Beginn ist festzustellen, dass der Begriff „Medienerziehung“ nicht allgemeingültig definiert ist⁷. Medienerziehung hat die gleichen Wurzeln wie die Medienkunde. Mit Beginn der Industrialisierung, etwa Mitte des 19. Jahrhunderts, entstanden die Massenmedien. Zunächst wurden Schriftmedien und dann auch auditive und visuelle Medien entwickelt, zu denen nicht nur eine ausgewählte Minderheit, sondern die gesamte Bevölkerung Zugang hatte. Es entstand die Idee der Medienerziehung, da Verbote bezüglich des Fernsehens schnell an Grenzen stießen. Ziel war es, die Kinder und Jugendlichen zu einer kritischen Medienbetrachtung zu erziehen, um diese vor den Medien zu schützen. Aufgrund des Medienwandels muss auch die Medienerziehung neu gestaltet werden. Sie steht vor einem weitaus größeren Aufgabenfeld als noch vor zehn Jahren; Erweiterung des Medienangebots in Anzahl und Art sowie der leichtere Zugang für alle Beteiligten spielen hier eine Rolle. Medienerziehung kann sich nicht nur auf den Bereich der Freizeit beschränken, sondern muss genauso in Schule, Öffentlichkeit und Arbeitswelt thematisiert werden. Medienerziehung ist ein Baustein der umfassenden Medienbildung, die heute zur Allgemeinbildung gehören sollte. Das Ziel ist die Vermittlung von Medienkompetenz. Fakt ist, dass Medienerziehung einen höheren Stellenwert innerhalb des Bildungssystems, beispielsweise innerhalb der Lehrpläne erhalten sollte. Allgemein bezeichnet Medienerziehung das pädagogische Handeln, das zum kritischen und selektiven Umgang mit Medien anleiten soll.

⁷ Zur weiteren Information hier ein paar Definitionsversuche: „Medienerziehung sollte Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit geben, störende Gefühle, irreführende Vorstellungen, problematische Verhaltensorientierungen und medienabhängiges Alltagsgeschehen zu erkennen und so aufzuarbeiten, dass emotionale Störungen abgebaut, irreführende Vorstellungen in realitätsangemessene überführt, problematische Verhaltensorientierungen in sozial gerechtfertigte transformiert und ein selbstbestimmtes Alltagsgeschehen entwickelt werden“ (Tulodziecki 1998, S.9). Six, Frey und Gimmler verstehen „[...] unter Medienerziehung die Konkretisierung von Medienpädagogik, die Realisierung medienpädagogischer Projekte und deren Umsetzung in die Praxis, d.h.: Ausgehend von der Erarbeitung, Bereitstellung und Vermittlung handlungsrelevanter Prinzipien, Informationen und Materialien werden in der Medienerziehung Ziel – und konzeptgesteuerte Maßnahmen in pädagogischen Handlungsfeldern durchgeführt“ (Six/Frey/Gimmler 1998, S.21). Sacher versteht unter Medienerziehung „die Unterstützung von Lern-, Entwicklungs- und Erziehungsprozessen, die unmittelbar auf die Auseinandersetzung mit Medien, ihrer Nutzung und Gestaltung gerichtet sind“ (Sacher 2003, S.1).

Zuständigkeiten und Aufgabenbereiche der Medienerziehung

A priori ist es zunächst wichtig zu erwähnen, dass auch Lehrende zu einem medienerzieherischen Umgang mit Schülern geschult werden müssen. Beispielsweise sollten Lehrkräfte über folgende Kompetenzen verfügen:

- Erfassung der Wichtigkeit von Medien für Kinder und Jugendliche
- Reflektion von Medien in Schule und Unterricht
- Behandlung von medienrelevanten Themen in angemessener Weise
- Reflektion von personalen und institutionellen Rahmenbedingungen
- Entwicklung von Ideen für die schulische Umsetzung.

Am Anfang steht also die Überlegung, in welchen Situationen Medienerfahrungen in Schule und Unterricht relevant sind. Da gibt es zum einen die immer lauter werdende Klage der Lehrer über die Montagsmüdigkeit und Unkonzentriertheit ihrer Schüler oder die durch Medien vermittelten Einstellungen und Meinungen einzelner Schüler. Auch Situationen, in denen Schüler Medien in Schule und Freizeit, entweder zur Informationsbeschaffung oder zur Ablenkung vom Alltag nutzen, sollten berücksichtigt werden. Eine dritte Situation ist die aktive Medienproduktion, wie die Gestaltung eines eigenen Computerspiels oder eines Videofilms über die Schule. Eine andere Möglichkeit besteht darin, Medien allgemein zum Diskussionsgegenstand im Unterricht zu machen, beispielsweise in Form eines Buches und dessen Verfilmung. Kinder und Jugendliche sollten die Medien nicht nur theoretisch verstehen, sondern auch praktisch anwenden können. Eine umfassende Medienerziehung mit praktischem Bezug sollte in den Schulen zum heutigen „Standardprogramm“ gehören.

Medienangebote sollten von Kindern und Jugendlichen bewusst gewählt und genutzt werden, wie z.B. zur Wissensvermittlung, Unterhaltung, Spiel, Information oder Kommunikation. Wichtig ist hierbei, dass Kinder und Jugendliche die Unterschiede und Grenzen zwischen den einzelnen Gebieten kennen; wann handelt es sich um Wissensvermittlung und wann um Unterhaltung. Dies setzt jedoch die Entscheidung zu einer bewussten und überlegten Mediennutzung voraus.

Kinder und Jugendliche sollten deshalb die Möglichkeit erhalten, Medien zur Gestaltung von eigenen Aussagen, Ideen und Meinungen nutzen zu können. Die

Medienerziehung im Schulalltag könnte beispielsweise durch eine Dokumentation eines Schulfestes durch die Schüler geschehen. Aktive Medienarbeit bietet an, Unterrichtsergebnisse medial darzustellen und aufzuarbeiten. Sie lässt sich prinzipiell in jedes Fach integrieren. Beispiele hierfür sind die Schülerzeitung, Video AG's oder eine Schülerhomepage. So können sie die Rolle des Rezipienten verlassen und durch das aktive „Machen“ eigenständig Öffentlichkeit herstellen. Sie erfahren technische aber auch inhaltliche und redaktionelle Möglichkeiten und Grenzen. Außerdem lernen sie mediale Angebote kritisch und reflexiv einzuordnen. Ihr eigener Anspruch an die Massenmedien wird dadurch erhöht. Es erscheint notwendig, dass Kinder und Jugendliche lernen, Medienangebote hinsichtlich ihrer Inhalte und Aussagen sowie der dahinter liegenden Interessen zu überprüfen, zu analysieren und zu bewerten. Medienangebote und Medienkritik bieten die Möglichkeit, die eigene Position im Rahmen der Massenkommunikation und so auch in der Gesellschaft zu durchschauen, kritisch zu reflektieren und sich für Verbesserungsmöglichkeiten zu engagieren. Die eben angesprochenen Aufgabenbereiche bieten eine Grundlage um in Familie, Kindergarten, Schule und Jugendarbeit Medienerziehung zu leisten.

Kinder und Jugendliche sollten befähigt werden die Medien kritisch als Mittel und Mittler für selbstbestimmte Ziele und selbstbestimmtes Lernen zu nutzen, sie sich selbst aktiv anzueignen und sie somit rezeptiv zu nutzen.

Ein weiteres Ziel besteht in der Erziehung durch Medien. Dabei wird zwischen der intentionalen und der nichtintentionalen unterschieden. Erstere bezieht sich auf die Erziehung und Bildung durch Medien, z.B. in Form von Unterrichtsmedien, wie Filme, Dias, Fotos, Bücher und Internet. Zweitere bezieht sich auf die Wissensvermittlung, Vermittlung von Einstellungen, Urteile und Vorurteile in Programmsparten wie Film, Serie, Show, Spiel und Werbung.

Medienerziehung gliedert sich in unterschiedliche Bereiche: Aufarbeitung von Medienwirkungen, Mediennutzung, aktive Medienarbeit, Medienanalyse und Medienkritik. Diese Bereiche sind nicht getrennt voneinander zu betrachten, sondern bilden in ihrer Gesamtheit die wesentlichen Ziele der Medienerziehung und beziehen sich aufeinander.

Ziele der Medienerziehung

Das große Ziel ist, sich in der Medienwelt selbständig zurechtzufinden und Medienaussagen richtig einzuordnen, also beispielsweise zwischen Bericht und Meinung, Dokumentation und Inszenierung, Information und Unterhaltung unterscheiden zu können⁸.

Medien sollten in den einzelnen Fächern zum Unterrichtsgegenstand werden, entweder fächerverbindend, fächerübergreifend oder in einzelnen Projekten.

Das Ziel der Medienerziehung besteht darin, Kindern und Jugendlichen Kritikfähigkeit gegenüber den Medien zu vermitteln. Sie sollen lernen, sich Manipulationstechniken zu widersetzen und zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden. Mit sogenannten Fernsehanfängern sollten wenige, aber klare Regeln vereinbart werden, die für Kinder einsichtig sein müssen. Außerdem sollten die Erziehenden die Wünsche, Erfahrungen und Nöte der Kinder kennen und auch ihren eigenen Medienkonsum überprüfen, da sie, wie schon dargestellt, Vorbildcharakter besitzen.

Die verschiedenen Ansätze nach Six, Frey und Gimmler

Diese drei Autoren teilen die unterschiedlichen Ansätze in bewahrpädagogisch, kritisch, kompetenzorientiert und kindzentriert ein.

Der bewahrpädagogische Ansatz

Der älteste Ansatz ist der *bewahrpädagogische*⁹. Man ging davon aus, dass man Kinder und Jugendliche vor den elektronischen Medien und ihren Wirkungen schützen müsse. Er zielt also auf die Abschirmung von Kindern und Jugendlichen ab. Befürworter dieses Ansatzes fordern, dass Kindergarten und Schule medienfreie Orte sein und bleiben sollen. Dieser Ansatz kann auf eine lange Geschichte zurückblicken. Er entwickelte sich im 19. Jahrhundert mit der Verbreitung der Printmedien und setzte sich parallel zur Entwicklung des Films im

⁸ Zur weiterführenden Information siehe auch: Six, Frey, Gimmler (1998): Sie stellen drei Leitziele der Medienerziehung vor: Die Förderung von Medienkompetenz, die Förderung und Maximierung von positiven Umgangsweisen mit den Medien und deren Folgen, sowie die Minimierung von negativen Umgangsweisen mit den Medien und deren Folgen. Die Medienerziehung orientiert ihr pädagogisches Handeln also in erster Linie an zwei grundlegenden Leitprinzipien, nämlich die Orientierung an Kindern als Mediennutzer und die Erlebnis- und Handlungsorientierung. Es gibt eine Vielzahl von Faktoren, die den Umgang von Kindern und Jugendlichen mit den Medien beeinflussen, wie Lebenssituation, kommunikatives Umfeld, aktuelle Situation der jeweiligen Lebenswelt, Bedürfnis- und Gefühlslage der Heranwachsenden, Kenntnis- und Erfahrungsstand der Kinder und Jugendlichen, kognitives und sozial- moralisches Entwicklungsniveau.

⁹ Vgl. dazu auch Tulodziecki 1989

20. Jahrhundert fort. Schon 1920 gab es das Reichslichtspielgesetz. Alle Filme mussten einer Prüfung unterzogen werden, welche dann über die Zulassung entschied. Aus jener Tradition sind auch die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmindustrie, die Freiwillige Selbstkontrolle des Fernsehens und die Bundesprüfstelle für jugendgefährdendes Schriftentum hervorgegangen. In den Grundgedanken der bewahrpädagogischen Ansätze haben Medien eine unmittelbare Wirkung auf den Rezipienten. Doch es ist geradezu utopisch Kinder und Jugendliche vor gefährdenden Filmen zu schützen, da man den Mediengebrauch nicht permanent überwachen kann. Da Kinder und Jugendliche aber meist nicht über die nötigen kognitiven, affektiven, sozialen und moralischen Voraussetzungen verfügen, um Medienerfahrungen richtig einzuordnen und verstehen zu können, wollte man sie vor diesen Erlebnissen bewahren und beschützen. Man versuchte dem schädlichen Umgang mit Medien vorzubeugen und bemühte sich gleichzeitig die Kinder und Jugendlichen an positiv begutachtete und pädagogisch geeignete Medien heranzuführen. Praktisch bedeutete dies eine Etablierung von gesetzlichen Regelungen, Medienkontrollen und Begutachtungsorganen. Als Beispiel wäre hier die FSK¹⁰ zu nennen. Ein weiterer Punkt war die Steuerung der Jugendlichen hin zu einem „guten“ Medienprodukt, d.h. Kinder und Jugendliche sollten von elektronischen Medien gänzlich ferngehalten werden. Darüber hinaus bemühte man sich mit der Bereitstellung von nicht medialen Alltagsgestaltungsweisen den Kindern und Jugendlichen eine Alternative aufzuzeigen. Natürlich hat der bewahrpädagogische Ansatz gerade bei kleineren Kindern eine gewisse Berechtigung, besonders wenn es sich um gewaltverherrlichende, pornographische oder andere drastische Mediendarstellungen handelt. Trotzdem darf nicht vergessen werden, dass der bewahrpädagogische Ansatz die wichtige Auseinandersetzung mit den Medien verhindern kann.

¹⁰ FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft mit Sitz in Wiesbaden) basiert auf §6 des Gesetzes zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit. Sie legt fest, ab welchem Alter ein Film für Kinder und Jugendliche geeignet ist. Dies gilt für den Verkauf, Vermietung und Verleih von Bildmaterial. Kinos müssen sich an die Bestimmungen der FSK halten. Die Kennzeichnung der Filme durch die oberste Landesbehörde erfolgt nach der Altersfreigabe der FSK in fünf Kategorien: freigegeben ohne Altersbeschränkung, freigegeben ab sechs Jahren, freigegeben ab zwölf Jahren, freigegeben ab sechzehn Jahren und nicht freigegeben unter achtzehn Jahren.

Der kritische Ansatz

Die *kritischen Ansätze* gehen im Kern auf die sogenannte „Frankfurter Schule“ (Horkheimer, Adorno, Macuse) zurück, die in den späten 60er Jahren ihren Höhepunkt erreichte. Sie gingen davon aus, dass Medien als Ware in der kapitalistischen Gesellschaft eine herrschafts- und somit gesellschaftsstabilisierende Funktion besitzen.

Der Mediennutzer soll vom reinen Konsumenten zum kritischen Rezipienten erzogen werden. Als Voraussetzung für die kritische Analyse gilt die Vermittlung von Kenntnissen über die inhaltliche und technische Gestaltung von Medien. Der kritische Rezipient soll außerdem dazu befähigt werden, versteckte Manipulationen und Ideologien innerhalb der Medien zu durchschauen und eine fundamentale Kritik als Teil der Gesellschaftskritik an ihnen auszuüben. Außerdem soll er sowohl die Fähigkeit erhalten auf jene Institutionen die für Medien relevant sind Einfluss zu nehmen, als auch die eigene Mediennutzung im gesellschaftlichen Kontext kritisch zu prüfen.

Praktisch soll dies mittels Aufklärung über die Medien im gemeinsamen Gespräch und gemeinsamer Medienanalyse erreicht werden. Des weiteren soll eine emanzipatorisch verstandene „Gegenöffentlichkeit“ durch den handelnden Umgang mit den Medien hergestellt werden. Eine Überbetonung des kognitiven Faktors, ein Fehlen der konkreten Folgerung für die Medienerziehung und der Bezug von Bedürfnissen, Motiven und Entwicklungsaspekten der Nutzer und die Ausblendung der spielerischen und kreativen Ansätze der Mediennutzung bilden die Kritikpunkte am kritischen Ansatz.

Die kompetenzorientierten Ansätze

Die verschiedenen kompetenzorientierten Ansätze gehen alle zunächst von einem aktiven Rezipienten aus, dem medienbezogene Kompetenzen vermittelt werden sollen. Die Grundannahme dieser Ansätze besteht darin, dass in der heutigen Gesellschaft der Erwerb von Medienkompetenz geradezu unabdingbar ist, um an Leben und Kultur teilnehmen zu können. Ziele der kompetenzorientierten Ansätze sind die Befähigung zu einer differenzierten und distanzierteren Sichtweise, um Medienprodukte unter formellen und strukturellen Gesichtspunkten richtig zu analysieren. Ferner sollen Medien bezüglich ihrer Nutzungsformen und Wirkungen verstanden, und beim Nutzer ein Bewusstsein für eventuelle Überforderungen durch Medien entwickelt werden. Auch die eigene Medienerfahrung, die aktive

Auseinandersetzung mit Massenkultur und die Förderung von sozialer Kompetenz durch eigene Medienproduktionen zählen zu den Zielen der kompetenzorientierten Ansätze. Die praktische Umsetzung erfolgt mit Hilfe der handlungsorientierten und aktiven Medienarbeit, der Medienkunde und dem Aufarbeiten von Medienerfahrungen, beispielsweise in Mediengesprächen.

Die kindzentrierten Ansätze

Bei diesen Ansätzen geht man davon aus, dass der Mediennutzer genau wie Kindheit und kindliche Lebenswelten im Mittelpunkt der Medienerziehung stehen. Die *kindzentrierten* Ansätze gehen von folgenden Grundannahmen aus: Kinder und Jugendliche nutzen die Medien vor dem Hintergrund ihres persönlichen Erfahrungshorizontes und ihrer aktuellen Lebenswelt. Durch die Verknüpfung von Lebenswelt und Medienwelt können Kinder und Jugendliche ihre gemachten Erfahrungen besser verarbeiten, auch wenn dies eine Projektion auf Akteure oder Geschichten symbolischer Art bedeutet. Die Ziele der kindzentrierten Ansätze beinhalten einerseits das Aufarbeiten von lebensweltlichen Themen und Medienerlebnissen. Zum anderen sollen Kinder und Jugendlichen zu einem sachgerechten, kritischen, selbstbestimmten und sozial verantwortlichen Medienumgang erzogen werden. Eine praktische Umsetzung sollte deshalb in Form von handlungsorientierter und aktiver Medienarbeit stattfinden. Die Kinder und Jugendlichen sollen an die Medienkunde herangeführt und befähigt werden Medienerlebnisse mit Hilfe von Mediengesprächen und Rollenspielen aktiv aufzuarbeiten.

Zusammenfassung

Medien haben für Kinder und Jugendliche eine große Bedeutung. Häufig nehmen diese den größten Teil ihrer Freizeit ein und manche Sendungen sind fast zu einem *Muss* geworden, um auf dem Schulhof „gesellschaftsfähig“ zu sein zu können. Umso notwendiger erscheint es, dass Kinder- und auch Erwachsenensendungen ein Mindestmaß an entsprechender Qualität aufweisen. Da dies selten der Fall ist, müssen Kinder und Jugendliche lernen, dass sie nicht alles was ihnen geboten wird, was sie sehen und hören, als gegeben annehmen dürfen. Deshalb benötigt unsere Gesellschaft eine Medienerziehung, die möglichst früh beginnt und möglichst spät endet; will heißen, Medienerziehung sollte im Elternhaus beginnen, sich im Kindergarten fortsetzen, in der Schule aufgegriffen und auch in

außerschulischen Einrichtungen beachtet werden. Für diesen Zweck wären jedoch mehr Fachkräfte als heute vorhanden, nötig. Dennoch darf dabei nicht vergessen werden, dass auch schon kleine Kinder kompetente Wesen sind, die eigene Standpunkte entwickeln können und ihrer Umwelt nicht zwingend passiv ausgeliefert sind.

3. DIE MEDIENKOMPETENZ

Eine Einführung

Das Ziel von Medienpädagogik und Medienerziehung ist die Vermittlung und Weiterentwicklung von Medienkompetenz. Diese lässt sich am ehesten durch Mediennutzung fördern. Dies gilt für alte Medien (Bücher, Zeitungen etc.) neue Medien (Internet oder multimediale Lernsoftware) gleichermaßen. Medienkompetenz ist, wie Medienpädagogik und Medienerziehung auch, grenzüberschreitend: Sie beginnt in der Familie, setzt sich im Kindergarten und der Schule fort und schließt das aktive und selbständige Lernen mit ein. Man benötigt also eine umfangreiche Handlungsfähigkeit unter der Leitlinie Kompetenz. Laut Baacke besteht die Voraussetzung in der Annahme, dass alle Menschen kompetente Wesen sind, und ihre Kompetenz deshalb umfassend gefördert werden muss (vgl. Baacke 1997).

Doch wie kam es zu dieser Bewegung? Durch die schnelle Verbreitung des Internet und die explosionsartige elektronische Vernetzung der Medien erklärt sich die Notwendigkeit einer über die Lesefähigkeit hinausgehenden Medienkompetenz. Unsere Gesellschaft lebt mit und von den Medien, sie teilt sich über diese mit und drückt sich durch sie aus. Ein Leben ohne Medien ist für die meisten Bereiche und Gesellschaftsstrukturen kaum noch vorstellbar. Gerade deshalb ist der kritische Nutzen und der damit verbundene Umgang wichtig geworden. Der Rezipient wandelt sich zum kritischen und aktiv handelnden Nutzer, der ein Stück weit selbst darüber entscheiden kann, welche Wirkungen Massenmedien in seinem unmittelbaren Umfeld erzeugen. Medienkompetenz muss altersspezifisch differenziert werden: Die Medienkompetenz eines Grundschülers gestaltet sich anderweitig, als die eines Erwachsenen.

Zur Begrifflichkeit

Der Begriff Medienkompetenz wurde Anfang der 70er Jahre in die Medienpädagogik eingeführt. Bis heute existiert keine eindeutige Definition. Simon definiert Medienkompetenz als „eine Übersetzung des aus der angelsächsischen Fachpresse bekannten Terminus *information literacy*“ (Simon 2003, S. 3). Direkte Übersetzungsversuche führen in die Irre, da ‚literacy‘ im Englischen eine andere Bedeutung hat als im Deutschen. Im Zusammenhang mit ‚information‘ ist ein

„information literate“ ein Mensch, „der die Fähigkeit besitzt, Informationen nicht nur lesen zu können, sondern sie auch zu verstehen und in einen Kontext einordnen zu können“ (Simon 2003, S. 3). Dies bedeutet, dass der Nutzer Texte und deren Hintergründe verstehen, diese richtig einordnen und kritisch hinterfragen kann.

Medienkompetenz steht nicht nur für den richtigen Umgang mit Medien, sondern schließt auch die Fähigkeit zur Kritik und Innovation mit ein. Der Anwender muss zum einen in der Lage sein das Medium kritisch zu beurteilen, sollte aber auch die Fähigkeit besitzen es selbst mitzugestalten.

Schachtner differenziert Medienkompetenz als Teil der kommunikativen Kompetenz auf vier Ebenen. Die erste Ebene beinhaltet die *Kommunikation mit dem Medium*, also die Interaktion z.B. mit dem Computer und die zweite die *Kommunikation durch das Medium*, z.B. Telefon, oder Email. Unter der dritten Ebene versteht Schachtner die *Kommunikation mit Medieninhalten*, wie sie in Serien oder Filmen transportiert werden und zu guter Letzt die *Kommunikation über das Medium* und dessen Inhalte, in Form kooperativen Lernens am Computer (vgl. Schachtner 2001).

Zum Nutzen von Medienkompetenz

Medienkompetenz ist notwendig, da es zu verhindern gilt, dass sich die Gesellschaft in zwei Teile aufspaltet: Die informierte Online- Gesellschaft und die uninformierte Offline-Gesellschaft. Die Welt spaltet sich und Baacke nennt dies „alte Muster in einer neuen Welt“ (Baacke 1997, S.97). „Denn die Verteilung von Macht und Machtlosigkeit würde dann bleiben, sie wird vielleicht sogar raffinierter kaschiert und damit umso schwerer aufhebbar“ (ebd., S. 97). Dies zu verhindern bezeichnet er als die wichtigste Aufgabe in der Vermittlung von Kommunikations- und Medienkompetenz. Medienkompetenz ist heute kein Luxus mehr, sondern vielmehr eine Basistechnik, um sich in der medialen Welt zurecht zu finden. Medienkompetenz ist also eine Basiskompetenz, ein lebenslanger Lernprozess, der nicht beim Begreifen oder Bedienen von technischen Geräten endet, sondern erst beginnt.

Die vier Dimensionen von Baacke

Laut Baacke vermittelt man Medienkompetenz am sinnvollsten in Projekten. Das können Projekte unterschiedlichster Art sein: Wie entsteht ein Videoclip oder eine

CD? Man kann beispielsweise Filme oder Werbung auf deren Aussagen hin untersuchen oder sich näher mit dem Computer und dem damit verbundenen Internet beschäftigen. Für alle Beispiele benötigen die Beteiligten eine gewisse Kompetenz und diese muss eingeübt werden.

Der Begriff Medienkompetenz wird von Baacke in vier Dimensionen unterteilt. Er soll dadurch für Lehr- und Lernprozesse im Sinne einer Basisqualifikation handhabbar gemacht werden.

Die Elemente von Medienkompetenz sind hiernach:

- Medienkritik
- Medienkunde
- Mediennutzung
- Mediengestaltung.

Medienkritik und Medienkunde beziehen sich nach dem Modell von Baacke auf die Dimension der Vermittlung, während Mediennutzung und Mediengestaltung als Dimension der Zielorientierung beschrieben werden, da sie im Handeln der Menschen liegen.

Medienkritik wird in die drei Unterdimensionen analytisch, reflexiv und ethisch aufgeteilt. In der Analytischen sollen problematische gesellschaftliche Prozesse erfasst werden. Das dadurch erlangte Hintergrundwissen soll reflexiv differenziert angewendet werden. Der Mensch soll also befähigt werden, das angeeignete Wissen auf sich und sein Handeln anzuwenden. Die ethische Dimension „Analytische[s] Denken und reflexiver Rückbezug“ (Baacke 1997, S. 98) stellt die dritte Unterdimension dar.

Medienkunde besitzt mit dem Wissen *über* Medien und Mediensysteme eine informative Dimension, welche das klassische Wissen über Medien beinhaltet. *Wie funktioniert ein Radio? Wie finde ich gezielt Informationen im Internet zu einer bestimmten Thematik?* Hinzu kommt eine instrumentell-qualifikatorische Dimension, welche die technische Handhabung von Medien einschließt. Beispielsweise die Handhabung eines Computers oder das Einloggen in das Internet.

Mediennutzung beinhaltet einerseits die Programm-Nutzungskompetenz und andererseits die Fähigkeit zur Nutzung dargebotener Interaktionsmöglichkeiten. Unter ersterem versteht Baacke eine rezeptiv- anwendende Dimension, unter letzterer eine interaktiv-anbietende Dimension, beispielsweise das Onlinebanking.

Mediengestaltung ist gleichsam zweifach ausdimensioniert, nämlich auf der innovativen und auf der kreativen Ebene.

Unter der innovativen Ebene versteht Baacke die Fähigkeit in Mediensysteme gestalterisch einzugreifen. Bei der kreativen Ebene geht es um die „Betonung ästhetischer Varianten, das Über-die-Grenzen-der-Kommunikations-Routine-Gehen“ (ebd., S.99)¹¹.

Schachtner ergänzt an dieser Stelle die vier Dimensionen um eine fünfte, die sie ‚medienkontrastierende Dimension‘ nennt. Sie versteht darunter die Fähigkeit den Mediengebrauch so in den Alltag zu integrieren, dass andere Erfahrungsbezüge z.B. gegenüber der Natur oder der sozialen Umwelt nicht ausgegrenzt werden. Sie sollen dazu genutzt werden mediale Erfahrungen zu kontrastieren (vgl. Schachtner 2001). Medienbezogenes Handeln ist also kommunikatives Handeln, da es sich in der Auseinandersetzung mit dem Medium realisiert.

Vermittlung von Medienkompetenz

Medienkompetenz – ein großes Wort, unzählbare Theorien und Definitionen.

Zwar ist klar geworden, was Medienkompetenz theoretisch bedeutet und auch, dass der Mensch diese besitzen muss, um in unserer Gesellschaft informiert leben zu können. Dennoch bleibt die Frage offen, *wie* diese vermittelt werden kann. Nur die Projektarbeit führt die unterschiedlichen Aspekte zusammen. Diese kann in jedem Bereich, mit dem Kinder und Jugendliche in Berührung kommen, Umsetzung finden. Kinder machen ihre ersten Erfahrungen mit Medien in der Familie. Ein Verbot erscheint sinnlos, da den Medien damit zu viel Macht zuteil wird. Sie werden erst dadurch für Kinder, die diese dann hinter dem Rücken der Eltern nutzen, besonders interessant. Dennoch sollte es für Kinder Regeln und Vereinbarungen zum Mediengebrauch geben. Diese sollten jedoch mit den Kindern ausführlich besprochen werden.

¹¹ Zur weiteren Information vergleiche dazu auch: Aufenanger (1997): Er stellte sechs Dimensionen der Medienkompetenz dar: kognitive Dimension, moralische Dimension, soziale Dimension, affektive Dimension, ästhetische Dimension, Handlungsdimension. Die Nennung dieser Dimensionen findet hier nur der Vollständigkeit halber statt, da sie trotz begrifflicher Unterschiede den Dimensionen Baackes ähneln. Eine Dimension muss aber doch Platz finden, nämlich die affektive Dimension. Diese weist darauf hin, dass „Medien auch die Funktion des Unterhaltens und Genießens vermitteln sollen“ (Aufenanger 1997, hier S.5). Ein wichtiger Aspekt der Mediennutzung ist die Fähigkeit der angemessenen Nutzung, was selbstverständlich auch erlernt werden muss.

Nur ein Kind, das den Nutzen der aufgestellten Regeln begreift, hält sich auch an jene¹².

Eltern können beispielsweise gemeinsam mit ihren Kindern lernorientierte Kindersendungen oder Kindernachrichtensendungen verfolgen und anschließend im Gespräch Unklarheiten beseitigen. Im Kindergarten müsste diese Arbeit weitergeführt werden. Man befragt die Kinder z.B. nach ihrer liebsten Fernsehserie und lässt sie ihren persönlichen Helden malen. Untersuchungen¹³ zufolge, wissen nur die wenigsten KindergärtnerInnen was der TV-Markt bietet, bzw. welche Programme die Kinder ihrer Gruppe nutzen. Anschließend sollte ein Gespräch mit den Kindern gesucht werden, um herauszufinden, was den persönlichen Helden zum Helden macht. Schon, oder gerade in diesem Alter sind Kinder äußerst kritisch. Sie sind sich durchaus darüber bewusst, weshalb sie eine Sendung präferieren und eine andere nicht. Manche Kindergärten besitzen heute schon einen Computer mit Internetzugang. Es ist zwar strittig, ob solche eine Technisierung in so jungen Jahren notwendig ist, aber es ist anzunehmen, dass hierbei, ähnlich wie bei anderen Medienangeboten auch, kontrollierter Konsum in Maßen dienlich ist. Ein Kind, das sich für den Computer interessiert, leidet nicht zwangsläufig unter Einsamkeit. Die Erzieher müssten in dieser Kompetenz zusätzlich geschult werden. Denn nur wer selbst Medienkompetenz besitzt, kann diese auch vermitteln.

Das Kind sollte spätestens in der Schule den Computer kennen lernen, da Kinder, in den ersten Jahren ihres Lebens besonders aufnahmefähig sind. Das Medium ist hier verstärkt als Lern- und Arbeitsmittel einzusetzen. Der Schwerpunkt liegt also in der Handlungs- und Gestaltungskompetenz. Ein anderes Projekt könnte die Produktion eines Videoclips gemeinsam mit Jugendlichen sein. Dabei lernen sie, via spielerischer Vermittlung, mit dem Medium umzugehen und können sich selbst über jenes ausdrücken, ohne jedoch die Medien als Spiel anzusehen. In vielen Schulen stellt das Buch das meist genutzte Medium dar. Eine Vielzahl der Bücher sind jedoch älter als die Schüler selbst. Es wäre daher sinnvoller die neuen Medien gezielter einzusetzen, um aktuellere Informationen zu erhalten. In Bezug auf den Computer und das Internet wäre eine Aufgabe denkbar, die sich mit der Aktualität

¹² 30% der Eltern entscheiden mit ihren Kindern, welche Sendungen gesehen werden können, immer noch 45% der Befragten stimmen weitgehend zu. Dennoch nutzen 22% der Eltern das Fernsehen als Druckmittel, indem sie in bestimmten Situationen Fernsehverbot erteilen, bei 25% trifft das weitgehend zu (vgl. Studie ARD/ZDF-Medienkommission und Kinderkanal von ARD und ZDF, 2004).

¹³ Vgl. beispielsweise Six 2001

einer bestimmten Problematik beschäftigt. Die Schüler bekommen die Aufgabe, die verschiedenen Ergebnisse mit Hilfe von Suchmaschinen herauszuarbeiten und darzustellen. Aufgrund der Informationsvielfalt lernen sie die Selektion, sie müssen zwischen wichtigen und unwichtigen Themen unterscheiden. Die Aussage, dass Medien allein der Freizeitunterhaltung dienen, gilt dann nicht mehr. Schüler lernen mit den Medien und werden durch diese gelehrt. In der außerschulischen Bildung, also im Bereich der Kinder- und Jugendarbeit, der Jugendförderung und der Jugendpflege, sind die Medien bereits zu einem wichtigen Bestandteil der Förderung geworden. Die Vermittlung von Medienkompetenz findet hier ihren Schwerpunkt in der aktiven Medienarbeit, wodurch vor allem die Gestaltungskompetenz und die technische Kompetenz gefördert wird. Diese zielen auf einen kritischen und selbstständigen Umgang mit Medien und ihren eigenen Bedingungen und Gesetzmäßigkeiten ab und dienen gleichzeitig als Ausdrucksmittel.

Zusammenfassung

Medienkompetenz ist zu einer wichtigen Kompetenz unserer Gesellschaft geworden und wird in den nächsten Jahren noch an Bedeutung gewinnen. Es erscheint daher mehr als notwendig, die Lehrenden ausreichend zu schulen, wobei auch bei dieser Kompetenz das Elternhaus nicht vergessen werden darf. Zu sehr konzentriert man sich bei den Vermittlungsgedanken auf den schulischen Bereich. Dabei werden Kinder und Jugendliche innerhalb der Familie vor allem durch ihre Eltern als Vorbild geprägt. Eine fortdauernde Kommunikation, das Eröffnen von Erfahrungsräumen und das Bereitstellen von unterschiedlichen Medien bilden also die Grundlagen für einen verantwortungsbewussten Umgang mit selbigen. Alle Bereiche, mit denen Kindern in Berührung kommen, sollten deshalb im Sinne der Medienkompetenz zusammenarbeiten.

4. ZUR AUSSTELLUNG: DIE GESCHICHTE DES ZDF KINDERFERNSEHENS

Das ZDF startete am 01.04.1963 mit seinem Programm. Es profilierte sich schon bald gegenüber der ARD, da das ZDF im wesentlichen auf Unterhaltung setzte, was ihm schnell den Namen „Unterhaltungsdampfer“ einbrachte. Ebenso hatte das Angebot für die jungen Zuschauer vorwiegend den Anspruch der Zerstreuung. Von 1963 bis 1967 strahlte das ZDF wenige Kindersendungen aus, da es zu dieser Zeit noch keine bewusste Ausrichtung auf diese Zielgruppe gab. Es existierte zwar eine von Hertha Sturm geleitete Redaktion, die sich „Erziehung, Bildung und Jugend“ nannte, die jedoch eher die Eltern ansprach.

Am 25.03.1965 wurde ein „Aufbaustab Nachmittagsprogramm“ gegründet, aus dem im Jahr 1967 die Redaktion „Kinder und Jugend“ hervorging. Es standen Handlungen mit abenteuerlichem Charakter im Vordergrund, wie z.B. die Kaufprogramme¹⁴ „Lassie“ und „Flipper“. Neben diesen Kaufserien startete das ZDF 1965 die Reihe „Der blaue Planet“ mit Professor Haber sowie „Informatives, Spannendes und Vielerlei“. Am 02.02.1966 wurde „Hallo Freunde – unser Studio für junge Zuschauer“ als erste eigenproduzierte Sendung ausgestrahlt.

Der erste Leiter der Kinder- und Jugendredaktion, 1967, Max Loeser, dem auch der „Aufbaustab Nachmittagsprogramm“ unterstand, blieb in dieser Funktion bis zu seinem Tod im Jahr 1971. Die ersten Serien waren von Fabelhaftem und Abenteuerlichem geprägt, wie z.B. „Das Abenteuer lockt“ oder „Fahrten ins Abenteuer“. Doch auch Sendungen, die Kindern Informationen boten, waren durchaus vorhanden, z.B. „Kreuz und quer durch die Welt“ und „Hallo Freunde“, ein Programm, welches mit insgesamt 300 Folgen bis zum Jahr 1971 Bestand hatte. Die Sendung präsentierte neben Ratespielen auch Bastel- und Werkanleitungen. Ähnlich der Sendung „Professor Haber“, die 1968 mit dem Prix Jeunesse¹⁵ ausgezeichnet wurde, blieben auch hier die Probleme und Realitäten des Alltags von Kindern und Jugendlichen weitgehend unbehandelt. Dennoch versuchten die Programmgestalter mit „Unser trautes Heim“ und „Übertragungen aus Kindertheatern“ Kinder direkt anzusprechen. Zu bedenken ist, dass eine geringe

¹⁴ Kaufprogramme sind Programme, die nicht eigens vom jeweiligen Sender produziert wurden.

¹⁵ Der Prix Jeunesse ist ein internationaler Fernseh Wettbewerb für Kinder- und Jugendprogramme, seit 1964 wird er alle zwei Jahre veranstaltet von der Stiftung Prix Jeunesse beim BR in München. Dem Stifterkreis gehört an: der Freistaat Bayern, die Landeshauptstadt München, der BR, seit 1971 das ZDF und seit 1992 die Bayerischen Landeszentrale für neue Medien. Teilnahmeberechtigt sind Fernsehstationen aus aller Welt; die eingereichten Programme müssen in den jeweils letzten zwei Jahren im Fernsehen ausgestrahlt worden sein.

Anzahl Mitarbeiter mit knappen Mitteln das ausgeweitete Programm sinnvoll zu füllen hatten.

Alois Schardt, der Nachfolger von Max Loeser, hat in seiner Amtszeit eine vorsichtige Stärkung des Informationsbereiches im Programm Bereich (PB) „Kinder und Jugend“ betrieben, wobei die Mittel nicht ausreichten, um sich mit der Revolution im Kinderprogramm angemessen zu beschäftigen. Das Mainzer Kinderprogramm zeigte ab 1971 insgesamt 52 Folgen der Vorschulreihe „Das kleine Haus“, basierend auf der Playschool der BBC, in Zusammenarbeit mit dem ORF.

Die „68er Bewegung“ und ihre Vertreter haben das Kinderprogramm grundlegend verändert. Vorschulkinder sollten nun mit eigens für sie gestalteten Fernsehsendungen unterhalten werden. In New York wurde die Sesamstrasse erfunden, die das Kinderprogramm hierzulande wandelte. Im Herbst 1973 schloss sich das ZDF der Bewegung an und startete im Herbst die „ZDF-Rappelkiste“. Allerdings entstand dieses Programm nicht in der Kinder- und Jugend-Redaktion, sondern in der Abteilung „Bildung und Erziehung“.

Der einschneidende Wendepunkt im ZDF Kinderfernsehen ereignete sich im Jahre 1973. Es gab jetzt eine fortlaufende Sendestrecke, neue Formate wurden entwickelt und Kaufproduktionen fast verdrängt. Erstmals befassten sich die Mainzer Tage der Fernsehkritik mit dem Thema „Kinder vor dem Bildschirm“, was eine erhöhte Aufmerksamkeit der Bevölkerung zur Folge hatte. Chefredakteur Rudolf Woller stellte schon damals fest, dass der Fernseher auch für Kinder zu einem bestimmenden Faktor im Alltag geworden ist und viele Eltern diesen zur Beschäftigung ihrer Kinder nutzen. Außerdem erkannte man, dass nur die Abteilung „Bildung und Erziehung“ es als Notwendigkeit ansah das Kinderprogramm zu modernisieren. Viele neue Serien sorgten in den nächsten Jahren für Erfolg und sind auch bis heute noch bekannt, wie z. B. „Wickie“ (1974) oder „Black Beauty“ und „Carlson auf dem Dach“ (1976). Die Folge war, dass eine Ausweitung der Sendezeiten von viereinhalb auf sechs Stunden in der Woche, an den Wochentagen zwischen 17.00 und 18.00 Uhr und am Wochenende großflächig an den Nachmittagen vorgenommen wurde.

Der Redaktionsleiter Josef Göhlen, von 1973 bis 1985 im Amt, legte einen erhöhten Wert auf langlaufende Serien, die vorwiegend aus den Zeichentrickstudios kamen. „Wickie“, „Biene Maja“, „Pinocchio“, „Heidi“ und „Sindbad“ prägten das ZDF

Kinderfernsehen. „Biene Maja“, heute ein Klassiker des Kinderprogramms, der Kinder, Eltern und Quotenzähler erfreut, bescherte Göhlen bald den Namen „Insekten-Jupp“. Seine Einkaufs- und Produktionspolitik verhalf dem ZDF zu vielen beachteten Sendungen, wie beispielsweise einer großen Zahl von Astrid Lindgren Filmen, die Muppet-Show und die besonderen Ferienprogramme.

Nach Göhlens Weggang im Jahr 1985 gründete man eine neue Redaktion namens „Kinder, Jugend und Familie“. Zum Chef dieser Hauptredaktion wurde Michael Albus ernannt, Leiter der Kinder und Jugendredaktion war Markus Schächter. Die beiden waren sich einig: Das Kinderprogramm musste neu definiert werden. Die Sendungen, die aus der Göhlen-Ära stammten, wurden keineswegs abgesetzt, u.a. wurden die Weihnachtsserien fortgesetzt und die heutige Sendung „1,2 oder 3“ wurde 1974 als Dreiländerspiel gestartet, ab 1977 „1,2 oder 3“ genannt und von Michael Schanze moderiert. Auch die Computer-Corner und die populären Zeichentrickserien wurden zwar nicht aus dem Programm verbannt, dennoch zeigten die neuen Konzepte eine andere, eher konzeptionelle Handschrift.

Der damalige ZDF Intendant Dieter Stolte stand hinter den Ideen und Projekten von Schächter und Albus.

Schächter änderte bald nach seinem Amtsantritt einige der Programmstrukturen. Er wollte ein publikumsnahes und familienorientiertes, pädagogisch zu verantwortendes Programm. Einige bestehende Programme wurden überarbeitet und neu definiert. Es entstand eine Sendung namens „Pinnwand“, die Kindern Nachrichten näher bringen sollte. Dies gab auch den Anstoß zur Konzeption der Kindernachrichtensendung „logo“. Außerdem sollte eine Sendung für kleinere Kinder entstehen, da die „Rappelkiste“ neue Schwerpunkte setzte. Im Jahr 1988 entstand dann „Siebenstein“.

Das Schächter-Motto, „attraktiv und verantwortet“ steht für einen Balanceakt zwischen Qualität und Quote. Das ZDF Kinderprogramm hat in der Tat sein Gesicht verändert. Mit den Sendungen „Siebenstein“, einer Vorschulreihe, der Nachrichtensendung „logo“, und dem Umweltmagazin „mittendrin“. Mit Peter Lustig setzte man neue Akzente und bewies, dass es möglich ist mit Qualität Quotenerfolge zu erzielen. Markus Schächter reduzierte den Kaufanteil weiterhin drastisch.

Besondere Durchsetzungskraft erforderte die Nachrichtensendung „logo“. Michael Albus, Markus Schächter und Susanne Müller erarbeiteten die neuen Konzepte.

Nach einem Probelauf im Frühjahr 1988, erreichten sie ihr Ziel „logo“ als Regelsendung zu etablieren.

Nach der Schächter Ära (1985-1992) wurde die Hauptredaktion neu strukturiert. „Kinder, Jugend und Familie“ wurde aufgeteilt in „Kinder I“ unter der Leitung von Susanne Müller und „Kinder II“, die von Albert Schäfer geleitet wurde. Die erste Redaktion beschäftigte sich vorwiegend mit Unterhaltung, Serien, Trick- und Spielfilmen, während bei der zweiten der Schwerpunkt auf Informations-, Magazin- oder Kleinkinderprogrammen lag. Eine dritte Redaktion „Kleine Reihen-Familienprogramm“, die aus der Abteilung „Erziehung und Bildung“ hervorgegangen war, beschäftigte sich mit den Fernsehspielreihen, wie „Achterbahn“, „Karfunkel“ und dem Klassiker „Löwenzahn“.

Eine Schwierigkeit bei der Produktion sei vor allem, dass öffentlich-rechtlichen Kinderprogrammleuten nicht alles erlaubt sei, was Kindern gefällt, so Müller und Schächter im Jahr 1992.

Das ZDF ist kein Kinderkanal. Deshalb kann man die Kinder mit einem speziellen Programm nicht immer dann bedienen, wann sie es möchten. Der Sender ist beispielsweise nicht in der Lage morgens schon vor der Schule ein Kinderprogramm zu senden oder zwischen 17:00 und 20:00 Uhr, wenn Kinder vorwiegend Sehbereitschaft zeigen. Das ZDF muss bedienen. Dennoch, erst kommt das Programm und dann das Produkt.

Einige Sendungen mussten aus verschiedenen Gründen wieder zurückgezogen werden. Dafür wurden andere Produkte zu Serien umgewandelt oder kleinere Serien in „Kinderfernsehblöcke“ umgewandelt.

In den Anfangsjahren des Kinderprogramms fand zunächst eine Ausweitung der Sendeplätze statt. In den Jahren 1965 bis 1967 sendete man ausschließlich am Samstag- und Sonntagnachmittag. Ab 1968 gab es mittwochs eine halbstündige Strecke ab 18:20 Uhr. Im Jahr 1971 wurde der Donnerstag hinzugefügt und diese beiden halbstündigen Strecken auf 17:00 Uhr vorverlegt.

Vor 18 Jahren gab es bei ARD und ZDF insgesamt 20 Stunden Kinderprogramm in der Woche, im Jahre 2000 waren es fast 300. Das Kinderfernsehen hat somit eine gewaltige Entwicklung hinter sich. Nicht nur die Programmstunden sind gestiegen, es hat sich auch einiges an der Einstellung gegenüber Kindern bezüglich des Fernsehens geändert. Heute werden Kinder als mündige Nutzer gesehen, die ein Recht auf gutes Kinderfernsehen haben.

Und dennoch: Nur insgesamt ein Drittel aller Kinderfernsehsendungen will die Kinder zum Lernen animieren. In 22% ihrer Programme bemühen sich die öffentlich-rechtlichen Sender um ein lernorientiertes Programm, bei den privaten seien es nur rund 4%, so Lambrecht (2002).

Der einstigen "Bewahrpädagogik" haben die Kinder laut Markus Schächter, heutiger Intendant des ZDF und damaliger Redaktionsleiter des Programmbereichs Kinder und Jugend, den Rücken gekehrt. Sie setzen sich eigenständig mit den neuen Medien, wie Fernsehen, Computer und dem damit verbundenen Internet, sowie dem Handy auseinander. Kinder sind in einer höheren Entwicklungsstufe angelangt. Während Erwachsene sich mit der Handhabung verschiedener Medien schwer tun, wachsen Kinder ganz selbstverständlich damit auf und beherrschen auch die neuen Kommunikationstechniken.

Die Entwicklung der Medien und die Entwicklung der Kinder bedingen einander. Das heißt, dass man als Fernsehanstalt in eine Sackgasse steuert, wenn man Kinder als Mediennutzer vernachlässigt, so Paus-Haase (1997). Darauf sollte die Medienerziehung reagieren. Das Fernsehen darf zwar nicht zum Erzieher werden, man kann sich jedoch des Fernsehens als Unterstützung bedienen, denn gutes Kinderfernsehen kann ein Kind bis zu einem gewissen Grad medienkompetent machen, so Schächter. Pädagogen, Erzieher und Fernsehmacher hätten außerdem die Aufgabe die richtigen Inhalte so aufzubereiten, damit das Interesse und der Spaß am Lernen der Kinder geweckt wird.

5. COMPUTERSPIELE – SINN ODER UNSINN?

Fächer: Deutsch, Informatik

Computerspiele stehen meist im Zentrum des Interesses von Kindern und Jugendlichen und werden zudem immer wichtiger - und auch hier sinkt das „Einstiegsalter“ kontinuierlich, in dem Kinder die Computerspiele für sich entdecken. Der Markt reagiert darauf und entwickelt zunehmend Spiele, die sehr junge Kinder ansprechen. Manche Eltern und Pädagogen gehen dazu über, die Computerspiele im Allgemeinen zu verteufeln. Doch auch hier gibt es wesentliche Unterschiede, die in diesem Teil der Handreichung dargestellt werden sollen. Bestimmte Computerspiele können für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen durchaus positive Effekte hervorbringen.

Schon in den 80er Jahren kam seitens Pädagogen und Lehrern das erste Mal, Kritik gegenüber Computerspielen auf, die negative Wirkung ließ sich allerdings nie empirisch erhärten. Pädagogen kritisierten vor allem, dass Computerspiele eine neue Realität schaffen und die reale Welt des Spielers dadurch ein Stück weit verschwindet.

In den letzten Jahren wurde der Nutzer mehr als aktiv Handelnder angesehen.

Betrachtet man Computerspiele genauer, so sollte dies aus zwei Sichten geschehen, da es sich nicht nur um ein Spiel, sondern auch um ein Medium handelt. Computerspiele erlauben ein folgenloses Probehandeln, der Nutzer kann sich ausprobieren und bei Versagen von vorne beginnen.

Wie alle Medien, sind auch Computerspiele durch eine schnelle Entwicklung geprägt: Aus zusammengesetzten Grafiken wurden flüssige, ja filmähnliche Bilder. Auch die Spielorte haben sich verlagert. Während man früher in Gaststätten oder Spielhallen dem Hobby fröhnte, spielt man heute alleine zu Hause, bei Freunden oder veranstaltet sogenannte Lan-Parties.

Die Nutzer sind jünger geworden und es handelt sich hierbei nicht mehr um eine rein männliche Domäne.

5.1 Kategorisierung – was gibt es eigentlich alles auf dem Markt?

Um sich mit Computerspielen näher zu beschäftigen, sollte zunächst in der Klasse erarbeitet werden, was ein Computerspiel ausmacht. Dieses „sich bewusst werden“

schult das Selbstverständnis der Kinder und Jugendlichen. Zur weiteren Untersuchungen dieser Thematik empfehle ich Jürgen Fritz¹⁶.

Er formuliert unter anderem zur Definition von Computerspielen folgendes: Zunächst beginnt der Spieler das Computerspiel und beendet es auch wieder. Zu Computerspielen gehören neben PC Spielen auch Spielautomaten, Videospiele und tragbare Spiele, wie der Game Boy o.ä. . Computerspiele sind zwingend auf Bild und Ton angewiesen. Der Spielende muss sich permanent auf die unterschiedlichsten



Diverse Computerspiele
Foto: K. Schultz

und auch stetig neuen Situationen einstellen und dementsprechend schnell reagieren. Er stimmt also sein Handeln auf die Anforderungen des Spiels ab. Der Spieler muss Zusammenhänge und Regeln erkennen können. Bei den meisten Computerspielen spielen Musik und akkustische Signale eine wichtige Rolle. Der Spieler muss außerdem das Spiel verstehen und die wesentlichen Leistungsanforderungen erfüllen, um im Spiel zu bleiben. Bildschirmspiele liefern Erfolgserlebnisse, die der Spieler

vielleicht im wirklichen Leben seltener erfährt. Auf dieser Theorie gründet auch die Angst vieler Eltern und Pädagogen, Computerspiele könnten zur Vereinsamung des Spielenden führen. Der Spieler ist für den Verlauf des Spiels aktiv verantwortlich, ohne ihn läuft es nicht. Mit Beginn einer Passivität endet auch das Computerspiel. In unserer heutigen Welt gibt es eine Vielzahl unterschiedlichster Spiele; hier seien nun die wichtigsten Kategorien vorgestellt:

1. Kampfspiele: hier dominieren meist gewaltsame und aggressive Spielhandlungen; der Gegner wird verprügelt oder erschossen. Das Hauptziel dieser Spiele ist es den Gegner unschädlich zu machen. Bei einem meist dürftigen Inhalt, wird aber dafür die Auge-Hand-Koordination geschult. Beispiel: Counterstrike
2. Jump&Run Spiele: Diese Spiele sind meist comicähnlich aufgebaut, spielen in Fantasiewelten und zeichnen sich meist durch einen eher märchenhaften inhaltlichen Charakter aus. Der Spieler steuert seinen Helden mit oder ohne Zeitdruck durch komplexe Welten in denen er unterschiedliche Aufgaben zu lösen hat. Beispiel: Super Mario

¹⁶ Fritz, Jürgen. Wolfgang Fehr (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. 1997

3. Simulationsspiele: Hier übernimmt der Spieler die Rolle des Systemmanagers, des Feldherrn o.ä.; Gewalt wird hier eher auf abstraktem Niveau dargestellt. Der Spieler muss Zusammenhänge erkennen und vorausschauend weiterentwickeln; er muss planen, entscheiden, reagieren, ausprobieren und gegebenenfalls aus Fehlern lernen. Beispiel: Sim City
4. Sportspiele: Diese Spiele hängen oft mit persönlichen Interessen zusammen. Sie gehen meist in zwei Richtungen: a) taktische Überlegungen, wie das Aufstellen einer Fußballmannschaft oder b) kämpferischer Art, die schnelles Reaktionsvermögen und Geschicklichkeit erfordert. Beispiel: FIFA Manager
5. Denk- und Geschicklichkeitsspiele: Diese Spiele fordern und fördern Konzentrationsfähigkeit, Merkfähigkeit, Kombinationsvermögen und logisches Denken. Beispiel: Tetris

5.2 Edutainment

Während man früher strikt zwischen Spiel- und Lernprogrammen unterschied, hat sich mittlerweile das so genannte Edutainment entwickelt. Diese Spiele lassen die Grenzen zwischen Spiel und Wissenserwerb verschwinden. Gute Edutainment Programme ermöglichen dem Spieler seinen eigenen (Lern-)Weg zu gehen, Spass und Spiel stehen im Vordergrund, während der Spieler zusätzlich und nebenbei etwas lernt.

Geht man von einem weiten Edutainmentbegriff aus, so gliedern sich diese Spiele wiederum in fünf Kategorien¹⁷:

- 1) Im Bereich Lernprogramme: Teach-Tale-Tainment: Bei dieser Art von Spiel erwirbt der Spieler allgemeine Fähigkeiten. Es handelt sich hier um unterhaltsam aufgearbeitete Software mit vorgegebenem Lernweg, beispielsweise comicartig aufbereitete Mathetrainer.
- 2) Im Bereich Werkzeuge: Tooltainment: Niederschwellige Anwendungsprogramme zur Gestaltung kreativer Dinge, wie Trickfilme, Musikvideos etc. Ein Beispiel wäre der Music Maker.
- 3) Im Bereich Informationssysteme: Infotainment: hierbei handelt es sich um unterhaltend gestaltetet Nachschlagewerke zu bestimmten Thematiken. Aufgelockert durch Filme, Bilder oder Spiele arbeiten diese Programme nach

¹⁷ Vgl. auch dazu Jürgen Fritz

dem „click and learn“-Prinzip. Beispiele sind hier Enzyklopädien zum Thema Dinosaurier oder ähnliches.

- 4) Im Bereich Simulationsprogramme: Simtainment: Simulationen zu lernrelevanten Inhalten, der Spieler plant beispielsweise eine Stadt, baut ein Haus etc.; einen Gegner gibt es hier nicht; Sims wäre hier zu nennen.
- 5) Im Bereich Spielprogramme: Skilltainment: Hierbei handelt es sich um unterhaltsame Spiele, die allgemeine Kenntnisse fördern, meist sind es Geschicklichkeitsspiele wie z.B. Löwenzahn.

Es würde in diesem Zusammenhang zu weit führen einzelne Spiele detailliert vorzustellen. Auf der Seite <http://snp.bpb.de/> der Bundeszentrale für politische Bildung findet man die bekanntesten Spiele aufgelistet. Beschrieben und bewertet werden sie von Pädagogen, Studenten und Usern. Diese Seite bietet ein umfangreiches Nachschlagewerk, sollte einem ein Computerspiel unbekannt sein. Und das Beste? Jeder darf sich daran beteiligen und eine eigene Spielebeurteilung schreiben.

Der Lehrer könnte nun die Kinder dazu anleiten ihr Lieblingscomputerspiel mitzubringen und es der Klasse vorzustellen. Bei „kritischen“ bzw. nicht altersgerechten Spielen muss in jedem Fall ein Gespräch folgen. Die Kinder können nun selbst eine Spielebeurteilung über ihr Lieblingsspiel verfassen. In einem Gespräch kann danach erarbeitet werden, was das Kind an dem Spiel so faszinierend findet. Entweder erstellt die Klasse anschließend mit MS Excel eine Hitliste oder stellt die Beurteilungen auf oben genannter Seite ins Netz.

Computerspiele gehören zum Alltag unserer Kinder und sind aus selbigem nicht weg zu denken. In der Schule erzählen die Kinder ihren Freunden von ihren Erlebnissen, es findet ein Austausch über ein gemeinsames Hobby statt. Dies ist wichtig, um sich in der Gruppe etablieren zu können und zugehörig zu fühlen.

Um medienerzieherisch wirken zu können, müssen Eltern und Lehrer über die Vorlieben der Kinder Bescheid wissen. Verbote erzielen keinerlei positive Wirkung, viel wichtiger ist eine umfangreiche Aufklärung. Ein Kind findet in den meisten Fällen einen Weg das verbotene Spiel zu spielen.

Eine positive Einstellung und Selbstbewusstsein gegenüber den neuen Medien ist das, was wir den Kindern mitgeben können. Gespräche über die Erlebnisse und welcher Sinn hinter Altersfreigaben steckt, können dazu beitragen, dass Kinder auch

nur die Spiele nutzen, die für sie gemacht sind, bzw. mit denen sie in ihrer persönlichen Lebenswelt zurecht kommen und ihnen vielleicht sogar noch einen Mehrwert liefern. Eltern und Lehrer sollten außerdem auf eine ausgewogene Spielezusammenstellung achten.

6. GEWALTDARSTELLUNG IN DEN MEDIEN

Fächer: Deutsch, Sozialkunde

Beschäftigt man sich mit Medien und speziell dem Medium Fernsehen als Mittler von Informationen, so fällt der Blick unweigerlich auf die Gewalt, die oft als herrschendes Element in Filmen, Serien und sogar in Kindercomics auftritt. Fernsehen ohne Gewaltdarstellungen ist nicht möglich. Dies sei, so die „Arbeitsgemeinschaft der Landesmedienanstalten in der Bundesrepublik“ nur dann gerechtfertigt und begründbar, wenn es eine heile Welt gäbe¹⁸. Problematisch sei daher nicht die Gewalt in den Medien an sich, sondern vielmehr die Form der Darstellung, die damit einhergehende Plausibilität und in vielen Sendungen die Begründbarkeit. Da das Fernsehen heute einen wichtigen Platz in der Gesellschaft inne hat, ist zu vermuten, dass es positiv wie negativ wirken kann. Fraglich wird es dann, wenn Gewalt auf Grund der Darstellung als etwas Normales angesehen wird; bei der Häufung der Gewaltdarstellungen in den Medien, vielleicht kein Wunder.

Hier ein Beispiel: Ein durchschnittlicher Schüler in den USA hat nach zwölf Jahren Schulbildung ungefähr 13.000 Stunden in seiner Schule verbracht und 25.000 Stunden vor dem Fernseher. Er hat in dieser Zeit etwa 32.000 Morde, 40.000 versuchte Morde und 200.000 Gewalttaten gesehen. Der oder die Täter kommen in ca. 73% der Fälle ungestraft davon, in mehr als der Hälfte tut die Gewalt nicht weh und in nur vier Prozent der Fälle werden gewaltfreie Alternativen zur Problemlösung aufgezeigt¹⁹.

Nun kann davon ausgegangen werden, dass Eltern noch mehr auf den Fernsehkonsum ihrer Schützlinge im Alltag achten sollten. Gleichzeitig steht fest, dass Kinder und Jugendliche eigentlich keinen Schaden davontragen, da sie ja durchaus zwischen Fernsehen und Realität unterscheiden können,.

Gewalt in den Medien wirkt nicht, wie früher einmal angenommen monokausal (einfaches Ursache-Wirkungsprinzip), sondern vielmehr spielen unterschiedliche Faktoren bei der Wirkung von Gewalt eine Rolle. Ein fröhliches Kind, mit einem stabilen Elternhaus, wird sicher nicht nach dem Sehen eines gewalthaltigen Films diese Gewalt aus der Fiktion lösen, um sie in die Realität zu übertragen. Ein

¹⁸ Vgl. dazu: Arbeitsgemeinschaft der Landesmedienanstalten in der Bundesrepublik: Gewalt in der Gesellschaft – Gewalt in den Medien. Gesamtkonferenz der ALM. Straßburg, 27./28.Mai 2002. ALM-Positionspapier

¹⁹ Vgl. dazu: www.berlinonline.de/berliner-zeitung/magazin/477994.html

Nachahmen findet vielleicht aber dann statt, wenn andere Faktoren hinzukommen: Der Mangel an Zuwendungen und Anerkennung in der Familie, erlebte Gewalt oder Demütigungen anderer Art, vielleicht negative Zukunftsaussichten etc., können Gewalt erzeugen oder begünstigen.

Dieses Beispiel stellt ein, wenn auch leider viel zu häufig vorkommendes, Extrem dar. „Wunderbar“ könnte man jetzt denken, das betrifft mein Kind/Schüler ja gar nicht. Und doch betrifft es ihn, wenn auch auf eine andere Art und Weise. Die Frage ist nun: Wie wirkt Gewalt auf ein durchschnittliches Kind, in einem durchschnittlichen Umfeld und weshalb sind übermäßige Gewaltdarstellungen in den Medien für kein Kind gut? Grundlage der folgenden Aussagen bildet ein Vortrag von Prof. Christian Pfeiffer²⁰. Vorab ist festzustellen, dass Pfeiffer parallele Entwicklungen beobachtet hat, das Ursache-Wirkungsprinzip bisher jedoch nicht klar benennen kann. Dennoch sind die Ergebnisse so interessant, dass sie an dieser Stelle der Handreichung nicht fehlen sollten. Ausgangspunkt seiner Studie war die Frage, weshalb Leistungsunterschiede zwischen Mädchen und Jungen kontinuierlich anwachsen. Während in den 80er Jahren von 100 Aufsteigern (von Hauptschule auf Realschule, bzw. von Realschule auf Gymnasium) das Verhältnis von Jungen und Mädchen ausgeglichen war, liegt es heute bei ca. 62 Mädchen und nur 38 Jungen. Das gleiche gilt für das Abitur. Auch die so genannten Schulabbrecher sind zu 63% männlich, früher waren es 52%. Doch was hat sich in den letzten Jahren verändert? Die Erziehung ist in großen Teilen gewaltfreier geworden, die Kinderarmut trifft beide Geschlechter auf dieselbe Weise; wo also liegt der signifikante Unterschied zwischen Mädchen und Jungen? Um die Frage beantworten zu können, wurde eine Testschule ausgewählt. Von hundert Schülern bekam jedes zweite Mädchen eine Empfehlung für das Gymnasium, während es bei den Jungen 35% waren. In den Kinderzimmern bot sich nun folgendes Bild: Während jeder zweite Junge eine Spielkonsole im Kinderzimmer hat, sind es bei den Mädchen nur 14%. Beim Fernseher steht es 52% zu 30%; beim Computer 50% zu 30%. Auf den ersten Blick heißt das, Jungen haben mehr Geräte im eigenen Zimmer und sind schlechter in der Schule. Die Forscher stellten eine Sache mit Sicherheit fest: Unabhängig vom Geschlecht, wer mehr Geräte im eigenen Zimmer hat, liest weniger. In Zahlen ausgedrückt: Wer kein Gerät im Zimmer hat und dafür beispielsweise ins Wohnzimmer gehen muss, liest ungefähr

²⁰ Prof. Christian Pfeiffer: (Forschungsschwerpunkte: Einfluss von Medienkonsum auf Kinder, Jugendkriminalität, Gewalt in Familien, Umgang der Medien mit Gewaltverbrechen) Erst fernsehen, dann schießen? Medienverwahrlosung in Deutschland. Abschrift eines gehaltenen Vortrags in einer SWR2-Sendung am 30.01.2005.

vier Stunden pro Woche. Wer aber die verschiedenen Geräte besitzt, kommt auf ein Lesepensum von 1,4 Stunden pro Woche. Untersucht man nun wieder den Unterschied zwischen Jungen und Mädchen, so zeigt sich folgendes: Während sich der Gebrauch eines 10-Jährigen Mädchens mit Einzug des Fernsehers/Computers in Kinderzimmer nur durchschnittlich um fünf Minuten pro Tag erhöht, sind es bei den Jungen 40 Minuten.

Jungen nutzen die unmittelbar zur Verfügung stehenden Geräte also intensiver. Betrachtet man die zwölf- bis fünfzehnjährigen Schüler, so zeigt sich, dass sie pro Tag zwei Stunden mehr mit dem Gerät verbringen, sofern dieses im eigenen Zimmer steht. Die Jugendlichen haben also zwei Stunden am Tag weniger Zeit sich mit etwas anderem zu beschäftigen.

Wer nun ein eigenes Gerät im Zimmer hat, schaut/spielt natürlich auch Dinge, die nicht unbedingt für das jeweilige Alter empfehlenswert sind. 66% der Jungen spielten am Tag der Befragung ein Spiel, das entweder nicht für ihr Alter bestimmt, oder ganz verboten ist, bei den Mädchen waren es nur 14%; die Jungen schauen im Durchschnitt pro Monat sechs verbotene Filme, die Mädchen nur zwei. Jungen verbringen alles in allem zwei Stunden mehr am Tag als Mädchen mit den bevorzugten Geräten.

Doch wie wirkt sich das auf die Schulleistungen aus? Das erste liegt auf der Hand: Wenn die Jungen zwei Stunden mehr am Tag vor dem Fernseher oder dem Computer verbringen, fehlen ihnen diese zwei Stunden zum Lernen. Natürlich gibt es Ausnahmen: Kinder lernen vielleicht trotzdem noch genug für die Schule, sind vielleicht intelligenter und müssen nicht so viel lernen etc.

Fakt ist, dass heute in einem Hörsaal im Fach Medizin 70% Frauen sitzen, während vor rund 15 Jahren das Verhältnis noch umgekehrt war.

Neben dem Faktor Zeit spielt eine andere Tatsache eine wichtige Rolle: Unser Gedächtnis reagiert auf Emotionen. Das ist erstmal für jeden nachvollziehbar. Doch was bedeutet das in diesem speziellen Fall? Prof. Pfeiffer schildert nun folgendes Beispiel: Ein Junge kommt nach Hause und macht zunächst, nach dem Essen ganz normal seine Hausaufgaben. Für den späteren Nachmittag hat er sich einen Freund eingeladen. Zusammen schauen sie einen gewalthaltigen Film, den er dem älteren Bruder entwendet hat. Das Gelernte befindet sich noch im Kurzzeitgedächtnis. Informationen, die im Kurzzeitgedächtnis gespeichert sind, können jedoch verdrängt werden, wenn emotional hoch besetzte Bilder aufgenommen werden. Die

Erinnerungsleistung stützt sich nämlich zunächst auf das emotional-höher besetzte. Man behält also jene Informationen schlechter im Kopf, die einen auch emotional weniger berühren. Auf den Jungen übertragen bedeutet dies, dass sein Fleiß nicht besonders belohnt wird, weil er von dem Erlernten proportional wenig behalten kann. Neurobiologen gehen sogar davon aus, dass der Übergang vom Kurzzeitgedächtnis ins Langzeitgedächtnis buchstäblich im Schlaf erfolgt, nämlich durch einen gesunden Tiefschlaf. Schauen nun Kinder einen gewalthaltigen, verbotenen Film (der spät beginnt und dementsprechend spät endet) sind sie gleichzeitig todmüde und hellwach, weil sie das Gesehene so aufgewühlt hat. Folge ist, dass sich der Tiefschlaf nicht richtig einstellt und man am nächsten Tag müde und unkonzentriert ist. Die Kinder und Jugendlichen schaden so ihren eigenen Schulleistungen erheblich. Überraschend ist deshalb nicht, dass Vielseher (3-4 Stunden/Tag), die dazu noch Computer spielen erheblich schlechtere Noten als Wenigseher haben. Vor einiger Zeit erschien übrigens noch eine andere Studie, die auf die psychische Befindlichkeit von Kindern und Jugendlichen abzielte. Von den Vielsehern beschrieben sich nur ein Drittel selbst als glückliche Kinder. Über 60% beschrieben sich hingegen als gelegentlich, bzw. häufig traurig. Die Vergleichsgruppe der Wenigseher hingegen, beschrieb sich selbst zu 61% als richtig glücklich, während es 30% gab, die von sich selbst sagten, dass sie öfter traurig seien. Außer Frage steht natürlich, dass auch hier eine Menge anderer Faktoren eine wesentliche Rolle spielen. Der Fernsehkonsum sollte selbstverständlich nicht für alles verantwortlich gemacht werden, dennoch gibt es durchaus Zusammenhänge.

Wie kann man nun einem übermäßigen Fernsehkonsum entgegenwirken?

Eltern haben eine nicht zu unterschätzende Vorbildfunktion für ihre Kinder. „Leben“ die Eltern nur vor dem Fernseher, so wird man ein Kind kaum dazu bringen in der Sonne ein Buch zu lesen oder mit Freunden zu spielen. Wird der Fernseher jedoch allgemein als Samstagabendunterhaltung genutzt und bekommt nicht die Stellung eines 24h-Animators, so werden Kinder wahrscheinlich auch nicht zu Vielsehern. Ein Gerät, ob Fernseher oder Computer, sollte so spät wie möglich Einzug ins Kinderzimmer erhalten. Meist sind die Kinder dann schon so in anderen Freizeitmöglichkeiten verankert, dass der Fernseher keine Chance hat zum alleinigen Freizeitgestalter zu mutieren. Für diese Kinder sind Fernseher oder Computer eine Bereicherung, die allerdings nicht an erster Stelle steht.

Auf was sollten Eltern, Lehrer und Pädagogen beim Fernsehkonsum von Kindern achten?

Zum einen sollte ein Kind nicht alleine fernsehen, denn jedes Kind verarbeitet Medienerlebnisse auf eine andere Art und Weise²¹. Zweitens sollten Kinder erst so spät wie möglich einen eigenen Fernseher erhalten. Je häufiger ein Kind vor dem Fernseher sitzt, umso weniger Zeit hat es für andere Aktivitäten. Drittens: Gibt es einen bestimmten Grund, weshalb das Kind diese Sendung jetzt sehen möchte, oder nutzt das Kind den Fernseher als Animateur, weil es nicht weiß, wie es sich sonst beschäftigen soll? Viertens: Welche Sendungen sieht das Kind, sind diese kindgerecht, oder haben sie einen eher problematischen Inhalt? Und wie lange schaut das Kind fern?

6.1 Der Umgang mit dem Fernseher

Oft sehen Kinder in viel zu jungen Jahren Sendungen, die nicht für sie gemacht sind. Da es Eltern in der Praxis meist nicht gelingt, ihre Kinder bei den Medienerlebnissen zu begleiten, ist eine umfassende Aufklärung von Nöten, um Kinder vor negativen Medienerlebnissen ausreichend zu schützen.

Durch Verwandte, die es „gut meinen“, oder Freunde, deren Eltern berufstätig sind, kommt es bei vielen Kindern zu Fernseherlebnissen, die sie im Nachhinein nur schwer alleine verarbeiten können. Der wachsende Fernsehkonsum ist nicht für alle Kinder problematisch. Laut einer Studie²² von 2004 ziehen immer noch viele Kinder das Spielen mit Freunden dem Fernsehen vor. Dennoch ist es wichtig, dass sich Kinder über ihren Fernsehkonsum bewusst werden. Am einfachsten erscheint es deshalb ein so genanntes TV- Tagebuch zu führen.

²¹ Vgl. hierzu: Theunert, Helga. Schorb, Bernd: „Mordsbilder“: Kinder und Fernsehinformation. Zu finden bei www.mediaculture-online.de. Diese beiden Autoren gehen davon aus, dass Kinder Gewalt im Fernsehen abhängig von ihrem Menschenbild, ihrer Entwicklung und ihrem persönlichen Umfeld wahrnehmen. Sie teilen dabei die Kinder in vier unterschiedliche Gruppen ein: a) ichbezogenes Menschenbild – diese Kinder blenden Gewaltdarstellungen unbewusst aus, sofern sie keinen Bezug zu sich sehen; sie haben damit keine Chance zur Verarbeitung; erkennen sie sich in einer Situation wieder, reagieren sie mit Angst und Verunsicherung. b) regelorientiertes Menschenbild – sie verhalten sich ähnlich wie ichbezogene Kinder; Gewalt übertritt in dem Moment eine Schwellen bei den Kindern, in dem sie einen Verstoß gegen das eigene Regelsystem beinhaltet. c) normativ-emotionales Menschenbild – diese Kinder nehmen neben der Gewalt an sich auch das Opfer wahr und reagieren dementsprechend gefühlsmäßig; sie lehnen alles Formen von Gewalt ab, bewerten das Verhalten der Menschen und versuchen Zusammenhänge zu erkennen; diese Kinder können mit Gewalt umgehen und sie auch verarbeiten. d) normativ-rationales Menschenbild – diese Kinder blenden Gewaltdarstellungen bewusst aus, da sie wissen, wie viel sie ertragen können; sie können Gewalt nicht nur bewerten, sondern differenzieren, reflektieren und können somit die Eindrücke intellektuell und analytisch verarbeiten.

²² Studie ARD/ZDF-Medienkommission und Kinderkanal von ARD und ZDF (2004)

6.1.1 Das TV-Tagebuch

Die Kinder aller Altersstufen sollen bei diesem Projekt eine Woche genau dokumentieren welche Sendungen sie sehen. Gründe, die den eigentlichen Konsum multiplizieren, wie z.B. schlechtes Wetter, sollen zusätzlich in das Tagebuch aufgenommen werden. Sollten die Kinder noch nicht selbst schreiben können, kann man sie beispielsweise anleiten die Hauptfigur zu malen. Das TV- Tagebuch sollte so aussehen, wie ein Stundenplan.

Vorschlag TV Tagebuch

UHRZEIT	SENDUNG	MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG	SONNTAG		
07:00										Wetter +
08:00										
09:00										
10:00										
11:00										Wetter -
12:00										
13:00										
14:00										
15:00										Unterhaltung
16:00										
17:00										
18:00										
19:00										Abend
20:00										
21:00										

6.1.2 Gespräch über positive und negative Medienerlebnisse

Weiß der Lehrende nun erstmal um die Vorlieben seiner Schüler, sollte ein Gespräch über die verschiedenen Lieblingssendungen folgen. Warum schaut sich ein Kind bestimmte Sendungen lieber an als andere? Gibt es Vorbilder? Schalten sie die Sendungen bewusst ein und danach das Gerät wieder ab? Oft lösen Kinder innere Konflikte dadurch, dass sie sich einen Lösungsweg anschauen. Auch Kindersendungen, von denen man es zunächst nicht erwartet, können eine solche Vorbildfunktion innehaben.

Ein Gespräch über negative Fernseherlebnisse ist an dieser Stelle sinnvoll. Haben sich die Kinder schon mal gefürchtet, oder schlecht geträumt nach dem Anschauen einer bestimmten Sendung? Diese Gespräche bilden eine gute Basis, um Kindern den Unterschied zwischen Kinder- und Erwachsenenfernsehen zu erklären.

Was versteht man im Allgemeinen unter Kinderfernsehen? Kinderfernsehen ist, wenn Kinder fernsehen. Dieser oft zitierte Satz stammt von Gert K. Müntefering, dem Erfinder der „Maus“ und klingt zwar einfach, ist jedoch von großer Bedeutung. Dahinter verbirgt sich der Wunsch, Fernsehen auch außerhalb des

Kinderprogramms so zu gestalten, dass Kinder es sehen können, ohne einen Schaden davon zu tragen, sondern im besten Fall einen Nutzen. Schließlich entwickelt sich das Weltbild der Kinder zunehmend unter dem Einfluss des Fernsehens²³.

Die Macher des Kinderfernsehens haben theoretisch eine erhöhte Verantwortung, denn Kinder sind aufmerksame, sensible, kritische und diffizile junge Fernsehzuschauer.

Das Gespräch mit den Kindern sollte im besten Fall dazu führen, die Finger vom Erwachsenenprogramm zu lassen, denn schließlich gibt es heute ein so vielseitiges Kinderprogramm wie noch nie. Doch auch für das Kinderprogramm gilt: Alles in Maßen!

6.2 Fernsehstars als Vorbilder

Ungefähr 60% der Kinder und Jugendlichen haben irgendein Vorbild, meist aus der Schauspiel- oder Musikszene. Oft wird das Verhalten von Soap Stars als Vorbild zur eigenen Problemlösung genutzt. Teilweise verschwimmen hier die Grenzen zwischen Soap und Realität; beispielsweise werden wesentlich weniger Autogramme von „bösen“ Charakteren angefordert, als von den so genannten Sympathieträgern. Vielen Teenies scheint nicht klar zu sein, dass alle Stars nur eine Rolle spielen und im eigentlichen Leben meist wenig bis gar nichts mit ihrer Rolle gemein haben.

Arbeitsaufträge:

- 1) Sprecht im Unterricht über eure Vorbilder/Lieblingsschauspieler
- 2) Weshalb habt ihr euch gerade diese Frau/diesen Mann ausgesucht?
- 3) Was macht euer Vorbild zu einer besonderen Person?
- 4) Gibt es auch Eigenschaften, die euch an dieser Person nerven?

²³ Vgl. dazu Swoboda (1990)

7. MANIPULATION DURCH MEDIEN

Fächer: Deutsch, Informatik, Sozialkunde

Botschaften werden heute in hohem Maße über mediale Kommunikation vermittelt. Nur ein Bruchteil jener Dinge, die wir kennen und wissen haben wir auch selbst erlebt²⁴. Und all das, was wir nicht selbst erlebt haben, ist geprägt durch den oder die Macher, wie z.B. Redakteure oder Journalisten. Der Rezipient nimmt mediale Botschaften unterschiedlich wahr; er ist geprägt durch Sozialisation, persönliche Erfahrungen und Lebensumstände. Um mit den Medien kompetent umgehen zu können, müssen Kinder und Jugendliche zwangsläufig lernen, wie selbige funktionieren, um diese samt ihrer Wirkung durchschauen zu können.

Ab dem Beginn der Grundschule sind Kinder in der Lage Realität und Fiktion zu unterscheiden. Medienerziehung kann also bereits in dieser Altersstufe beginnen.

7.1 Nachrichten

Nachrichten nehmen wir zunächst als Realität wahr. Dabei darf aber nicht vergessen werden, dass Medien nicht in der Lage sind die Realität in ihrer Gesamtheit abzubilden. Selbst wenn ein Nachrichtensprecher live aus einem Krisengebiet berichtet, zeigt er in diesem Moment nur einen kleinen Ausschnitt aus der Realität, zu einem eigens gewählten Zeitpunkt und Blickwinkel. Nachrichten werden außerdem häufig zur Untermauerung von Texten mit Archiv-, also Vergangenheitsmaterial illustriert. Seriöse Nachrichten blenden in diesem Moment beispielsweise das Wort „Archivbild“ oder „Archivmaterial“ ein. Falls dies nicht erfolgt, bzw. erfolgen würde, könnten die gezeigten Bilder missverstanden und missgedeutet werden. Keine Darstellung kann die absolute und einzige Wirklichkeit wiedergeben, sondern vielmehr eine ausgewählte und gestaltete.

Ziel ist, dass SchülerInnen die Einseitigkeiten oder Ausgewogenheiten in den Medien bewusst wahrnehmen und selbst praktisch tätig werden.

Wie arbeitet eine Nachrichtensendung?

Die Nachrichten aus aller Welt treffen in der Redaktion von den unterschiedlichen Nachrichtenagenturen ein, entweder in Form von schriftlichen Meldungen oder als Foto- bzw. Videomaterial. Redakteure und Autoren wählen, nachdem sie sich auf ein

²⁴ Herr Prof. Dr. Christian Doelker, vom Pestalozzianum Zürich, geht sogar von über 90% aus.

bestimmtes Thema geeinigt haben, die ihrer Meinung nach dazu passenden Bilder



Kindernachrichtensendung
logo! Quelle: ZDF

und Quellen aus. Hierbei handelt es sich schon um eine erste subjektive Auswahl und damit um einen Ausschnitt von Realität. Manche Bilder können nicht gezeigt werden, da sie gegen Menschenrechte verstoßen oder als nicht zumutbar gelten. So werden beispielsweise bei Anschlägen selten tote Menschen, sondern eher eine Blutlache gezeigt. Die Blutlache visualisiert das grauenvolle Geschehen. Ähnliche visuelle Verfahren kamen bei den „Tsunami Bildern“ im

Dezember 2004 zum Einsatz. Man muss als Rezipient nicht alle Bilder kennen, um sich das Ausmaß einer Katastrophe erschließen zu können.

Anschließend werden die Bilder, passend zu einem vorher verfassten Text, von einem Cutter zusammengeschnitten. Hier könnte theoretisch die Reihenfolge der Bilder einer Meldung einen ganz anderen Sinn oder andere Gewichtungen geben. Oft werden Nachrichten mit Hilfe von Grafiken visuell verstärkt, und so die (für den Redakteur) wichtigen Punkte hervorgehoben.

Der fertige Beitrag wird vertont und die Meldung in die Nachrichtensendung eingebunden. Selten werden Beiträge zusätzlich mit Spannungsmusiken unterlegt, um die Wirkung zu verstärken.

Arbeitsaufträge

1. Schaut euch verschiedene Nachrichtensendungen an (öffentlich-rechtlich/privat)
2. Berichten alle über die gleichen Themen?
3. Gibt es Unterschiede in der Berichterstattung/Bebilderung?
4. Welche Mittel werden zur Aufwertung verwendet (Grafiken, Musik etc.)?
5. Wird objektiv und neutral berichtet?
6. Werden Themen angesprochen, die eurer Meinung nach vielleicht gar nicht zu einer Nachrichtensendung passen?

Was bewegt euch zurzeit? Überlegt euch selbst eine kleine Nachricht und sprecht sie vor der Klasse. Denkbar wäre an dieser Stelle auch folgendes:

Beispiel:

Nachricht: In der Stadt XY soll das Naturschutzgebiet zu Gunsten eines großen Spielplatzes weichen.

Die eine Hälfte der Klasse findet nun, dass dies eine sinnvolle Sache ist, weil es höchste Zeit für einen Spielplatz in der Stadt ist, und berichtet darüber, natürlich so objektiv wie möglich. Die andere Hälfte hingegen ist absolut gegen den Bau und für die Erhaltung dieses Naturschutzgebietes, berichtet aber auch möglichst objektiv. Am Ende vergleichen einzelne Schüler ihre Texte.

7.2 Werbung

Die Werbung benötigt die Medien um wahrgenommen zu werden und wirken zu können. Aus diesem Grund erkundigen sich die Werbemacher ganz gezielt danach, was Kinder und Jugendliche schauen, um ihre Werbespots anschließend in diesem Programmumfeld zu platzieren. Sie stützen sich hierbei zum größten Teil auf Informationsquellen, wie die Kids-Verbraucheranalyse oder die GfK²⁵.

Kinder und Jugendliche aller Alterstufen werden durch das Medium Fernsehen erreicht und gelten als konsumfreudige Zielgruppe. Daraus ergibt sich die Tatsache, dass heute viel Zeit und Geld in Werbung für Kinder und Jugendliche investiert wird. Gerade bei den Privatsendern werden Kinder- und Jugendsendungen bzw. Kinder und Jugendsendestrecken häufig durch Werbeblöcke unterbrochen. Bei einigen Sendungen entsteht sogar der Eindruck, dass in die Werbung eine Kindersendung eingebettet ist.

Oft wird die Impulsivität und das „im Augenblick leben“ vor allem kleinerer Kinder für Werbemaßnahmen genutzt. Werbung kann durchaus in der Lage sein die Absatzzahlen eines bestimmten Spielzeugs zu vervielfachen.

Manche Kinder und Jugendliche durchschauen die Werbetricks nicht. Es liegt also in der Verantwortung der Eltern, Lehrer und anderer Pädagogen auch hier medienerzieherisch zu wirken. Kinder und Jugendliche müssen lernen zwischen Information und Werbung zu unterscheiden, denn Werbung regt den Konsum an. In diesem Zusammenhang soll auch die Werbewirksamkeit mit dem eigenen Konsumverhalten in Verbindung gebracht werden.

Dieser Teil der Handreichung zielt darauf ab den Kindern die Werbebotschaft bewusst zu machen, um mögliche Manipulationen zu vermeiden. Die Kinder sollen

²⁵ Gesellschaft für Konsumforschung

lernen die richtigen Fragen an die Werbung zu stellen. Falls die Möglichkeit besteht, könnte man an dieser Stelle einen Fachmann einladen, der gezielt die erarbeiteten Fragen der Kinder beantwortet.

Der Lehrer sollte den Kindern an dieser Stelle Fragen und daraus resultierende Arbeitsaufträge zu ihren eigenen Erfahrungen mit Werbung stellen. Denkbar wäre hier:

1. Wann läuft welche Werbung? Untersucht daraufhin das Kinder- und Erwachsenenprogramm.
2. Gibt es geschlechtsspezifische Werbung (spricht sie eher Mädchen oder Jungen an?) und wenn ja, in welchem Programmumfeld wird diese gesendet?
3. Welches Alter wird bei der zu untersuchenden Sendestrecke angesprochen?
4. Habt ihr schon mal etwas gekauft, weil euch die Werbung gefallen hat?
5. Nach einem guten Werbespot: Löst Werbung bei euch ein „muss ich auch haben“-Gefühl aus?
6. Wie wichtig ist es denn innerhalb eures Freundeskreises bestimmte Dinge zu besitzen?
7. Wirkt die Werbung wie Werbung, oder erzählt sie eine kleine Geschichte? Was gefällt euch besser?

Sucht euch nun einen Werbespot aus, der euch besonders anspricht und analysiert ihn. Versucht dahinter zu kommen, weshalb euch gerade dieser Spot gut gefällt. Untersucht den Spot beispielsweise auf folgende Kriterien hin (schön wäre es, wenn die SchülerInnen die Kriterien selbst erarbeiten würden):

1. Farbauswahl, ist der Spot besonders bunt gestaltet, welche Farben wurden gewählt?
2. Läuft Musik? Spricht euch vielleicht die Musik besonders an?
3. Werden Grafiken eingeblendet?
4. Was ist zu sehen? Wer sind die Protagonisten, wo spielt es?
5. Welche Botschaft wird durch den Spot vermittelt?

An dieser Stelle wäre eine praktische Umsetzung des Erlernten sinnvoll: Die Schüler können sich einen Werbespot ausdenken und diesen mit einer Videokamera aufnehmen. Anschließend kann der Film mit Hilfe eines einfachen

Schnittprogramms²⁶, kleinen Grafiken und Musik in einen richtigen Werbespot verwandelt werden.

²⁶ Freeware Schnittprogramme gibt es beispielsweise unter:
http://www.digitalvideoschnitt.de/downloads/anzeigen__7_.html

WEITERFÜHRENDE ARBEITSAUFGÄBE FÜR DIE 1. UND 2. KLASSE

8. DER FOTOAPPARAT - KINDER ERKUNDEN IHRE SCHULE

Fächer: Deutsch, Kunst, Sozialkunde

Dieser Teil soll das Bewusstsein der Kinder für Details schulen und ihnen gleichzeitig das Bedienen eines Fotoapparates erklären. Das „Spiel“ läuft nach dem „ich sehe was, was du nicht siehst“-Prinzip ab. Details, die aus einem bestimmten Zusammenhang gerissen werden, können eine gänzlich andere Wirkung haben. Zeigt ein Bild nur einen Ausschnitt aus dem Ganzen ist die Bildaussage eine andere; so können Manipulationen entstehen.

Arbeitsauftrag:

Der Lehrer teilt die Klasse in Kleingruppen auf. Jede Gruppe erhält einen Fotoapparat und schon beginnt die Erkundung. Die Kinder sollen kleine Details ihrer Schule fotografieren. Nach dem Entwickeln, müssen die Kinder aus den anderen Gruppen raten, wo das Detail auf dem Schulgelände zu finden ist. Natürlich sollten relativ markante Objekte gewählt werden, damit das Raten nicht zu schwierig wird. Ältere Kinder könnten ihre Schule natürlich auch mit einer Digitalkamera erforschen und die Bilder, dann direkt im Anschluss mit Hilfe eines Videobeamers (falls vorhanden) den anderen vorführen.

8.1 Einstellgrößen und Perspektiven

Während der erste Teil eher spielerisch gestaltet ist, zielt der zweite auf die Vermittlung von Fachwissen ab. Dies ist die Grundlage, um über Fotos oder Filme und ihre Wirkungsweise zu sprechen bzw. diese zu verstehen.

Anhand von Portraitaufnahmen werden die verschiedenen Einstellgrößen erklärt:



Fotografiert man nur einen kleinen Ausschnitt aus einem Gesicht, z.B. die Augen, nennt man diese Einstellung EG (extrem groß), bzw. ECU (extrem close-up).

Fotografiert man einen etwas größeren Ausschnitt (Augen,

Mund und Nase sind zu sehen), nennt man das SG (sehr groß), bzw. VCU (very close-up)



Sieht man auf dem Foto das ganze Gesicht, allerdings ohne Hals, lautet die Bezeichnung GG (ganz groß), bzw. BCU (big close-up)

Und wenn der Hals auch noch zu sehen ist, spricht man von GR (groß), bzw. CU (close-up)



Ist hingegen die Hälfte des Oberkörpers zu sehen, nennt der Fachmann das Ganze NA (nah), bzw. MCU (medium close-up)

Ist eine Person bis zum Bauchnabel auf einem Foto zu sehen, bezeichnet man diese Einstellung als HN (halbnah), bzw. MS (mid-shot)





AM = amerikanisch
Quelle: K. Schultz

Eine Einstellung, die oberhalb der Knie endet, nennt man AM (amerikanisch), bzw. TS (tight shot)

Eine etwas größere Einstellung (kommt bei uns im Fernsehen häufiger vor als die AM), nennt man HAT (halbtotal), bzw. MLS (medium long shot)



HT = halbtotal
Quelle: K. Schultz



TO = total
Quelle: K. Schultz

Ist die Person ganz abgebildet spricht man von einer TO (total), bzw. FLS (full-length shot)

Wenn die Füße der Person nicht den Abschluss der Aufnahme bilden, sondern man noch ein ganzes Stück des Bodens sieht, nennt man das WE (weit), bzw. LS (long shot)



WE = weit
Quelle: K. Schultz



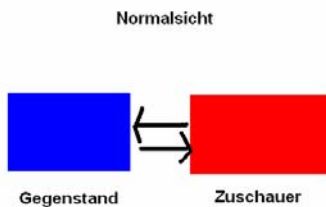
EW = extrem weit
Quelle: K. Schultz

Und sieht eine Person ganz klein, fast schon im Hintergrund des Bildes, spricht der Fachmann von EW (extrem weit), bzw. VLS (very long shot)

Das sind die wichtigsten Einstellungen, die sowohl für Fotos als auch fürs Fernsehen gelten. Man hat sich auf eine einheitliche „Sprache“ geeinigt, damit jeder am Set²⁷ gleich weiß, um welche Einstellung es sich handelt.

Zu den unterschiedlichen Perspektiven

Die Perspektive der Kamera bestimmt sich durch ihre Position innerhalb des Raumes. Bei der Normalsicht ist der Zuschauer auf gleicher Augenhöhe mit dem Darsteller. Bei der Aufsicht, auch Vogelperspektive genannt, schaut der Zuschauer auf den Darsteller, er blickt also von einem erhöhten Ausgangspunkt auf das Geschehen herab.



Bindet man Personen in diese Perspektive ein, wirken diese eher harmlos. Anders ist es, wenn Klippen oder Schluchten gezeigt werden.



Dies kann auf den Zuschauer durchaus eine bedrohliche Wirkung haben. Die Untersicht, auch als Froschperspektive bekannt, zeigt die Person, bzw. den Gegenstand dem Zuschauer von unten. Je nach Kontext erscheint das Gezeigte bedrohlich, da es gegenüber dem Zuschauer höher oder größer wirkt²⁸.



Die Kinder können nun probieren. Am besten versucht jede Gruppe in jeder Einstellung mindestens ein Foto zu machen.

²⁷ Als Set bezeichnet man den Schauplatz, an dem der Film spielt

²⁸ Vgl. für weiterführende Informationen: Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse. Verlag J.B. Metzler. Stuttgart. Weimar. 1996. S. 61f.

9. ZUM ÄLTESTEN MEDIUM DER WELT – DAS BUCH

Fächer: Deutsch, Geschichte, Sozialkunde

Bücher existieren so lange wir denken können, bzw. gibt es eine weit verbreitete Anzahl von Büchern seit Johannes Gutenberg um 1450 den Buchdruck mit beweglichen Lettern erfand. Gerade deshalb finden wir es schade, wenn wir sehen, dass das alte, lieb gewonnene und vertraute Medium bei unseren Kinder aus der Mode gekommen ist. Wir zweifeln an ihrer Lesekompetenz und befürchten im schlimmsten Fall, ein neues Zeitalter der Analphabeten. Doch ganz so schlimm ist es nicht: Kinder und Jugendliche können lesen und nutzen diese Fähigkeit, jedoch auf eine andere Art und Weise als es sich manche Eltern und Pädagogen wünschen.

Sie nutzen das Buch wie jedes andere Medium - selbstbewusst und selbständig, zur Recherche bestimmter Fragen oder zur Unterhaltung.

Die Lesekompetenz von Kindern und Jugendlichen leidet nicht zwangsläufig, nur weil sie nicht vor dem Einschlafen mit einem Buch im Bett liegen, sondern Fernsehen schauen oder im Internet surfen. Denn auch dazu benötigen sie Lesekompetenz.

Die Kinder und Jugendlichen von heute zappen, surfen, switchen und oft tut man ihnen unrecht, wenn man behauptet, sie können nicht mehr von Anfang bis Ende an einer Sache dranbleiben. Sie haben sich vielmehr den heutigen Gegebenheiten und Geschwindigkeiten angepasst und – selektieren.

Das Lesen ist und bleibt wichtig, weil es eine zentrale Leit- und Basistechnik ist, die für das Verstehen anderer Medien unabdingbar scheint. Laut unterschiedlichen wissenschaftlichen Studien sind Leser die bewussteren Mediennutzer. Sie sind also eher in der Lage sich Informationen selbstständig zu beschaffen und Nutzen andere Medien selektiver²⁹. Lesen erhöht die Teilnahme am gesellschaftlichen Kommunikationsprozess. Mit der Entwicklung der neuen Medien hat also das Lesen keineswegs an Bedeutung verloren, denn Lesen trainiert z.B. wichtige Bereiche im Gehirn, die zur Nutzung der neuen Medien essentiell sind.

Das Buch wird neben den neuen Medien zwar anders genutzt, wird aber dennoch nicht aussterben. Dafür ist es kulturell zu sehr verankert und bietet Vorteile, die andere Medien nicht bieten können: einen extrem hohen Dialog- und Fantasieanteil

²⁹ Vergleiche dazu www.lesefit.at/www/lehrer/fachbeiträge_detail_druck.php?id=68

des Lesers³⁰. Dennoch kann es natürlich nicht schaden, das Buch in der Schule nochmal speziell hervorzuheben.

9.1 Die Buchbesprechung

In diesem Teil der Handreichung sollen die Schüler ihr Lieblingsbuch mit in die Schule bringen und vorstellen.

Eine Buchbesprechung könnte je nach Alter folgende Punkte beinhalten:

1. Wer ist der/die Autor/In des Buches und wie lautet der Titel?
2. Eine kurze Inhaltsangabe – um was geht es?
3. Wer ist/sind die Hauptperson/en? Beschreibe sie, haben sie besondere Merkmale?
4. Male anschließend ein Bild, wie stellst du die deine Lieblingsperson aus dem Buch vor?
5. Bewertung: Was findest du toll an dem Buch und was gefällt dir nicht?
6. Nachdem alle Kinder ihr Buch vorgestellt haben, kann die Klasse durch Abstimmung eine Art Hitliste mit Hilfe einer Excel Tabelle anfertigen.
7. Abschließend könnte eine für jeden leicht erreichbare Klassenbücherei eingerichtet werden, denn wenn ein Buch erstmal spannend vorgestellt wurde, ergreift vielleicht auch andere Kinder die Leselust³¹.

³⁰ Vgl. ebd.

³¹ Ziele dieser Übung mit dem Buch sollten folgende sein: 1. Texte verstehend lesen und eine Handlung erfassen, 2. Grundlegende Begriffe wie Autor, Titel, Verlag, Inhaltsangabe, Erscheinungsort, Kapitel, Hauptperson, Schauplatz, Handlung etc. in ihrer Bedeutung kennen, 3. Den wesentlichen Inhalt erfassen und wiedergeben können

10. WER ARBEITET AN WAS?

EINE NÄHERE BETRACHTUNG EINER „1, 2 ODER 3“- FOLGE

Fächer: Deutsch, Sozialkunde

Wir konsumieren tagtäglich die unterschiedlichsten Sendungen und Sendeformate und kaum jemand weiß wie viel Menschen, Arbeit und Zeit tatsächlich für die Produktion einer Sendung nötig sind.

Um den Kindern die Arbeit beim Fernsehen ein wenig näher zu bringen, und den arbeitsteiligen Aufwand deutlich zu machen, beschäftigt sich dieser Teil der Handreichung mit den verschiedenen Aufgabengebieten und Funktionen bei der Produktion einer Kindersendung.

Ich schlage vor eine „1, 2 oder 3 Folge“ zu nutzen, da diese die Altersspanne von sieben bis 13 Jahren am ehesten abdeckt und aus dem Segment Edutainment stammt. Außerdem ist den meisten Kindern das Spielprinzip dieser Sendung bekannt.

Zunächst fragt der Lehrer wer bei der Produktion einer Folge beteiligt sein könnte.



1, 2 oder 3 Studio; Quelle: ZDF

Wahrscheinlich wird den Kindern zunächst der Moderator einfallen, vielleicht auch der Kameramann, vielleicht aber sogar noch andere Beteiligte.

Die mitwirkenden Personen und ihre Aufgabengebiete sollen nun schriftlich und für alle sichtbar festgehalten werden.

Die Kinder sehen jetzt gemeinsam in der Klasse eine Folge der beliebten Quizsendung und können in die Klasse reinrufen, oder es sich aufschreiben, wenn ihnen ein neuer Beteiligter aufgefallen ist. Bei jeder Sendung teilen sich eine Redaktionsabteilung, zu der auch manchmal der Moderator gehört und eine Produktionsabteilung die Arbeit. Während die Redaktion inhaltlich arbeitet, kümmert sich die Produktion um organisatorische und logistische Dinge.

Redaktion:

- 1) Redaktionsleiter: Er ist verantwortlich für die endgültige inhaltliche Entscheidung.
- 2) Redakteur: Er ist für die inhaltliche Konzeption, Vorbereitung und Betreuung der Sendung verantwortlich, kümmert sich um Besetzung, Themen, Fragen, Bilder und zum Teil um die Moderation; außerdem erstellt er den zeitlichen Ablauf.
- 3) Autor: Er erstellt die Fragen und erarbeitet mit dem Redakteur die Themengebiete.
- 4) Redaktionsassistenten/redaktionelle Mitarbeiter: Sie arbeiten den Redakteuren zu, recherchieren und beantworten die Zuschauerpost.
- 5) Realisatoren: Sie drehen, schneiden und betexten die Beiträge.

Produktion:

- 1) Produktionsleiter: Er ist verantwortlich für die Kostenkalkulation, Verhandlungen und den allgemeinen Ablauf der Studioproduktion.
- 2) Aufnahmeleiter: Er kümmert sich um die Infrastruktur (wo sind die Gardroben, Toiletten etc.), Fahr- und Reiselogistik, bucht Hotelzimmer und erstellt die Disposition für die Produktionstage.
- 3) Set Aufnahmeleiter: Er organisiert den Ablauf während der Sendung (Auftritte während der Sendung, Requisiten).
- 4) Produktionsassistent: Er arbeitet dem Produktionsleiter und dem Aufnahmeleiter zu.

Sonstige:

- 1) Producer: Er ist das Bindeglied zwischen Redaktion und Produktion und der Verantwortliche der Sendung.
- 2) Technischer Leiter: Er ist für die Übertragungstechnik und das gesamte technische Equipment verantwortlich.
- 3) Erster Kameramann: Er ist der lichtsetzende (weißes Licht) Kameramann, entscheidet über die anderen Lichtsetzungen, in Zusammenarbeit mit dem Regisseur erstellt er den Kameraplan.
- 4) Effektlichtoperator: Er ist verantwortlich für buntes und bewegtes Licht.

- 5) Andere Kameramänner: Sie bieten dem Regisseur verschiedene Perspektiven an.
- 6) Kabelträger: Wie der Name schon sagt, er trägt das Kabel und hilft außerdem beim Auf- und Abbau.
- 7) Toningenieur: Er ist für den einwandfreien Ton verantwortlich, die Tonmischung und spielt außerdem Sounds und Jingles ein.
- 8) Tonassistent: Er sorgt dafür, dass jeder Darsteller ein Mikrofon hat.
- 9) Bühnenbildner: Er kümmert sich um das Design und die Konzeption der Bühnendekoration.
- 10) Kostümbildner: Er besorgt und verwaltet alle benötigten Kleidungsstücke und einen Überblick über Größen und Mengen.
- 11) Requisiteur (innen und außen): Sie sind verantwortlich für alle Requisiten, d.h. alle Gegenstände, die nicht zum permanenten Bühnenbild gehören, also nur temporär benötigt werden.
- 12) Maske: Er schminkt die Darsteller so für ein realistisches³² Bild.
- 13) Regisseur: Er ist für das Gesamtbild und den Ton verantwortlich, d.h. die gesamte audiovisuelle Umsetzung; er kümmert sich um Stimmungen, Einstellungen, Bildschnitt und legt Kamerastandorte fest.
- 14) Regieassistent: Während der Regisseur in der Regie sitzt, ist der Regieassistent der Chef am Set und betreut den Moderator.
- 15) Bildingenieur: Er ist für die einwandfreie Funktion der Kameras zuständig, wie beispielsweise Farbabgleich, scharf stellen etc.
- 16) Bildmischer: Er arbeitet eng mit dem Regisseur zusammen, mischt die Bilder ab und bringt die Kameras in die Reihenfolge, wie sie später auch in der Sendung zu sehen sind.
- 17) Pyrotechniker: Er kümmert sich um den Feuerregen.
- 18) Spielotechniker: Er kümmert sich um alle Dinge, die sich während des Spielens in der Sendung bewegen sollen, Türen, Grafiken, Licht an den Türen etc.
- 19) MAZ-Ingenieur: Er ist für alle Videozuspielungen in der Sendung verantwortlich und erstellt diese technisch vorher auch. Außerdem ist er für eine technisch einwandfreie Aufzeichnung der Sendung verantwortlich.

³² Wären die Darsteller ungeschminkt, würde sie durch die Kameras und die vielen Lichter sehr blass und unrealistisch aussehen.

20)Gästebetreuer: Er kümmert sich in diesem Fall um die Kinder und Lehrer vor und in den Pausen der Sendung.

21)Warmupper: Er heizt mit Spielen und Späßen die Laune der Kinder an.

22) Puppenspieler: Dabei handelt es sich meist um Schauspieler, die in großen Puppen stecken und den Charakter der Comicfigur transportieren.

Außerdem müssen bei jeder Produktion Feuerwehr und Sanitäter einsatzbereit sein.

Falls gewünscht könnte sich diesem Teil eine Analyse einer bestimmten Folge anschließen. Folgende Kriterien wären denkbar:

1. Spielprinzip
2. Spielleistung – intellektuell und physisch
3. Produktionsbedingungen – Live-Sendung oder Aufzeichnung?
4. Showelemente
5. Bühnenbild und Requisite
6. Opening (Eröffnung der Show)
7. Spannung (beispielsweise durch Töne oder Licht)
8. Farbgebung
9. Musik
10. Grafik
11. Spielgewinne/Merchandising

11. DIE BERÜHMTEN EXPERIMENTE VON PETER LUSTIG – BAUT EINS NACH

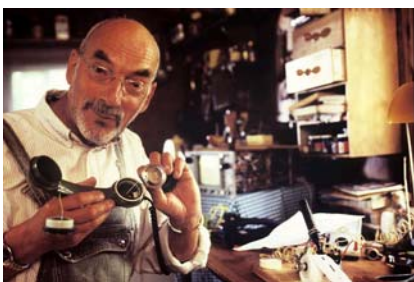
Fächer: Sozialkunde, Geschichte, Deutsch, Werken

Es ist für uns und unsere Kinder heute ganz selbstverständlich, jemanden anzurufen. Nur wenige wissen um die Anfänge und das technische Know-How, das hinter dem Telefon steht. Wer das Telefon letzten Endes erfunden hat, kann nicht eindeutig dargelegt werden. Geht man von dem heutigen Endprodukt aus, so hat niemand das Telefon wirklich erfunden.

Erste Denkansätze gab es bereits um 1854, als der Pariser Telegrafbeamte Charles Bourseul ein Referat über mögliche Techniken der Sprachübertragung verfasste. Allerdings sah man in ihm damals eher einen Träumer als einen genialen Erfinder und so gab er seine Pläne entmutigt wieder auf und sein Vorschlag geriet für lange Zeit in Vergessenheit.

Philipp Reis (1834-1874) bastelte 1860 eine akustische Vorrichtung zur Sprachübermittlung, die allerdings schon bei der kleinsten Erschütterung oder Temperaturveränderung nicht mehr funktionierte und allenfalls die Vorstufe zu einem funktionstauglichen Telefon war. Seine Grundidee wurde auch von späteren Erfindern nicht wirklich aufgegriffen.

Alexander Graham Bell (1847-1922) erkannte, dass Sprache nicht durch einfache



Peter Lustig erklärt das Telefon,
Quelle: ZDF

Unterbrechungen eines Stromflusses transportiert werden kann, sondern, dass hier eine ständige und fortdauernde Änderung des Stromes nötig ist. Er baute gemeinsam mit seinem Assistenten Watson, dem später übrigens ersten Präsidenten von IBM, einen Apparat, der die Schwingungen einer Membran in elektrische Schwingungen umwandeln

konnte. Ähnliche Versuche gab es bereits bei Reis. Im Februar 1876 schließlich, meldete Bell sein Patent an, nur drei Stunden vor Elisha Gray. Bell hatte das Glück, dass wenige Jahre zuvor das Patentamt beschlossen hatte auf ein funktionierendes Modell zu verzichten. Es genügte also zu diesem Zeitpunkt eine Idee anzumelden.

Am 10. März 1876 war es endlich so weit: Bell übertrug seinem Assistenten die ersten Worte per Telefon.

Doch auch Bell hatte, wie schon zuvor Charles Bourseul, enorme Schwierigkeiten die Öffentlichkeit von seiner Idee zu überzeugen. Obwohl Bell als Betrüger beschimpft

wurde, bastelte er weiter an seiner Idee und gründete 1877 die Bell Telephone Company, die in den USA ein Fernsprechnetz bauen sollte.

Elisha Gray hingegen verbündete sich mit der Western Union Telegraph Company, die nichts von Bells Patent wissen wollte, und begann ebenfalls ein Telefonnetz aufzubauen. Es kam zu einer Vielzahl von Prozessen, insgesamt fast 600, in denen es darum ging, ob Bell tatsächlich der Erfinder des Telefons war. Doch da er als erster das Patent angemeldet hatte, wurden Gray und Reis der Status des Erfinders verwehrt. 1885 benannte sich die Bell Telephone Company in American Telephone and Telegraph Company um und ist bis heute der weltgrößte Telefonkonzern.

11.1 Das Dosentelefon

Zum Bau eines Dosentelefons braucht man ein paar Dinge, die aber wahrscheinlich jeder zu Hause hat.

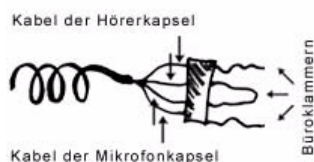
- 1) zwei gleich große Konservendosen
- 2) eine Schnur
- 3) einen kleinen Handbohrer

Der Rest ist ganz einfach: Mit dem Handbohrer werden nun zwei kleine Löcher in die Dosenböden gebohrt. Anschließend werden beide Dosen mit einer Schnur verbunden. Fertig ist das Dosentelefon.

Weitere Arbeitsaufträge:

Wem das zu einfach ist kann, der kann auch ein „richtiges“ Telefon mit einfachsten Mitteln bauen. Dazu benötigt man folgendes:

- 1) zwei alte Telefonhörer (beispielsweise vom Schrottplatz)
- 2) eine 4,5 Volt Batterie
- 3) Büroklammern



Quelle: ZDF/Redaktion Löwenzahn

von der Hörerkapsel mit einem Kabel von der Mikrofonkapsel. Insgesamt verbindet man also vier Kabel

Uns so geht's: Aus dem Kabel eines alten Telefonhörers kommen vier bunte dünne Kabel, zwei aus der Hörerkapsel und zwei aus der Mikrofonkapsel.

Diese enden meist in einem eckigen Sternchen. Jetzt

verbindet man jeweils ein Kabel



Quelle: ZDF/Redaktion Löwenzahn

(1. Telefon: Kabel „hören“ mit Kabel „sprechen“ vom 2.Telefon und Kabel „sprechen“ vom 1. Telefon mit Kabel „hören“ vom 2.Telefon) mit den Büroklammern. Die Batterie, die den Strom liefert sitzt dazwischen.

WEITERFÜHRENDE ARBEITSAUFGÄBE FÜR DIE 3. UND 4. KLASSE

12. KÖNNEN BILDER LÜGEN? DIE BLUE BOX

Fächer: Deutsch, Kunst, Musik

Kinder wünschen sich mit Harry Potter durch die Luft zu fliegen, oder gemeinsam mit Spiderman Menschen zu retten. Doch leider bleibt es bei diesem Wunsch. Im Film ist das möglich. Doch wie funktioniert dieser Trick?

Viele Filmemacher arbeiten mit der Blue Box. Die Blue Box Technik ist ein weit verbreitetes Verfahren, das es ermöglicht Menschen oder Gegenstände nachträglich vor einen frei gewählten Hintergrund zu setzen.

Der Schauspieler, bleiben wir mal bei Harry Potter, soll beispielsweise bei der Quidditsch-Szene in einem blauen Fernsehstudio auf einer Drehwippe hin und her gewirbelt worden sein. Seine Haare wurden von einer Windmaschine verwirbelt. Später, im Film sah es dann so aus, als würde er auf seinem Besen durch die Luft fliegen. Mit Hilfe eines Gelbfilters, wird der blaue Hintergrund unterdrückt. Ein getrennt aufgenommener Film mit dem Hintergrund wird dann später mit dem ersten, auf dem der Akteur zu sehen ist, verbunden. Und schon hat es den Anschein, als würde Harry Potter fliegen. Und warum ist der Hintergrund blau? Blau ist die am wenigsten vorkommende Farbe beim Menschen. Aus diesem Grund dürfen Schauspieler bei der Aufnahme auch keine blaue Kleidung, wie z.B. Jeans tragen. Alles was blau ist, wird durch das „Hintergrundbild“ ersetzt. Würde der Schauspieler eine blaue Jeans tragen, könnte der Zuschauer in der bearbeiteten Endfassung durch den Schauspieler hindurchsehen.

Im Laufe der Zeit wurde deshalb die Green-Box entwickelt. Der erste Film, bei dem man mit der Blue-Box-Technik gearbeitet hat, war übrigens Ben Hur (1959). In Deutschland kommt diese Technik seit den 70er Jahren zum Einsatz.

Vorteil dieser Technik ist, dass man keine aufwendige Kulisse benötigt, da diese später eingefügt wird. In der Regie liegt ein Bild vor, das den Raum zeigt, wie er später aussehen soll. Dies wird vorher mit Hilfe eines Computerprogramms programmiert. Das Studio ist in Wirklichkeit, bis auf den Schauspieler und eventuelle Hilfsmittel, komplett leer. Der Schauspieler muss genau wissen, wie das Bild später aussieht, damit er, falls andere Personen digital eingefügt werden, nicht an ihnen vorbeisieht. Der Schauspieler spricht also in diesem Moment mit der Luft. Und wenn er sich bewegt, muss sich der Hintergrund mitbewegen. Die Kunst dieser Technik

besteht also darin Schauspieler, Schauplätze, Puppen, Comicelemente, Gegenstände und Grafiken zu einem nahtlosen Gesamtbild zu verbinden.

Arbeitsaufträge:

- 1) Kennt ihr noch andere Filme oder Serien, bei denen diese Technik angewendet wurde?
- 2) Überlegt in der Klasse welche Tricks es sonst noch beim Film gibt. Nutzt, falls notwendig das Internet oder die Bibliothek.

Weitere Arbeitsaufträge zum Thema Bildaussagen:

Wie wirken Bilder durch unterschiedliche Bildunterschriften? Sucht euch ein Foto aus dem Netz oder aus der Zeitung. Überlegt euch jetzt verschiedene Bildunterschriften und besprecht, wie sich Bildaussagen durch Untertitel verändern können.

Wie wirken Bilder, wenn man sie mit unterschiedlichen Musiken unterlegt? Schaut euch in der Klasse ein Foto, oder einen kleinen Film an (vielleicht von einer Landschaft, oder einem Wald). Nun beschreibt die eine Hälfte der Klasse das Bild während im Hintergrund eine fröhliche Musik zu hören ist; die andere Hälfte tut das gleiche, während eine bedrohliche/spannungsgeladene Musik eingeblendet wird. Vergleicht jetzt eure Bildbeschreibungen.

13. EIN EXPERIMENT -

Fächer: Deutsch, Kunst

Der Kassettenrekorder/CD-Player ist heute in fast jedem Kinderzimmer zu finden. Kinder hören Hörspiele beim Spielen im Hintergrund oder zum Einschlafen. In diesem Teil der Handreichung sollen sich die Kinder ihr Lieblingshörspiel zu Hause noch einmal in Ruhe anhören (sofern sie es noch nicht auswendig kennen).

Vom Hörspiel zum gemalten Bild

Im zweiten Schritt suchen sie sich eine Szene aus dem Hörspiel aus, und malen sie nach. Da sie das Hörspiel sehr gut kennen, wissen sie auch was genau in dieser Szene an Bewegung passiert. Ihre Bilder werden dann in der Klasse aufgehängt.

Vom gemalten Bild zum kleinen Trickfilm (Daumenkino)

Nun sollen sie ihre Lieblingsszene³³ mit Hilfe des Daumenkinos in einen kleinen Trickfilm verwandeln. Das Daumenkino ermöglicht dem Betrachter eine Sequenz aus Einzelbildern als fortlaufende Bildfolge zu betrachten. Die Idee ist sehr alt: Schon im September 1868 ließ sich John Barnes Linnet das fotografische Daumenkino unter dem Namen Kinetograph patentieren³⁴.

Für ein Daumenkino benötigt man folgende Materialien:

- 1) Schere
- 2) Gummi
- 3) Bleistift
- 4) Langes Lineal
- 5) Radiergummi
- 6) Großer weißer Pappkarton
- 7) Kleiner bunter Pappkarton
- 8) Viele verschiedene Bunstifte

Nun überlegt man, wie groß die einzelnen Bilder werden sollen und schneidet sie dementsprechend aus dem Pappkarton aus. Ein Rechteck kann als Schablone genutzt werden, damit man nicht jedes Mal erneut abmessen muss. Insgesamt sollten 20 bis 30 Rechtecke angefertigt werden, dies ist natürlich abhängig von der Sequenz, die nacherzählt werden soll.

³³ Der Lehrer sollte hier darauf achten, dass die gewählte Szene so kurz und einfach wie möglich ist, beispielsweise einen Ball werfen, rudern etc., da jede kleinste Bewegung gezeichnet werden muss. Vgl dazu: <http://www.sportunterricht.de/schwimmen/kraul/dk3.gif>

³⁴ Vgl. dazu www.wikipedia.org/wiki/Daumenkino

Jedes Rechteck wird nun, an der langen Seite, ca. einen Zentimeter vom Rand entfernt, drei Millimeter eingeschnitten. Dasselbe macht man auf gleicher Höhe auch auf der anderen langen Seite. Hier werden später alle Bilder mit einem Gummi verbunden.

Aus dem bunten Pappkarton wird der Umschlag des Daumenkinos angefertigt. Hierzu nimmt man am besten die gewählte Rechteckgröße mal zwei und addiert noch einen Zentimeter dazu. Dann passt der Umschlag genau um das bewegte Bilderbuch. Auch dieser muss an den langen Seiten eingeschnitten werden.

Und nun zur Geschichte: Die Sequenz, die gewählt wird, sollte möglichst kurz sein und nicht zu viele Personen agieren lassen, da jede kleinste Bewegung gezeichnet werden muss, damit es am Ende so aussieht, als würden sich die Personen tatsächlich bewegen. Nachdem die Geschichte mit Bleistift vorgezeichnet wurde, kann sie nun bunt ausgemalt werden. Jetzt nur noch schnell die Bilder in die richtige Reihenfolge bringen, den Gummi drum spannen, vielleicht den Umschlag noch ein wenig gestalten (der Geschichte eine Überschrift geben, ein passendes Bild auf das „Cover“ malen) und fertig ist das klassische Daumenkino.

EINE ALTERNATIVE

Fächer: Deutsch, Informatik

Mit der Daumenkinodruckmaschine lassen sich kurze Filmsequenzen in Bilderbücher umwandeln. Dazu benötigt man eine Digitalkamera mit Videofunktion, einen Drucker, einen PC und ein Programm, das man im Internet kostenlos runterladen kann³⁵. Zur Herstellung des digitalen Daumenkinos benötigen die Kinder rund drei Stunden.

³⁵ zu finden unter <http://cms.neuesvon.de/content/view/21/41>

WEITERFÜHRENDE ARBEITSAUFGÄBE FÜR DIE 5. UND 6. KLASSE

14. WENN ICH WAS SUCHE – ZUR INFORMATIONSBESCHAFFUNG MIT HILFE DER NEUEN UND ALTEN MEDIEN

Fächer: Deutsch, Sozialkunde, Informatik

Verschiedene Medien dienen nicht nur zur Unterhaltung, sondern können und sollten



Eine Bücherei in Köln
Foto: K. Schultz

auch als Informationsquelle genutzt werden. Nie war es einfacher eine Information in kürzester Zeit zu beschaffen. Doch auch dies muss geübt werden, wenn man in der Masse der Informationen nicht den Überblick verlieren will. Für eine erfolgreiche Recherche muss der Nutzer vor allem eins können - selektieren.

Zunächst soll in der Klasse ein Thema, bzw. Gruppen mit mehreren Themen abgestimmt werden, das/die anschließend im Zentrum der Recherche stehen.

Danach erarbeitet die Klasse welche Medien genutzt werden können.

1. Falls ein Computer mit Internetzugang zur Verfügung steht, wäre dieser eine der wesentlichen Quellen.

Es gibt mittlerweile diverse Kindersuchmaschinen, wie z.B.

- a) <http://www.blinde-kuh.de/>
- b) <http://www.milkmoon.de/>
- c) <http://www.trampeltier.de/kidsearch/>
- d) <http://www.wasistwas.de/>
- e) <http://www.geo.de/GEOlino/>
- f) <http://kinderlexikon.de/>
- g) <http://www.helles-koepfchen.de/>
- h) <http://www.safetykid.net/>
- i) <http://www.kindercampus.de/clicks/>

um hier nur einige zu nennen. Diese Suchmaschinen geben Auskunft über verschiedene Bereiche und Gebiete und sind speziell für Kinder entwickelt worden.

2. Natürlich kann und sollte auch auf das Buch zurückgegriffen werden. In diesem Fall steht ein Gang in die Stadtbücherei an, der im besten Fall mit einer Kinderführung durch die Bücherei verbunden ist. Am Ende darf jedes

Kind ein Buch leihen und mit nach Hause nehmen, oder man stellt die Bücher in die schon vorhandene Klassenbücherei.

3. Auch Zeitschriften enthalten wertvolle Informationen zu bestimmten Themen. Wer sie nicht kaufen will, weil vielleicht die Klassenkasse zu sehr schrumpfen würde, oder die Zeitschrift, die man benötigt nicht mehr erhältlich ist, kann in den meisten Büchereien diese auch ausleihen. Schön wären aber dennoch ein paar eigene, da die Kinder aus diesen bestimmte Artikel oder Bilder ausschneiden können.
4. Die „face to face-Recherche“ bietet den Kindern (natürlich themenabhängig) eine gute Möglichkeit Fachleute direkt zu befragen, und so Informationen aus erster Hand zu bekommen. Doch auch hier muss natürlich vorher recherchiert werden, wo der eventuelle Ansprechpartner zu finden ist.

Und wozu das alles?

Hier gibt es unterschiedliche Möglichkeiten, die alters-, entwicklungs- und zeitabhängig sind (wie lange plane ich als Lehrer die Beschäftigung mit diesem Thema?).

Die Klasse könnte bei unterschiedlichen Gruppen und Themen für die Schule eine kleine Ausstellung planen. Auch eine Klassenzeitung ist eine lehrreiche Möglichkeit „etwas öffentlich zu machen“.

Steht hingegen ein Thema in der Klasse im Mittelpunkt, wäre ein großes Plakat, welches anschließend in der Klasse aufgehängt wird, auch unter dem Aspekt des Klassenzusammenhalts, eine sinnvolle Ergänzung. Auf der anderen Seite könnten auch die unterschiedlichen Herangehensweisen und Ergebnisse der Gruppen dargestellt, verglichen und besprochen werden.

1. Vorschlag konkret:

Beschränkt man sich bei der Recherche auf das Internet, schlage ich eine Internet Rallye vor, die beispielsweise folgendermaßen aussehen könnte:

1. Wie wird das Wetter morgen in deiner Stadt?
2. Wenn du mit dem Zug um 16:00 in Frankfurt sein möchtest, wann musst du in deiner Stadt losfahren?
3. Finde heraus, wann und von wem der Fernseher erfunden wurde.
4. Gibt es im Internet eine Homepage von deiner Schule?

5. Auf welcher Seite findest du Informationen über deine Stadt oder deinen Ort?
6. Suche im Internet die Fanseite deiner Lieblingsband
7. Weshalb hat der Regenbogen so viele Farben?

2. Vorschlag konkret:

1. Suche im Internet nach dem Autor eines bestimmten Buches
2. Leihe in der Bücherei das Buch aus
3. Finde mindestens drei Artikel/Kritiken zu dem Buch
4. Vergleiche und überprüfe die Onlineartikel mit einem Artikel aus einer Zeitschrift oder Zeitung

15. LITERATURANGABEN

- Aufenager, Stefan: Medienpädagogik und Medienkompetenz – Eine Bestandsaufnahme. Aus: Enquete – Kommission „Zukunft der Medien in Wirtschaft und Gesellschaft. Deutschlands Weg in die Informationsgesellschaft“. Deutscher Bundestag (Hrsg.) Medienkompetenz im Informationszeitalter. Bonn. 1997.
- Aufenager, Stefan. Six, Ulrike (Hrsg.): Handbuch Medien: Medienerziehung früh beginnen. Themen, Forschungsergebnisse und Anregungen für die Medienbildung von Kindern. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. 2001.
- Baacke, Dieter: Medienpädagogik. Niemeyer. Tübingen. 1997.
- Hickethier, Knut: Film und Fernsehanalyse. 2. überarbeitete Auflage. Verlag J.B. Metzler. 1996.
- Paus-Haase: Qualität bei Kindermedien. Eine Debatte über Kindheit und Kultur. In: Mattusch, Uwe (Hrsg.): Kinder und Bildschirmwelten. Arbeitshefte Bildschirmmedien 64. DFG Sonderforschungsbereich 240 und Autoren. Siegen. 1997. S.27-46.
- Sacher, Werner: Medienerziehung als Aufgabe der Grundschule. In: Sacher, Werner u.A.: Medienerziehung konkret. Konzepte und Praxisbeispiele für die Grundschule. Klinkhardt. Bad Heilbrunn/Obb. 2003. S.1-32.
- Schächter, Markus (Hrsg.): Reiche Kindheit aus zweiter Hand? Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet. Medienpädagogische Tagung des ZDF 2000. kopaed. 2001.
- Schächter, Markus: Das Kinderprogramm – Ein Gesamtprogramm im Kleinen. Über Konzeption und Qualitätskriterien in der Arbeit der ZDF-Redaktion „Kinder und Jugend“. In: Vorträge und Materialien einer medienpädagogischen Fachtagung mit Programmachern, Pädagogen und Medienforschern im September 1989 in Mainz: Kinderfernsehen-Fernsehkinder. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. 1991. S. 42-52.
- Schachtner, Christina: Lernziel Identität, Medienkompetenz als Identitätskompetenz. In: medien praktisch H. 97. 2001. S. 4-9.
- Schell, Fred. Schorb, Bernd: Jugend und Medien. In: Hüther, Jürgen. Schorb, Bernd. Brehm-Klotz, Christiane (Hrsg.): Grundbegriffe der Medienpädagogik. Wörterbuch für Studium und Praxis. Expert Verlag. Böblingen. 1990. S. 112-117.
- Simon, Elisabeth : Medienkompetenz, Information Literacy. Wie lehrt und lernt man Medienkompetenz? BibSpider. Berlin 2003.
- Six, Ulrike: Fernsehen – (k)ein Thema in Kindergarten und Grundschule? Bestandsaufnahme zur Medienerziehung. In: Schächter, Markus (Hrsg.): Medienpädagogische Tagung des ZDF 2000. Reiche Kindheit aus zweiter Hand?

Medienkinder zwischen Fernsehen und Internet. Kopaed. München. 2001. S.155-170.

- Swoboda, Wolfgang H.: Fernsehen. In: Hüther, Jürgen. Schorb, Bernd. Brehm-Klotz, Christiane (Hrsg.): Grundbegriffe der Medienpädagogik. Wörterbuch für Studium und Praxis. Expert Verlag. Böblingen. 1990. S. 58-63.
- Tulodziecki, Gerhard: Medienerziehung in Schule und Unterricht. Klinkhardt. Bad Heilbrunn/Obb. 1989. S.13-144.
- Fritz, Jürgen: Lebenswelt und Wirklichkeit. In: Fritz, Jürgen. Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. 1997. S. 13-29.
- Fritz, Jürgen: Was sind Computerspiele? In: Fritz, Jürgen. Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. 1997. S. 81-86.
- Fritz, Jürgen: Edutainment – Neue Formen des Spielens und Lernens? In: Fritz, Jürgen. Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. 1997. S. 103-120.

Onlinequellen:

- Arbeitsgemeinschaft der Landesmedienanstalten in der Bundesrepublik: Gewalt in der Gesellschaft -Gewalt in den Medien. Gesamtkonferenz der ALM. Straßburg. 27./28. Mai 2002. Zu finden unter: www.mediaculture-online.de.
- Aufenanger, Stefan: Medienpädagogik und Medienkompetenz – Eine Bestandsaufnahme. In: Enquete-Kommission ‚Zukunft der Medien in Wirtschaft und Gesellschaft. Deutschlands Weg in die Informationsgesellschaft‘. Deutscher Bundestag (Hrsg.): Medienkompetenz im Informationszeitalter. Bonn. 1997. S.15-22. www.kreidestriche.de/onmerz/pdf-docs/aufenanger_medien-kompetenz.pdf.
- Baacke, Dieter. Frank, Günter. Radde, Martin: Medienwelten – Medienorte. Aus: Dichanz, Horst (Hrsg.):Handbuch Medien: Medienforschung. Konzepte, Themen, Ergebnisse. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn.1998 http://www.kreidestriche.de/onmerz/pdf-docs/baacke_medienwelten.pdf.
- Bergmann, Susanne: Mediale Gewalt - Eine reale Bedrohung für Kinder? Bielefeld. 2000. S. 192-201. Zu finden unter: www.mediaculture-online.de.
- Lambrecht, Clemens: Bestandsaufnahme zum Kinderfernsehen 2002. Lernorientierte Programme – von wem für wen?.

[www.kinderfernsehforschung.de/bestand/downloads/3-welt-der-
dinge/lernen/2002/Lernen2002.pdf](http://www.kinderfernsehforschung.de/bestand/downloads/3-welt-der-
dinge/lernen/2002/Lernen2002.pdf).

- Pfeiffer, Christian: Erst fernsehen, dann schießen? Medienverwahrlosung in Deutschland. Abschrift eines frei gehaltenen Vortrags in einer SWR2-Sendung. 30. Januar 2005. 8:30 Uhr. Zu finden unter www.mediaculture-online.de.
- Spitzer, Manfred: Vorsicht Bildschirm! Zu finden unter: www.berlinonline.de/berliner-zeitung/477994.html
- Studie ZDF/ARD Medienkommission und dem Kinderkanal. www.zdf.de.
- Theunert, Helga. Schorb, Bernd: „Mordsbilder“: Kinder und Fernsehinformationen (Auszug). Zu finden unter: www.mediaculture-online.de.
- Tulodziecki, Gerhard: Medienpädagogik. In: Erlinger, Hans-Dieter, u.a. (Hrsg.): Handbuch des Kinderfernsehens. Konstanz. 2. überarbeitete Auflage. 1998. S.535-545.
www.kreidestriche.de/onmerz/pdf-docs/tulodziecki_medienpaedagogik.pdf.
- www.lesefit.at/www/lehrer/fachbeitraege_detail_druck.php?id=68.

BUCHTIPPS

- Aufenanger, Stefan: „Kindersendungen“ und Unterbrecherwerbung – ein kritischer Beitrag zur Definitionsproblematik. In: Dichanz, Horst (Hrsg.): Handbuch Medien: Medienforschung. Konzepte, Themen, Ergebnisse. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. 1998. S.228-237.
- Baake, Dieter. Kornblum, Susanne. Jürgen Lauffer. Mikos, Lothar. Thiele, Günter A. (Hrsg): Handbuch Medien: Medienkompetenz. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. 1999.
- Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): Über Medien reden. Fernsehen. Video. Computer. Eine Broschüre für Eltern. 2001.
- Bofinger, Jürgen: Schüler – Freizeit – Medien. Eine empirische Studie zum Freizeit- und Medienverhalten 10- bis 17-jähriger Schülerinnen und Schüler. Kopaed. München. 2001.
- Erlinger, Hans Dieter u.a. (Hrsg): Handbuch des Kinderfernsehens. Reihe Praktischer Journalismus. UVK Medien / Ölschläger. Konstanz. 1995.
- Kübler, Hans-Dieter: Kinder und Medien. In: Hüther, Jürgen. Schorb, Bernd. Brehm-Klotz, Christiane (Hrsg.): Grundbegriffe der Medienpädagogik. Wörterbuch für Studium und Praxis. Expert Verlag. Böblingen. 1990. S. 129-133.

- Montessori, Maria: Kinder sind anders. Klett-Cotta. Deutscher Taschenbuch Verlag. München. 2000.
- Müntefering, Gert K.: Fernsehen für Kinder. Mehr als eine Zielgruppe. In: Heussen, Gregor Alexander. Blaes, Ruth (Hrsg.): ABC des Fernsehens. UKV Medien. Konstanz.1997. S.161-170.
- Six, Ulrike. Frey, Christoph. Gimmler, Roland. Thibaut, Kerstin: Medienerziehung im Kindergarten. In: Aufenanger, Stefan. Six, Ulrike (Hrsg.): Handbuch Medien: Medienerziehung früh beginnen. Themen, Forschungsergebnisse und Anregungen für die Medienbildung von Kindern. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. 2001. S.13-56.
- Six, Ulrike. Frey, Christoph. Gimmler, Roland: Medienerziehung im Kindergarten. Theoretische Grundlagen und empirische Befunde. Leske+Budrich. Opladen. 1998.
- Fritz, Jürgen. Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn. 1997.

HOMEPAGETIPPS

- www.wikipedia.de Suchmaschine
- <http://cms.neuesvon.de/content/view/21/41> Daumenkinodruckmaschine
- www.sportunterricht.de/schwimmen/kraul/dk3.fif Vorlage Daumenkino
- www.originalvideoschnitt.de/downloads/anzeigen_7_html Schnittprogramm
- <http://snp.bpb.de> Computerspieleverzeichnis
- <http://www.schau-hin.info/> Medienerziehung
- www.lizzynet.de Onlineportal für Mädchen
- www.cafeterra.de Onlineportal für Jugendliche mit Migrationshintergrund
- www.lehrer-online.de Diverse Texte zur Medienpädagogik etc.
- www.medienpraktisch.de Zeitschrift für Medienpädagogik
- <http://www.mediaculture-online.de/> Portal für Medienpädagogik und Medienkultur