
Inhalt

Die Autoren

Vorwort

Einführung: Bilderfluten und Bildung

Massenmedien, Jugendschutz und Erziehung	7
1. Medienpädagogisches Konzept	
1.1 Medienkompetenz	10
1.2 Medienkritik durch Dekonstruktion der Modelle und modellierten Ereignisse	10
1.3 Handlungsorientierung	11
1.4 Soziale Kompetenzen	11
1.5 Sicherung der Lernergebnisse	11
1.6 Elternarbeit	12
2. Informationen zum Praxishandbuch	
2.1 Anwendungsbereiche des Praxishandbuchs (Altersgruppen)	13
2.2 Medien- und Sozialkompetenz des/der Lehrenden	13
2.3 Lehrplanbezug	13
2.4 Juristische Fragen in der Medienerziehung	14
3. Medienerziehung und Schulentwicklung: Sozialwirksame Schule	
3.1 Konzept	15
3.2 Evaluation	17
4. Was Lehrerinnen und Lehrer wissen sollten: Zum Forschungsstand von Medienwirkungen	
4.1 Emotionale Wirkungen	19
4.2 Sprachkompetenz	20
4.3 Gewalthaltige Computerspiele	20
4.4 Mediengewalt (Fernsehen, Video)	20
4.5 Mediengewaltwirkungen bei Hauptschülern (Fernsehen, Video, Computerspiele)	22
5. „Ein toller Film!“ – Wie ein Film funktioniert	24

Praxisteil

1. Projekt zur Mediennutzung: Medienzeiten – Medieninhalte

Mein Medientagebuch	28
„Wie lange sitze ich vor dem Bildschirm?“	41
Unterhaltung, Serien, Action und was noch?	48

2. Unterrichtseinheiten	
2.1 Mediennutzung: Motive, Ziele, Kriterien	
„Mir ist langweilig.“	55
„Ich möchte so sein wie ...“	59
Stars werden gemacht	63
„Ein Mal am Tag möchte ich mich verstanden fühlen ...“	69
„Meine Oscars verleihe immer noch ich!“	72
2.2 Medienproduktion	
Bilder lügen	76
2.3 Mediengewalt: Wirkungen, Darstellungstechniken	
Brutalität und Mord – ist das geil?	83
Todesspiele	88
Abballern, was sich bewegt!	92
„Auf meinem Fernseher flog die Maschine 48 Mal in das Hochhaus.“	95
Filmblut: Die Tricks in Horrorfilmen	98
2.4 Werbung	
„Make-up, Playstation und Bier – schalt' ein und kauf' es dir!“. Die Tricks der Werbung	
Teil 1: Welche Funktionen haben Werbefilme?	100
Teil 2: Wer bezahlt das Fernsehen?	104
2.5 Soziale Kompetenzen	
Ich und meine Gruppe – der Film „Die Welle“	109
Verstehen wir uns? – der Film „Schwarzfahrer“	113
„Manchmal könnt' ich heulen!“	118
3. Medien in der Projektarbeit	
3.1 Einführung	124
3.2 Durchführung des Projekts	126
3.3 Evaluation und Ausblick	144
4. Aufbau einer Videogruppe	
4.1 Technische Grundlagen	145
4.2 Themen für die Videogruppenarbeit	146
4.3 Methodik in der aktiven Medienarbeit	147
4.4 Der Ablauf einzelner Projekte („Kochrezepte“)	147
Literatur	150

Wie lange sitze ich vor dem Bildschirm?

Zeit-Auswertung meines Fernseh-Video-Computer-PC-Tagebuchs

ca. 45–90 Min. / Werner H. Hopf

Thema

- Inhalte des Medienkonsums: Fernseh-, Video-, Computernutzung

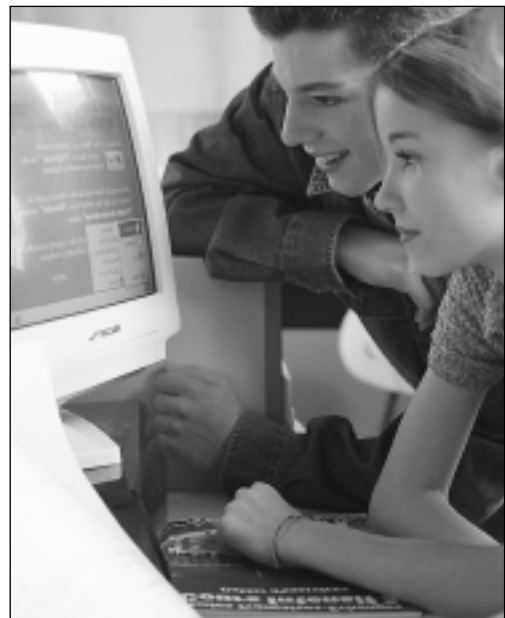
Lernziele

Die Schüler sollen

- den Zeitumfang ihres Medienkonsums auswerten.
- sich den Zeitumfang ihres Medienkonsums bewusst machen und kritisch reflektieren.

Vorüberlegungen

Die Auswertung sollte am Montag nach der Beendigung des Medientagebuchs durchgeführt werden, weil dann Medien-Erfahrungen noch lebendig sind. Auch kann das „Montagssyndrom“, das durch den höheren Medienkonsum am Wochenende entsteht, produktiv genutzt werden. Die Lehrkraft sollte zur Visualisierung der Ergebnisse Plakate vorbereiten, die aus den Kopiervorlagen vergrößert werden können (DIN A4 auf DIN A3). Die Auswertung in der Klasse sollte die Lehrkraft kontrollieren, um Fehler bei der Berechnung der Medienzeiten zu begrenzen oder auszuschließen.



Material

- DIN A3 „Medienzeiten für Fernsehen, Video, Videospiele und Computer, Tabelle der Wochenauswertung“ (Kopiervorlage Seite 43)

Differenzierte Auswertung:

- DIN A3 Wochenauswertung für Montag–Freitag (zwei Tabellen, Kopiervorlage Seite 44, 45)
- DIN A3 Wochenauswertung für Wochenende (zwei Tabellen, Kopiervorlage Seite 46, 47)

Unterrichtsplanung

» Einführung

- „Wie war das Führen des Tagebuchs für euch?“
- „Ihr habt eine Woche lang täglich eure Zeiten vor dem Fernseher, Videogerät, an der Playstation oder am PC aufgeschrieben. Euer Tagebuch wollen wir heute gemeinsam auswerten. Wir beginnen mit den Medienzeiten: Wie lange sitzt ihr jeden Tag vor dem Bildschirm?“

1. Aktivität

- Schüler berechnen in ihrem Medientagebuch die tägliche Gesamtzeit für Fernsehen, Video, Videospiele und PC. Sie schreiben dies an den rechten Rand der Spalten: Z. B. Fernsehen 2 Std., Video 1 Std., Videospiele 45 Min., PC 1,5 Std.
- Medienzeit täglich: Schüler bilden die Summe für die Medienzeit am jeweiligen Tag, z. B. für Montag: 5 Std. und 15 Min.

2. Aktivität (Möglichkeit)

- Medienzeiten wöchentlich: Schüler bilden die Summe für die Medienzeiten insgesamt für Montag–Freitag, insgesamt für Samstag und Sonntag (Wochenende). Diese Medienzeiten (zwei Summen) sollten die Schüler auf dem Deckblatt ihres Medientagebuchs notieren: Z. B. Medienzeit werktags: 20 Stunden = täglich 4 Stunden.

3. Aktivität

- Mediennutzungszeiten für Fernsehen, Video, PC in die DIN A3-Tabelle eintragen.
- Tabelle: Auswertung des Medientagebuchs „Medienzeit für Fernsehen, Video, Videospiele und Computer (Wochenauswertung)“; dadurch entsteht die Gesamtübersicht für die Klasse.

» Differenzierte Auswertung pro Tageszeiten (Zusatzaktivität)

Tragen Sie in die jeweilige Tabelle für Fernsehen und Video (zwei Tabellen), für Video- und Computerspiele (zwei Tabellen) die Schüleranzahl zu den entsprechenden Verweilzeiten ein. Es kann noch die Gesamtzahl der Schüler in der letzten Zeile festgehalten werden: Z. B. 5 Schüler sehen beim Frühstück fern, 20 am Nachmittag etc. (jeweils werktags und am Wochenende).

4. Aktivität

Auswertung der Gesamtübersicht: Kreisgespräch, Gruppenarbeit, Klassengespräch etc.

- Wie viel Zeit wird in der Freizeit für Medienkonsum verbraucht?
- Wie viel Zeit bleibt für andere Aktivitäten?
- Was verhindert der Medienkonsum in der Freizeit?
- „Was bedeutet das für meine Sozialkontakte, Kommunikation mit anderen?“
- „Was bedeutet das für mein Lernen Zuhause?“

» Abschluss

- „Mache dir bewusst, wie viel Zeit deines Lebens du vor dem Bildschirm verbringst.“
- „Wie kannst du deine Medienzeiten vor dem Bildschirm einschränken und dafür andere Medien, z. B. ein Buch, nutzen?“

» Hausaufgabe

Vorbereitung auf Filmarten und Genres von Sendungen und Spielen:

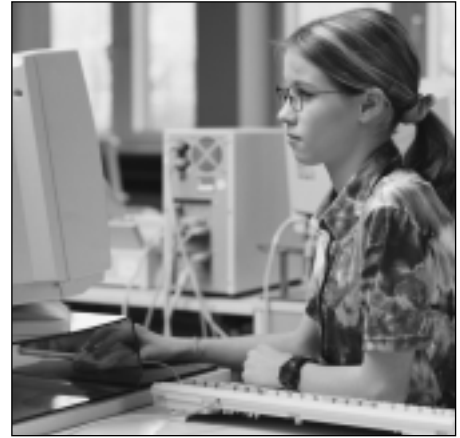
- „Welches sind deine Lieblingssendungen: Spielfilme oder Serien?“
- „Welche Video- und PC-Spiele spielst du am liebsten?“



Medienzeiten für Fernsehen, Video, Videospiele und Computer

Wochenauswertung des Medientagebuchs

Klasse: _____



Montag bis Freitag

**Std. insgesamt:
Montag-Freitag**

**Durchschnitt
pro Tag:**

Anzahl der Schüler in der Klasse:

bis 5 Stunden

1 Std. täglich

6–10 Stunden

2 Std. täglich

11–15 Stunden

3 Std. täglich

16–20 Stunden

4 Std. täglich

21–25 Stunden

5 Std. täglich

26–30 Stunden

6 Std. täglich

31–35 Stunden

7 Std. täglich

Wochenende

**Std. insgesamt:
Wochenende**

**Durchschnitt
pro Tag:**

Anzahl der Schüler in der Klasse:

bis 2 Stunden

1 Std. täglich

3–4 Stunden

2 Std. täglich

5–6 Stunden

3 Std. täglich

7–8 Stunden

4 Std. täglich

9–10 Stunden

5 Std. täglich

11–12 Stunden

6 Std. täglich

13–14 Stunden

7 Std. täglich

15–16 Stunden

8 Std. täglich
