

MEDIENBILDUNG: KONKRETE IDEEN

Prof. Dr. Thomas Merz-Abt

Der erste Teil legt die Grundlagen zeitgemässer Medienbildung dar und zeigte auf, welche Bildungsaufgaben der Schule in einer Mediengesellschaft zukommen. Der zweite Teil zeigt auf, wie Medienkompetenz systematisch über alle Stufen der Volksschule hinweg aufgebaut werden kann, und liefert konkrete Vorschläge und Ideen für den Unterricht.

Medienkompetenz gilt als Schlüsselkompetenz in unserer Gesellschaft. Power-Point-Präsentationen, digitale Bildbearbeitung, WWW und E-Mail haben in der Berufswelt ihren festen Platz längst gefunden, vom Computer als Werkzeug für Text- und Datenverarbeitung ganz zu schweigen. Fernsehen, Radio, Zeitungen und Zeitschriften, Plakate und Prospekte gehören unausweichbar zu unserem Alltag. Wer sich in dieser Vielfalt an Medien nicht orientieren kann, hat zunehmend weniger Chancen in unserer Gesellschaft. Wirtschaft und Bildungspolitiker fordern daher von der Schule die Förderung von Medienkompetenz. – Doch was ist Medienkompetenz eigentlich? Und wie fördern wir sie?

Was Medienkompetenz genau ist, darüber herrscht in der Fachdiskussion keine Einigkeit. Während auf akademischer Ebene über die Anlehnung des Begriffs an Chomsky oder Habermas oder Baacke usw. diskutiert wird, verstehen andere darunter schlicht das Bedienen von Videokamera oder das Beherrschen einer bestimmten Software. Wichtig für die Volksschule wird der Begriff Medienkompetenz allerdings nur dann, wenn er verwendet wird, um die Lernziele und Bildungsaufgaben der Schule in einer Mediengesellschaft darzulegen (vgl. Ernst/Merz 2003). Denn für die Schule ist die Grundfrage: Was müssen Schülerinnen und Schüler für die Mediengesellschaft lernen?

Mehr als technische Fähigkeiten

Nehmen wir die im ersten Teil skizzierten Herausforderungen der Mediengesellschaft ernst, so muss Medienkompetenz weit ge-

fasst werden. Allein technische Fähigkeiten reichen niemals aus. Medienkompetenz heisst, sich in einer Mediengesellschaft mündig bewegen zu können. Schülerinnen und Schüler werden fähig, die Medien zu geniessen und bewusst auszuwählen, kritisch zu konsumieren und Bilder oder Filmsprache zu verstehen. Sie können Wirkungen der Medien einschätzen und verstehen medienpolitische Diskussionen. Und sie können Medien selber nutzen – nicht nur als Konsumentinnen und Konsumenten, sondern auch zur persönlichen Kommunikation oder zur Teilnahme am öffentlichen Diskurs. Hilfreich ist der Begriff Medienkompetenz für die Schule also, wenn er wie beispielsweise bei Tulodziecki und Herzig (2002) umfassend verstanden wird als Bereitschaft und Fähigkeit zu sachgerechtem, selbstbestimmtem, kreativem und sozial verantwortlichem Handeln.

ZUR UMSETZUNG (I. TEIL)

Plädoyer für die Schaffung eines Schulfachs

Medienbildung wird heute im deutschen Sprachraum weitgehend integrativ unterrichtet. Das heisst: Es gibt nicht ein eigenes Fach, sondern die Anliegen der Medienerziehung und auf unteren Schulstufen auch der Schulformatik werden in alle Schulfächer integriert. Das ist zweifellos für die Medienbildung sinnvoll. Das Konzept hat aber auch gewichtige Nachteile:

- Oft entscheiden eher Beliebigkeit und Zufälligkeit darüber, was Schülerinnen und Schüler lernen. Je nach Lehrperson, nach Kollegium oder Infrastruktur arbeiten bereits Vorschulkinder regelmässig mit dem Computer oder erwerben erst in der Sekundarstufe Grundlagen im Umgang damit. Und Ziele im Umgang mit Massenmedien werden oft auch in der Sekundarstufe nur am Rande behandelt.
- Anliegen, die überall einfließen sollen, sind stets in Gefahr, dass sie am Ende nirgends systematisch verfolgt werden.
- Tendenziell werden nicht die wichtigen, sondern lediglich die attraktiven Teilbereiche ausgewählt.

Zudem werden in den Lehrplänen die Bereiche der herkömmlichen Informatik und der Medienerziehung noch überwiegend getrennt geführt. Diese Trennung ist historisch erklärbar, vor dem Hintergrund der technischen und gesellschaftlichen Entwicklung lässt sie sich für die weitere Entwicklung nur schwer begründen. Eine Zusammenfassung der beiden Bereiche als Medienbildung wird daher ohnehin notwendig sein.

Schule muss Systematik gewährleisten

Die Planung systematischer Medienbildung ist bereits für eine einzelne Lehrperson ausgesprochen zeitaufwändig und höchst anspruchsvoll, die Planung über verschiedene Stufen oder Lehrpersonen hinweg erst recht. Doch ist gerade Systematik die zentrale Aufgabe der Schule. Sie muss sicherstellen, dass die wesentlichen Ziele über verschiedene Stufen hinweg erarbeitet werden – und dies möglichst unabhängig von konkreten Lehrpersonen oder unmittelbaren Rahmenbedingungen. In den Anfängen der Medienbildung haben Pioniere in den letzten Jahren wertvolle Arbeit geleistet (vgl. Moser 2001). Nach einer Pionierphase muss nun allerdings eine Konzeptionalisierung erfolgen. Ein Vergleich mit der Sprache drängt sich hier auf: Auch Sprache wird selbstverständlich in jedem Unterrichtsfach verwendet. Niemand würde aber im Ernst vertreten, deswegen sei ein Fach Sprache unnötig, in dem sichergestellt wird, dass systematisch und gezielt über alle Stufen der Volksschule hinweg die wesentlichen Ziele erarbeitet werden.

Sowohl als auch...

Was bei der Sprache selbstverständlich ist, könnte auch für die Medienbildung selbstverständlich werden: Medien werden in allen Fächern reflektiert, genutzt und eingesetzt. Ein eigenes Fach Medienbildung würde jedoch garantieren, dass zentrale Zielsetzungen stufengemäss, systematisch und verbindlich erarbeitet werden. Damit wären auch Grundlagen gelegt, die dann in allen Fächern aufgegriffen und vertieft werden könnten. Oder, konsequent weitergedacht, wäre gar ein neues Schulfach Information und Kommunikation zu überlegen, das neben Medienbildung auch das bisherige Schulfach Sprache (mitsamt Fremdsprachen und Schrift) sowie Teile aus Fächern wie Musik, Zeichnen usw. umfassen würde.

Arbeit in sechs Zielbereichen

Wollen wir diese umfassende Medienkompetenz systematisch und gezielt fördern, so brauchen wir ein Konzept, das einen sinnvollen Aufbau über die verschiedenen Stufen gewährleistet. Das folgende Modell zeigt eine Möglichkeit auf, wie Anliegen der Medienbildung konsequent in allen Unterrichtsfächern und allen Schulstufen verfolgt werden können. Es berücksichtigt die derzeitigen Rahmenbedingungen der meisten Lehrpläne im deutschsprachigen Raum, die Medienbildung überwiegend als integrative bzw. fächerübergreifende Unterrichtsgegenstände ausweisen (siehe Box «Plädoyer für die Schaffung eines Schulfachs»).

Das Konzept sieht die Arbeit in sechs Zielbereichen vor. Diese wurden so definiert, dass sie zwei Hauptanforderungen genügen:

- Die Zielbereiche müssen Lehrkräften die Gewähr bieten, dass sie tatsächlich die wesentlichen Kenntnisse und Fähigkeiten fördern, die in einer Mediengesellschaft notwendig sind. Die Arbeit in diesen sechs Zielbereichen führt zu umfassender Medienkompetenz.
- Sie müssen die Unterrichtsinhalte so gliedern, dass diese möglichst einfach in eine Unterrichtsplanung für die Volksschule umgesetzt werden können.

Im Folgenden werden die sechs Zielbereiche genauer dargestellt und dazu jeweils konkrete Ideen und Unterrichtsvorschläge ange-

fügt. Ein vollständiges Curriculum in dieser Struktur wird im Pestalozzianum Verlag publiziert; siehe Literaturliste Merz 2004.

1. Zielbereich: Wahrnehmung und Wirklichkeitsbezug

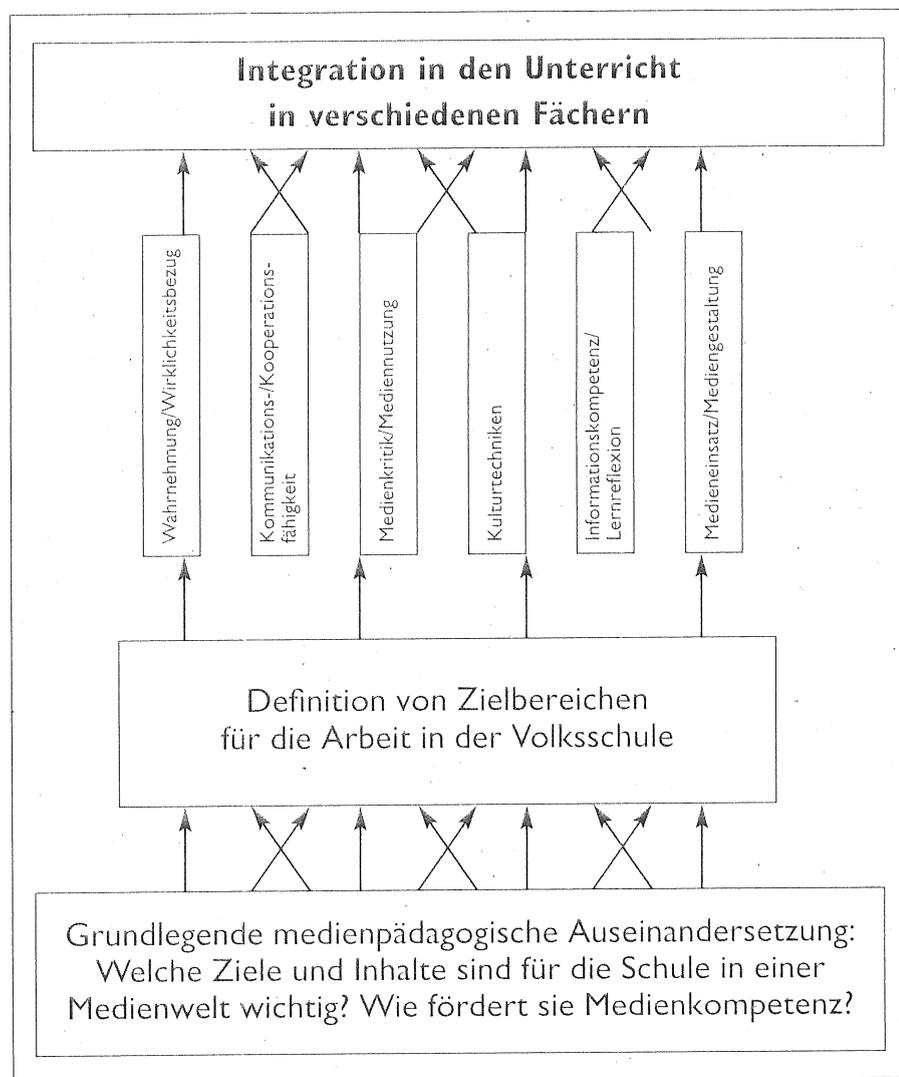
Wahrnehmung ist die Grundlage jeder Erfahrung. Sowohl die Begegnung mit der unmittelbaren wie auch mit der medial vermittelten Wirklichkeit erfordern eine differenzierte Wahrnehmungsfähigkeit. Wahrnehmungsförderung ist zwar auch in anderen Fächern von Bedeutung. Sie ist aber in der Medienbildung so zentral, dass sie hier als eigener Zielbereich definiert wird. In engem Zusammenhang mit der Wahrnehmung steht auch der Wirklichkeitsbezug. Die Wahrnehmung der primären Wirklichkeit ist Grundlage zur kritischen Auseinandersetzung mit medial vermittelten Wirklichkeiten. Die hilfreichen Begriffe W1 für die primäre Wirklichkeit, W2 für die medial vermittelte Wirklichkeit und W3 für das eigene Bild der Wirklichkeit beruhen auf den Arbeiten Doelkers (z. B. 1991).

Richtziel über alle Stufen

Durch häufige direkte Begegnung mit der primären Wirklichkeit W1, mit der belebten und unbelebten Natur oder mit Kultur im umfassenden Sinne sowie durch eigene soziale Erfahrungen erhalten die Schülerinnen und Schüler die Gelegenheit, sich ein möglichst vielfältiges, eigenes Bild der Wirklichkeit zu machen. Dabei wird auch eine differenzierte Wahrnehmungsfähigkeit mit allen Sinnen, einschliesslich der Selbstwahrnehmung, gefördert.

Diese Erfahrungen der primären Wirklichkeit bilden eine Basis, um die mediale Wirklichkeit W2 verstehen, einordnen und kritisch reflektieren zu können. Die Schülerinnen und Schüler sind aber auch fähig, die Chancen der medialen Darstellung zu nutzen, um das eigene Weltbild aufzubauen, wo eigene direkte Erfahrungen nicht möglich wären.

Sie erkennen den Einfluss der medial vermittelten Wirklichkeit W2 auf die eigene Wirklichkeitskonstruktion W3. Die theo-



AUF DER BASIS DER MEDIENPÄDAGOGISCHEN ÜBERLEGUNGEN WERDEN ZIELBEREICHE FÜR DIE VOLKSSCHULE DEFINIERT. DIESE SIND SO FESTGELEGT, DASS MAN IN ALLEN FÄCHERN DARAN ARBEITEN KANN UND DIE UMSETZUNG FÜR DEN KONKRETE UNTERRICHT MÖGLICHST EINFACH IST.

retische Auseinandersetzung mit dem Modell der Wirklichkeiten W1, W2 und W3 ergänzt die eigenen Erfahrungen, ermöglicht eine kognitive Vertiefung und fördert die Reflexion von Konsequenzen für die eigene Mediennutzung.

Konkrete Ideen und Vorschläge

Vorschule

In der Vorschule nimmt dieser Zielbereich eine ganz besondere Bedeutung ein. Hier werden Grundlagen für die Realitätserfahrung überhaupt gelegt. Nur wer die unmittelbare Umwelt erfährt, kann Medien-erfahrungen vor diesem Hintergrund kritisch reflektieren. Wo immer möglich, sollen daher reale Begegnungen gefördert werden:

Raumerfahrungen:

- Wanderungen, um Distanzen zu erleben, Höhenunterschiede zu Fuss zu bewältigen usw.
- Barfuss-Spaziergänge über unterschiedliche Böden
- Abendspaziergang im Wald, hören, riechen, Sammeln von Waldkräutern und Zubereiten von Getränken
- Feuer entfachen, Schlangengrotte braten (z. B. Pizza- oder Brotteig, der um einen kleinen Ast herumgewickelt wird) ...
- Hütten bauen
- Sandkastenspiele

Zeiterfahrungen:

- Minuten, Stunden usw. abschätzen
- Warten (z. B. auf bestimmte Anlässe, Festtage usw.) erleben und z. B. durch Strecken, aufgezeichnete Wochenabläufe usw. veranschaulichen
- Jahresablauf durch Position in einem grossen Jahresrad veranschaulichen (jeweils mit Gegenständen die einzelnen Jahreszeiten im Rad veranschaulichen und darlegen, wo man sich befindet)

Soziale Erfahrungen:

- Spiele kennen lernen, Spiele anleiten lernen

- Schenken, beschenkt werden, sich bedanken
- Freude bereiten und Freude erleben
- Gäste einladen, Begrüssen und Fragen stellen lernen
- Überzeugend nein sagen lernen

Sinnesförderung:

- Tast-Memory
- Kim-Spiele (z. B. Gegenstände unter einem Tuch entfernen und erraten, welche entfernt wurden)
- Augen schliessen und nach Geräuschen lauschen, riechen, schmecken usw.

Erste Unterscheidungsübungen zwischen Realität und medialer Realität:

- z. B. Video über Frösche schauen und dann an einem Teich Frösche suchen und Vor- und Nachteile der beiden Zugangswege diskutieren (Vorteil der direkten Wahrnehmung: Ich sehe auch den Lebensraum, sehe die wirkliche Grösse, höre den Frosch auch, kann ihn vielleicht auch selber halten und das genau anschauen, was mich interessiert ...

Vorteile Medienwahrnehmung: Unabhängigkeit von Jahres- oder Tageszeit, Zuverlässigkeit, ich sehe mehr Details, kann ein Bild anhalten usw.)

- Blumen auf Bildern mit echten Blumen, Esswaren auf Bildern mit echten Esswaren vergleichen, Nutzen für bestimmte Zwecke unterscheiden ...
- Z. B. Foto-Rätsel: Alle erhalten ein Blatt mit Fotos. Wir suchen entlang eines Weges nach den Sujets. Dabei üben wir laufend den Vergleich zwischen Bildern und der Realität und werden auch auf kleine Details aufmerksam.
- Wir spielen auf einer CD-ROM (z. B. Pettersson und Findus 1997 oder Neues von Pettersson und Findus 1999) und unterscheiden Spiel und Realität: Beim Computer können wir mit zwei, drei Mausbewegungen den ganzen Garten jäten – was heisst das in der Realität? Wir machen Musik mit alten Gegenständen – beim Computer stehen alle zur Verfügung. – Schaffen wir das selber auch?

- Gefühle bei Menschen auf Fotos erkennen und benennen können; Gefühle mit eigenen Erfahrungen in Beziehung setzen.

1.–3. Schuljahr

Mensch und Umwelt/Lebenskunde:

- Eigene Gefühle wahrnehmen und mit Sprache sowie nichtsprachlichen Mitteln ausdrücken
- Gefühlsbezeichnungen Fotos zuordnen, Gefühle selber ausdrücken können, mit eigenen Erfahrungen in Beziehung setzen

Gesang/Musik:

- Vielfältige Spiele, um Wahrnehmung und Kooperation zu fördern (siehe Literatur, z. B. Schildnecht 1984)

Sport:

- Spiele und Übungen zur Körperwahrnehmung
- Besuch von Sportveranstaltungen und Vergleich mit Medienberichterstattung (z. B. Radrennen, Skirennen, Tennisspiele, Fussballspiele usw.)

4.–6. Schuljahr

Mensch und Umwelt/

Biblische Geschichte:

- Wahrheit und Wahrheit: Lernen, symbolhafte Aussagen in Texten zu erkennen und zu deuten, Textarten wie Sprichwörter, Gleichnisse, Bilder, Metaphern, Wundergeschichten erkennen und lernen, dass die wörtliche Interpretation nicht immer die richtige ist. (Die Begriffe Wahrheit und Wahrheit gehen auf Doelker zurück, der damit deutlich machen möchte, dass in einem Text manchmal mehr Wahrheit enthalten sein kann, auch wenn er erfunden ist, als in einem dokumentarischen Text, der einfach historische Tatsachen darlegt.) – Wir sammeln Beispiele für beide Bereiche.

Mensch und Umwelt/Lebenskunde:

- Kennenlernen fremder Lebenswelten und anderer Kulturen bzw. Subkulturen und erkennen, dass uns mediale Darstellungen Einblicke ermöglichen, die

durch direkte Begegnung oft nicht zugänglich sind

- Grundsätzliche Bedeutung des kritischen Medienkonsums erkennen, da jeder Medienbeitrag stets nur einen Ausschnitt aus der Realität zeigt:

- Zeitliche Einschränkung
- Einschränkung des Mediums
- Persönliche Fähigkeiten
- Produktionsdruck
- Persönliche Perspektive
- Darstellung von Einzelfällen
- Bewusste Manipulation
- Zwang, Zuschauerinnen und Zuschauer am Bildschirm (bzw. vor der Zeitung) zu behalten
- Konkurrenzdruck (man muss «noch einen drauf geben» ...)

Dazu setzen wir uns mit verschiedenen Medienbeiträgen zum selben Thema auseinander (z.B. Presse-, Radio-, Zeitschriften-, Internet- und Fernsehbeitrag zum selben Ereignis oder Beitrag in verschiedenen Zeitungen). – Mögliches Beispiel: Hochzeit des spanischen Prinzen Felipe mit Letizia Ortiz im Frühling 2004. Wie wurde darüber berichtet?

Sprache:

Verschiedene Gruppen berichten in verschiedenen Formen über das Klassenlager:

- Diaschau
- Power-Point-Präsentation
- Bildbericht
- Reportage
- Interview
- Geräusch-Collage

Was steht bei welcher Form im Vordergrund? Was wird weggelassen? Was kommt bei welcher Form besonders gut zum Ausdruck?

Wir vergleichen die verschiedenen Formen bezüglich:

- Aufwand
- Sinnvolle Inhalte für diese Präsentationsform
- Wen erreichen wir am besten
- Wo entdecken wir im eigenen Alltag diese Formen

Ab 7. Schuljahr

Mensch und Umwelt/Lebenskunde, evtl. Sprache:

- Schwerpunkt Förderung des Problembewusstseins in Bezug auf Illusionsbildung (siehe Box):
- Anhand von Beispielen aus der Literatur bzw. anhand von aktuellen Beiträgen aus elektronischen Medien (Nachmittag-Talkshows wie Britt, Arabella, Oliver-Geissen-Show oder Serien wie Gute Zeiten, Schlechte Zeiten, St. Martin oder jeweils aktuell laufenden Spielfilmen usw.) die Werte sowie das Verhalten reflektieren und mit eigenen Werten und Verhalten in Beziehung setzen (z. B. Konfliktlösung, Gesprächsführung, Gestaltung von Beziehungen, Lebensziele

Illusionsbildung

Mit Illusionsbildung wird in der Medienpädagogik das Phänomen bezeichnet, dass uns Unterhaltungsbeiträge nicht nur unterhalten, sondern dass diese auch unsere Vorstellungen der Realität prägen.

Wie gehen Menschen in einer TV-Serie mit Konflikten um? Wie nehmen sie Beziehungen auf – und wie pflegen sie Beziehungen? Was ist «in»? Wie verhält man sich bei schwierigen Auseinandersetzungen? Welche Lebensziele lohnen sich? Was macht im Leben tatsächlich zufrieden? usw. Gerade im Hinblick auf solche Fragen liefern auch Alltagsserien, Soft-Talkshows, Spielfilme, aber auch Romane, Märchen, Bilderbücher usw. Informationen und Orientierungshilfen. Zwar ist uns bei kritischer Auseinandersetzung durchaus bewusst, dass diese erfundenen Beiträge keine Informationen vermitteln wollen, doch beim Alltagskonsum fehlt in der Regel diese notwendige kritische Distanz. Zudem liefern uns Medien bei all den Lebensbereichen, bei denen wir keinen direkten Einblick haben, mögliche Bilder. Wir wissen zwar beim Nachdenken, dass diese Vorstellungen nicht Realität zeigen, aber trotzdem sind es die einzigen Bilder, die wir haben, und steuern deshalb unsere Vorstellungen.

Sprache/Deutsch:

- Schwerpunkt Auseinandersetzung mit «Wirklichkeit» (vgl. Schulfernsehen Südwestfunk 1997), bzw. dem Modell der drei Wirklichkeiten (Doelker 1991); erkennen, dass jedes Bild der Wirklichkeit immer ein Bild ist, das auch zu einem wesentlichen Teil auf Medien-

und Lebensperspektiven usw.). In der Einheit wird thematisiert, warum es wichtig ist, sich zu verschiedenen Fragen und Problemen jeweils auch eine eigene Meinung zu bilden.

- Wertvorstellungen in Medienbeiträgen reflektieren und mit andern Wertvorstellungen in Beziehung setzen (Menschenrechte, demokratische Grundsätze, religiöse Verhaltensregeln usw.)

- Medienbeispiele suchen, die falsche, bzw. verzerrte Realität darstellen: Klischees, Stereotypisierungen usw.

- Erkennen, worüber Medien bevorzugt berichten: Nachrichtenfaktoren wie Aktualität, Prominenz, Kuriosität usw. und solche Faktoren bei aktuellen Nachrichtenbeiträgen erkennen.

berichten beruht – die keineswegs die Realität zeigen, sondern immer nur einen Ausschnitt davon, der zudem oft verzerrt ist.

Fortsetzung folgt in SCHULE 11/2004

