

Dossier Medienkompetenz

Aktiver Unterricht rund um die Medien

In Zusammenarbeit mit:

- «schau genau!» Eine Kampagne der Stadt Zürich gegen sexuelle Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen im Internet.
- Pädagogische Hochschule Zürich

pädagogische hochschule zürich



Stadt Zürich
Schulamt



Inhalt Dossier Medienkompetenz

Vorwort	3
Hinweise zum Gebrauch des Dokuments Medienkompetenz	4
Ausgangslage	
Aufwachsen in der Medienwelt – eine Herausforderung für die Schule	6
Mit Medien unterwegs – Medienkompetenz als Unterrichtsziel	8
Umsetzung des Lehrplans – Medienbildung in der Schule	11
Medien als Lernanlässe	
«Ich glotz TV.» – Die Bedeutung von Medien im Unterricht	22
«... und Action!» – Aktive Medienarbeit als pädagogische Chance	24
«Time of my life» – Medienspuren als Selbstaussdruck	26
Impulse für den Unterricht	
«Das war mir gar nicht bewusst.» – Reflexion des eigenen Medienumgangs	28
«Das ist doch nicht echt, oder?» – Wirklichkeitskonstruktion durch Medien	30
«Wie der schon aussieht!» – Politik und Medien	32
«Das ist doch nur lustig!» – Medien und Menschenbild	34
«Kann ich das nicht mehr löschen?» – Schutz der Privatsphäre	36
«Das kopier ich mir.» – Informationen aus dem Internet	38
«Das tut doch keinem weh!» – Computerspiele	40
«Da fühl ich mich gleich besser.» – Töne und ihre Wirkungen	42
«Da mach ich mit.» – Interaktivität in Zeiten des Web 2.0	44
Schule im Aufbruch	
Schulen profilieren sich – ein Modell für die Praxis	46
Literatur und Links	48
Impressum	51

Vorwort



Sehr geehrte Damen und Herren

Unsere Gesellschaft wird oft als Mediengesellschaft bezeichnet. Und das zu Recht. Wer darin bestehen will, braucht umfassende Medienkompetenz. Das vorliegende Dossier liefert dazu grundlegende Überlegungen sowie eine Fülle von konkreten Ideen und Materialien.

Vorbereitung auf das Leben in der Mediengesellschaft beginnt nicht erst mit der Hinführung zur Medienkompetenz. Zahlreiche traditionelle Bildungs- und Erziehungsziele sind die Basis, auf der unser Umgang mit Medien aufbauen muss. Soziale Ziele wie Kommunikationsfähigkeit, Einfühlungsvermögen, persönliche Ziele wie Konzentration, Ausdauer und Interesse oder die Auseinandersetzung mit ethischen Fragen haben in der Mediengesellschaft gar noch an Bedeutung gewonnen. Auch Exkursionen und Naturerfahrungen sind nicht überflüssig, sondern bilden erst recht einen unverzichtbaren Boden. Wer in der Mediengesellschaft bestehen will, muss auch in der realen Welt bestehen können. Denn Medienkompetenz ersetzt nicht Lebensfähigkeit, sondern baut darauf auf.

Die Schule bereitet unsere Kinder auf die zentralen Herausforderungen vor, mit denen sie in Berufs- und Lebenswelt konfrontiert sein werden respektive bereits konfrontiert sind. Dazu gehört auch das Leben in der Mediengesellschaft.

Diese Tatsache hat das Schul- und Sportdepartement dazu bewogen, das vorliegende Dossier Medienkompetenz zu erarbeiten. Es hat zum Ziel, Sie als Lehrpersonen zu einem aktiven Unterricht mit Medien zu motivieren und Ihre Unterrichtsvorbereitungen zu erleichtern. Das Dossier wurde ergänzend zur Stadtzürcher Kampagne «schau genau!» lanciert und von Mitarbeitenden des Fachbereichs Medienbildung der PHZH verfasst. Es zeigt Ihnen auf, wie die Ziele der beiden Lehrpläne «Medienerziehung» und «Informatik» mithilfe von zahlreichen Unterrichtsimpulsen im Klassenzimmer umgesetzt werden können.

Das Dossier Medienkompetenz korrespondiert mit einer Internetseite des Schul- und Sportdepartements, wo Sie zusätzliche Informationen finden:
www.stadt-zuerich.ch/dossier-medienkompetenz

Ich wünsche Ihnen mit dem Dossier Medienkompetenz viel Spass und einen spannenden Unterricht!

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Lauber', written in a cursive style.

Stadtrat Gerold Lauber

Hinweise zum Gebrauch des Dossiers Medienkompetenz

Liebe Leserin
Lieber Leser

Im Folgenden finden Sie einige Hinweise zum Aufbau und zur Nutzung des Dossiers Medienkompetenz.

Aufbau

Das Dossier Medienkompetenz besteht aus fünf Teilen:

- Das Kapitel Ausgangslage klärt die Bedeutung der Medien in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und zeigt, wie «Medienkompetenz» in der Schule zu fördern ist. Im Weiteren ist der Lehrplan der Volksschule zur Medienerziehung und Informatik aufgeführt. Dessen Ziele und Inhalte werden ergänzt durch zahlreiche Hinweise auf Unterrichtsimpulse.
- Unter Medien als Lernanlässe finden Sie drei Grundlagentexte zum pädagogischen Umgang mit Medien und Medienspuren im Unterricht.
- Die Impulse für den Unterricht stellen Ihnen zu jeweils einem medienbildnerischen Thema konkrete Unterrichtsideen für verschiedene Schulstufen vor. Hier finden Sie für jede Unterrichtsidee eine grün gestaltete Legende. In ihr sind die entsprechenden Zielstufen dunkelgrün hinterlegt. Ein Beispiel:

US MS OS

→ «Das ist doch keine Gewalt!»
Spiele sammeln und ordnen

- In einem letzten thematischen Abschnitt, Schule im Aufbruch, richtet sich der Blick auf die Medienbildung im Kontext der gesamten Schule und ihrer Entwicklung.
- Eine kommentierte Sammlung empfehlenswerter Literatur und Links, die Sie bei der Planung Ihres Unterrichts hilfreich unterstützen kann, schliesst das Dossier Medienkompetenz ab.

Farbkonzept

Im Dossier werden Sie an vielen Stellen Hinweise auf das Lehrmittel «Medienkompass 1» und «Medienkompass 2» sowie Verweise innerhalb dieses Dossiers finden. Sie sind zur leichteren Orientierung mit folgenden Farben unterlegt:

Dossier Medienkompetenz

Grün sind Verweise innerhalb dieses «Dossiers Medienkompetenz»

Medienkompass 1

Rot sind Verweise auf das Lehrmittel «Medienkompass 1» (Mittelstufe)

Medienkompass 2

Blau sind Verweise auf das Lehrmittel «Medienkompass 2» (Sekundarstufe)

Dossier Medienkompetenz im Internet

Unter der Adresse www.stadt-zuerich.ch/dossier-medienkompetenz finden Sie alle Informationen rund um das Dossier Medienkompetenz. Sie können dort einerseits das gesamte Dossier als PDF-Dokument herunterladen. Zum anderen sind dort alle nummerierten Quick-Links aufgelistet, die Ihnen im Dossier begegnen werden. Über den entsprechenden Quick-Link auf der Internetseite werden Sie automatisch auf die richtige Internetseite weitergeleitet. Die Quick-Links werden regelmässig aktualisiert.

Fragen und Nachbestellungen

Für Fragen zum Dossier und kostenlose Nachbestellungen von weiteren gedruckten Exemplaren (solange Vorrat reicht) verwenden Sie bitte das Kontaktformular im Internet oder rufen Sie uns an.

www.stadt-zuerich.ch/dossier-medienkompetenz

Aufwachsen in der Medienwelt – eine Herausforderung für die Schule

Die Mediengesellschaft fordert uns auf allen Ebenen heraus. Sie verändert Schule und Familienleben, Berufsalltag und Freizeit. Die Entwicklung im Bereich der Medientechnologie trifft die Schule in ihrem Kern, denn sie verändert die Ausgangslage für Bildung und Lernen grundlegend. Neue Medien bringen Risiken, aber sie eröffnen auch viele Chancen für lebensnahen, spannenden und kreativen Unterricht.

Immer mehr Medien

Die Auswertung der Statistiken der letzten Jahrzehnte zeigt einen deutlichen Aufwärtstrend zur vermehrten Nutzung von Medien. Immer mehr und neue Medien stehen uns zur Verfügung. Immer mehr Zeit verbringen Heranwachsende mit Medien. Immer mehr Geräte beanspruchen unsere Aufmerksamkeit. Aktuelle Untersuchungen zeigen beispielsweise:

- In vier von zehn Kinderzimmern steht heute ein Fernsehgerät.
- Zunehmend besitzen Kinder schon in der Primarschule ein eigenes Handy, auf der Sekundarstufe sind es nahezu alle.
- Jedes fünfte Kind zwischen 6 und 13 Jahren ist regelmässig in einem Chatraum.
- Über die Hälfte der Jugendlichen besucht regelmässig Online-Communitys und hat eigene Fotos und Filme im Netz hinterlegt.
- Jeder zweite Junge auf der Sekundarstufe spielt regelmässig gewalthaltige Computerspiele – oft auch Spiele, die erst ab 16 oder ab 18 Jahren zugelassen sind.
- Über die Hälfte der 6- bis 7-Jährigen nutzt bereits den Computer, bei den 12- bis 13-Jährigen sind es mit 96 Prozent fast alle.

Die Schule ist von dieser Entwicklung in vielerlei Hinsicht mitbetroffen. Sie nimmt Kinder auf, die ihre Jahre vor dem Schuleintritt höchst unterschiedlich verbracht haben. Während die einen beispielsweise in den Jahren vor dem Kindergarten viele Naturerlebnisse hatten, mit Freundinnen und Freunden im Sandkasten spielten, haben andere schon Tausende von Stunden mit Fernseher und Computerspielen verbracht. Und auch während der Schulzeit macht die Mediennutzung einen wesentlichen Teil der Freizeit aus, was das Aufwachsen in vielerlei Hinsicht mitbeeinflusst.

Neue Aufgaben für die Schule

Die Aufgabe der Volksschule ist es, auf weiterführende Schulen sowie auf die Berufstätigkeit vorzubereiten. Hier haben sich die Anforderungen in den letzten Jahren von Grund auf verändert. So wird voraussichtlich für jedes zweite Schulkind die Beschaffung, Verarbeitung oder Weitergabe von Information eine zentrale berufliche Tätigkeit sein. Zwei Drittel der Arbeitsplätze in der Schweiz sind direkt von einer funktionierenden Informationstechnologie abhängig. Die Einführung des PC hat innerhalb einer einzigen Generation zu Umwälzungen in sämtlichen Lebensbereichen und gesellschaftlichen Systemen geführt. Wir sind uns der Tragweite dieser Veränderungen im Alltag oft noch gar nicht bewusst. Ob Schreiner oder Gärtnerin, Liegenschaftsverwalter oder Bankkauffrau, Dozentin oder Arzt – der Computer ist unser stetiger Begleiter. Wir können diese Veränderungen begrüßen oder nicht, aber wie immer wir dazu stehen: Sie finden statt!

Der Computer verändert nicht nur Berufsbilder und Arbeitsabläufe, sondern auch Denkmuster und Lebensentwürfe, prägt die Regeln des Zusammenlebens, schenkt Freiraum und knechtet uns bisweilen mit übervollen Mailboxen, überwacht jeden unserer Schritte und ermöglicht neue Formen von Freundschaftspflege rund um den Globus.

Grundlegende Herausforderung

Die Entwicklung der Medien und der Informationstechnologien trifft die Schule damit im Kern. Sie verändert die Grundbedingungen für Lehren und Lernen, für Wissen und Forschen. Die Fülle von medialen Hilfsmitteln und Angeboten ermöglicht vollkommen neue didaktische Konzeptionen.

Das bedeutet: Es ist bei Medienbildung gerade nicht möglich, ein paar wenige in sich abgeschlossene Lektionen zu diesem Thema zu gestalten und dann zu denken, das Lernziel sei erfüllt. – Vielmehr muss die Schule in der Mediengesellschaft ihre eigene Situation und Aufgabe grundlegend und systematisch überdenken.

Schweizweit wurden in den letzten Jahren zwar Milliardenbeträge in die technische Ausstattung der Schulen investiert. Weit weniger wurde aufgewendet für die pädagogische Unterstützung der Lehrpersonen, für Aus- und Weiterbildung, Lehrmittel- und Lehrplanentwicklung. So werden heute Schülerinnen

und Schüler noch höchst unterschiedlich auf die Mediengesellschaft vorbereitet.

Diese Unterschiedlichkeit und Zufälligkeit ist für die öffentliche Schule untragbar und beinhaltet ein grosses Risiko. – Die Infrastruktur ist wichtig, aber jetzt braucht die pädagogische Frage dieselbe Aufmerksamkeit. Die Gesellschaft muss sich darauf verlassen können, dass Schülerinnen und Schüler systematisch und zuverlässig auf die zentralen Herausforderungen vorbereitet werden, mit denen sie in der Berufs- und Lebenswelt konfrontiert sind. Hier liegt die wichtigste Aufgabe der Schule. Wenn es ihr nicht gelingt, die wichtigen Themen und notwendigen Schlüsselkompetenzen zu vermitteln, dann erfüllt sie ihr Kerngeschäft nicht.

Die vier Bereiche des schulischen Handelns

Eine Schule, die auf die Lebenswelt der Kinder vorbereiten will, muss Veränderung antizipieren. Was brauchen Kinder und Jugendliche heute und morgen an Wissen und Fertigkeiten, um in einer von Medien geprägten Gesellschaft selbstbestimmt und kreativ, sachgerecht und sozial verantwortlich zu handeln? Das alte Postulat der politischen Mündigkeit setzt heute eine grundlegende Mündigkeit gegenüber der medialen Gesellschaft voraus. Dazu ist allerdings wichtig, dass die Lehrpläne entsprechend angepasst werden und Lehrpersonen konkrete Lehrmittel und Unterrichtshilfen erhalten.

Die Medienbildung in der Schule umfasst vier Handlungsfelder:

Die Schule im heutigen Kontext

Die Schule überdenkt im Hinblick auf die veränderte Medienlandschaft ihre Aufgabe. Sie setzt sich beispielsweise mit folgenden Fragen auseinander:

- Welche Aufgaben hat die Schule in einer medial geprägten Gesellschaft?
- Welche Bedeutung haben Wissen und Lernen, wenn die Informationen jederzeit überall zur Verfügung stehen?
- Welche Rolle hat die Schule künftig als Bildungsinstitution, wenn Schüler/innen bereits viel (Halb-)Wissen mitbringen?
- Welche früheren Ziele der Schule sind heute unwichtig geworden, welche behalten ihre Bedeutung oder sind noch wichtiger geworden?

- Welche Aufgaben kommen neu hinzu?
- Welche sozialen und emotionalen Ziele sind in der Mediengesellschaft von Bedeutung?

Der Medieneinsatz im Unterricht

In der Mediendidaktik geht es um den Einsatz von Unterrichtstechnologien in Lern- beziehungsweise Bildungsprozessen. Die Medien dienen lediglich als Werkzeuge für Lehren und Lernen in allen Fächern. Eine gute Schule in der Mediengesellschaft nutzt selbstverständlich die zur Verfügung stehenden Hilfsmittel, doch darf sie sich nicht darauf beschränken.

Die Förderung von Medienkompetenz

Die Medien sind hier nicht Mittel, sondern selbst das Thema. Dabei geht es um die Auseinandersetzung mit Medienangeboten und Mediensystemen, mit Mediensprache und Medienwirkungen. Typische Inhalte der Fachdidaktik Medienbildung sind beispielsweise die Aufarbeitung medienbedingter Emotionen, die Auseinandersetzung mit Bild- und Filmsprache, Medienkritik oder kreative Medienproduktion (siehe Kap. «Mit Medien unterwegs», S. 8–9).

Eine besondere Schwierigkeit liegt darin, dass die Förderung der Medienkompetenz in den meisten Lehrplänen keine eigene Stundendotation hat, sondern in den Unterrichtsfächern platziert werden muss (siehe Kap. «Umsetzung des Lehrplans», S. 11–21).

Prävention und Elternarbeit

Die Förderung der Medienkompetenz als gemeinsame Aufgabe erfordert den regelmässigen Austausch von Schule und Elternhaus. Die Zusammenarbeit zwischen Eltern und Lehrpersonen muss von Anfang an gepflegt werden. Zudem sollen Eltern durch Angebote wie Elternabende und Informationsveranstaltungen in ihrer Erziehungsaufgabe unterstützt werden und durch Schulbesuche oder Beteiligung an schulischen Medienprojekten Einblick in die Lernwelt ihrer Kinder erhalten.

Mit dem vorliegenden Dossier setzt die Stadt Zürich ihr medienbildnerisches Engagement konsequent fort und unterstützt die Förderung von Medienkompetenz mit Materialien für alle Schulstufen.

Mit Medien unterwegs – Medienkompetenz als Unterrichtsziel

Medienbildung bereitet auf das Leben in einer mobilen und zunehmend technisierten und mediatisierten Welt vor. Welches Wissen und welche Fertigkeiten sollen in der Schule vermittelt werden? Wie lässt sich Medienkompetenz im Unterricht fördern? Ein Vergleich mit der Verkehrserziehung illustriert, dass es in beiden Aufgabenfeldern mehr als einen «Führerschein» braucht. Ziele und Ansprüche einer Medienbildung gehen allerdings weiter, denn Medien dringen bis ins Private vor, beeinflussen Fühlen und Denken und wirken sich auf schulisches Lehren und Lernen aus.

Wie die Medienwelt stellt der Verkehr ein komplexes und von Technik geprägtes Gebilde dar. Damit wir uns in dieser künstlichen und sich verändernden Umwelt zurechtfinden und kompetent bewegen können, müssen wir uns von klein auf mit verschiedenen Transportmitteln, Regeln und Symbolen vertraut machen.

Wenn wir uns durch den dichten Strassenverkehr bewegen, wird unser Verhalten von unzähligen Fähigkeiten und Fertigkeiten gesteuert. Wir folgen einer inneren Landkarte, wissen über Vorschriften und Mechanismen Bescheid und sind uns unserer Verantwortung sowie offener und verdeckter Gefahren bewusst. Ob wir als Fussgänger, mit dem Velo, im Bus oder hinter dem Lenkrad eines Fahrzeuges unterwegs sind, spielt eine untergeordnete Rolle. Dank unserer Verkehrskompetenz und einer geschulten Wahrnehmung verstehen wir es, unser Verhalten der Situation anzupassen. Dabei verarbeiten wir gleichzeitig eine Unmenge an Sinneseindrücken, Signalen und komplexen Informationen.

Mehr als Anwender-Wissen

Auch in einer von Medien durchsetzten Welt erschöpft sich kompetentes Verhalten nicht in technischen Fertigkeiten und «Fahrkünsten». Wie man den Computer aufstartet, sich ins Netz einloggt oder Daten herunterlädt, haben Schülerinnen und Schüler schnell begriffen. Oft fehlt es hingegen am nötigen Überblick, an solidem Hintergrundwissen und einem tieferen Verständnis für die Folgen medialer Aktivitäten. Bilder, die man beispielsweise auf Mitmach-Portalen ins Internet stellt, lassen sich – wie Tätowierungen – oft nicht mehr aus dem Netz entfernen. Problematisch wird es zudem, wenn durch eigene Medienbeiträge die Privatsphäre, gesellschaftliche Tabus oder Urheberrechte

verletzt werden. Ein verantwortungsvoller Umgang mit Medien schliesst Selbstbestimmung, Umweltverträglichkeit und gegenseitige Rücksichtnahme mit ein. Wissen, Handeln und Reflexion gehören zusammen.

Medienkompetenz als Kulturtechnik

Um selbst medienkompetent zu sein, müssen wir – wie im Strassenverkehr – nicht alle Rollen aus eigener Erfahrung kennen und mit allen Medien unterwegs sein. Dennoch ist es für Lehrpersonen wichtig, über verschiedene Facetten der Medienindustrie Bescheid zu wissen, jugendkulturelle Entwicklungen zu verfolgen und sich über den ausserschulischen Medienumgang Heranwachsender zu informieren. Diese medienpädagogische Kompetenz bildet die Voraussetzung, um Schülerinnen und Schüler beim Aufbau von Schlüsselkompetenzen, Urteilsfähigkeit und Verantwortungsbewusstsein im Umgang mit alten und neuen Medien zu unterstützen. – «Kinder und Jugendliche sollen Kenntnisse und Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten erwerben, die ihnen ein sachgerechtes und selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in einer von Medien stark beeinflussten Welt ermöglichen» (Tulodziecki/Herzig 2002, S. 151).

In der schulischen Medienbildung können drei wesentliche Aspekte von Medienkompetenz unterschieden werden: Medienwissen – Mediennutzung – Medienreflexion. Diese Handlungsfelder greifen ineinander und sollen im Unterricht gleichermaßen berücksichtigt werden.

Medienwissen

Grundlage für den Umgang mit medialen Inhalten, Techniken und deren Nutzung in Schule und Freizeit bildet ein medienkundliches Orientierungswissen. Dazu gehören die sachgemässe Handhabung von Geräten sowie Kenntnisse über Textsorten, Gestaltungsregeln, Produktionsabläufe und Medieneinrichtungen.

Für eine kritische Auseinandersetzung mit Medien und deren Funktionen und Wirkungen braucht es klare Begriffe und ein Verständnis grundlegender Konzepte. – Wie funktioniert das Internet? Was legt das Urheberrecht fest? Was bedeutet Manipulation? Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

Mediennutzung

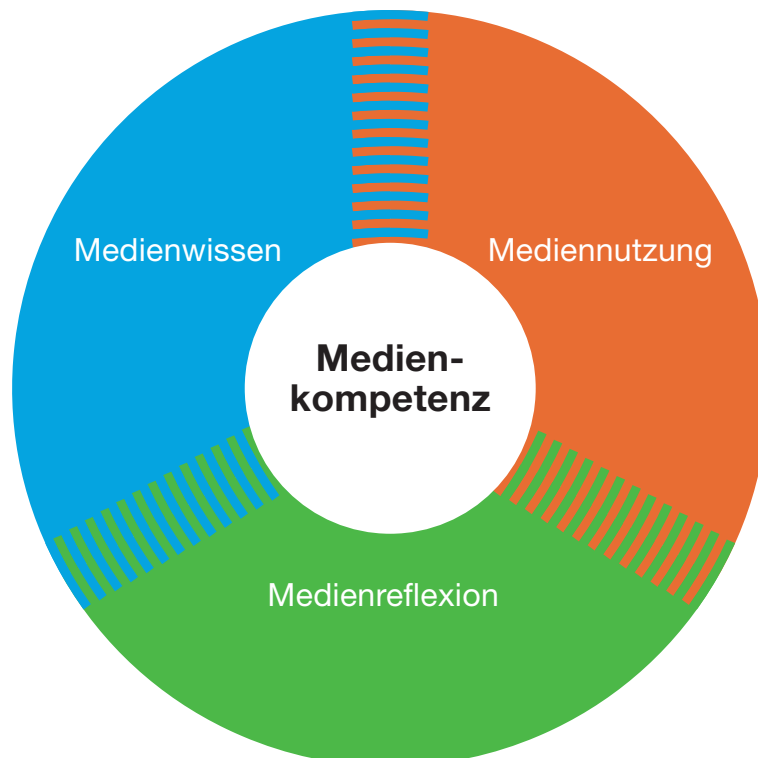
In unserer modernen Mediengesellschaft gilt es laufend aus einer Flut von informativen und unterhaltenden Angeboten auszuwählen. Mediale Botschaften müssen entschlüsselt, verstanden und angemessen verarbeitet werden. Inhalte sollen auf ihren Wahrheitsgehalt oder Nutzen geprüft, verglichen und beurteilt werden. Medien sollen aber nicht nur nach persönlichen Interessen und zur Befriedigung privater Bedürfnisse verwendet werden. Sinnvolle und erfolgreiche Mediennutzung schliesst eigenes Medienhandeln mit ein – sei es, um sich mit anderen auszutauschen, sich kreativ auszudrücken oder unsere Lebenswelt verantwortungsbewusst mitzugestalten.

Nicht zuletzt stellen Medien unverzichtbare Arbeits- und Denkwerkzeuge für das Lehren und Lernen dar. In diesem Sinne bedeutet kompetente Mediennutzung eine Erweiterung der Alphabetisierung und verschmilzt mit den Kulturtechniken Lesen, Schreiben und Rechnen.

Medienreflexion

In der Beschäftigung mit einzelnen Medien, bei der Analyse von Angeboten oder bei der Herstellung eigener Beiträge sollte stets auch die Frage nach der Bedeutung von Medien im Leben des Einzelnen und in der Gesellschaft gestellt werden.

Medien müssen als massgeblicher Teil der Wirklichkeit erkannt und in ihrer Mittlerfunktion wahrgenommen werden. Weiter geht es darum, Gefahren und Potenziale abzuwägen, persönliche Gewohnheiten und Vorlieben zu durchschauen, Motive der Mediennutzung zu hinterfragen oder Medieneinflüsse kritisch und produktiv aufzuarbeiten. – Welche Rolle spielen Medien in unserem Alltag? Welche Haltungen und Normen werden durch Medien transportiert? Wie kann ich mein Leben mit und ohne Medien kreativ gestalten und als Individuum aktiv zur Gemeinschaft beitragen?





W
4567890!^° “*c%&/()=?`Q

Umsetzung des Lehrplans – Medienbildung in der Schule

Im Lehrplan für die Volksschule des Kantons Zürich sind dem Thema «Medien» zwei verschiedene Kapitel gewidmet. Es handelt sich einerseits um den Lehrplan «Medienerziehung» und andererseits um den Lehrplan «Informatik». Die beiden «fächerübergreifenden Unterrichtsgegenstände» stammen noch aus der Zeit vor der grossen Verbreitung des Internets. Mit Blick auf eine zeitgemässe Medienbildung müssen sie zusammengeführt und aktualisiert werden.

Zwei Lehrpläne – ein Thema

Gegenwärtig behandelt der Lehrplan für die Volksschule des Kantons Zürich Medienerziehung und Informatik als getrennte Unterrichtsgegenstände. → [Quick-Link 01](#)

- Der Lehrplan «Medienerziehung» formuliert Ziele und Kernthemen für die medienpädagogische Arbeit im Unterricht. Sie beinhaltet nicht nur die Nutzung, sondern auch die Gestaltung, Wahrnehmung und (kritische) Beurteilung von Medien aus eigener und gesellschaftlicher Perspektive. Der Lehrplan «Medienerziehung» ist für alle Schulstufen verbindlich.
- Der Lehrplan «Informatik» definiert, welche Grundfertigkeiten und welches Basiswissen (alle) Schüler/innen im Bereich ICT beherrschen sollen. Die letzte Überarbeitung erfolgte im Jahr 2000. Die Ziele für die einzelnen Schulstufen sind 2005 in der Broschüre «Erfolgreich unterrichten mit Medien und ICT» formuliert worden. → [Quick-Link 02](#) Der Lehrplan «Informatik» ist seit 1991 für die Sekundarstufe obligatorisch. Auf der Primarstufe wird die Integration der Informations- und Kommunikationstechnologien seit 1998 vom Bildungsrat empfohlen.
- Der Lehrplan als Ganzes ist darauf angelegt, Medien in allen Fächern zu thematisieren und im Unterricht für das Lehren und Lernen zu nutzen.

Lehrpläne im Wandel

Aus heutiger Sicht mag irritieren, dass zu einem Thema zwei separate Lehrpläne vorliegen. → [Quick-Link 01](#) Die Gründe dafür finden sich sowohl in der rasanten Entwicklung der Medien wie auch in den politischen Rahmenbedingungen:

Der Lehrplan «Medienerziehung» stammt aus dem Jahre 1991 und bezieht sich vorwiegend auf traditionelle (Massen-)Medien wie Presse, Radio und Fernsehen. Den technischen Umwälzungen und der Mediatisierung unserer Gesellschaft wird er deshalb nur teilweise gerecht.

Der Lehrplan «Informatik» entstand anfangs der 1990er-Jahre als Reaktion auf die rasche Verbreitung

der neuen, digitalen Medien. Tatsächlich wollte der Bildungsrat im Jahre 2005 die beiden letztmals im Jahre 2000 überarbeiteten und angesichts der rasanten medialen Entwicklung veralteten Lehrpläne aktualisieren, zusammenführen und für die ganze Volksschule generalisieren. Der Regierungsrat bewilligte den Kredit dafür aber aus finanziellen Gründen nicht, sodass der Zürcher Lehrerschaft bis heute kein einheitlicher und aktueller Lehrplan zur Verfügung steht. Einzig der neue Lehrplan für die Kindergartenstufe von 2008 formuliert für den Bildungsbereich «Kommunikation, Sprache und Medien» erste Ziele und Basiskompetenzen einer umfassenden Medienbildung. → [Quick-Link 03](#)

Ein Lehrplan für Medienbildung

Die Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren (EDK) verlangt in ihrer Strategie vom 1. März 2007 für den Bereich Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) und Medien, dass ICT in der Schweiz in eine umfassende Medienpädagogik eingebettet werden soll. → [Quick-Link 04](#) Es steht also an, dass die Bereiche Medienerziehung und Informatik zusammengeführt und in einen umfassenden Lehrplan Medienbildung integriert werden. Darin sollen übergreifende Bildungsanliegen formuliert werden, die den künftigen Entwicklungen im Medienbereich gerecht werden. Die im Leitbild der Volksschule formulierten zehn Grundhaltungen gilt es unter veränderten Bedingungen immer wieder neu zu konkretisieren.

Die Stadt Zürich hat auf die Herausforderungen der Mediengesellschaft reagiert und investiert seit 2002/03 in die Integration von medienbildnerischen Anliegen in den Unterricht. Im Rahmen des Projekts «KITS für Kids» (Kommunikations- und Informationstechnologien für die Schulen der Stadt Zürich) wurden sämtliche Schulen der Stadt mit Medien ausgerüstet und vernetzt, alle Lehrpersonen erhielten zudem eine Ausbildung im Umfang von acht Halbtagen. → [Quick-Link 05](#) Mittlerweile ist KITS in die zweite Runde gegangen. Mit KITS2 erhalten die Schulen neue Computer und können ihre IT-Infrastruktur erweitern. Parallel zur Wiederausrüstung haben alle Teammitglieder Zugang zu einem breiten Weiterbildungsangebot im Bereich ICT, in welchem sowohl technische, methodisch-didaktische wie auch medienbildnerische Schwerpunkte gesetzt werden können.

Aufgrund der fehlenden Generalisierung der veralteten Lehrpläne hat die Stadt Zürich den KITS-Pass entwickelt. → [Quick-Link 06](#) Dieser schafft eine Grundlage, Medienbildung und Informatik im Unterricht systematisch und auf allen Stufen zu integrieren.

Lehrplan für die Volksschule des Kantons Zürich

(überarbeitete Fassung gemäss BRB vom 3. Oktober 2000)

Die folgende Übersicht führt Ziele und Inhalte des Lehrplans auf und gibt Hinweise, wie diese im Unterricht praktisch umgesetzt werden können. Als Beispiele werden sowohl Impulse aus diesem Dossier als auch Einheiten aus dem Lehrmittel Medienkompass angeführt.

Medienerziehung

Ziele und Inhalte im Lehrplan

- Differenzierte Wahrnehmungs- und Vorstellungsfähigkeit im Umgang mit Medien einsetzen
- Medienaussagen verstehen und kritisch beurteilen
- Textsorten unterscheiden und Bezüge zur Wirklichkeit herstellen

Mensch und Umwelt

«Grundlegende Arbeitsweisen» für alle Inhaltsaspekte von Lebenskunde/Realien umfassen grundsätzlich neben der direkten Wirklichkeitsbegegnung immer auch Informationsaufnahme und -verarbeitung mittels Medien.

Sprache

«Zuhören und verstehen»
«Texte lesen und verstehen»
«Informationen verarbeiten»
Es werden verschiedene Textsorten und verschiedene Medien – gedruckte und audiovisuelle – einbezogen.

Gestaltung und Musik

«Innen- und Aussenwelt wahrnehmen» sowie «Werke und Arbeitsprozesse betrachten» (Zeichnen)
«Musik hören»
In diesen Einheiten wird die Auseinandersetzung mit Medienproduktionen verschiedenster Art ausdrücklich einbezogen.

- Medienerfahrung sprachlich und gestalterisch verarbeiten
- Durch Eigenproduktion Einblicke in Beeinflussungsmöglichkeiten gewinnen

Sprache

«Texte schreiben» sowie «Hören und Sprechen» ist immer auch auf Medienerfahrung als Sprech- beziehungsweise Schreibenanlass bezogen.
Unter Texten sind auch Bild/Wort-Texte zu verstehen.

Gestaltung und Musik

«Wahrnehmungen und Vorstellungen umsetzen» umfasst auch die Aufarbeitung von Medieneindrücken und die Gestaltung von Mitteilungen mittels Wort/Bild/Ton-Medien.
«Gestaltungsmittel erproben und anwenden» bezieht audiovisuelle Gestaltungsmittel ebenfalls ein.

Beispiele für den Unterricht in diesem Dossier und Einheiten im Medienkompass 1 und Medienkompass 2

Dossier Medienkompetenz

«Das ist doch nicht echt, oder?» – Wirklichkeitskonstruktion durch Medien → S. 30

«Das kopiere ich mir.» – Informationen aus dem Internet → S. 38

«Das ist doch nur lustig!» – Medien und Menschenbild → S. 34

Medienkompass 1

Welten hinter dem Bildschirm (Gegenüberstellung von realer und medial erzeugter Wirklichkeit) → MK 1.3

Bilder und Texte erzählen Geschichten (Wirkung von Bildern und Texten in Medienprodukten; kreative Bild-Text-Kombination am Beispiel des Fotoromans) → MK 1.10

Medienkompass 2

Mehr als die Wirklichkeit (Auseinandersetzung mit künstlich erzeugter Wirklichkeit; Bedeutung virtueller Welten im Alltag; Chancen und Risiken von Computerspielen) → MK 2.3

Wort und Bild im Dialog (Funktionen von Bildern in Verbindung mit Text; Auseinandersetzung mit der Bildwirkung; gezielte Auswahl von Bildern) → MK 2.10

Dossier Medienkompetenz

«Da fühl ich mich gleich besser.» – Töne und ihre Wirkungen → S. 42

Medienkompass 1

Das Auge isst mit (Gestaltungsregeln für Dokumente) → MK 1.7

Lass hören! (Kreatives Arbeiten mit Audio-Programmen) → MK 1.8

Bilder und Texte erzählen Geschichten (Wirkung von Bildern und Texten in Medienprodukten; kreative Bild-Text-Kombination am Beispiel des Fotoromans) → MK 1.10

Medienkompass 2

Sehr verehrtes Publikum (Gestaltungsregeln für Präsentationen am Computer) → MK 2.7

Blog – das öffentliche Tagebuch (Publizieren im Internet mit einem elektronischen Tagebuch; Verhaltensregeln) → MK 2.8

Wort und Bild im Dialog (Funktionen von Bildern in Verbindung mit Text; Auseinandersetzung mit der Bildwirkung; gezielte Auswahl von Bildern) → MK 2.10

Informationen – aufgeräumt und übersichtlich (Strukturierung und Visualisierung von Informationen; Darstellung von Zahlenwerten als Diagramm; Interpretation von Diagrammen) → MK 2.12

Ziele und Inhalte im Lehrplan

- Einblicke in Funktionen der Medien im Leben des Einzelnen und der Gesellschaft gewinnen
- Im Vergleich von Mediendarstellungen deren Abhängigkeit von Wertvorstellungen und Absichten bemerken

Mensch und Umwelt

«Einblicke in Zusammenhänge gewinnen» soll an exemplarischen Beispielen auch die Wirkungsweise von Medien miteinbeziehen.

Sprache

«Wertvorstellungen klären» umfasst als wichtiges Element den Vergleich verschiedener Medienaussagen zum Erfassen ihrer Subjektivität.

Gestaltung und Musik

«Werke und Arbeitsprozesse betrachten» hat zum Ziel, neben bildnerischen Werken auch audiovisuelle Produktionen nach formalen Eigenschaften, Wirkung und Aussagen zu betrachten sowie im kulturellen und geschichtlichen Zusammenhang zu erfassen.

Beispiele für den Unterricht in diesem Dossier und Einheiten im Medienkompass 1 und Medienkompass 2

Dossier Medienkompetenz

«Das war mir gar nicht bewusst.» – Reflexion des eigenen Medienumgangs → S. 28

«Das tut doch keinem weh!» – Computerspiele → S. 40

«Wie der schon aussieht!» – Politik und Medien → S. 32

Medienkompass 1

Was sind Medien? (Klärung des Medienbegriffs; Bedeutung des Computers als Medium) → MK 1.1

Superfrau und Supermann (Bewusstsein für Chancengerechtigkeit am Beispiel der Geschlechterrollen in Medien) → MK 1.17

Medien überall (Reflexion der eigenen Mediennutzung; Funktionen verschiedener Medienangebote) → MK 1.18

Medienkompass 2

Ein Ding für (fast) alle Fälle (Bedeutung von technischen Medien bei Produktion, Speicherung und Übermittlung von Botschaften; Stellenwert des Computers als multimediale und multifunktionale Maschine) → MK 2.1

Information für alle? (Bewusstsein für Chancengerechtigkeit am Beispiel des Zugangs zu Information; Begriff des digitalen Grabens auf globaler, nationaler und lokaler Ebene) → MK 2.17

Überall dabei und immer mobil (Auseinandersetzung mit Bedeutung und eigener Nutzung des Mobiltelefons im Alltag; Handy als Störfaktor, Kostenfalle und Statussymbol) → MK 2.18

Grundlegende Texte zur Bedeutung des Unterrichtsgegenstands, zu den Richtzielen sowie zur Planung und Gestaltung des Unterrichts finden Sie im Lehrplan, S. 359.

Ziele und Inhalte im Lehrplan*

Orientierungswissen

Ein gemeinsames Grundvokabular ist Voraussetzung für das Verständnis der Informationstechnologie. Bildhafte Vorstellungen und Analogien erleichtern das Verständnis der Informationstechnologie.

– Erscheinungsformen von Informationstechnologie kennen

Computer, *persönliche digitale Assistenten*
Elektronische Geräte: *Waschmaschine, Kaffeemaschine, Mobiltelefon, Billett-automat*
(*Mikroprozessoren, Steuerungen*)

– Komponenten und Funktionen von IT-Systemen kennen

Hardware – Software
Eingabe: *Maus, Tastatur, Mikrofon, Scanner, Kamera*
Verarbeitung: *Prozessor*
Ausgabe: *Drucker, Bildschirm*
Speicherung: *RAM, ROM, Festplatte*
Austausch und Kommunikation: *Netzwerk, Client – Server, Internet, (Intranet)*
Größen: *Bit, Byte, KB, MB, GB, bps, dpi, MHz*

– Schnittstellen Mensch-Maschine kennen

Grundprinzipien der Benutzerführung bei elektronischen Geräten: *Computer, Automaten, Unterhaltungselektronik, Elektrogeräte*
Elemente von Benutzeroberflächen: *Menüs, Fenster, Symbole, Dialogfelder, Schaltflächen*

Beispiele für den Unterricht in diesem Dossier und Einheiten im Medienkompass 1 und Medienkompass 2

Medienkompass 1

Was sind Medien? (Klärung des Medienbegriffs; Bedeutung des Computers als Medium) → **MK 1.1**

Medienkompass 2

Ein Ding für (fast) alle Fälle (Bedeutung von technischen Medien bei Produktion, Speicherung und Übermittlung von Botschaften; Stellenwert des Computers als multimediale und multifunktionale Maschine) → **MK 2.1**

Wo Mensch und Maschine aufeinandertreffen (Bedeutung der Benutzerschnittstelle zwischen Mensch und Maschine; Merkmale bedienungsfreundlicher Schnittstellen) → **MK 2.4**

Medienkompass 1

Punkt für Punkt ein Bild (Prinzip der Rastergrafik als Form der Digitalisierung) → **MK 1.2**

Medienkompass 2

Ein Ding für (fast) alle Fälle (Bedeutung von technischen Medien bei Produktion, Speicherung und Übermittlung von Botschaften; Stellenwert des Computers als multimediale und multifunktionale Maschine) → **MK 2.1**

Präsent im Web (Publizieren im Web mittels HTML-Seiten und Content-Management-Systemen; Konzeption einer Website) → **MK 2.5**

Von Bits und Bytes (Codierung und Digitalisierung als Konzepte der Informationstechnologie; Bedeutung von Dateiformaten; Komprimierung am Beispiel von Bild, Video und Ton) → **MK 2.6**

Medienkompass 1

Reichhaltige Menüs und Tasten (Prinzipien und Elemente von grafischen Benutzeroberflächen) → **MK 1.4**

Medienkompass 2

Wo Mensch und Maschine aufeinandertreffen (Bedeutung der Benutzerschnittstelle zwischen Mensch und Maschine; Merkmale bedienungsfreundlicher Schnittstellen) → **MK 2.4**

* Die Inhalte zu den erweiterten Zielen stehen in Klammern. Beispiele und fakultative Inhalte sind kursiv gesetzt.

Ziele und Inhalte im Lehrplan

– Grundlegende Funktionsprinzipien der Informationstechnologie verstehen

Digital – analog
EVA-Prinzip: Eingabe – Verarbeitung – Ausgabe
(Sprachen und Protokolle: HTML, FTP)
(Kodieren und Dekodieren
Codes: Binärsystem, ASCII
Verschlüsselung)

Grundlegende Arbeitsweisen

Für den praktischen Einsatz von Informationstechnologie sind grundlegende Fertigkeiten erforderlich.

– Mit Hard- und Software sachgemäss umgehen

Bedienung: *Ergonomie, Sorgfalt, Benutzerregeln*
Sicherheit: *Passwörter, Virenschutz, Datensicherung*

Beispiele für den Unterricht in diesem Dossier und Einheiten im Medienkompass 1 und Medienkompass 2

Medienkompass 1

Punkt für Punkt ein Bild (Prinzip der Rastergrafik als Form der Digitalisierung) → **MK 1.2**

Vernetzt und verlinkt (Verständnis für die Funktionsweise des Webs als Form eines Hypertextes) → **MK 1.5**

Verschlüsselte Botschaften (Codierung von Information am Beispiel des Binärcodes; Bedeutung verschiedener Dateiformate) → **MK 1.6**

Medienkompass 2

Ein Ding für (fast) alle Fälle (Bedeutung von technischen Medien bei Produktion, Speicherung und Übermittlung von Botschaften; Stellenwert des Computers als multimediale und multifunktionale Maschine) → **MK 2.1**

Präsent im Web (Publizieren im Web mittels HTML-Seiten und Content-Management-Systemen; Konzeption einer Website) → **MK 2.5**

Von Bits und Bytes (Codierung und Digitalisierung als Konzepte der Informationstechnologie; Bedeutung von Dateiformaten; Komprimierung am Beispiel von Bild, Video und Ton) → **MK 2.6**

Dossier Medienkompetenz

«Kann ich das nicht mehr löschen?» – Schutz der Privatsphäre → **S. 36**

Medienkompass 1

Sicher ist sicher (Bewusstsein für sicheren Umgang mit Passwörtern; Bedeutung der Datensicherung) → **MK 1.13**

Ausgeschnüffelt und durchschaut (Bewusstsein für den Umgang mit persönlichen Daten im Internet; Vor- und Nachteile personalisierter Internetangebote) → **MK 1.14**

Verschlüsselte Botschaften (Codierung von Information am Beispiel des Binärcodes; Bedeutung verschiedener Dateiformate) → **MK 1.6**

Medienkompass 2

Hier steckt der Wurm drin (Bewusstsein für die Gefährdung des Computers und der persönlichen Daten beim Surfen und Mailen; Sicherheitsmassnahmen und Verhaltensweisen) → **MK 2.13**

Spass, Unfug und Verbrechen (Bedeutung der Persönlichkeitsrechte im medial geprägten Alltag; Privatsphäre und Anonymität in virtuellen Räumen) → **MK 2.15**

Überall dabei und immer mobil (Auseinandersetzung mit Bedeutung und eigener Nutzung des Mobiltelefons im Alltag; Handy als Störfaktor, Kostenfalle und Statussymbol) → **MK 2.18**

Ziele und Inhalte im Lehrplan

<p>– Daten verwalten</p>	<p>Bestehende und eigene Dokumente Benennen, Speichern, Kopieren, Übermitteln, Drucken <i>Hierarchische Dateisysteme</i></p>
<p>– Texte erfassen und bearbeiten und Schriftzeichen geläufig und fehlerarm über die Tastatur eingeben</p>	<p>Bestehende und eigene Texte Schreiben, Überarbeiten, Formatieren, Gestalten <i>Tastaturschreiben</i></p>
<p>– Grafiken erstellen und bearbeiten</p>	<p>Bestehende und eigene Grafiken Ausrichten, Duplizieren, Gruppieren <i>Vektorgrafik – Bitmap-Grafik</i></p>
<p>– Tabellen erstellen und bearbeiten</p>	<p>Bestehende und eigene Tabellen Werte erfassen, berechnen, formatieren <i>Formeln, (Makros)</i></p>
<p>– Zahlenwerte grafisch darstellen</p>	<p>Bestehende und eigene Diagramme <i>Kreis, Balken, Säulen, Kurven</i></p>
<p>– Dateien erstellen und bearbeiten</p>	<p>Bestehende und eigene Datensammlungen Daten erfassen, sortieren, suchen <i>Felder, Layouts, (Beziehungen)</i> Planen, aufbauen</p>
<p>– Sich in Informationssystemen orientieren</p>	<p>Navigieren: <i>Browsen, Hyperlinks</i> Informationssuche: <i>Suchstrategien,</i> <i>Suchmaschinen</i></p>
<p>– Hilfen verwenden</p>	<p><i>Handbücher, Onlinehilfen</i></p>

Beispiele für den Unterricht in diesem Dossier und Einheiten im Medienkompass 1 und Medienkompass 2

Medienkompass 1

Verschlüsselte Botschaften (Codierung von Information am Beispiel des Binärcodes; Bedeutung verschiedener Dateiformate) → MK 1.6

Medienkompass 2

Von Bits und Bytes (Codierung und Digitalisierung als Konzepte der Informationstechnologie; Bedeutung von Dateiformaten; Komprimierung am Beispiel von Bild, Video und Ton) → MK 2.6

Medienkompass 1

Das Auge isst mit (Gestaltungsregeln für Dokumente) → MK 1.7

Bilder und Texte erzählen Geschichten (Wirkung von Bildern und Texten in Medienprodukten; kreative Bild-Text-Kombination am Beispiel des Fotoromans) → MK 1.10

Medienkompass 1

Punkt für Punkt ein Bild (Prinzip der Rastergrafik als Form der Digitalisierung) → MK 1.2

Medienkompass 2

Bilder aus Punkten – Bilder aus Elementen (Gegenüberstellung zweier Grundkonzepte digitaler Bildbearbeitung, Raster- und Vektorgrafik) → MK 2.2

Medienkompass 1

Zelle an Zelle (Darstellung und Sortierung von Daten in Form von Listen und Tabellen; einfache Berechnungen in Tabellen) → MK 1.12

Medienkompass 2

Informationen – aufgeräumt und übersichtlich (Strukturierung und Visualisierung von Informationen; Darstellung von Zahlenwerten als Diagramm; Interpretation von Diagrammen) → MK 2.12

Medienkompass 1

Zelle an Zelle (Darstellung und Sortierung von Daten in Form von Listen und Tabellen; einfache Berechnungen in Tabellen) → MK 1.12

Medienkompass 1

Auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen (Informationssuche im Internet mit Suchmaschinen; Beurteilung gefundener Information) → MK 1.11

Medienkompass 2

Den Informationen auf den Puls gefühlt (Beurteilung von Informationen aus dem Internet; Einschätzung der Glaubwürdigkeit von Quellen) → MK 2.11

Medienkompass 1

Reichhaltige Menüs und Tasten (Prinzipien und Elemente von grafischen Benutzeroberflächen) → MK 1.4

Ziele und Inhalte im Lehrplan

Kreatives Arbeiten

Informationstechnologie ist ein kreatives Mittel zur Lösung von Aufgaben und zum Schaffen von Produkten.

– Informationstechnologie kreativ und innovativ einsetzen

Kombination verschiedener Medien:
Text, Bild, Ton, Video
Eigene Ideen, originelle Lösungen
Musische Nutzung im Bereich Gestaltung und Musik

– Informationstechnologie zur Kooperation einsetzen

Gemeinsame Dokumente
Datensammlungen, Planungshilfen
Arbeitsverfahren und Mittel
Formate, Standards, Organisation

– Informationstechnologie zur Kommunikation einsetzen

Mitteilungen verfassen, senden und empfangen: *Fax, E-Mail, Newsgroups, SMS, Chat, Telefon*
Umgangsformen

Beispiele für den Unterricht in diesem Dossier und Einheiten im Medienkompass 1 und Medienkompass 2

Dossier Medienkompetenz

«**Da fühl ich mich gleich besser.**» – Töne und ihre Wirkungen → [S. 42](#)

«**Das ist doch nicht echt, oder?**» – Wirklichkeitskonstruktion durch Medien → [S. 30](#)

Medienkompass 1

Lass hören! (Kreatives Arbeiten mit Audiogrammen) → [MK 1.8](#)

Bilder und Texte erzählen Geschichten (Wirkung von Bildern und Texten in Medienprodukten; kreative Bild-Text-Kombination am Beispiel des Fotoromans) → [MK 1.10](#)

Medienkompass 2

Sehr verehrtes Publikum (Gestaltungsregeln für Präsentationen am Computer) → [MK 2.7](#)

Wort und Bild im Dialog (Funktionen von Bildern in Verbindung mit Text; Auseinandersetzung mit der Bildwirkung; gezielte Auswahl von Bildern) → [MK 2.10](#)

Medienkompass 2

Präsent im Web (Publizieren im Web mittels HTML-Seiten und Content-Management-systemen; Konzeption einer Website) → [MK 2.5](#)

Wiki – die gemeinschaftliche Webseite (Gemeinsames Sammeln, Bearbeiten und Publizieren von Informationen in einem Wiki) → [MK 2.9](#)

Dossier Medienkompetenz

«**Da mach ich mit.**» – Interaktivität in Zeiten des Web 2.0 → [S. 44](#)

Medienkompass 1

Postverkehr und Anschlagbrett im Internet (Regeln der elektronischen Kommunikation am Beispiel von E-Mail und Internetforen) → [MK 1.9](#)

Chat – Geplauder im Internet (Verhaltensregeln in virtuellen Räumen, speziell im Chat) → [MK 1.15](#)

Medienkompass 2

Präsent im Web (Publizieren im Web mittels HTML-Seiten und Content-Management-systemen; Konzeption einer Website) → [MK 2.5](#)

Blog – das öffentliche Tagebuch (Publizieren im Internet mit einem elektronischen Tagebuch; Verhaltensregeln) → [MK 2.8](#)

Wiki – die gemeinschaftliche Webseite (Gemeinsames Sammeln, Bearbeiten und Publizieren von Informationen in einem Wiki) → [MK 2.9](#)

Ziele und Inhalte im Lehrplan

- Informationstechnologie zur Präsentation und Publikation eigener Arbeiten einsetzen

Schülerzeitung, Broschüren, Flugblätter, Plakate
Präsentationen, Webseiten
Gestaltungsrichtlinien: *Layout, Typografie*

- Den Einsatz von Informationstechnologie planen, durchführen und auswerten

Zweckmässige Arbeitsbedingungen
Geeignete Mittel
Problemlöseverfahren: *analytisch, systematisch, Versuch und Irrtum*
Algorithmus, Formel, Programm
Arbeitsorganisation, Zeit- und Arbeitsplanung
Werkbetrachtung, Reflexion

Informationsbeschaffung und Lernen

Informationstechnologie ist ein geeignetes Mittel zum Erwerb und Austausch sowie zum Durcharbeiten und Festigen von Lerninhalten.

- Informationsquellen kennen, beurteilen und nutzen

Traditionelle und elektronische Informationsquellen: *Bibliothek, Internet*
Kriterien für die Bewertung: *Herkunft, Zuverlässigkeit, Glaubwürdigkeit, Relevanz*

Beispiele für den Unterricht in diesem Dossier und Einheiten im Medienkompass 1 und Medienkompass 2

Medienkompass 1

Das Auge isst mit (Gestaltungsregeln für Dokumente) → **MK 1.7**

Bilder und Texte erzählen Geschichten (Wirkung von Bildern und Texten in Medienprodukten; kreative Bild-Text-Kombination am Beispiel des Fotoromans) → **MK 1.10**

Zelle an Zelle (Darstellung und Sortierung von Daten in Form von Listen und Tabellen; einfache Berechnungen in Tabellen) → **MK 1.12**

Medienkompass 2

Präsent im Web (Publizieren im Web mittels HTML-Seiten und Content-Management-Systemen; Konzeption einer Website) → **MK 2.5**

Sehr verehrtes Publikum (Gestaltungsregeln für Präsentationen am Computer) → **MK 2.7**

Blog – das öffentliche Tagebuch (Publizieren im Internet mit einem elektronischen Tagebuch; Verhaltensregeln) → **MK 2.8**

Wort und Bild im Dialog (Funktionen von Bildern in Verbindung mit Text; Auseinandersetzung mit der Bildwirkung; gezielte Auswahl von Bildern) → **MK 2.10**

Dossier Medienkompetenz

«Das kopiere ich mir.» – Informationen aus dem Internet → **S. 38**

Medienkompass 1

Auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen (Informationssuche im Internet mit Suchmaschinen; Beurteilung gefundener Information) → **MK 1.11**

Mein Werk, dein Werk (Fairness-Regeln für den Umgang mit fremden Texten und Bildern, speziell in Bezug auf das Internet) → **MK 1.16**

Medienkompass 2

Den Informationen auf den Puls gefühlt (Beurteilung von Informationen aus dem Internet; Einschätzung der Glaubwürdigkeit von Quellen) → **MK 2.11**

Der Urheber hat Recht (Bestimmungen des Urheberrechtes, speziell in Bezug auf das Internet; verschiedene Lizenzierungsmodelle von medialen Inhalten und Software) → **MK 2.16**

Ziele und Inhalte im Lehrplan

– Geeignete Strategien zur Informationssuche einsetzen

Abfragen in Datensammlungen
Recherche

– Informationstechnologie als Hilfsmittel für das eigene Lernen nutzen

Lernsoftware: *Übungsprogramme, Tutorielle Programme, Simulationen, Lernumgebungen*
Multimediale Präsentationen und Hyper-texte

– Verschiedene Möglichkeiten des computerunterstützten Lernens erproben und bewerten

Kriterien für die Bewertung
Fehlertoleranz, Benutzerführung, Lernerfolg, Lernspass, Infotainment – Edutainment

Wertvorstellungen klären

Um sich in einer Welt zurechtzufinden, in der viele Bereiche des Alltags von der Informationstechnologie beeinflusst werden, braucht es eine eigene, kritische Haltung gegenüber diesen Einflüssen.

– Eigene Nutzung von Informationstechnologie reflektieren und Konsequenzen eigenen Verhaltens abschätzen

Verschiedene Erscheinungsformen aus Freizeit und Schule:
Computerspiele, Mobiltelefonie, Internetnutzung
Verschiedene Aspekte:
Rollenverhalten, Konsumverhalten
Faszination – Abneigung
Abhängigkeit – Freiheit

Beispiele für den Unterricht in diesem Dossier und Einheiten im Medienkompass 1 und Medienkompass 2

Medienkompass 1

Auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen (Informationssuche im Internet mit Suchmaschinen; Beurteilung gefundener Information) → **MK 1.11**

Medienkompass 2

Informationen – aufgeräumt und übersichtlich (Strukturierung und Visualisierung von Informationen; Darstellung von Zahlenwerten als Diagramm; Interpretation von Diagrammen) → **MK 2.12**

Medienkompass 2

Wo Mensch und Maschine aufeinandertreffen (Bedeutung der Benutzerschnittstelle zwischen Mensch und Maschine; Merkmale bedienungsfreundlicher Schnittstellen) → **MK 2.4**

Den Informationen auf den Puls gefühlt (Beurteilung von Informationen aus dem Internet; Einschätzung der Glaubwürdigkeit von Quellen) → **MK 2.11**

Dossier Medienkompetenz

«Das tut doch keinem weh!» – Computerspiele → **S. 40**

«Das war mir gar nicht bewusst.» – Reflexion des eigenen Medienumgangs → **S. 28**

«Das ist doch nur lustig!» – Medien und Menschenbild → **S. 34**

Medienkompass 1

Was sind Medien? (Klärung des Medienbegriffs; Bedeutung des Computers als Medium) → **MK 1.1**

Medien überall (Reflexion der eigenen Mediennutzung; Funktionen verschiedener Medienangebote) → **MK 1.18**

Medienkompass 2

Ein Ding für (fast) alle Fälle (Bedeutung von technischen Medien bei Produktion, Speicherung und Übermittlung von Botschaften; Stellenwert des Computers als multimediale und multifunktionale Maschine) → **MK 2.1**

Mehr als die Wirklichkeit (Auseinandersetzung mit künstlich erzeugter Wirklichkeit; Bedeutung virtueller Welten im Alltag; Chancen und Risiken von Computerspielen) → **MK 2.3**

Überall dabei und immer mobil (Auseinandersetzung mit Bedeutung und eigener Nutzung des Mobiltelefons im Alltag; Handy als Störfaktor, Kostenfalle und Statussymbol) → **MK 2.18**

Ziele und Inhalte im Lehrplan

- Unterschiedlichen Zugang zu Informationstechnologie als gesellschaftliche Herausforderung erkennen

Chancengerechtigkeit: *Geschlechterrollen, soziale Unterschiede, Industrieländer – 3. Welt (Demokratisierung, Reglementierung – Liberalisierung, Folgen von Monopolen)*

- Daten als schützenswertes Gut erkennen und eigenes Verhalten im Umgang mit Daten überprüfen

Urheberrecht, Umgang mit Zitaten *Datensammlungen, Datenhandel, Datenspuren, Datenschutz*

- Virtuelle Welten und reale Welt miteinander vergleichen und kritisch beurteilen

Verschiedene Erscheinungsformen aus Freizeit und Schule: *Computerspiele, Simulationen*
Virtuelle Realität
(*Künstliche Intelligenz*)

Beispiele für den Unterricht in diesem Dossier und Einheiten im Medienkompass 1 und Medienkompass 2

Medienkompass 1

Superfrau und Supermann (Bewusstsein für Chancengerechtigkeit am Beispiel der Geschlechterrollen in Medien) → **MK 1.17**

Medienkompass 2

Information für alle? (Bewusstsein für Chancengerechtigkeit am Beispiel des Zugangs zu Information; Begriff des digitalen Grabens auf globaler, nationaler und lokaler Ebene) → **MK 2.17**

Überall dabei und immer mobil (Auseinandersetzung mit Bedeutung und eigener Nutzung des Mobiltelefons im Alltag; Handy als Störfaktor, Kostenfalle und Statussymbol) → **MK 2.18**

Dossier Medienkompetenz

«Das kopiere ich mir.» – Informationen aus dem Internet → **S. 38**

«Kann ich das nicht mehr löschen?» – Schutz der Privatsphäre → **S. 36**

«Da mach ich mit.» – Interaktivität in Zeiten des Web 2.0 → **S. 44**

Medienkompass 1

Ausgeschnüffelt und durchschaut (Bewusstsein für den Umgang mit persönlichen Daten im Internet; Vor- und Nachteile personalisierter Internetangebote) → **MK 1.14**

Mein Werk, dein Werk (Fairness-Regeln für den Umgang mit fremden Texten und Bildern, speziell in Bezug auf das Internet) → **MK 1.16**

Medienkompass 2

Spuren im Netz (Bewusstsein für die Privatsphäre als schützenswertes Gut; Privatsphäre und Anonymität im Internet) → **MK 2.14**

Der Urheber hat Recht (Bestimmungen des Urheberrechtes, speziell in Bezug auf das Internet; verschiedene Lizenzierungsmodelle von medialen Inhalten und Software) → **MK 2.16**

Dossier Medienkompetenz

«Das ist doch nicht echt, oder?» – Wirklichkeitskonstruktion durch Medien → **S. 30**

«Da mach ich mit.» – Interaktivität in Zeiten des Web 2.0 → **S. 44**

Medienkompass 1

Punkt für Punkt ein Bild (Prinzip der Rastergrafik als Form der Digitalisierung) → **MK 1.2**

Welten hinter dem Bildschirm (Gegenüberstellung von realer und medial erzeugter Wirklichkeit) → **MK 1.3**

Medienkompass 2

Mehr als die Wirklichkeit (Auseinandersetzung mit künstlich erzeugter Wirklichkeit; Bedeutung virtueller Welten im Alltag; Chancen und Risiken von Computerspielen) → **MK 2.3**

Ziele und Inhalte im Lehrplan

- | | |
|---|---|
| <p>– Abhängigkeit von komplexen Systemen und deren Verletzbarkeit erkennen</p> | <p><i>Steuerung und Überwachung, Handel und Geldverkehr, Kommunikation</i></p> |
| <p>– Einfluss von Informationstechnologie auf die Berufswelt erkennen und bei der eigenen Berufswahl berücksichtigen</p> | <p><i>Veränderte Qualifikationen, neue Berufe, Telearbeit, Rationalisierung, Automatisierung, Roboter</i></p> |

Beispiele für den Unterricht in diesem Dossier und Einheiten im Medienkompass 1 und Medienkompass 2

Medienkompass 2

Ein Ding für (fast) alle Fälle (Bedeutung von technischen Medien bei Produktion, Speicherung und Übermittlung von Botschaften; Stellenwert des Computers als multimediale und multifunktionale Maschine) → **MK 2.1**

Quellen zu diesem Kapitel

Lehrplan

→ *Lehrplan für die Volksschule des Kantons Zürich*. Hrsg. v. der Bildungsdirektion des Kantons Zürich.

Zürich: Lehrmittelverlag des Kantons Zürich, 2002, 2008.
Internet: → [Quick-Link 07](#)

Fächerübergreifende Unterrichtsgegenstände: Lehrplan «Medienerziehung» (S. 359–361); *Lehrplan «Informatik»* (S. 349–355), enthält auch den Lehrplan für die Kindergartenstufe.

→ *Lehrplan für die Kindergartenstufe des Kantons Zürich*. Hrsg. v. der Bildungsdirektion des Kantons Zürich.

Zürich: Lehrmittelverlag des Kantons Zürich, 2008.

Internet: → [Quick-Link 03](#)

Lehrplan für die Kindergartenstufe, Kapitel «Kommunikation, Sprache und Medien» (S. 24–26).

→ «Erfolgreich unterrichten mit Medien und ICT: Handreichung für die Volksschule.» Hrsg. v. der Bildungsdirektion des Kantons Zürich.

Zürich: Bildungsdirektion, 2005. 22 Seiten.

Internet: → [Quick-Link 02](#)

Diese Broschüre informiert in übersichtlicher Form über die Ziele, die Voraussetzungen und die Planung von Unterricht mit Medien auf Basis des Lehrplans.

Lehrmittel

→ *Medienkompass 1: Medien und ICT für die Primarstufe*. Zürich: Lehrmittelverlag des Kantons Zürich, 2008. 88 Seiten./Kommentar. 61 Seiten.

→ *Medienkompass 2: Medien und ICT für die Sekundarstufe*.

Zürich: Lehrmittelverlag des Kantons Zürich, 2008. 100 Seiten./Kommentar. 66 Seiten.

Der «Medienkompass» ist das offizielle Lehrmittel des Kantons Zürich für Medienbildung in der Primar- und Sekundarstufe. Das Lehrwerk besteht je aus einem Schulbuch sowie einem Kommentar für Lehrpersonen und wird ergänzt durch die Website www.medienkompass.ch. Auf beiden Schulstufen wird in 18 Einheiten gezeigt, wie sich Medienerleben, Medienumgang und Mediengestaltung im Unterricht thematisieren lassen. Das Lehrmittel hat den Status provisorisch obligatorisch.

→ www.medienkompass.ch → [Quick-Link 08](#)

Die Website zum Lehrmittel stellt Begleitmaterial in Form von Arbeitsblättern und Kopiervorlagen, Links sowie aktuelle Informationen zu den Inhalten zur Verfügung.

Handreichungen

→ <http://www.stadt-zuerich.ch/kitsfuerkids>

→ [Quick-Link 05](#) > KITS-Pass für die Unter-, Mittel- oder Oberstufe

Der KITS-Pass hilft, Medienbildung im Unterricht stufenspezifisch und systematisch zu integrieren und die Ziele des Lehrplans zu erreichen. Auf dieser Seite finden Sie zudem eine auf den KITS-Pass abgestimmte Datenbank mit in der Praxis erprobten Unterrichtsideen und -materialien für den Einsatz von Medien im Schulunterricht (alle Stufen der Volksschule).

→ *Merz-Abt, Thomas. Medienbildung in der Volksschule: Grundlagen und konkrete Umsetzung.*

Zürich: Verlag Pestalozzianum, 2005.

Das Buch schildert die theoretischen Grundlagen und zeigt, wie Medienbildung in alle Fächer und alle Stufen integriert werden kann und liefert dazu konkrete Ideen und Vorschläge. Es nimmt dabei explizit Bezug auf den Zürcher Lehrplan.

«Ich glotz TV.»* – Die Bedeutung von Medien im Unterricht

Ein gut gemachter Film, ein eindrückliches Foto oder eine spannende Hörgeschichte kann uns in fremde Welten entführen, neue Sichtweisen eröffnen oder dazu anregen, Vertrautes einmal mit anderen Augen zu betrachten. Medien bieten viele Chancen, sich einem Thema zu nähern und neben der kognitiven auch die emotionale Seite zu beleuchten.

Didaktisch-methodischer Einsatz von Medien

Wie ich als Lehrperson Medien im Unterricht verwende, ist von meinem Lernziel abhängig. Ich kann eine Hörgeschichte als Einstieg in ein neues Thema anbieten, Fotos als Reflexionshilfe zum Abschluss eines Themas nutzen, Software oder sogenannte «serious games» (Computerspiele, die für das Lernen eingesetzt werden) für die Erarbeitung eines Themas einsetzen oder einen Film zeigen, um emotionale Aspekte eines Sachverhaltes anzusprechen.

Diese Medien kann ich in ihrer vollen Länge nutzen, indem ich sie vorführe und eine Auseinandersetzung mit dem Erlebten anschliesse.

Manche Medien sind auch dazu geeignet, in Ausschnitten verwendet zu werden. So kann ich einen thematisch interessanten Spielfilm bis zu einem dramaturgischen Höhepunkt vorführen, den Film anhalten und die Schüler/innen anregen, in Kleingruppen zu überlegen, wie sich die Figuren in der Situation fühlen, was sie die Figuren gerne fragen würden oder wie die Geschichte weitergehen könnte.

Besonders anregend ist es, aktuelle, bei Kindern und Jugendlichen beliebte Medienangebote für den Unterricht zu nutzen. Dies gilt unter Umständen sogar für Inhalte, die aus pädagogischer Sicht diskussionswürdig sind. So lässt sich eine Unterrichtslektion zu ethischen Fragen sehr gut an einer nachmittäglichen Talkshow aus dem Privatfernsehen aufhängen. Wie die Gäste solcher Formate miteinander umgehen, warum die Moderatoren/innen und die Sender derartige Verhaltensweisen tolerieren oder gar fördern, um hohe Einschaltquoten zu erzielen, kann Anlass zu einer Diskussion bieten, die direkt an den jugendlichen Lebensalltag anknüpft (siehe «Das ist doch nur lustig!» – Medien und Menschenbild» S. 34).

Medienangebote können im Unterricht auf zwei Arten genutzt werden:

Fenster zu fremden Welten

Die Schule erschliesst den Schülerinnen und Schülern neue fachliche Welten, macht ihnen komplizierte Sachverhalte zugänglich und ermutigt sie, sich aktiv mit ihrer näheren und weiteren Umwelt auseinanderzusetzen. Medien bieten vielfältige Möglichkeiten, den Lernenden etwas näherzubringen, schwierige Inhalte zu veranschaulichen, Interesse zu wecken und auch für ein Thema zu begeistern. Dank ihnen können wir virtuell in fremde Länder reisen, mikroskopische Welten erforschen oder den Erzählungen von Menschen lauschen, die man persönlich nicht treffen kann, weil sie weit entfernt leben oder bereits verstorben sind.

Ob ich mittels Medien beispielsweise das Leben in den Regenwäldern Südamerikas kennenlerne, einen Ameisenhaufen von innen betrachte, das Sozialverhalten von Menschenaffen studiere oder ein Mensch mir von seinem Alltag mit seiner lebensbedrohlichen Krankheit erzählt – immer habe ich die Möglichkeit, einen Teil des Lebens und der Welt neu zu erfahren. Ich kann mein Wissen erweitern, meine bisherigen Vorstellungen hinterfragen und mich auch ethischen Fragen stellen. Die Medien bieten hierfür reichhaltiges, anschauliches und häufig emotional ansprechendes Material.

Hilfe zur vertieften Auseinandersetzung mit sehr persönlichen Inhalten

Bei Themen wie Sexualität, Mobbing oder Ausgrenzung, die Kinder und Jugendliche sehr persönlich betreffen, wird eine Lehrperson im Unterricht behutsam vorgehen wollen. Hier müssen Schüler/innen selbst entscheiden können, wie viel sie von sich preisgeben. Die Angst, sich zu blamieren, ist gross, zumal die Lernenden nicht davon ausgehen können, dass ihre persönlichen Äusserungen langfristig immer vertrauensvoll und mit Sorgfalt behandelt werden. Zudem bleibt der schulische Rahmen bestehen, in dem eine Beurteilung der Leistung zum System gehört.

Es existiert eine Fülle von Filmen, Fotos oder Software, in denen für Kinder und Jugendliche heikle Themen angesprochen werden. So gibt es geeignete Medien zum Thema Liebe und Sexualität, Versuchung und Sucht, Mobbing und Gewalt, Gruppenzugehörigkeit oder Ausgrenzung, die spezifisch auf die Lebenswirklichkeit der jeweiligen Zielgruppe eingehen.

Diese meist professionell produzierten Medien behandeln solche Themen in unterschiedlichen Genres: als Dokumentation, Interview, Spielfilm oder Reportage. Sie ermöglichen eine intensive Auseinandersetzung, indem sie Protagonistinnen und Protagonisten zeigen, mit denen die Schüler/innen mitfühlen, fantasieren und diskutieren können. Die Schüler/innen können quasi im Schutz der Figuren über ein intimes Thema sprechen und dabei persönliche Sichtweisen und Fragen einbringen, ohne zu viel von sich zu offenbaren.

Hinweis: Eine umfangreiche Sammlung von Filmen zu persönlichen Themen von Jugendlichen findet sich beispielsweise bei → [Quick-Link 09](#). Die von Jugendlichen selbst produzierten Medien sind ausleihbar oder käuflich zu erwerben.

Neben den vielen Möglichkeiten, professionell produzierte Medien rezeptiv zu verwenden, bietet das Konzept der «aktiven Medienarbeit», bei der die Lernenden selbst produktiv mit Medien umgehen, vielfältige Lernchancen. Dies wird im nächsten Kapitel «... und Action! – Aktive Medienarbeit als pädagogische Chance» (S. 24) näher beleuchtet.

* Aus dem Song «TV-Glotzer», Nina Hagen Band (1978).

«... und Action!» – Aktive Medienarbeit als pädagogische Chance

Kinder und Jugendliche verwenden Medien in der Schule, um eigene Geschichten zu erzählen, Texte zu interpretieren oder gesellschaftliche Phänomene aufzugreifen. Ihre Sicht auf aktuelle Geschehnisse können sie mithilfe von Fotografien, Videos oder Podcasts zur Sprache bringen. Dabei eröffnen sich vielfältige Lernchancen und pädagogische Anknüpfungspunkte, die über das konkrete Produzieren hinausgehen.

Wie könnten diese Projekte konkret aussehen? – Zum Beispiel:

- Kinder fotografieren ihre Lieblingsplätze in der Schule.
- Schüler/innen zaubern sich mittels Fotomontagen an Wunschorte ihrer Wahl.
- Jugendliche setzen sich mithilfe von eigenen Fotos und deren Bearbeitung mit der Identitätsfrage auseinander.
- Eine Klasse produziert eine Dokumentation zu einem bestimmten Unterrichtsthema.
- Eine Arbeitsgemeinschaft gibt regelmässig eine Schulzeitung heraus.
- Mädchen unterhalten einen Blog zu ihrem Tanzprojekt.
- Eine Klasse erstellt eine Website über ein Leseprojekt und bietet dort Podcasts an.
- Jugendliche programmieren ein eigenes Computerspiel.

In den skizzierten Projekten steht nicht der Umgang mit der Technik im Vordergrund. In der «aktiven Medienarbeit» geht es auch, aber eben nicht nur um die Herstellung eines Produkts. Bei der Entstehung eines Trickfilms, einer Fotogeschichte oder einer Radiosendung sollen die Lernenden vielmehr die Möglichkeit haben, aktiv in den Prozess einzugreifen und Medien kreativ und selbsttätig herzustellen: Aus Leserinnen, Zuschauern und Zuhörerinnen werden so Akteure und Produzentinnen. Hierbei bieten sich immer wieder Gelegenheiten für Austausch und Auseinandersetzung. Die gemeinsame Arbeit in einem Projekt und die Gespräche in der Gruppe spielen für die erfolgreiche Entwicklung eines Produktes eine zentrale Rolle. Projektorientierte Arbeitsformen machen pädagogisch grundlegende Erfahrungen möglich und zeichnen sich aus durch Selbstwirksamkeit, Handlungsorientierung und Subjektorientierung.

Die Videokamera, den Fotoapparat, das Mikrofon selbst in die Hand zu nehmen oder gemeinsam etwas am Bildschirm zu gestalten, legt mehr Gewicht auf den pädagogischen Prozess als auf mediale Werkzeuge und Produkte. Medienprojekte bieten Lernchancen auf vier Ebenen:

Medienpädagogische Ebene

Aktive Medienarbeit setzt einen Erkenntnisprozess in Gang. Schüler/innen erkennen, dass Medienaussagen nicht objektiv sind, sondern immer ein Ergebnis subjektiv ausgewählter und gestalteter Inhalte. Dadurch fördert sie das Unterscheidungsvermögen zwischen Wirklichkeit und Fiktion. Sie erlaubt es uns sogar, Manipulationsmöglichkeiten besser erkennen, kritisch einschätzen und dramaturgische Mittel selber verantwortungsvoll einsetzen zu lernen.

Individuelle Ebene

Aktive Medienarbeit ist abwechslungsreich und vielschichtig. Ein breites Spektrum an Anforderungen und Aufgaben kann Lernenden helfen, eigene Fähigkeiten zu entdecken und weiterzuentwickeln. Neben Kreativität, Fantasie und technischen Kenntnissen verlangt die Arbeit im sozialen Gefüge stets auch Geduld, Empathie, Teamgeist, Organisationstalent sowie die Fähigkeit, andere zu überzeugen und zu motivieren.

Soziale Ebene

Aktive Medienarbeit regt über eine Vielzahl von Gruppenprozessen soziales Lernen an. Die ungewohnte Verteilung von Aufträgen im Klassenverband – es arbeiten ja typischerweise nicht alle in derselben Funktion, sondern übernehmen beispielsweise als Drehbuchautoren, Kameraleute, Schauspielerinnen und Kostümbildner verschiedene Aufgaben – führt dazu, dass sich die Lernenden gegenseitig von einer neuen Seite kennenlernen. Sie müssen sich in eine Gruppe integrieren, lernen ihre Meinung sachlich zu begründen, aber auch Kompromisse einzugehen. Dabei muss man bisweilen auch nachgeben und Frustrationen aushalten können. Diese Erfahrung hilft ihnen, problematische und gruppendynamische Prozesse in Zukunft aktiv zu bewältigen.

Inhaltliche Ebene

Aktive Medienarbeit erfordert das Eintauchen in einen Sachverhalt: Fakten müssen recherchiert, Zusammenhänge konstruiert und in einen narrativen Kontext eingebunden werden. Ob nun ein Drehbuch für einen Film entwickelt oder Collagen aus eigenen Fotos oder Zeitschriften angefertigt werden: Immer geht es auch darum, eigene Positionen zu entwickeln und Material für ein Publikum aufzubereiten. Diese Fähigkeit, Inhalte zu formulieren und zu transportieren, ist eine wichtige Querschnittskompetenz.

Besonderheiten aktiver Medienarbeit

All diese spezifischen Vorteile lassen sich bestens verknüpfen und mit verschiedenen Unterrichtszielen kombinieren. Das gilt zwar für jedes pädagogische Handeln, soll an dieser Stelle aber noch einmal exemplarisch verdeutlicht werden:

- Aktive Medienarbeit fördert Medienkompetenz ebenso wie das individuelle und soziale Lernen. Da der Prozess vor dem Produkt Priorität hat, erleben die Schüler/innen das Lernen als aktiven und selbst gesteuerten Vorgang. Insofern erweist sich die aktive Medienarbeit auch als eine gute Methode des exemplarischen Lernens.
- Aktive Medienarbeit eignet sich für sprachlich wenig versierte Kinder und Jugendliche, denn durch die handlungsorientierte Herangehensweise können sprachliche Ausdrucksmöglichkeiten stimuliert und spielerisch gefördert werden.
- Aktive Medienarbeit knüpft an alltags- und lebensweltliche Erfahrung an und schafft Bezüge zwischen schulischem und ausserschulischem Lernen.
- Aktive Medienarbeit ist öffentlichkeitswirksam und stärkt damit das Selbstvertrauen der Lernenden. Die Schüler/innen haben am Schluss ein fassbares und vorzeigbares Ergebnis in der Hand, das sie mit Stolz präsentieren können.

Aktive Medienarbeit ist weder der Königsweg zum pädagogischen Erfolg, noch kann sie alle Inhalte und Kompetenzen abdecken. Aber als eine frische und farbig-blühende Blüte im Strauch der Methoden lassen sich mit ihr oft verblüffende Einsichten gewinnen und neue Aspekte herausarbeiten, die mit anderen Verfahren nur schwer zu erreichen sind.

«Time of my life» – Medienspuren als Selbstaussdruck

Kinder und Jugendliche gehen in ihrem Alltag selbstverständlich und vielfältig mit Medien um. Sie nutzen sie zur Kontaktpflege und zur Unterhaltung, zur Informationsgewinnung und zur Selbstdarstellung, aber auch um eigene Bedürfnisse und Perspektiven zum Ausdruck zu bringen. Wenn sich Erwachsene ernsthaft auf die subjektive Bedeutung der Medieninhalte für die Heranwachsenden einlassen, bekommen sie wertvolle Hinweise für ihre pädagogische Arbeit.

Heranwachsende teilen sich mithilfe von Symbolen mit

Wenn Kinder und Jugendliche von ihren eigenen Gefühlen und Sichtweisen sprechen, tun sie dies nicht immer direkt. Oft verwenden sie dafür Symbole aus der Medienwelt – sogenannte «Medienspuren» (nach Ben Bachmair). Diese bauen sie in ihre Aussagen und Verhaltensweisen ein. So kann ein Zitat aus einem Videoclip die Zugehörigkeit zu einer jugendkulturellen Szene ausdrücken oder das Spiel mit einer Zeichentrickfigur vermittelt dem Kind in einer schwierigen Lebenssituation das Gefühl von Souveränität oder Selbstbehauptung. Es lohnt sich, genau hinzuschauen, denn oft lassen wir Erwachsenen uns bei der Beurteilung eines Medienangebots vorschnell von eigenen Wertmassstäben leiten. Zu leicht glauben wir, dass alle Menschen in einem Medienangebot dasselbe sehen. Dabei nutzt jeder Mensch das Medienangebot vor seinem persönlichen Hintergrund und nimmt dabei vor allem jene Aspekte wahr, die für ihn bedeutsam sind. Je jünger Kinder sind, umso relevanter sind Einzelheiten, die häufig für die Handlung gar nicht entscheidend sind, für das Kind aber durch die Nähe zu seiner Lebenswelt besondere Bedeutung bekommen. Für die Kinder und Jugendlichen geht es nicht um das Medienangebot selbst, sondern um den Ausdruck und die Bearbeitung eigener, situations- oder entwicklungsbedingter Themen. Mit den von ihnen verwendeten Medienspuren teilen sie sich selbst und anderen etwas mit. Dies wird durch medienpädagogische Forschung vielfach bestätigt.

«Dirty Dancing» und die Selbstwirksamkeit – ein Beispiel

Sprechen Heranwachsende über einen Film, der sie besonders berührt hat, beschreiben sie manchmal

kleine Szenen sehr detailliert und tauschen sich immer wieder ausführlich darüber aus. Bei jeder Wiederholung spüren sie ihrem «Berührtsein» nach. Ein Beispiel für eine solche Szene ist der entscheidende Tanz «Time of my life» im Film «Dirty Dancing» von 1987. → [Quick-Link 10](#) Darin wird von heranwachsenden Mädchen ein kleiner Moment der Berührung hervorgehoben: Zu Beginn des Tanzes streicht Patrick Swayze in der Rolle des «Johnny» ganz langsam mit seinen Fingern am Oberarm seiner Tanzpartnerin «Baby» zur Armbeuge hoch und behutsam an der Körperseite entlang, bis er sie mit beiden Händen vorsichtig umschliesst.

Diese kleine, zärtliche Szene berührte viele jugendliche Mädchen. In ihr wurden ihre Emotionen und Wünsche angesprochen. Immer wieder schauten sie sich zusammen mit Freundinnen den ganzen Film an und kosteten diese Szene aus. Mit dieser Darstellung wurden bei vielen Mädchen die ersten erotischen Empfindungen wach. Sie träumten sich in das Gefühl des Entdeckt- und Umschwärmtwerdens hinein, identifizierten sich mit «Baby» und genossen diese erotisch anspielende Szene. Entscheidend dabei scheint die Tatsache zu sein, dass diese zarte Begegnung Emotionen ermöglicht, die für die Heranwachsenden «ungefährlich» sind und die sie nicht überfordern. Gerade die Sicherheit, dass es bei einer zarten Berührung bleibt und nicht mehr als ein Kuss und eine Umarmung zu sehen sind, ermöglicht ihnen ein Sichhineingeben in die Gefühle.

Es geht bei der Begeisterung für diesen Film also nicht um die Schwärmerei für den Schauspieler Swayze. Für die Mädchen mündet in dieser Szene die Entwicklung der unscheinbaren, unbeachteten «Baby» in die fulminante Tanzszene, in der «Baby» endlich beweisen kann, was sie (sogar besser als andere) kann. Sie wird beachtet, umjubelt, bewundert und ist nun auch für den männlichen Star als Person interessant und erotisch attraktiv. Diese Szene bringt für die jugendlichen Zuschauerinnen anscheinend alles auf den Punkt. Ihr Empfinden bei der Filmrezeption kann wie folgt beschrieben werden: «Auch wenn ich jetzt noch relativ schüchtern und von anderen unbemerkt bin, so kann sich doch alles sehr schnell ändern: Es wird der Tag kommen, da werde ich entdeckt und alle können sehen, was für eine besondere und talentierte junge Frau ich bin, die klug, mutig und begehrenswert ist.»

Die tiefere Bedeutung «hinter» der Medienvorliebe zu entdecken, den Kindern und Jugendlichen zuzuhören,

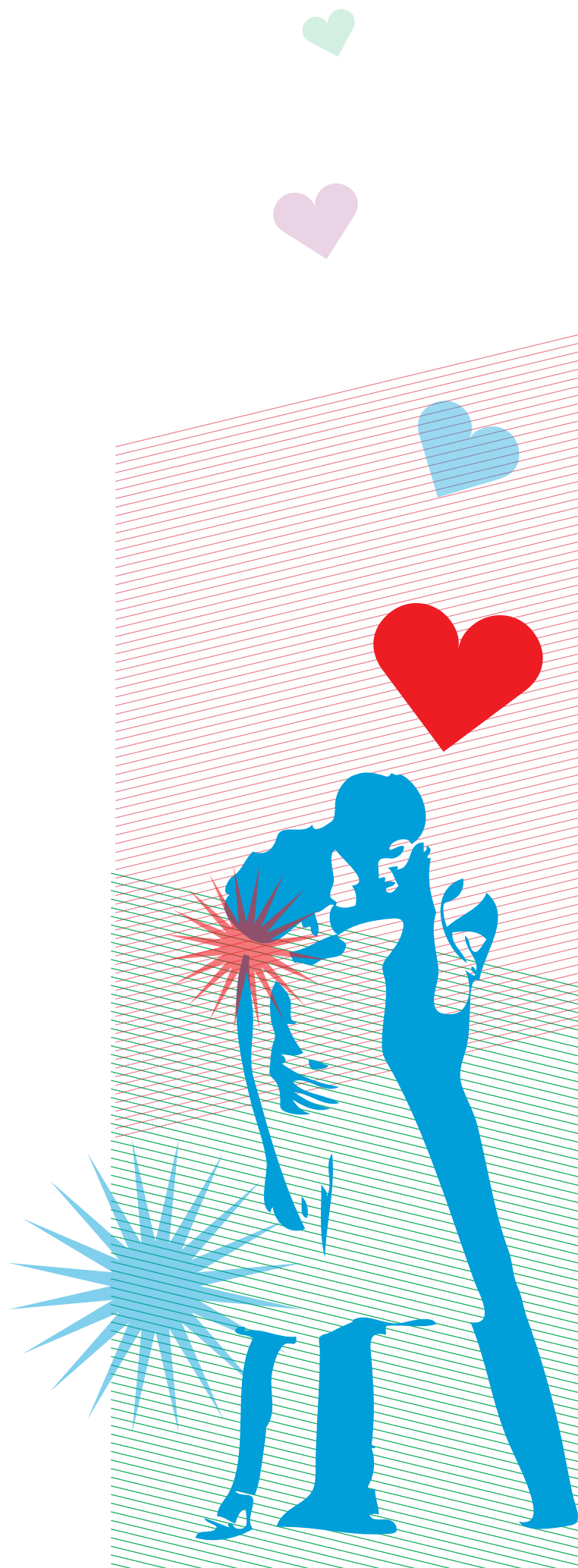
sich für ihre Sicht zu interessieren, sie frei erzählen zu lassen, zu schauen, was sie zeichnen, schreiben, spielen, welche Symbole sie verwenden – darin liegt die pädagogische Chance für die Erwachsenen. Nur wenn Erwachsene versuchen, sie mit ihrer Perspektive, ihren Fragen, Unsicherheiten, Wünschen und Ängsten an das Leben zu verstehen, können sie ihnen helfen, ihren Weg zu finden, sie begleiten und ermutigen.

Bleiben Erwachsene an den vordergründig dargebotenen Medieninhalten haften und lassen die subjektive Interpretation der Kinder und Jugendlichen ausser Acht, werten sie leicht etwas ab, das für die Heranwachsenden von hoher Bedeutung ist und wo diese sehr sensibel und verletzlich sind. So geht es bei der Begeisterung für die obige Szene nicht um eine Schwärmerei für einen Mann, sondern vielmehr um die Auseinandersetzung mit den eigenen Träumen, Zukunftswünschen und Lebensentwürfen: Was wird aus mir? Werde ich in meiner Individualität wahrgenommen? Kann ich mich behaupten? Werde ich meinen Platz finden? Begegnen Erwachsene dieser Begeisterung abschätzig, belächeln die Mädchen oder werten die Szene als «kitschig» oder «unrealistisch» ab, werfen sie damit auch deren Fragen (nach Selbstbewusstsein, Selbstbehauptung, Geschlechtsidentität), statt diese Medien Spuren aufzunehmen und Kinder und Jugendliche bei der Bewältigung ihrer Entwicklungsaufgaben pädagogisch zu begleiten.

Aufgabe der Lehrperson

Um zu erfahren, was eine Schülerin oder einen Schüler im Innern bewegt, müssen Erwachsene genau hinschauen und hinhören. Je jünger die Kinder sind, umso weniger können sie ihre Fragen, Themen und Ängste in Worte fassen. Ihre Themen schlagen sich eher in Geschichten, Rollen(spielen), Zeichnungen oder beliebten Medienfiguren nieder. Jugendliche reagieren ebenso mit starker emotionaler Betroffenheit auf Medienangebote, die für sie bedeutsam sind. Das kann sich in Vorlieben für Medienstars ausdrücken, am Interesse für bestimmte Themen und Genres zeigen oder lässt sich aus Gesprächen und Fragen herleiten.

Die Medien Spuren der Kinder und Jugendlichen als Kommunikationsanlass aufzugreifen, gibt wichtige Anstösse für eine nachhaltige und qualitätsvolle pädagogische Arbeit.



«Das war mir gar nicht bewusst.» – Reflexion des eigenen Medienumgangs

Kinder und Jugendliche sind sich nicht immer bewusst, welche Rolle Medien in ihrem Leben einnehmen. Die Förderung dieses Bewusstseins und die kritische Auseinandersetzung damit unterstützt die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu mündigen, selbstbewussten und kritischen Konsumentinnen und Konsumenten. Notwendige Voraussetzung dazu ist das Beobachten und Reflektieren des eigenen Medienumgangs.

Thema und Inhalt

US MS OS

→ «Mein Lieblingsmedium» Präsentation eines Mediums

Die Schüler/innen präsentieren in einem Kurzvortrag ein selbst gewähltes Lieblingsmedium (Sendung, CD, DVD, PC-Game, Buch, Heftchen usw.). Dabei sollen sie unter anderem auf folgende Fragen eingehen:

- Warum ist dies mein Lieblingsmedium?
- Wann nutze ich das Medium?
- Wie geht es mir, wenn ich das Medium nutze?
- Welche Rolle spielt das Medium in meinem Alltag (Gewohnheit, Ablenkung, Informationsquelle, Abgrenzung ...)?

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... setzen sich mit den eigenen Vorlieben für ein Medium auseinander.

... überlegen sich, welche Rolle ein Medium im eigenen Alltag einnimmt.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- **Medienkompass 1** Was sind Medien? → **MK 1.1**

Thema und Inhalt

US MS OS

→ «Wie brauche ich und wie brauchen die anderen Medien?» Ein Medientagebuch führen

Die Schüler/innen führen während einer bestimmten Zeitdauer ein Tagebuch über ihre Mediennutzung. Im Anschluss werden die Ergebnisse in der Klasse oder in Lernpartnerschaften präsentiert und ausgetauscht.

Mögliche Reflexionsfragen:

- Was ist bei den anderen gleich, was anders?
- Wie erkläre ich mir Übereinstimmungen und Unterschiede?
- Welche Medien nutze ich in der Freizeit, in der Schule, in der Familie?
- Warum habe ich welches Medium beziehungsweise welche Inhalte genutzt?
- Will ich an meinem Verhalten in Zukunft etwas ändern?
- Wenn ja, was und warum?

Variante für die Unterstufe:

Beschränkung auf einen kürzeren Zeitraum (z. B. ein Wochenende). Die Kinder fertigen Zeichnungen an und stellen diese im Unterricht vor.

Variante für die Oberstufe: Schüler/innen gestalten ihr individuelles Medientagebuch und überlegen sich, welche Angaben gesammelt werden sollen. Die Medientagebücher (siehe Quick-Links) können dabei als Ausgangslage und Anregung benutzt und adaptiert werden.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Medientagebuch aus der Ideensammlung KITS für Kids der Stadt Zürich, Mittelstufe → [Quick-Link 11](#)
- Dazugehöriger Auftrag → [Quick-Link 12](#)
- Medientagebuch der Initiative «Sicherheit macht Schule» von Microsoft, Deutschland) → [Quick-Link 13](#)
- **Medienkompass 1** Was sind Medien? → [MK 1.1](#)
- **Medienkompass 1** Medien überall → [MK 1.18](#)
- **Medienkompass 2** Überall dabei und immer mobil (Reflexion des Handygebrauchs) → [MK 2.18](#)

US MS OS

→ «Ohne Fernseher, Computer, Handy & Co.» Medienabstinenz

Die Schüler/innen bestimmen eine Zeitdauer, in welcher sie auf bestimmte Medien verzichten (z. B. eine Woche ohne Fernseher). Sinnvoll ist das Festhalten der Abmachung in einer Vereinbarung (in Absprache mit den Eltern). Die Auseinandersetzung mit dieser Erfahrung kann zum Beispiel in schriftlicher Form oder in einem Klassengespräch erfolgen.

Mögliche Reflexionsfragen:

- Was habe ich vermisst?
- Was hat der Verzicht auf ein Medium in mir und meinem Umfeld ausgelöst?
- Welche Konsequenzen ziehe ich für die Zukunft aus dem Versuch?

Hinweis: Das Experiment macht bedeutend mehr Eindruck, wenn sich auch die Lehrperson aktiv daran beteiligt.

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... denken über die eigene Mediennutzung nach.

... überlegen sich, wie sie Medien in Zukunft nutzen wollen.

... werden sich der Abhängigkeit von Medien bewusst und ziehen daraus Konsequenzen für den eigenen Medienalltag.

«Das ist doch nicht echt, oder?» – Wirklichkeitskonstruktion durch Medien

Medien beeinflussen unsere Vorstellung von Wirklichkeit und prägen diese sogar. Komplizierte Sachverhalte aus aller Welt werden für uns aufbereitet. Dabei ist es oft ein Aha-Erlebnis, zu erfahren, dass auf der anderen Seite, bei den Produzierenden, ebenfalls ganz normale Menschen sitzen – mit Ansichten, Vorurteilen und Einstellungen, die sie bewusst oder unbewusst an uns weitergeben.

Für Schülerinnen und Schüler ist es wichtig, Medien und deren Inhalte kritisch durchschauen zu lernen. Kinder bis zum Alter von etwa zehn Jahren sind meist noch nicht in der Lage, zuverlässig zwischen Wirklichkeit und Fiktion zu unterscheiden. So fällt ihnen zum Beispiel die Unterscheidung zwischen Filmfigur und Schauspieler/in schwer. Für sie ist der Schauspieler, der im Film einen Mörder darstellt, im realen Leben häufig weiterhin ein Mörder. Diese «Nebenwirkung» gilt es bei der pädagogischen Arbeit zu berücksichtigen.

Hier bietet sich die «aktive Medienarbeit» als besonders lohnende Methode an (siehe Kap. «... und Action!» – Aktive Medienarbeit als pädagogische Chance», S. 24–25).

Thema und Inhalt

US MS OS

→ «Zaubern mit der Fotokamera» Filmtricks selbst erproben

Der Beginn einer kurzen Geschichte wird mit einer digitalen Fotokamera mit Filmfunktion gefilmt. Die Aufnahme wird unterbrochen. Während die Darstellenden regungslos stehen bleiben, wird in der Szene etwas verändert (z. B. verlässt ein Darsteller die Bühne). Dann folgt die Aufnahme des Endes der Geschichte.

In der Reflexion wird die verblüffend echt wirkende «Zauberei» als Filmtrick enttarnt.

Hinweis: Diese Übung ist auch mit einer Videokamera durchführbar.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Ammann/Fröhlich: Trickfilm entdecken (2008)
- Eder/Orywal/Roboom: Pixel, Zoom und Mikrofon (2008), S.164–165
- Hermann/Ammann/Moser: Harry war hier (2004), S. 98

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... erkennen, wie mithilfe von einfachen technischen Mitteln der Anschein von Realität erzeugt werden kann.

US MS OS

→ «Da bekomme ich ja vor mir selber Angst!» Filmsprache in ihrer Wirkung erkennen

Das eigene Gesicht wird aus unterschiedlichen Perspektiven (Vogel-, Normal-, Froschperspektive) und mit verschiedenen Einstellungsgrößen (Detail, Gross, Nah, Totale) gefilmt. Mit der Verwendung von Licht/Schatten, Musik/Geräuschen und Mimik können verschiedene Wirkungen erprobt werden.

Die Aufnahmen werden mit Medienbeispielen aus der Alltagswelt der Schüler/innen verglichen (bekannte Spielfilme und Lieblingsserien). Bei der Reflexion können die Schüler/innen entdecken, wie in Medienproduktionen die filmsprachlichen Mittel gezielt zur Erzeugung einer bestimmten Wirkung eingesetzt werden.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- **Medienkompass 1** Bilder und Texte erzählen Geschichten → MK 1.10
- Ammann/Fröhlich: Trickfilm entdecken (2008), S. 58–61

... lernen Elemente der Filmsprache und deren Wirkung kennen.

... übertragen das Gelernte auf ihre eigene Mediennutzung.

Thema und Inhalt

US MS OS

→ «Echt und doch gemogelt ...» Fotomontage selbst gemacht

Analyse professioneller Fotomontagen aus Werbung, Zeitung und Zeitschriften.

Fragen:

- In welchen Medienangeboten werden Fotomontagen besonders oft verwendet?
In welchen nicht?
- Welche Absicht steckt dahinter?
- Wo sind Fotomontagen nicht erwünscht oder sogar verboten?

Herstellen von Fotomontagen mit eigenen Fotos: Dabei beobachten die Schüler/innen, wie sich die Aussage eines Bildes je nach montiertem Kontext verändert.
Ältere Schüler/innen stellen zu diesem Zweck mehrere Fotomontagen mit demselben Foto her.

Hinweis: In diesem Zusammenhang ist eine Auseinandersetzung zum «Recht am eigenen Bild» sinnvoll.

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... entwickeln einen kritischen Blick für die «Echtheit» von Fotos. Sie entdecken das Potenzial von Täuschungsmöglichkeiten und manipulativer Absichten.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Anleitung für Fotomontage mit Photoshop Elements. → [Quick-Link 14](#)
Hinweis: Fotomontagen sind ebenfalls sehr unkompliziert mit dem Windows-Programm «Paint» herstellbar. (Start>Zubehör)
- [Medienkompass 2](#) Wort und Bild im Dialog → [MK 2.10](#)

«Wie der schon aussieht!» – Politik und Medien

Für Kinder und Jugendliche ist Politik mitunter unverständlich und kompliziert. Gleichzeitig glauben sie oft, dass die Berichterstattung in Presse, Rundfunk und im Internet die Wirklichkeit objektiv und neutral wiedergebe. Sie müssen erst lernen, dass Informationen durch Journalistinnen und Journalisten aufbereitet werden und vom jeweiligen Medium abhängen. Zudem kennen sie meist noch nicht die Unterschiede zwischen einzelnen Textsorten und Formaten, die bei der Berichterstattung die Aussagen prägen (Nachricht, Reportage, Kommentar usw.).

Die folgenden Anregungen sollen zeigen, wie wir uns ein Bild von Politik und Gesellschaft machen, und wie dieses Bild von verschiedenen Seiten beeinflusst wird.

Thema und Inhalt

US MS OS

→ «Was ist eine Nachricht?»

Analyse von Nachrichten desselben Tages von unterschiedlichen Sendern, Tageszeitungen und/oder Onlineangeboten (z. B. 20 Minuten, Blick, NZZ, SF Tagesschau, TeleZürli).

Aufgabe: Vergleiche die verschiedenen Medienangebote hinsichtlich Themengewichtung, Sprache, Bildverwendung, Informationsgehalt, Unterhaltungsanteile und Argumentationsweise.

Worauf sind die Unterschiede zwischen den verschiedenen Medien zurückzuführen?

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- «Tagesschau backstage» → [Quick-Link 15](#)
- «Nachrichtenfabrik» → [Quick-Link 16](#)

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... blicken hinter die Kulissen von Redaktionen und erkennen die Zusammenhänge von Format und Berichterstattung.

US MS OS

→ «Objektivität als Illusion» Nachrichten selbst gemacht

Die Schüler/innen schreiben verschiedene Beiträge zu einem gemeinsamen Erlebnis. Vier Aufträge sind möglich:

1. Sie versuchen einen möglichst «objektiven» Bericht zum selben Ereignis zu verfassen.
2. Sie erhalten die Vorgaben, für unterschiedliche Tageszeitungen zu schreiben.
3. Sie sollen beim Schreiben verschiedene Darstellungsformen verwenden (Nachricht, Reportage, Kommentar).
4. Zu einem kontroversen Thema: Die Beteiligten teilen sich in ein Pro- und Kontralager auf und verfassen ihre Texte aus der jeweiligen Perspektive. Hierbei müssen sich beide Gruppen auf Fakten berufen.

Im Anschluss werden die Berichte bezüglich ihrer Gewichtung und Aussage verglichen.

... erkennen im Selbstversuch, wie subjektiv Berichterstattung ist.

... schulen den Blick für die Abhängigkeit zwischen Inhalt und Darstellungsform.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- [Medienkompass 2](#) Den Informationen auf den Puls gefühlt → [MK 2.11](#)
- [Medienkompass 2](#) Zur kritischen Betrachtung von Diagrammen: Informationen aufgeräumt und übersichtlich → [MK 2.12](#)

Thema und Inhalt

US MS OS

→ «Kann ein Krieg «sauber» sein?» Krieg in den Medien

Die DVD «Krieg in den Medien» bietet eine Fülle von Informationen, Unterrichtsideen und Beispielen zu den Themen:

Kriegsberichterstattung, die Rolle der Medien im Krieg, kriegerische Computerspiele.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- DVD «Krieg in den Medien» (nur Portokosten) → [Quick-Link 17](#)

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... setzen sich mit den Zusammenhängen von Krieg und Medienberichterstattung auseinander.

... reflektieren die Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen.

US MS OS

→ «Arena genau betrachtet»

Analyse einer aktuellen «Arena»-Sendung unter folgenden Fragestellungen:

- Welche sachlichen Argumente bringen die verschiedenen politischen Vertreter/innen vor?
- Wie gehen sie mit dem politischen Gegner beziehungsweise der Gegnerin um?
- Wie sprechen die politischen Vertreter/innen?
- Werden Emotionen erzeugt? Wenn ja, wie?
- Welcher der politisch Argumentierenden hat uns am meisten überzeugt?
- Wie ist diese Überzeugung zustande gekommen (sachliche oder emotionale Gründe, Sympathie für den Redner/die Rednerin)?

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- «Arena» → [Quick-Link 18](#)

... erkennen Regeln politischer Diskussionskultur und die damit zusammenhängende Bedeutung der Medien.

... lernen Aspekte politischer Meinungsbildung kennen.

US MS OS

→ «Was sagen Sie dazu?» Pressekonferenz inszenieren

Inszenierung einer Pressekonferenz zu einem aktuellen Thema, das in der Klasse behandelt wird. Zur Vorbereitung werden verschiedene Rollen verteilt:

Auf dem Podium:

- Politiker/innen (z. B. ein Bundesrat/eine Bundesrätin, ein Nationalrat/eine Nationalrätin, ein Parteimitglied)

Im Publikum:

- Journalisten/innen von der Wirtschaftspresse
- Journalisten/innen vom Blick
- Journalisten/innen von der NZZ
- Journalisten/innen der SF Tagesschau
- eine Gruppe politisch interessierter Bürger/innen

Nach der Pressekonferenz schreiben die Gruppen ihre Presseberichte, die dann im Plenum verglichen werden.

Auswertung:

- Wie haben sich die verschiedenen Gruppen an der Pressekonferenz verhalten? Welche Unterschiede gibt es anschliessend in ihrer Berichterstattung?
- Welche Strategien haben die Podiumsteilnehmer/innen beim Erteilen von Auskünften verwendet?

... erfahren, mit welchen unterschiedlichen Interessen Journalisten/innen ihre Informationen recherchieren und verarbeiten.

... erkennen, wie stark subjektiv geprägt journalistische Berichte sind und zu welcher unterschiedlichen Wirkung dies führen kann.

«Das ist doch nur lustig!» – Medien und Menschenbild

Für Kinder und Jugendliche ist es nicht immer leicht, in einer ausgelassenen Situation die Grenzen zu wahren. Oft können sie nicht abschätzen, bis wohin es für alle amüsant bleibt und ab wann andere durch Sprüche oder Witze gekränkt werden. Dies geschieht besonders leicht, wenn es um Personen geht, die gerade nicht anwesend sind oder die man nicht persönlich kennt (z. B. bei Fotos und Filmen im Internet oder auf dem Handy).

Dennoch haben viele Kinder und Jugendliche ein gutes Gespür für soziale Interaktion. So haben Kinder in einer Befragung betont, dass sie den Fernsehmoderator Stefan Raab nicht mögen, weil er sich «über andere lustig macht». Anhand der Unterrichtsideen reflektieren die Schüler/innen Erlebnisse aus ihrem Alltag. Sie entwickeln so Empathie und erlernen ethisches Beurteilen und Handeln sowohl im Bezug auf Situationen in ihrem Umfeld als auch im Bezug auf Medieninhalte und Mediennutzung (z. B. Handyfilme von Gewalthandlungen).

Thema und Inhalt

US MS OS

→ «Wo ist die eigene Grenze?» Fairer Umgang miteinander

In Kleingruppen sammeln Schüler/innen Situationen, von denen sie meinen, dass die Grenze zur «Gemeinheit» überschritten worden ist. Es dürfen sowohl erdachte als auch selbst erlebte Situationen geschildert werden.

Anschliessend werden die Situationen in der Klasse vorgestellt und gemeinsam Kriterien entwickelt, wo die Grenze zwischen «lustig» und «gemein» verläuft. Hieraus könnten Klassenregeln abgeleitet werden.

Die Frage nach dem emotionalen Empfinden der Beteiligten (Opfer sowie Täter/in) steht während der ganzen Diskussion im Mittelpunkt.

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... erkennen, dass dieselbe Situation von Täter/in und Opfer sehr unterschiedlich empfunden werden kann.

... entwickeln ethische Grundsätze für den Umgang miteinander.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- «ICT und Ethik.» Hintergrund und Fallbeispiele → [Quick-Link 19](#)
- Sprache als Waffe: «Gute Worte – schlechte Worte» in: Hermann/Ammann/Moser: Harry war hier (2004), S. 84–86
- **Medienkompass 2** Beispiele für kritische Situationen: Spass, Unfug und Verbrechen → [MK 2.15](#)

Thema und Inhalt

US

MS

OS

→ «Womit wird hier Geld verdient?» Zwischenmenschlicher Umgang in aktuellen Fernsehformaten

Analyse eines allgemein bekannten Fernsehformats, in dem ein Studiogast blossgestellt wird (z. B. «Britt – der Talk um eins», «Die Oliver Geissen Show»).

Mögliche Beobachtungsaufträge für Kleingruppen:

- Wie fühlt sich der eingeladene Studiogast?
- Wie fühlen sich die anderen Studiogäste?
- Wie fühlen sich Personen, von denen der Gast in ihrer Abwesenheit spricht?
- Was könnte nach der Ausstrahlung passieren, wenn der Gast wieder in seinem Alltag ist?
- Wie steht der Studiogast nachträglich zu seinen Aussagen/seinem Verhalten in der Sendung?

Im Klassengespräch werden die Beobachtungen und Überlegungen zusammengetragen und ausgewertet.

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... fühlen sich in die Studiogäste ein und erkennen die mögliche Problematik ihrer Aussagen.

... werden für die Problematik von Sendungen sensibilisiert, die nur scheinbar Hilfestellungen leisten.

... überlegen, warum Studiogäste sich dazu hinreissen lassen, sich so zu offenbaren.

... diskutieren, welche Folgen es für die Betroffenen haben kann.

... erkennen, dass die Aussage «Die sind ja freiwillig in die Sendung gegangen» oft nicht ausreicht.

... können die Problematik des quotenabhängigen Fernsehformats/des Mediensystems nachvollziehen.

US

MS

OS

→ «Der Typ ist ja total peinlich!» Blossstellungen im Internet

Analyse eines ausgewählten Filmes von «youtube», der offensichtlich nicht von der präsentierten Person selbst ins Netz gestellt wurde.

Schüler/innen schreiben in Einzelarbeit einen Text mit folgendem Auftrag: «Du bist die im Film dargestellte Person. Du entdeckst diesen Film über dich zufällig im Netz. Schreibe in der Ichform, wie du dich beim Anschauen fühlst.»

Anschliessend werden einzelne Texte vorgelesen und die möglichen Auswirkungen eines derartigen Films auf die dargestellte Person diskutiert.

Rechtlicher Hinweis: Es ist untersagt, Fotos und Filme von anderen Menschen ohne deren Zustimmung zu veröffentlichen.

... lernen der Versuchung zu widerstehen, andere der Lächerlichkeit preiszugeben.

... lernen, dass Demütigung psychische Gewalt ist.

... erkennen, dass man durch Verbreitung von problematischen Internetinhalten zur Täterin/zum Täter werden kann.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

– «youtube» → [Quick-Link 20](#)

– [Medienkompass 2](#) Spass, Unfug und Verbrechen → [MK 2.15](#)

«Kann ich das nicht mehr löschen?» – Schutz der Privatsphäre

Das Internet bietet vielfältige Möglichkeiten zur aktiven Beteiligung und Selbstdarstellung. Angebote wie Chats, Blogs und Social Communitys sind gerade für Kinder und Jugendliche besonders attraktiv. Heranwachsende auf der Suche nach ihrer Identität können sich im Netz präsentieren und bekommen Reaktionen darauf, wie sie wirken. Dabei geben sie unbeabsichtigt oft (zu) viel von sich und ihrem realen Leben preis und hinterlassen mediale Spuren.

Diese persönlichen Informationen können zur Gefahr werden (Mobbing im Internet, Datenraub, Pädophilie). Deshalb ist es wichtig, Kindern und Jugendlichen einen kompetenten und kritischen Umgang mit dem Internet nahezubringen. Sie können lernen, wie sie sich und ihre Privatsphäre am besten schützen und relativ gefahrlos im Internet navigieren können.

Thema und Inhalt

US MS OS

→ «Bond_007» Ein guter und sicherer Nickname

Die Schüler/innen stellen eine Liste mit verschiedenen Nicknames zusammen. Anschliessend diskutieren sie, welche Bilder und Vorstellungen diese Nicknames hervorrufen.

Gemeinsam mit der Lehrperson werden Kriterien für gute und sichere Nicknames aufgestellt.

Anschliessend überlegen sich die Schüler/innen für sie passende Nicknames und ihre Klassenkamerad/innen müssen herausfinden, wer sich hinter dem Nickname versteckt.

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... setzen sich mit der Aussage- und Symbolkraft von Nicknames auseinander.

... kennen Grundsätze von guten Nicknames.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Leitfaden «Computer- und Internetverhalten: Die 10 wichtigsten Regeln für die Schulen der Stadt Zürich», S. 21 → [Quick-Link 21](#)
- Kampagne «schau genau!» → [Quick-Link 22](#)
- **Medienkompass 1** Chat – Geplauder im Internet → [MK 1.15](#)

US MS OS

→ «Der gläserne Mensch» Datenspuren und Cookies im Internet

Bevor diese Einheit thematisiert wird, sollte man den Verlauf und das Cache (temporärer Zwischenspeicher) des Browsers löschen.

Die Schüler/innen verändern die Einstellungen am Browser so, dass sie jedes Mal zuerst durch Klicken bestätigen müssen, dass ein Cookie akzeptiert wird. Durch diese Übung wird ihnen bewusst, wo und wie oft sie mit Cookies in Kontakt kommen. Anschliessend kann in der Klasse diskutiert werden, zu welchem Zweck der Anbieter einer Website diese Cookies gesetzt hat.

In einem zweiten Schritt werden mithilfe der Verlaufsfunktion des Browsers und des Caches Nutzungsdaten gesammelt und gemeinsam gesichtet. Die Schüler/innen sollen herausfinden, welche Interessen die Personen hatten, die vor ihnen den gleichen Computer benutzt haben.

... werden sich bewusst, dass sie überall im Netz Spuren hinterlassen.

... kennen den Sinn und Zweck von Cookies.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- SchoolNetGuide 7, Swisscom: «Sicherheit und Privatsphäre im Internet» → [Quick-Link 23](#)
- **Medienkompass 1** Ausgeschnüffelt und durchschaut → [MK 1.14](#)
- **Medienkompass 2** Spuren im Netz → [MK 2.14](#)



Thema und Inhalt

US MS OS

→ «Psst ... streng geheim!» Vom guten Umgang mit sicheren Passwörtern

Die Schüler/innen überlegen sich, wo sie in ihrem schulischen und privaten Umfeld überall mit Passwörtern in Kontakt kommen. Dabei diskutieren sie über Sinn und Wichtigkeit von guten Passwörtern.

Gemeinsam werden Merkmale für sichere Passwörter zusammengestellt und schriftlich festgehalten.

In einem weiteren Schritt überlegen sich die Schüler/innen, ob die von ihnen verwendeten Passwörter wirklich sicher genug sind. In Einzelarbeit können sie ihre Passwörter bei Bedarf auch beim Passwortcheck überprüfen.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Passwortcheck → [Quick-Link 24](#)
- Computer- und Internetverhalten. Die 10 wichtigsten Regeln für die Schulen der Stadt Zürich, S. 11 → [Quick-Link 21](#)
- Security4Kids: Der unendliche Wald → [Quick-Link 25](#)
- Security4Kids: Die Rom-Gruppe → [Quick-Link 26](#)
- **Medienkompass 1** Sicher ist sicher → [MK 1.13](#)

US MS OS

→ «ich@internet.com» Das Internet als Archiv unseres (digitalen) Lebens

Die Schüler/innen recherchieren im Internet (Text- und Bildsuche) sich selbst oder eine bekannte Person ihrer Wahl (z. B. der/die Stadtpräsident/in) im Internet. Dabei wird ersichtlich, dass viele Daten über uns gespeichert sind, ohne dass wir davon wissen. Wussten die Betroffenen von den publizierten Inhalten? Wer hat die gefundenen Informationen ins Internet gestellt?

Die recherchierten Internetartikel werden verglichen und analysiert. Was sagen die gefundenen Informationen über die jeweilige Person aus? Wie wird sie dargestellt? Erscheinen die Informationen glaubhaft? Bei der Suche nach Informationen über sich selbst: Stimmt die reale Wirklichkeit mit der virtuellen überein?

In einem weiteren Schritt wird besprochen, mit welchen Mitteln die Aussagekraft eines Profils beeinflusst werden kann. Die Schüler/innen experimentieren mit Wort- und Bildwahl sowie verschiedenen Themen und reflektieren die unterschiedlichen Eindrücke.

Hinweis: Bei der Diskussion werden folgende Fragen besprochen:

- Welche Informationen stelle ich ins Netz?
- Welche behalte ich für mich? Welcher Art sind diese Informationen (z. B. Aussehen oder besondere Fähigkeiten, die ich besitze)?

Die Schüler/innen bringen Fotos von sich selber mit in die Schule. Gemeinsam wird besprochen, welche Qualitäts- und Ethikmerkmale ein Bild haben soll, welches im Internet veröffentlicht wird. Dabei soll es sich nicht zwingend um klassische Porträtaufnahmen handeln. Viel besser geeignet sind zum Beispiel Porträtfotos mit Verfremdungseffekten, Bildausschnitte (Hände, Ohren ...) oder Bilder persönlicher Gegenstände (Sonnenbrille, Turnschuhe ...). Anschliessend wählen die Schüler/innen diejenigen Bilder aus, die sich für die Publikation im Internet eignen, oder sie erstellen entsprechende Fotos.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Suchportale zur Personensuche → [Quick-Link 27](#) oder → [Quick-Link 28](#)
- Cafe@: Privatsphäre → [Quick-Link 29](#)
- Security4Kids, Annas neue Freunde → [Quick-Link 30](#)
- Security4Kids: Die Rom-Gruppe. Ein riesiges Durcheinander → [Quick-Link 31](#)
- **Medienkompass 2** Spass, Unfug und Verbrechen → [MK 2.15](#)

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... kennen die Funktion von Passwörtern.

... wissen um die Wichtigkeit von guten und sicheren Passwörtern.

... kennen Merkmale für sichere Passwörter.

... werden sich bewusst, dass alle Daten im Internet überall und von jedem eingesehen werden können.

... lernen, dass ohne ihr Einverständnis weder Bilder von ihnen noch Informationen über sie veröffentlicht werden dürfen.

... wissen, dass sie von Webseiten-Anbietern die Löschung von persönlichen Informationen im Internet verlangen können.

... setzen sich damit auseinander, was für eine Wirkung eine Fotografie haben kann und welche Bilder sich zum Veröffentlichen eignen.

... werden sich bewusst, dass ein Profil im Internet jeweils nur ausgewählte Aspekte einer Person zeigt.

«Das kopier ich mir.» – Informationen aus dem Internet

Mit wenigen Klicks können im Internet Informationen gefunden und kopiert werden. Doch wie glaubwürdig und ergiebig sind diese Quellen? Wann wird das Kopieren zum Diebstahl? Welche Quellen gibt es sonst noch? Kinder und Jugendliche sollen bereits früh mit solchen Fragen konfrontiert werden. Um Informationen aus dem Internet richtig zu nutzen, muss man die Antworten auf diese Fragen kennen.

Thema und Inhalt

US MS OS

→ «Viele Wege führen nach Rom» Verschiedene Quellen zum gleichen Thema

Die Schüler/innen suchen zum gleichen Thema Informationen und nutzen verschiedene Quellen: mündliche Auskünfte, Bücher, Radio, Fernsehen, Internet.

- Die Suche beziehungsweise die Suchstrategie wird anschliessend thematisiert:
Welche Information wurde wo gefunden?
- Welche Quellen waren ergiebig und leicht zugänglich?
- Wo hat man Tatsachen, wo Meinungen gefunden?
- Widersprechen sich Quellen und woran kann das liegen? Welche Informationen sind glaubwürdig?
- Wann bietet sich welche Quelle an?

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... erkennen verschiedene Informationsquellen und ihre Vor- und Nachteile.

... merken, dass verschiedene Quellen genutzt werden müssen, um deren Glaubwürdigkeit abschätzen zu können.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- **Medienkompass 1** Auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen → **MK 1.11**
- **Medienkompass 2** Den Informationen auf den Puls gefühlt → **MK 2.11**
- **Medienkompass 2** Informationen – aufgeräumt und übersichtlich → **MK 2.12**

US MS OS

→ «Wer hat's erfunden?» Das Urheberrecht

Die Schüler/innen bringen unterschiedliche Medien (CDs, PC-Games, Bücher, Zeitschriften usw.) in den Unterricht mit.

- Wer hat diese Medien produziert?
- Wo findet man Angaben zu den Urheber/innen und Produzent/innen dieser Angebote?
- Was bedeuten die Angaben (z. B. Copyright)?
- Darf man diese Medien kopieren, abschreiben, verkaufen, verschenken ...?

... erkennen, dass Ideen und Informationen nicht einfach kopiert werden dürfen, sondern einer Person oder Institution gehören.

... informieren sich über das Urheberrecht.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Informationen und Materialien zum Urheberrecht für Lehrpersonen. → [Quick-Link 32](#) → [Quick-Link 33](#) → [Quick-Link 34](#) und [Quick-Link 35](#)
- **Medienkompass 1** Mein Werk, dein Werk → **MK 1.16**
- **Medienkompass 2** Der Urheber hat Recht → **MK 2.16**
- **Medienkompass 2** Spass, Unfug, Verbrechen → **MK 2.15**

Thema und Inhalt

US

MS

OS

→ **«Schnitzeljagd – wo habe ich das her?»**
Plagiate finden

Die Schüler/innen kopieren aus dem Internet einen Textabschnitt und fügen ihn in ein Word-Dokument ein. Ein anderer Schüler/eine andere Schülerin versucht herauszufinden, von welcher Internetseite die Textpassage stammt.

Hinweis: Textpassagen bei Google zwischen Anführungszeichen eingeben, siehe auch bei Google unter «erweiterte Suche».

Sobald die Schüler/innen die Quelle gefunden haben, notieren sie diese. Die Lehrperson weist darauf hin, dass Textstellen aus dem Internet (und aus Büchern und Zeitschriften) aus urheberrechtlichen Gründen immer mit Quellenangaben versehen werden müssen.

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... werden sich bewusst, dass das Kopieren von Informationen aus dem Internet aufgedeckt werden kann und als «Diebstahl» oder «Abschreiben» gilt.

... lernen, dass man unter Angabe der Quelle Informationen aus dem Internet verwenden («zitieren») darf.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Wie suche ich mit einer Suchmaschine im Internet? Wie vermittele ich meinen Schülern/innen die Suche im Internet? Informationen für Lehrpersonen → [Quick-Link 36](#)

«Das tut doch keinem weh!» – Computerspiele

Immer mehr Kinder und Jugendliche spielen in ihrer Freizeit Computerspiele. Wie bei traditionellen Spielen gibt es verschiedene Spieltypen: Bewegungs- und Singspiele, Geschicklichkeits-, Konzentrations-, Strategie- oder Simulationsspiele. Je nach Spiel werden motorische, soziale oder intellektuelle Fähigkeiten gefördert. Computerspiele werden deshalb mittlerweile auch in pädagogischen Lernarrangements und für therapeutische Zwecke verwendet. In der Schule soll über den Umgang mit und die Faszination von Computerspielen nachgedacht werden, aber auch Spielsucht und Gewalthaltigkeit sind ein Thema.

Thema und Inhalt

US MS OS

→ «Gemeinsam spielen» Spielen als sozialer Event

Die Schüler/innen bringen eigene Computer-, Handy- oder Gameboyspiele mit. Sie zeigen und erklären diese einander und spielen gemeinsam. Dabei wird der Reiz der Spiele erlebt.

- Welche Spiele haben gefallen?
- Welche nicht?
- Warum?
- Wie oft und mit wem wird zu Hause gespielt?

Reflexion:

- In welchen Situationen spiele ich?
- Welche Stärken und Schwächen zeichnen das Spiel aus?
- Wie wird das Spiel angepriesen (Zielgruppe, Thema, Spieltyp)?
- Worin unterscheiden sich diese Spiele von traditionellen Gesellschaftsspielen und sportlichen Wettkämpfen?

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Alterseinstufung für Computerspiele → [Quick-Link 37](#) und → [Quick-Link 38](#)
- Ordner Unterrichtsmaterialien «Computerspiele» → [Quick-Link 39](#)
- Datenbank für Unterhaltungssoftware → [Quick-Link 40](#)

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... lernen verschiedene digitale Spiele kennen.

... entdecken eigene Vorlieben und begründen Abneigungen.

... denken über eigene Nutzungsgewohnheiten nach.

... entwickeln Kriterien zur Beschreibung und Beurteilung von Computerspielen.

US MS OS

→ «Mein Lieblingsspiel» Spiele vorstellen

Schüler/innen stellen ein (für ihr Alter zugelassenes) Lieblingsspiel vor: Sie erklären den Spielverlauf (Regeln, Aufgaben, Ziel), beschreiben ihre Motivation und zählen Fertigkeiten auf, die im Spiel verlangt werden.

Hinweis: Im Vordergrund stehen Spielgenuss und Expertenwissen der Schüler/innen. Problematische Aspekte (Gewalt, Vorbilder, Suchtpotenzial, Kosten) dürfen durchaus thematisiert werden, aber es gilt darauf zu achten, dass die Schüler/innen mit ihrer Begeisterung für ein Spiel nicht persönlich verurteilt werden.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Ordner Unterrichtsmaterialien «Computerspiele» → [Quick-Link 39](#)

... entdecken, dass es verschiedene Motive fürs Spielen gibt.

... erkennen, welche Funktion für sie das Spielen hat.

Thema und Inhalt

US MS OS

→ «Das ist doch keine Gewalt!» Spiele sammeln und ordnen

Die Schüler/innen sammeln möglichst viele Namen von digitalen Spielen. Anschliessend werden Kategorien gesucht, nach denen sich die Spiele ordnen lassen:

- Spieltyp/Genre
- Inhalt/Thema

In der Reflexion werden Kriterien und Zuordnungen diskutiert.

- Welches Ziel muss im Spiel erreicht, welche Aufgaben müssen gelöst werden?
- Welches Verhalten ist dabei erforderlich (z. B. Zusammenarbeit, Verhandeln, Geschicklichkeit, Reaktionsschnelligkeit, Gewalt).

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... lernen Spiele verschiedenen Kriterien zuzuordnen.

... erkennen, welche unterschiedlichen Fähigkeiten und Verhaltensweisen im Spiel verlangt werden.

... lernen Gewaltformen in Spielen zu erkennen.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Linkzusammenstellung zu «Computerspielen und Computer(spiel)sucht» → [Quick-Link 41](#)
- Ordner Unterrichtsmaterialien «Computerspiele» → [Quick-Link 39](#)
- DVD «Krieg in den Medien» (nur Portokosten) → [Quick-Link 42](#)
- Was wird da eigentlich gespielt? Schüler beurteilen Computerspiele → [Quick-Link 43](#)
- **Medienkompass 2** Mehr als die Wirklichkeit → [MK 2.3](#)

US MS OS

→ «Ich will nie mehr aufhören» Regeln zum Spielen

Die Schüler/innen erzählen von Spielen, bei denen es ihnen schwerfällt, aufzuhören.

- Was macht den Reiz dieser Spiele aus?
- Warum kann ich nicht aufhören?
- Welche Probleme bringt übermässiges Spielen mit sich?
- Welche Regeln zum Mediengebrauch und zum Spielen bestehen in der eigenen Familie?
- Wie sinnvoll sind sie?

Gibt es andere Tätigkeiten, von denen eine ähnlich starke Faszination ausgeht (Sport, Lesen, Basteln, Musik, Fernsehen, Sudoku usw.)? Existieren hier ebenfalls Vorgaben zum massvollen Umgang?

Damit die Schüler/innen sich trauen, über ihre Schwächen zu sprechen, sollte die Gesprächsleitung sorgfältig vorgehen.

... formulieren die Faszination von Spielen und die Schwierigkeit, sich von gewissen Spielen zu lösen.

... setzen sich mit Regeln im Umgang mit Spielen auseinander.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Linkzusammenstellung zu «Computerspielen und Computer(spiel)sucht» → [Quick-Link 41](#)
- Ordner Unterrichtsmaterialien «Computerspiele» → [Quick-Link 39](#)
- **Medienkompass 2** Mehr als die Wirklichkeit → [MK 2.3](#)

US MS OS

→ «Supermario im Turnunterricht» Selber eine Spielumgebung gestalten

Schüler/innen planen einen Parcours, wie er in einem «Jump 'n' run»-Spiel vorkommt, und stellen diesen in der Turnhalle auf. Anschliessend wird gesprungen, gerannt und gespielt.

... leisten den Transfer zwischen virtueller und realer Welt.

... erleben einen lustvollen Kontrapunkt zum elektronischen Spielen.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Ordner Unterrichtsmaterialien «Computerspiele» → [Quick-Link 39](#)

«Da fühl ich mich gleich besser.» – Töne und ihre Wirkungen

In der Alltagswelt von Kindern spielen Lieder, Klänge, Rhythmen und Geräusche eine wichtige Rolle. Schon früh werden auditive Angebote wie Hörgeschichten, Musik-CDs und Medien zum Mitsingen genutzt. Im Vor- und Primarschulalter ist der auditive Sinn besonders stark ausgeprägt. Gruselige Filmmusik, aggressive Stimmen oder lautes Donnern flößen ihnen Angst ein. Jugendliche nutzen Musik vor allem zur Stimmungsregulation. Sie grenzen sich mit ihrem Musikstil von Erwachsenen ab und verleihen durch spezielle Musikvorlieben ihrem Lebensgefühl und der Gruppenzugehörigkeit Ausdruck.

Die Bedeutung des Hörsinns an medialen Erlebnissen, etwa die Wirkung von Filmmusik oder Geräuschen im Computerspiel, ist nicht zu unterschätzen. Medienarbeit mit Tönen oder Experimente mit der eigenen Stimme sensibilisieren die Schüler/innen für neue Artikulationsmöglichkeiten und eröffnen einen kreativen Zugang zu sprachlichen und nicht sprachlichen Ausdrucksformen.

Thema und Inhalt

US MS OS

→ «Auf die Ohren» Funktionen von Musik

Die Schüler/innen bringen Musikstücke mit, die sie in unterschiedlicher Verfassung (traurig, voller Tatendrang, entspannt, genervt, nach einem Streit usw.) oder zu bestimmten Tätigkeiten (Hausaufgaben, Tagträumen, Tanzen, Spielen usw.) gerne hören.

Welche Art Musik nutzen wir zu welchem Zweck (z. B. ruhige Musik zur Entspannung)?

Wählen wir Musik, die zu unserer Stimmung passt und sie verstärkt oder die ihr entgegenwirkt und in uns andere Gefühle hervorruft?

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... werden sich bewusst, dass Musik nicht nur Stimmung ausdrückt, sondern auch die eigene Stimmung beeinflusst.

US MS OS

→ «Stimme und Stimmung» Die Stimme als Instrument nutzen und die Wirkung eines Textes beim Vorlesen variieren

Die Schüler/innen lesen in Kleingruppen einen ausgewählten Text mit unterschiedlicher emotionaler Färbung (fröhlich, traurig, verängstigt, aggressiv). Die unterschiedlich gelesenen Texte werden aufgenommen und nummeriert. Eine andere Kleingruppe versucht im Anschluss die Audiodateien den entsprechenden Gefühlslagen zuzuordnen.

... lernen ihre Stimme als Ausdrucksmittel bewusst einzusetzen und gelesene Passagen einer Stimmung zuzuordnen.

... erkennen, dass die Bedeutung von Worten durch die Art der Präsentation beeinflusst wird.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

– **Medienkompass 1** Lass hören! → MK 1.8

Thema und Inhalt

US

MS

OS

→ **«Geräusch-Geschichten»**

Eine Geschichte nur mit Tönen erzählen

Die Schüler/innen denken sich in Kleingruppen kurze Episoden aus, setzen die Geschichte in Geräusche um und nehmen diese auf. Die Geschichten werden der Klasse vorgespielt, anschliessend müssen sie von den anderen erraten und nacherzählt werden.

Hinweis: Töne und Geräusche können selbst erzeugt oder aus dem Internet heruntergeladen werden.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48–49)

- Frei zugängliches Soundarchiv im Netz → [Quick-Link 44](#)
- Zuhörprojekt «Ohrenspitzer» → [Quick-Link 45](#)
- Ammann/Fröhlich: «Hast du Töne!» Trickfilm entdecken (2008), S. 69–72.

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... lernen, eine Geschichte auf wenige Elemente zu verdichten und Laute als Bedeutungsträger einzusetzen.

«Da mach ich mit.» – Interaktivität in Zeiten des Web 2.0

Das Internet bietet vielfältige Möglichkeiten, aktiv mitzumachen und Inhalte selber zu gestalten. Das Internet als «Mitmach-Netz» wird Web 2.0 genannt. Beispiele dafür sind Blogs, Wikis, Chats oder Onlineforen. Inhalte können auch von Heranwachsenden einfach und schnell selber erstellt und weltweit verbreitet werden.

Das Web 2.0 eröffnet für das Lernen und die Schule Potenziale und Chancen. Es birgt aber auch Stolpersteine und Risiken. So besteht unter anderem die Gefahr, dass Schüler/innen im Internet mit persönlichen Daten sorglos und unüberlegt umgehen.

Thema und Inhalt

US MS OS

→ «Meine Schulfreunde/innen» Vorsichtiger Umgang mit persönlichen Informationen

Die Schüler/innen präsentieren sich der Klasse wie in einem Poesie- oder Freundschaftsalbum (Name, Idol, Lieblingsessen, Sternzeichen, Grösse, Adresse usw.) – nicht online.

- Anschliessend wird gemeinsam überlegt, diskutiert und begründet: Mit welchen Informationen sollte man grundsätzlich vorsichtig sein (z. B. Wohnadresse, Telefonnummer)?
- Welche Informationen sind eher unproblematisch (z. B. Hobby, Sternzeichen, Lieblingsgetränk)?
- Welche Informationen würde man in der Schule an ein schwarzes Brett hängen, welche lieber nicht?
- Warum kann die Preisgabe gewisser Informationen gefährlich sein?
- Wo liegt der Unterschied zwischen einer Veröffentlichung der persönlichen Daten im Internet und dem Ausfüllen eines Freundschaftsalbums?

Variante für die Oberstufe: Die Schüler/innen besuchen eine Online-Community und versuchen, gute und schlechte Beispiele für die Veröffentlichung persönlicher Daten zu finden.

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... werden sich bewusst, dass sie mit persönlichen Informationen grundsätzlich vorsichtig und zurückhaltend umgehen müssen.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48-49)

- Kampagne «schau genau!» → [Quick-Link 46](#)
- Beispiel einer Online-Community → [Quick-Link 47](#)
- **Medienkompass 2** Spuren im Netz → [MK 2.14](#)

US MS OS

→ «Das persönliche Lerntagebuch» Einen eigenen Weblog führen

Die Schüler/innen führen ein webbasiertes, passwortgeschütztes Lerntagebuch und dokumentieren und reflektieren ihre Lern- und Arbeitsprozesse.

... nutzen ein typisches Web-2.0-Angebot zur Lern- und Arbeitsreflexion.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48-49)

- Lerntagebuch im Internet → [Quick-Link 48](#)
- **Medienkompass 2** Blog – das öffentliche Tagebuch → [MK 2.8](#)



Thema und Inhalt

US MS OS

→ «Reden oder chatten?»

Kommunikationsformen im Vergleich

Die Schüler/innen diskutieren über ein kontroverses Thema (z. B. «Wie viel Sackgeld ist genug?», «Wie viel Fernseh-Zeit ist angemessen?», «Wann sollte man am Abend spätestens zu Hause sein?»). Anschliessend wird in der gleichen Gruppe ein weiteres Thema diskutiert, diesmal jedoch in einem Chat (z. B. über Educanet2).

Mögliche Reflexionsfragen:

- Welche Diskussionsform gefiel uns besser?
- Welche Vor- und Nachteile bringen beide Formen mit?
- Ist es ein Nachteil, wenn man die Gesichter beim Chat nicht sieht (vgl. auch Telefonieren)?

Variante einer Chatsimulation: Die Schüler/innen sitzen Rücken an Rücken oder stellen eine Trennwand zwischen sich.

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

... erleben den Unterschied zwischen der Kommunikation über das Internet und der direkten Kommunikation.

... kennen Vor- und Nachteile der beiden Kommunikationsformen.

Literatur und Links (vgl. Literaturliste S. 48-49)

- Lernangebote zum Thema «Onlinesicherheit» und «Sicherheit im Chat» → [Quick-Link 49](#) → [Quick-Link 50](#) und → [Quick-Link 46](#)
 - Lernplattform für Schweizer Schulen, inkl. Chat → [Quick-Link 51](#)
 - **Medienkompass 1** Chat – Geplauder im Internet → [MK 1.15](#)
-

Schulen profilieren sich – ein Modell für die Praxis

Der Computer und das Internet sind in den Schulen der Stadt Zürich seit mehreren Jahren eingeführt. Jetzt kommt es darauf an, dieses Potenzial weiter zu nutzen und Medien konsequent im pädagogischen Profil der Schule zu verankern. Hierfür bietet sich das Konzept des schulischen Medienprofils an.

Schulteams können ein pädagogisches Profil im Rahmen der geleiteten Schule selbst entwickeln und damit eigene Schwerpunkte setzen. So unterstreicht beispielsweise eine Quartierschule mit hohem Anteil an fremdsprachigen Schülerinnen und Schülern ihr Engagement in der Sprachförderung mit speziellen Medienangeboten und Leseprojekten. Sie arbeitet dabei intensiv mit dem Hort zusammen und entwickelt sich gleichzeitig in Richtung Ganztageschule. Eine Sekundarschule wiederum zeigt ein ausgeprägtes Interesse an Gesundheitserziehung. Sie bietet einen «gesunden» Pausenkiosk an und legt besonderes Gewicht auf die Zusammenarbeit mit Eltern und Sportvereinen. Beide Schulen geben sich damit ein Profil und setzen pädagogische Akzente. Um Medien gezielt zur Förderung dieser Schwerpunkte zu nutzen und nachhaltig in den Unterricht zu integrieren, entwickeln die Schulteams zudem ein Medienprofil. Ein Umsetzungsplan legt die wichtigsten Meilensteine für die nächsten Jahre fest.

Ein pädagogisches Medienprofil berücksichtigt folgende Aspekte:

- Medien dienen als Mittel für das Lehren und Lernen. Medienangebote und technische Hilfsmittel werden zur Erreichung der Unterrichtsziele eingesetzt.
- Themen der Medienbildung werden in den Unterricht integriert. Zur Förderung der Medienkompetenz werden Medien auch als Vermittler und Anbieter von Inhalten thematisiert und kritisch beleuchtet.
- Medien werden von Lehrpersonen sowie Schülerinnen und Schülern für Tätigkeiten im Schulalltag genutzt: Unterrichtsvorbereitung, Kommunikation und Kooperation im Schulteam und in der Klasse, Informationsrecherche, Administration, Wissensmanagement, Schulentwicklung.
- Zusammenarbeit mit Eltern: Schule und Erziehungsverantwortliche nehmen wichtige Aufgaben in Bezug auf Medien gemeinsam wahr.

- Kommunikationskonzept und Öffentlichkeitsarbeit: Medien gewährleisten die interne Vernetzung und unterstützen die Präsentation der Schule nach außen.

Auf dem Weg zu einem pädagogischen Medienprofil

Ein Medienprofil kann sich in einer ersten Phase als «gelebte Schulkultur» manifestieren und schrittweise aus momentanen Anforderungen und individuellen Initiativen von Lehrpersonen entstehen. Um das Erreichte festzumachen und kontinuierlich weiterzuentwickeln, braucht es in einer zweiten Phase jedoch ein klares Konzept. Die Umsetzung dieses Medienkonzepts wird im Schulprogramm geplant und die konkreten Aktivitäten werden im Jahresplan festgehalten. Neben diesem pragmatischen Weg, der sich aus der konkreten Praxis herauskristallisiert und zu einem profilierten Konzept führt, kann auch in umgekehrter Richtung vorgegangen werden: Die Schule geht von einer Vision aus und leitet konkrete Entwicklungsschritte und Umsetzungsphasen aus ihrem Leitbild ab (siehe Abb. 1).

Ein Fallbeispiel

Eine Zürcher Primarschule wurde im Rahmen von «KITS für Kids» im Jahr 2003 mit Computern und Internet ausgerüstet. Alle Lehrpersonen haben erste Einführungskurse für die methodisch-didaktische Arbeit mit dem Computer besucht. Dennoch fand die Integration von Informations- und Kommunikationsmedien nur punktuell statt. Als die KITS-Supporterin dies erkannte, begann sie in den Teamsitzungen leicht umsetzbare Unterrichtsideen für die verschiedenen Fächer vorzustellen. Nach einiger Zeit entstand so das Bedürfnis, schulhausinterne Weiterbildungsanlässe für das ganze Team zu organisieren. Hier konnten Lehrpersonen ihre Erfahrungen austauschen und erhielten neue Impulse durch externe Fachpersonen aus der Medienbildung.

Im darauffolgenden Jahr führte das Schulteam erstmals klassenübergreifende Kursnachmittage und Projektwochen durch. Schülerinnen und Schüler gaben beispielsweise eine Zeitung heraus, produzierten einen Kurzfilm über Jugendsprache oder lancierten eine Werbekampagne mit Plakatwänden, Radiospots und einer Fotoausstellung im Schulhaus. Aufgrund dieser Erfahrungen entstand im Schulteam der Wunsch, Me-

dienarbeit künftig nicht mehr dem Zufall zu überlassen, sondern verbindlich in den Strukturen zu verankern. Zu diesem Medienprofil gehört eine verbindliche Planung, welche Medienthemen auf welcher Stufe behandelt und welche Kompetenzen bis zum Übertritt in die Oberstufe erworben werden sollen.

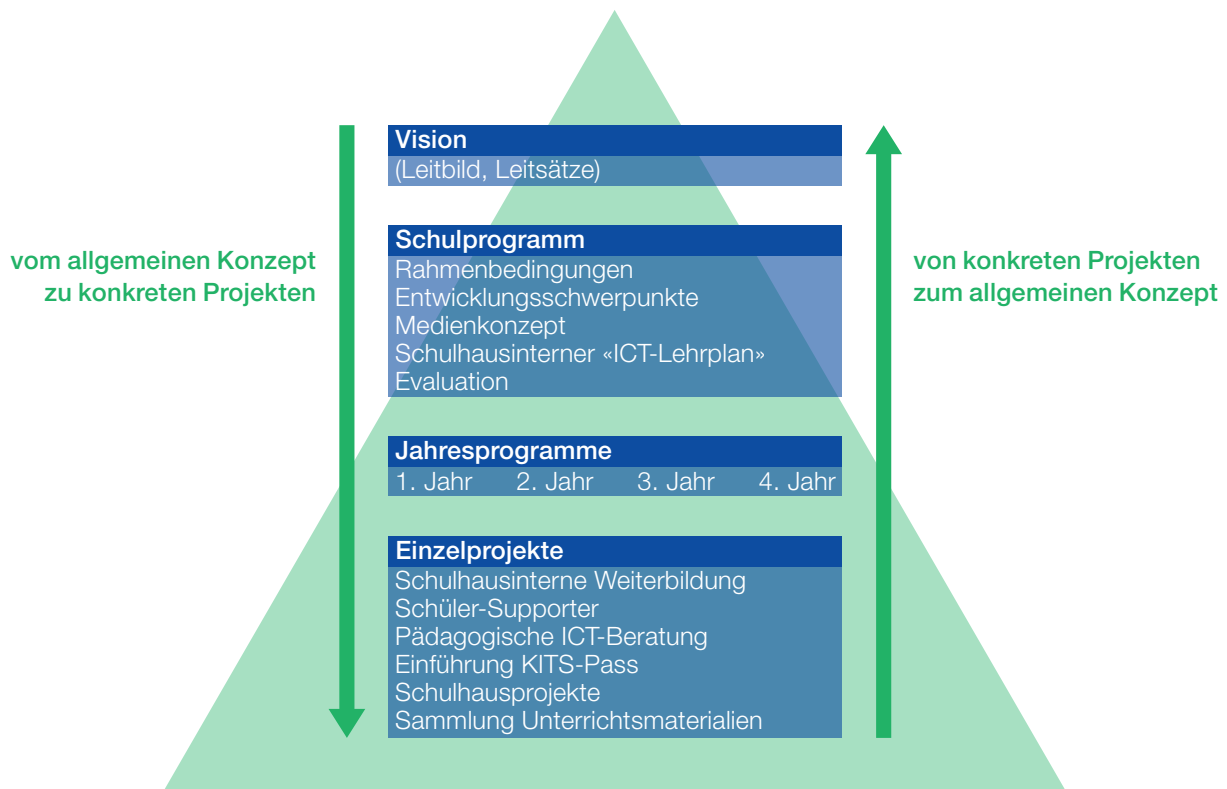
Pass ein, vereinbaren weitere klassenübergreifende Medienprojekte und erstellen für sich ein medienbezogenes Weiterbildungskonzept. → [Quick-Link 52](#)

Weiterbildungsangebote des Fachbereichs Medienbildung an der PHZH. → [Quick-Link 53](#)

Als Planungshilfe setzen die Lehrpersonen den KITS-

Abb. 1

Wege zum schulischen Medienprofil



Literatur und Links

Grundlagen der Medienpädagogik

→ Doelker, Christian. *media in media: Texte zur Medienpädagogik*. Ausgewählte Beiträge 1975–2005. Hrsg. v. Georges Ammann u. Thomas Hermann. Zürich: Verlag Pestalozzianum, 2005.

Die Aufsätze in diesem Band vermitteln Erkenntnisse über Strukturen, Funktionen und Wirkungen von Medien. Dabei werden mediale Wirklichkeiten, Kulturtechniken, Informationsphilosophie und weitere Grundlagen der Medienpädagogik angesprochen.

→ Hüther, Jürgen; Schorb, Bernd (Hrsg.). *Grundbegriffe Medienpädagogik*. 4. vollständig neu konzipierte Auflage. München: kopaed, 2005.

Informatives Nachschlagewerk und Arbeitshilfe mit Beiträgen zu zentralen Stichworten der Medienpädagogik.

→ Merz-Abt, Thomas. *Medienbildung in der Volksschule: Grundlagen und konkrete Umsetzung*. Zürich: Verlag Pestalozzianum, 2005.

Auf Basis wissenschaftlicher Grundlagen wird aufgezeigt, welche Zielsetzungen in der heutigen Volksschule verfolgt werden müssen, damit Schülerinnen und Schüler auf das Leben in der Medienwelt vorbereitet sind. Das Buch beinhaltet konkrete Vorschläge für die Arbeit auf allen Volksschulstufen.

→ Moser, Heinz. *Einführung in die Medienpädagogik: Aufwachsen im Medienzeitalter*. 4. überarbeitete und aktualisierte Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2006.

Das Buch bietet eine Analyse der Medien in der Gesellschaft. Ausgehend von medialen Schlüsselereignissen werden Themen wie das Aufwachsen in der Erlebnisgesellschaft, die Rolle der Medien im Leben von Heranwachsenden und Aufgaben der Schule in dieser Mediengesellschaft diskutiert.

→ Tulodziecki, Gerhard; Herzig, Bardo. *Computer & Internet im Unterricht: Medienpädagogische Grundlagen und Beispiele*. Berlin: Cornelsen Verlag Scriptor, 2002.

Mit praxisnahen Beispielen und Aufgaben wird auf die Möglichkeiten einer didaktisch begründeten Verwendung von Computer und Internet eingegangen. Das Buch bietet eine Einführung in schul- und unterrichtsrelevante Aspekte der Medienbildung.

Lehrmittel und Handreichungen für den Unterricht

→ *Medienkompass 1: Medien und ICT für die Primarstufe*. 4. bis 6. Schuljahr. Zürich: Lehrmittelverlag des Kantons Zürich, 2008. Schulbuch und Kommentar für Lehrpersonen.

→ *Medienkompass 2: Medien und ICT für die Sekundarstufe*. 7. bis 9. Schuljahr. Zürich: Lehrmittelverlag des Kantons Zürich, 2008. Schulbuch und Kommentar für Lehrpersonen.

Das offizielle Lehrmittel zeigt, wie sich die vielfältigen Medienerfahrungen der Kinder und Jugendlichen aufgreifen und im Unterricht nutzbar machen lassen. In jeweils 18 Einheiten vermitteln die zwei aufeinander abgestimmten Bände für die Primar- und Sekundarstufe ein Kernprogramm zur Förderung von Medienkompetenz. Der «Medienkompass» bietet Orientierung in den Bereichen Telekommunikation, Unterhaltungselektronik, Massenmedien und Computer. Das Lehrwerk besteht je aus einem Schulbuch sowie einem Kommentar für Lehrpersonen und wird ergänzt durch die Website www.medienkompass.ch.

→ Ammann, Daniel; Fröhlich, Arnold (Hrsg.). *Trickfilm entdecken: Animationstechniken im Unterricht*. Zürich: Verlag Pestalozzianum, 2008 (mit DVD).

Die Handreichung mit zahlreichen Beispielen und Arbeitshilfen auf DVD vermittelt konkrete Anregungen für die Trickfilmarbeit in der Schule. Neben digitalen Produktionsverfahren werden auch die Grundlagen der Trickfilmtechnik ohne Kamera und Computer vorgestellt.

→ Eder, Sabine; Orywal, Christiane; Roboom, Susanne. *Pixel, Zoom und Mikrofon: Medienbildung in der Kita*. NLM-Band 215. Berlin: Vistas, 2008.

Das nützliche Handbuch liefert eine Vielzahl an wertvollen Anregungen und Beispielen für die medienpädagogische Praxis ab der Vorschulstufe.

→ Hermann, Thomas; Ammann, Daniel; Moser, Heinz. *Harry war hier: Lesen, Magie und Projekte im Klassenzimmer*. Materialien zu «Harry Potter und der Stein der Weisen». Zürich: Verlag Pestalozzianum und Verlag der Zürcher Kantonalen Mittelstufenkonferenz (ZKM), 2004.

Diese Materialien zum Roman «Harry Potter und der Stein der Weisen» zeigen attraktive Wege auf, wie der individuelle Lesespas zu sprachlichen, spielerischen

und kreativen Lernaktivitäten animieren kann: Sprach- und Ratespiele, kreatives Schreiben, Videoarbeit, Realisierung einer Themenparty, Schülerzeitung oder Homepage. Die Materialien sind in der Mittel- und Oberstufe einsetzbar.

→ Schrackmann, Iwan; Knüsel, Daniela; Moser, Thomas; Mitzlaff, Hartmut; Petko, Dominik. *Computer und Internet in der Primarschule: Theorie und Praxis von ICT im Unterricht mit 20 Videobeispielen auf zwei DVDs*. Oberentfelden: Sauerländer, 2008. In Form einer Buch-Video-Kombination werden mit kommentierten Unterrichtsbeispielen Wege für eine sinnvolle Integration von Computer und Internet in den Unterricht aufgezeigt.

Portale und Webseiten

www.educa.ch → [Quick-Link 54](#)
Der schweizerische Bildungsserver ist die offizielle Plattform für kantonale, interkantonale sowie gesamtschweizerische Bildungsinstitutionen. Hier werden auch Materialien und Linklisten zu Medienthemen angeboten.

www.educaguides.ch → [Quick-Link 55](#)
Auf dieser Webseite finden Lehrkräfte zahlreiche Guides zur Beratung und Unterstützung beim Einsatz von ICT und Medien im Unterricht.

www.klicksafe.de → [Quick-Link 56](#)
Das Webangebot informiert umfassend über Sicherheitsthemen im Internet. Die Kampagne zur Förderung der Medienkompetenz richtet sich an Kinder und Jugendliche, Lehrpersonen und Eltern.

www.mediaculture-online.de → [Quick-Link 57](#)
Das Internetportal für Medienpädagogik und Medienkultur bietet Informationen und Materialien für die schulische und ausserschulische Medienbildung.

www.medienbildung.ch → [Quick-Link 58](#)
Das Portal des Fachbereichs Medienbildung an der Pädagogischen Hochschule Zürich informiert Lehrpersonen, Schulbehörden und Eltern zu zentralen Anliegen der Medienbildung und Angeboten der Weiterbildung.

www.medienkompass.ch → [Quick-Link 59](#)
Die Website zum Lehrmittel stellt Begleitmaterial in Form von Arbeitsblättern und Kopiervorlagen, Links sowie aktuelle Informationen zu den Inhalten zur Verfügung.

www.schaugenau.ch → [Quick-Link 60](#)
Kampagne der Stadt Zürich gegen sexuelle Belästigung von Kindern und Jugendlichen im Internet.

www.schulinformatik.ch → [Quick-Link 61](#)
<http://edu-ict.zh.ch> → [Quick-Link 62](#)
Die beiden Websites der Bildungsdirektion des Kantons Zürich unterstützen Schulen und Lehrkräfte bei der Integration des Computers in den Unterricht.

www.stadt-zuerich.ch/computerregeln
→ [Quick-Link 63](#)
Leitfaden und Materialien zu den wichtigsten Computer- und Internetregeln.

www.stadt-zuerich.ch/gewaltpraevention
→ [Quick-Link 64](#)
Die Fachstelle für Gewaltprävention des Schul- und Sportdepartements ist eine wichtige Anlaufstelle für Krisensituationen im Zusammenhang mit Gewalt an den Schulen. Sie richtet sich vor allem an Lehrpersonen und andere Fachpersonen im schulischen Umfeld.

www.stadt-zuerich.ch/kitsfuerkids → [Quick-Link 65](#)
Mit dem Projekt «KITS für Kids» fördert die Stadt Zürich die Integration moderner Informations- und Kommunikationstechnologien in den Unterricht und Schulalltag.

www.stadt-zuerich.ch/suchtpraevention
→ [Quick-Link 66](#)
Die Suchtpräventionsstelle des Schul- und Sportdepartements der Stadt Zürich unterstützt Lehrpersonen und Klassen im Bereich von Computer- und Internetsucht.

www.unterrichtsmedien.ch → [Quick-Link 67](#)
Auf diesem Blog bieten Lehrpersonen praktische Hinweise und Links zu innovativen Unterrichtsmedien.



Impressum

Herausgeberin

Stadt Zürich
Schulamt
Lehren und Lernen
Parkring 4
Postfach
8027 Zürich

In Zusammenarbeit mit

- Pädagogische Hochschule Zürich (PHZH), Fachbereich
Medienbildung/Departement Beratung und Schulentwicklung
- Kampagne «schau genau!» der Stadt Zürich

Autorinnen und Autoren

Daniel Ammann (S. 8–9, 42–43, 48–49)
Rolf Deubelbeiss (S. 28–29, 38–39, 44–45, 48–49)
Jürg Fraefel (S. 46–47)
Thomas Merz (S. 6–7)
Ursula Schwarb (S. 11–21)
Silvie Spiess (S. 36–37)
Peter Suter (S. 40–41)
Friederike Tilemann (S. 22–27, 30–35, 42–43)

Redaktion

Friederike Tilemann
Daniel Ammann
Ursula Schwarb

Gestaltung

The PR Factory

Druck

GeoPrint-Shop

Auflage

3000 Ex.

Bestellung und Download

<http://www.stadt-zuerich.ch/dossier-medienkompetenz>

Erscheinungsdatum

04/2009

