

Gläserne Medienmenschen und Faked Reality

Medien aktiv reflektieren



Sabine Sonnenschein,
Medienpädagogin, jfc Medienzentrum,

Medien aktiv reflektieren

- Rolle der Medien hinterfragen (Individuum/ Gesellschaft)
- Mittels aktiver Medienarbeit mediale Inszenierungen entlarven und Illusionen erzeugen (Tricks der Medienwelt kennenlernen)
- Das Beurteilungsvermögen und die Wertorientierung hinsichtlich Medien von K + J fördern
- Spielerisch mehr Wissen vermitteln kann

Themenbereiche

- 1. Ich und meine Medien
- 2. Medien und Gesellschaft (digitale Gesellschaft/ Big Data)
- 3. Fake or Real (Manipulieren, Inszenieren)
- 4. Junge Medienkritik
- 5. Film verstehen (Spiel dich fit)
- 6. „Wertvolle“ Medien

Methoden

- Handlungsorientiert
- Spaßorientiert (spielerisch)
- An den Interessen der Jugendlichen orientiert

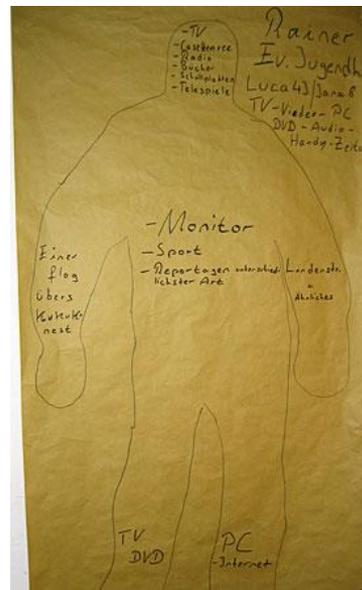
Foto: Nina Hale



1. Ich und meine Medien

Methoden zur Auseinandersetzung mit der persönlichen Medienutzung, z.B.:

- Medienkuchen
- Gläserner Medienmensch (wie auch der Medienkuchen unter: [http://www.familieundmedien.de/wettbewerb/download/doku FaMe Serviceteil.pdf](http://www.familieundmedien.de/wettbewerb/download/doku_FaMe_Serviceteil.pdf))
- Medientagebuch (http://www.sicherheit-macht-schule.de/Unterrichtsideen/Klasse_1_6/241_Unsere_Medienlandschaft.htm)



Medientagebuch von ...

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag
Fernsehen							
Handy/Smartphone							
PC							
Spielkonsolen							
Buch lesen							
Zeitung lesen							
ins Kino gehen							
Telefonieren							
Radio hören							

2. Medien und Gesellschaft

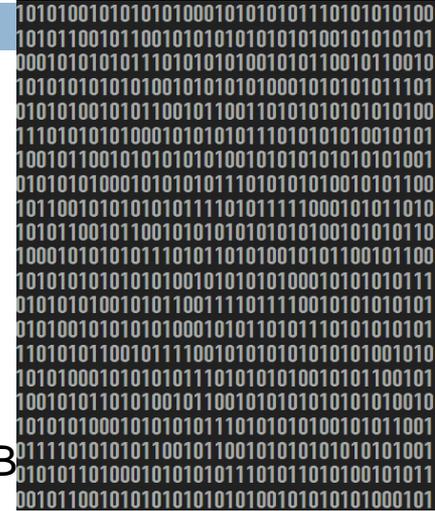
Verschiedene Methoden zur Reflexion von Chancen und Risiken der Medien, z.B.:

- Vergleich Medienwelten gestern und heute (Vorteile/ Nachteile)
- Stumme Diskussion (auf Postern mit provokanten Thesen zur Mediengesellschaft)
- Soziometrische Übung: Platzierung auf Tesakrepp-Linie (+ und -) zu Thesen zur Mediengesellschaft
- Interaktive Umfrage zu provokanten Thesen zur Mediengesellschaft

<https://www.schule.at/tools/detail/kahoot-quiz-im-klassenzimmer.html>

2.1. Digitale Gesellschaft und Big Data

- Filter Bubble- Ballons (Spiel)
- Alternate Reality Game Data Run:
<http://data-run.de> (Mediale Pfade)
- QR-Rally zum Thema Datenschutz (z.B. <http://www.kooperationsprojekte-muc.de/wp-content/uploads/2016/03/Bildungsrout-Datenschutz-Version2016.pdf>)
- Datenschutzquiz: www.klicksafe.de/qz/quiz03/_project/
- Big Data-Spiele (Start up in Datarryn), jfc
http://www.jfc.info/data/Big_Data_Planspiel_V3.pdf
- Big Data Analytics - Methoden oder http://www.jfc.info/data/BIG_DATA_Pra_sentation4Methoden.pdf



2.1.1. Was sind Algorithmen?

z.B. der Sortieralgorithmus BUBBLESORT

https://www.youtube.com/watch?v=MtcrEhrt_K0

Spiel: Menschen nach Größe ordnen in wenigen Schritten (<http://www.jfc.info/projekte-id59-seite=1>)

WAS SIND ALGORITHMEN?

Sortieralgorithmen - Methode 2

Thema zur Methode und Lernziele

Die Methode „Sortieralgorithmen“ erweitert die spielerische Anwendung an die Funktionalität von Algorithmen. Zur Anwendung der Methode sind ein Größenschilder und Algorithmen vorausgesetzt. Aufgabe ist es, die Teilnehmer nach Größe zu sortieren, um dies wieder in einem Personendeck aufzuzeichnen. Dazu wird ein sog. Bubblesort-Algorithmus genutzt.

Dauer

45 - 60 Minuten

Teilnehmer

10 - 30 Personen ab 12 Jahren

Materiale

- Folienwand zu Algorithmen
- Flipchart/Whiteboard
- Moderationskarten, Stifte
- Zusatzkarte/Methode
- Zahlen von 1 - 15 (bzw. Anzahl der am Größenschilder teilnehmenden Personen) als „Personen“

Team und Ausbildung

• Rechner, Projektor und Projektionsfläche



3. Manipulieren, inszenieren

Gute Hintergrundinfo zu Manipulationstechniken, z.B.

□ Unlautere Methoden (z.B. Fotografie)

http://www.mfk.ch/fileadmin/user_upload/zzz_Dateiliste_alte_Seite/pdfs/Bildung_Vermittlung/Materialien/Ausstellungen/Bdl/Bdl_didakt_Materialien.pdf



DIDAKTISCHE MATERIALIEN

Musée de la communication
Museum für Kommunikation

3.1. Fake or real? – Digitale Kompetenz

- Can you Spot the Horxes?

http://urbanlegends.about.com/library/bl_image_quiz.htm

- Bilder vs. Realität

[https://www.saferinternet.at/fileadmin/files/news/2016/Jugendliche Bilderwelten Uebung_FakeQuiz.pdf](https://www.saferinternet.at/fileadmin/files/news/2016/Jugendliche_Bilderwelten_Uebung_FakeQuiz.pdf) (Beispiele: <http://www.sharkpixel.com/home/family/>)

- Fakes selber erstellen (bitte kritisch betrachten)

<http://www.24aktuelles.com>

3.2.Fake it! Kinder faken beim KameraKinder

Kinderfotopreis



Christopher Uerlings, Preisträger 2015



Mika Birkenbaum, Preisträger 2015



OT Ohmstrasse, Preisträger 2015



Gruppe Die Feuerknipser, Preisträger 2015

3.3. Fake it! – filmische Parodien

Erst analysieren, dann kritisieren! Zum Beispiel mit Video:

- Wie werde ich ein Youtube Star?

https://www.youtube.com/watch?v=DidFO-IQ_yA

- Super Lavina World

<https://www.youtube.com/watch?v=QGcWG3SL-MAWie>

4. Junge Medienkritiker

Kontinuierliche, praktische Medienarbeit, z.B.:



- Medienredaktionen (Spinxx-Onlinemagazin für junge Medienkritik www.spinxx.de, Spieletester, Web- und Radioredaktionen etc.)
- Jugendjurs (Festivals, Wettbewerbe)
- Programmacher/innen (z.B. bei Youtube-Filmreihe, Selfie-Olympiade etc.)

5. Film verstehen – Spiel dich fit

- *Einführung in die Filmsprache* (Einstellungsgrößen) :
Der „lebendige“ Fotoapparat

Fotospiele unter: <http://www.kamerakinder.de/upload/files/foto-paedagogik/fotospiele.pdf>

- *Zaubern mit der Kamera*: Stopptrick, Sprung aus dem Fenster (Produktion auf Anschluss)
- *Wissen zum Film*: Tabu-Spiel zu Filmbegriffen
- *Wissen zu Filmgenres*: Genre-Switching

Diverse Filmspiele unter: <http://www.spinxx.de/paedagogen/didaktik/spiele-und-methoden.html>

6. „Wertvolle“ Medien?

Förderung des Beurteilungsvermögens, z.B.:

- Dilemma- Diskussion (z.B. im Darknet Dilemma)

<https://medienrecherche.lmz--bw.de/?doc=record&nocheck=1&identifizier=SESAM-269551&pid=l9mb2n33kurkb3ma7b5q4cpoh2>

- Soaps als Orte des moralischen Dilemmas (Ausschnitt aus „Verbotene Liebe“)

□ <https://www.youtube.com/watch?v=w3w4EPCOhMk>

- YouTube Recherche zum Thema Gerechtigkeit

- Rollenspiel: TV-Diskussion, z.B. zum Thema „Handy in der Schule“ oder „Cybermobbing“

Zum Beispiel:

https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/Heft%20Cybermobbing



Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit