

# Integrative Medienbildung

Anregungen zur Realisierung des  
Unterrichtsprinzips Medienerziehung  
für 10- bis 14-Jährige

## Impressum

Herausgeber: Bundesministerium für Bildung und Frauen, 1014 Wien

Gestaltung der Druckvorlage: Johannes Raunig, BMBF

Inhalt (auf Basis der 2002 erschienenen Broschüre): Mag. Inge Fritz, MAS

Druck: Digitales Druckzentrum des BMBF

Vertrieb: Amedia, Sturzgasse 1a, 1140 Wien

+43 1 9821322-360, [office@amedia.co.at](mailto:office@amedia.co.at)

Alle Rechte vorbehalten, © BMBF, Wien, 2014

Vervielfältigung ausschließlich für den schulischen Bereich gestattet.

Band 2

Integrative Medienbildung für 10- bis 14-Jährige

Anregungen zur Realisierung des  
Unterrichtsprinzips Medienerziehung

Zusammengestellt nach den Lehrplänen der Hauptschule, der allgemein  
bildenden höheren Schule und der Neuen Mittelschule

Autorinnen der 2002 erschienenen Broschüre: Barbara Cerny und Elisabeth  
Halmer

Neubearbeitung: Inge Fritz

Band 1 Integrative Medienbildung für 6- bis 10-Jährige

Band 3 Integrative Medienbildung für 14- bis 18-Jährige (AHS)

Band 4 Integrative Medienbildung für 14- bis 19-Jährige (BHS)



## Medienbildung

Medien prägen unsere Sicht der Welt und Wirklichkeit, sie bestimmen unseren privaten und beruflichen Alltag. Eine neue Dimension von Wirklichkeit ist mit den rasanten technischen Neuerungen entstanden. Diese Entwicklungen in den letzten Jahren waren auch Anlass, den Grundsatzterlass zur Medienerziehung aus dem Jahr 2001 kritisch zu betrachten und in der Folge zu aktualisieren. In der im Jänner 2012 wiederverlautbarten Fassung (siehe Anhang) werden netzwerkbasierende und soziale Medien ebenso berücksichtigt wie die aktive Teilhabe an Kommunikationsnetzen, die sich auf die diesbezügliche Empfehlung der Europäischen Kommission und die EU-Definition von *Media Literacy* aus dem Jahr 2009 stützt. Auch der im deutschsprachigen Raum gängige Begriff Medienbildung wurde im Medienerziehungserlass verankert.

Ziel der Medienerziehung ist eine umfassende Medienbildung. Medienpädagogik soll die gesamte Pädagogik durchdringen, so gesehen ist jede Pädagogik gleichzeitig auch Medienpädagogik. Die entscheidende *soziale* Aufgabe der Medienpädagogik ist und bleibt das Öffnen von Handlungsspielräumen: Schulische Medienbildung muss Kinder und Jugendliche befähigen, Medien aktiv, selbstbestimmt und verantwortungsbewusst als Mittler zu nutzen, sich mit geeigneten medialen Artikulationsformen im öffentlichen Raum mitzuteilen, Medien für eine gezielte und reflektierte Kommunikation zu verwenden und sie als Mittel zur Entfaltung der eigenen Fantasie und Kreativität einzusetzen. Schülerinnen und Schüler, die Medien selbst machen, erleben die Eigengesetzlichkeit des Produktionsprozesses, seine Rahmenbedingungen, seine Eigendynamik, aber auch die Grenzen der Machbarkeit. Sie lernen dabei auch die Spielregeln einer sozialen Gemeinschaft, in der sie sich täglich bewähren müssen, denn Medienarbeit erfordert Kooperation und Kommunikation.

Der Erwerb von Medienkompetenz wird immer stärker ein Prozess des selbstgesteuerten Umgangs mit Medien. Die von den Kindern und Jugendlichen außerhalb der Schule erworbenen medienbezogenen Kompetenzen gilt es einzubeziehen und für die Lernprozesse in der Schule zu nützen.

Anregungen und Ideen, wie Medienbildung ganz unspektakulär im Alltagshandeln realisiert und zu einem alltäglichen Bestandteil des Unterrichts werden kann, bietet die vorliegende Broschüre. Sie ist Teil der vierbändigen Reihe, die im Jahr 2002 mit dem Titel „Integrative Medienerziehung“ erstmals publiziert und nun von Inge Fritz inhaltlich vollständig überarbeitet und aktualisiert wurde.

Die angebotenen Impulse und Arbeitsvorschläge für einzelne Unterrichtsgegenstände sind als kleine Auswahl an Möglichkeiten zu verstehen. Sie sind einfach und offen gehalten und sollen so Raum schaffen für Ihre eigenen Versionen. Lehrplanzitate und Verbindungen zu anderen Unterrichtsprinzipien zeigen den Querschnittcharakter der Medien. Die Beispiele sind auch über die Plattform [mediamannual.at](http://mediamannual.at) zugänglich, weitere Vorschläge werden dort laufend ergänzt (siehe: [www.mediannual.at](http://www.mediannual.at) → Leitfaden → 101 Anregungen).

Es ist sicher auch ein großer Gewinn, wenn Sie Ihre Umsetzungen, neue Ideen und Alternativen sowie Erfahrungen allen an Medienbildung Interessierten zur Verfügung stellen. Für diese Bereitschaft danken wir im Voraus.

Mit besten Wünschen für gutes Gelingen

Karl Brousek  
BMBF, Referat Medienbildung



## Inhaltsverzeichnis

Zu dieser Broschüre.....	7
Deutsch und andere Sprachen .....	9
Werbungsanalyse.....	9
Worte in der Werbung .....	10
Mann und Frau in der Werbung.....	11
Werbung und Kostenfallen in Apps erkennen.....	12
Werbung in eigener Sache .....	13
Eigene Werbegestaltung .....	14
Werbespotanalyse .....	15
Fernsehprogrammanalyse .....	16
Blick auf die eigene Mediennutzung .....	17
Die Schlagzeile .....	18
Eine kleine Zeitungsanalyse .....	19
Das Titelblatt .....	20
Wir gestalten eine Zeitung.....	21
Das Medium Jugendzeitschrift .....	22
Mediale Konstruktion von Stars .....	23
Die Vermarktung von Fantasiefiguren/Stars .....	24
Gender und Film: Billy Elliot – I Will Dance .....	25
Interviews durchführen.....	26
Beitrag für den Jahresbericht.....	27
Ein Fotoroman .....	28
Handy-Fotostory .....	29
Theater für die Ohren.....	30
Ein Gedicht in Alltagssprache übersetzen .....	31
SMS-Poesie .....	32
Flarf-Poetry – Dichten mit Hilfe von Google.....	33
Das Ende einer Geschichte erfinden.....	34
Einen E-Mail-Roman schreiben .....	35
Nonverbal kommunizieren .....	36
Computerspiele nüchtern betrachten .....	37
Gewalt in Medien analysieren .....	38
Über Musik sprechen.....	39
Wikipedia als Nachschlagewerk.....	40
Mathematik.....	41
Zeichen senden und empfangen.....	41

Gelerntes medial aufbereiten .....	42
Bildnerische Erziehung .....	43
Vom Selbstporträt zum Selfie.....	43
Selbstbild – Fremdbild – Idealbild: bearbeitet.....	44
Filmposter mit der Genderbrille betrachten.....	45
Cartoon zeichnen .....	46
Piktogramme – internationale Zeichen der Zeit .....	47
Eine Geschichte aus Farben.....	48
Eine Verpackung herstellen.....	49
Lern-Plakate für kompetente Internetnutzung gestalten .....	50
Musikerziehung.....	51
Auf die Musik des täglichen Lebens hören .....	51
Geräusche in unserer Umwelt.....	52
Inszenierte Weiblichkeit in Musikvideos .....	53
Geographie und Wirtschaftskunde .....	54
Bild und Wirklichkeit .....	54
Armchair Travellers.....	55
Reiseprospekt herstellen .....	56
Ein Land im Fokus verschiedener Medien .....	57
Woher beziehen wir Informationen über Länder? .....	58
Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung.....	59
Die Entwicklung der Schrift .....	59
Erklär mir Europa!.....	60
Digitale Spielwelten kritisch hinterfragen .....	61
Quellen der Lehrplanzitate .....	62
21 Kompetenzen für Medienbildung.....	63
Grundsatzterlass Medienerziehung.....	64

## Zu dieser Broschüre

Wer sich halbwegs geschickt anstellt und weiß, welche Begriffe Erfolg versprechen, findet über die Suchmaschine im Internet sehr schnell zahlreiche Informationen und Materialien zur Integration von Medienbildung in den einzelnen Unterrichtsgegenständen. Wozu also diese altmodisch auf Papier gedruckte Publikation? Ganz einfach, weil es die Nachfrage dazu gibt. Was die häufigen Nachdrucke der 2002 erstmals erschienenen Broschüre belegen. Und zum anderen vor allem deshalb, weil das Blättern durch die Seiten es möglich macht, sich entspannt inspirieren zu lassen, wie sich Medienbildung im eigenen Unterricht breitmachen könnte, unaufdringlich und immer öfter selbstverständlich. Für Entspannung sorgt vielleicht auch die Tatsache, dass das Angebot begrenzt und damit überschaubar ist. Dass man es doch nie schaffen wird, das Internet auszulesen, kann fallweise ja ordentlich stressen ;-)

Die vor Ihnen liegenden Anregungen zur integrativen Medienbildung sind bewusst einfach gehaltene Vorschläge, die – wenn für gut und die eigene Klassensituation passend befunden – noch einiges an Denkarbeit von Ihnen verlangen, bevor Sie sie an Ihre Schülerinnen und Schüler herantragen. Und wer weiß, oder ziemlich sicher sogar, machen Sie mehr daraus, als wir uns vorstellen können.

Und noch mehr daraus machen mit großer Wahrscheinlichkeit Ihre Schülerinnen und Schüler. Seien Sie so gelassen und lassen Sie sich etwas erklären. Oder nehmen Sie sich die Freiheit und erobern Sie hin und wieder gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern Neuland. Von- und miteinander lernen bringt nicht nur neues gemeinsames Wissen, sondern vor allem auch ein besseres Verständnis für die Rollen Lehrende/r und Lernende/r. Und was Lehrkraft und Schüler/innen nicht wissen, vermitteln externe Experten oder Expertinnen, die ja fallweise auch ins Boot geholt werden können.

Apropos Neuland: Was für die einen alltägliche Routine ist, ist für andere ein weißer Fleck auf der medialen Wissenslandkarte. Bitte um Nachsicht, wenn Sie in diesem Heft für Sie längst Selbstverständliches vorfinden – vielleicht entdecken Sie ja trotzdem die eine oder andere Fragestellung, die Sie noch nicht in Ihrem Repertoire hatten.

Medienbildung heißt nicht notwendigerweise aufwendige Projekte durchzuführen. Viel wichtiger ist es, die aktive, kritische und kreative Medienarbeit in kleinen integrativen Unterrichtssequenzen überzeugend in den Lernprozess einzubringen. Viele der Vorschläge sind als Teil einer Unterrichtseinheit realisierbar, der zu einem Projekt ausgearbeitet werden kann, aber nicht notwendigerweise muss. Einige Projektideen eignen sich auch ideal für den fächerübergreifenden Unterricht, in dem besonders lebens- und gesellschaftsrelevante Themen im Mittelpunkt stehen sollen.

Die Vorschläge sind nach Fächern geordnet und innerhalb der Fächer soweit wie möglich nach Themenbereichen. Bei manchen Beispielen finden Sie auch Hinweise, mit welchen Fächern übergreifend gearbeitet werden könnte. Bei allen Arbeitsanregungen ist angeführt, welche Medienkompetenzen damit aufgebaut bzw. vertieft werden können. Die jeweils angeführten Kompetenzen stehen in Einklang mit dem Grundsatzterlass für Medienerziehung, eine Übersicht finden Sie im Anhang (21 Kompetenzen für Medienbildung).

Viel Erfolg und Gelassenheit beim Initiieren inspirierender Lernprozesse im Kontext Medienbildung wünscht Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern

Inge Fritz

Mitglied der Steuerungsgruppe Medienbildung des BMBF, Redaktion [mediamannual.at](http://mediamannual.at)



## Deutsch und andere Sprachen

Sprache als Gestaltungsmittel, Identität; Genderkompetenz/Geschlechtergleichstellung; Medienprodukte vergleichend analysieren; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Die Schülerinnen und Schüler sind zu einem verantwortungsbewussten Umgang mit sich selbst und mit anderen anzuleiten, insbesondere in den Bereichen Geschlecht, Sexualität und Partnerschaft. Sie sollen lernen, Ursachen und Auswirkungen von Rollenbildern, die den Geschlechtern zugeordnet werden, zu erkennen und kritisch zu prüfen.*

*Ein kritischer Umgang mit und eine konstruktive Nutzung von (digitalen)\* Medien sind zu fördern. [Anm.: \* nur NMS]*

*Ausdrucksformen in verschiedenen Medien kennen lernen: Verstehen, wie in Medien Themen und Inhalte gezielt aufbereitet und gestaltet werden (auch durch eigenes Erproben).*

## Werbungsanalyse

Kinder und Jugendliche sind eine bedeutende Zielgruppe der Werbeindustrie. Sie sollten daher über Funktion und Wirkung von Werbung Bescheid wissen.

Mögliche Fragestellungen:

- Welche Arten von Werbung gibt es? Welche Werbemittel kennst du? (Printanzeige, Plakat, Verpackung, Einkaufstasche etc.)
- Welche Arten von Werbung gibt es im Internet?
- Gibt es auch Werbung auf deinem Handy? Woran erkennst du, dass es Werbung ist?
- Welche Art von Werbung ist dir am angenehmsten? Was findest du nervig?
- Welche Art von Werbung nimmst du am schnellsten wahr?
- Kennst du Bereiche/Orte, wo es keine Werbung gibt?
- Ist dir schon einmal passiert, dass du etwas nur wegen der Werbung gekauft hast? – Erinnerst du dich noch an die Werbung dazu?
- Wie „sind“ Männer/Frauen in der Werbung?
- Welche Funktion haben Ärzte/Wissenschaftler bzw. Frauen in diesen Berufen?
- Wie werden Kinder/ältere Menschen/Familien in der Werbung dargestellt? – Wer soll dadurch angesprochen werden?
- Welche Werbesprüche sind dir im Gedächtnis? – Erkennst du Stilmittel (rhetorische Figuren, Sprachspiele ...)? Welche Wirkung wird beabsichtigt? Welche Bedürfnisse werden erzeugt?

Mögliches Thema zur Diskussion:

- Wenn Werbung den Wunsch nach bestimmten Produkten hervorbringt:  
Wie lässt sich das wirkliche Wollen von falschen Wünschen unterscheiden?  
Wie findest du heraus, was du selbst willst?

## Deutsch

Werbung; Sprache als Gestaltungsmittel; Genderkompetenz/Geschlechtergleichstellung; Verbraucher/innenbildung; Medienprodukte analysieren; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Die Schülerinnen und Schüler sind ihrem Alter entsprechend zu kritischem und eigenverantwortlichem Denken zu führen. Es sind Impulse zu setzen, die die Entwicklung eigener Wert- und Normvorstellungen bei den Schülerinnen und Schülern anregen und fördern.*

## Worte in der Werbung

Werbung begleitet uns durch den Tag, wir nehmen sie kaum noch bewusst wahr. Umso erstaunlicher ist es, dass bestimmte Werbetexte und Slogans wie Ohrwürmer über lange Zeit im Gedächtnis bleiben. Was macht Werbeslogans so eindringlich?

Die Schülerinnen und Schüler wählen einen Slogan aus der Werbung und befassen sich mit folgenden Fragen:

- Wird der Slogan von einer Frau, einem Mann oder einem Kind gesprochen?
- In welchem Tonfall wird er gesprochen?
- Wird er wiederholt? Wenn ja, wie oft?
- Welches Gefühl hast du dabei?
- Was sagt der Slogan aus?
- Verschweigt er etwas?
- Gibt es Hintergrundgeräusche, während der Slogan gesprochen wird?
- Macht der Slogan neugierig, aggressiv, ängstlich, froh gelaunt?
- Möchte der Slogan mir etwas einreden?
- Für welches Produkt wirbt er?
- Interessiert dich das Produkt? Warum?
- Wird das Produkt gezeigt?
- ...

Mögliche Weiterarbeit:

- Werbesprache im Radio, im Fernsehen, auf Plakaten, in der Zeitung, im Internet: (Wie) unterscheidet sich die Werbesprache in den einzelnen Medienarten?

Werbung; Mensch und Gesellschaft; Identität; Genderkompetenz/Geschlechtergleichstellung; Verbraucher/innenbildung; Medienprodukte analysieren; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Die Schülerinnen und Schüler sind zu einem verantwortungsbewussten Umgang mit sich selbst und mit anderen anzuleiten, insbesondere in den Bereichen Geschlecht, Sexualität und Partnerschaft. Sie sollen lernen, Ursachen und Auswirkungen von Rollenbildern, die den Geschlechtern zugeordnet werden, zu erkennen und kritisch zu prüfen.*

## Mann und Frau in der Werbung

Die Schülerinnen und Schüler durchsuchen Werbung in Printmedien nach typischen Rollenbildern. Wer möchte, kann zu Hause gefundenes Werbematerial zur Analyse in den Unterricht mitbringen.

Die Werbungen werden nach unterschiedlichen Gesichtspunkten besprochen.

Mögliche Fragestellungen:

- Welche Funktionen hat Werbung?
- Wie werden Frauen/Männer/Kinder dargestellt? Welche Unterschiede werden deutlich?
- In welchen Werbungen kommen Männer und Frauen in welchen Rollen vor?
- Werden Klischees und Stereotype deutlich? Welche?
- Fördert die verwendete Sprache/der Kommentar stereotype Darstellungen?
- Welche Gefühle und Einstellungen vermitteln die dargestellten Personen?
- Weckt die Werbung Bedürfnisse? Welche?
- Welche Wirkung wird deiner Meinung nach beabsichtigt?
- Kannst du dich mit der dargestellten Person identifizieren?
- Stören dich gewisse Darstellungen von Frauen und Männern in der Werbung? Welche? Warum?
- ...

## Deutsch

Werbung; Smartphone; Verbraucher/innenbildung; Medienprodukte analysieren; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ein kritischer Umgang mit und eine konstruktive Nutzung von (digitalen)\* Medien sind zu fördern. [Anm.: \* nur NMS]*

*Ausdrucksformen in verschiedenen Medien kennen lernen: Verstehen, wie in Medien Themen und Inhalte gezielt aufbereitet und gestaltet werden (auch durch eigenes Erproben).*

## Werbung und Kostenfallen in Apps erkennen

Kinder und Jugendliche nutzen gerne Apps – ob das nun Spiele sind, Nachschlagewerke oder Auskünfte verschiedenster Art. Um Apps auch sicher zu nutzen, sollten sie die Risiken kennen: Es könnte – ohne es zu merken – schädigende Software installiert werden, es könnten persönliche Daten übertragen werden oder – ohne dies zu wollen – In-App-Käufe getätigt werden, denn Werbung ist in Apps oft nur schwer als solche zu erkennen.

Anhand der Präsentation ihrer Lieblings-App beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit Werbung und Kostenfallen, sie lernen dabei die Qualität von Apps kennen und sie zu beschreiben.\*) Die Schüler/innen suchen sich eine App aus, die sie besonders gern nutzen, und entscheiden selbst, ob sie lieber alleine oder in einer Kleingruppe arbeiten.

Auf folgende Punkte sollte bei der Erklärung der App eingegangen werden:

- Wie funktioniert die App? Worum geht es? Was ist das Ziel?
- Für wen ist die App gedacht (Zielgruppe, Alter)?
- Warum gefällt dir diese App?
- Woran erkennst du, ob es eine gute App ist oder nicht?
- Wo befindet sich Werbung? Woran erkennt man sie?
- Gibt es In-App-Käufe? Wie kann man damit umgehen? Stören diese?
- Bei einem Spiel: Wie lange kann man spielen, ohne einen In-App-Kauf tätigen zu müssen?
- Braucht man für die App einen Zugang zu einem sozialen Netzwerk, um manche Funktionen nutzen zu können? Was passiert, wenn man das nicht macht?
- Wie bewerten andere die App (z. B. im Internet)?

\*) Anregung gefunden in: Wahr oder falsch im Internet? Informationskompetenz in der digitalen Welt. Mit Übungen für den Unterricht. Hg.: saferinternet.at/Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation. Wien 2014. S. 24 f. Quelle: [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)  
In der Broschüre finden sich auch Tipps und Links zu hilfreichen Quellen.

Identität; Vorbereitung auf die Arbeits- und Berufswelt; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen; zielgerichtet und weltoffen mit Personen kooperieren

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*[...] das Wissen um Stärken und Schwächen sowie die Bereitschaft, sich selbst in neuen Situationen immer wieder kennen zu lernen und zu erproben, ist ebenso Ziel und Aufgabe des Lernens in der Schule wie die Fähigkeit und Bereitschaft, Verantwortung zu übernehmen, mit anderen zu kooperieren, [...]*

## Werbung in eigener Sache

Die Schülerinnen und Schüler erzählen in Partnerarbeit von sich. Dann stellen sie den Partner bzw. die Partnerin der Klasse möglichst werbewirksam vor.

Fragen, die sich die Schüler/innen stellen, bevor sie von sich erzählen:

- Was darf die Klasse von mir wissen?
- Was behalte ich für mich?

Nach der Vorstellung:

- Habe ich darum gebeten, dass etwas unser Geheimnis bleibt?
- Bin ich vollständig vorgestellt worden oder fehlt etwas Wichtiges von mir?
- Warum kann das vergessen worden sein?
- Gab es Missverständnisse?
- Wie fühlt sich das für dich an, wenn jemand über dich spricht?
- Hast du dich besser kennengelernt?

Varianten: meine Familie, meine Wohngegend vorstellen

## Deutsch

Verbraucher/innenbildung; Kreativität in der Gestaltung zeigen; sich als selbstwirksam erleben; medienrechtliche Aspekte erläutern; eigene Medienbeiträge und Anwendungen planen, umsetzen, präsentieren und publizieren

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Innovative Technologien der Information und Kommunikation sowie die Massenmedien dringen immer stärker in alle Lebensbereiche vor. Besonders Multimedia und Telekommunikation sind zu Bestimmungsfaktoren für die sich fortentwickelnde Informationsgesellschaft geworden.*

*[NMS: Zur Förderung der „digitalen Kompetenz“ ist im Rahmen des Unterrichts ...] Im Rahmen des Unterrichts ist diesen Entwicklungen Rechnung zu tragen und das didaktische Potential der Informationstechnologien bei gleichzeitiger kritischer rationaler Auseinandersetzung mit deren Wirkungsmechanismen in Wirtschaft und Gesellschaft nutzbar zu machen.*

## Eigene Werbegestaltung

Die Schüler und Schülerinnen wählen ein Produkt (z. B.: die Schule), überlegen sich eine Werbestrategie und produzieren ihre eigene Werbung. Die Wahl des Mediums bleibt ihnen überlassen.

Folgende Punkte sollten beachtet und diskutiert werden:

- Wofür werben wir und warum?
- Was soll die Werbung bewirken?
- Wer soll angesprochen werden?
- Wie erreicht man diese Gruppe am besten?
- Was spricht diese Gruppe sprachlich/visuell/auditiv am meisten an?
- Wie gestalten wir die Werbung?
- Soll ein Spot gedreht werden?
- Soll ein Plakat produziert werden?
- Soll eine Werbung für den Hörfunk entstehen?
- Soll unsere Werbung im Internet veröffentlicht werden?
- Worauf müssen wir bei einer Veröffentlichung achten?  
(Urheberrecht, Persönlichkeitsrechte, Datenschutz ...)
- Welche Materialien sind nötig?

Fächerübergreifend: Bildnerisches Gestalten

Auch für Englisch und andere Sprachen geeignet

Wirtschaftserziehung, Verbraucher/innenbildung; Sprache und Kommunikation; Medienprodukte analysieren; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ein kritischer Umgang mit und eine konstruktive Nutzung von (digitalen)\* Medien sind zu fördern. [Anm.: \* nur NMS]*

## Werbespotanalyse

Die Schüler und Schülerinnen untersuchen einen Werbespot (Fernsehen oder Internet). Sie beachten dabei Dauer, Schnitt, Stilmittel, Personen, Produkt, Text, Handlung, Musik und Geräusche.

Folgende Fragen können hilfreich sein:

- Wie ist der erste Eindruck? Findest du die Werbung anregend, lustig, langweilig ...?
- Für welches Produkt (welche Sache) wird geworben?
- Was ist die Botschaft (Claim) der Werbung?
- Wer soll angesprochen werden?
- Was ist die Handlung des Spots?
- Welche Personen/Tiere/Dinge werden herangezogen?
- Spielen Kinder im Werbespot mit? Werben sie für Produkte, die auch für Kinder sind?
- Wie viele Sekunden dauert der Spot?
- Welche Stilelemente werden eingesetzt?
- Was ist zum Text/Kommentar (gesprochen oder geschrieben) zu sagen?
- Gibt es einen besonders auffallenden Slogan?
- Wird auf wissenschaftliche Erkenntnisse hingewiesen?
- Wird Musik eingesetzt? Wie verstärkt die Musik, die gesamte Tonebene die Aussagekraft? (Spot mit und ohne Ton anhören)
- Wie schafft Musik eine bestimmte Stimmung?

Fächerübergreifend: Musikerziehung

## Deutsch

Politische Bildung, Persönlichkeitsentwicklung; Stärken von Eigenverantwortung, Medienangebote und Informationen auswählen und nutzen; Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung analysieren; Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung aus unterschiedlichen Blickwinkeln beurteilen; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Die Schülerinnen und Schüler sind ihrem Alter entsprechend zu kritischem und eigenverantwortlichem Denken zu führen. Es sind Impulse zu setzen, die die Entwicklung eigener Wert- und Normvorstellungen bei den Schülerinnen und Schülern anregen und fördern.*

## Fernsehprogrammanalyse

Die Schüler und Schülerinnen analysieren mit Hilfe eines Fernsehprogramms die unterschiedlichen Programmangebote der wichtigsten Fernsehsender.

Folgende Fragen und Aspekte können dabei hilfreich sein:

- Welche Arten von Fernsehsendungen (Fernsehformate) gibt es? – Lassen sich jeweils Zielgruppen erkennen?
- Wie sind Information und Unterhaltung gewichtet? Was überwiegt?
- Welche Sendungen im Angebot eines Tages haben dokumentarischen Charakter?
- Welche Beiträge gehören in den Bereich der Fiktion?
- Zu welchen Sendezeiten/an welchen Wochentagen finden sich die einzelnen Sendungen? – Welchen Grund kann das haben und welche Folgen?
- Welche Sendungen werden (wann) wiederholt? Was kann der Grund dafür sein?
- Welche Sendungen lösen gute/schlechte Gefühle aus?
- Sind Unterschiede im Programm von öffentlich-rechtlichen Fernsehsendern und Privatsendern erkennbar?

Mögliche Weiterarbeit:

- Das duale Rundfunksystem – Was versteht man darunter?
- Unterschiede zwischen öffentlich-rechtlichen und privaten Sendern (Was sind die Aufgaben einer öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalt? (Wie) wirkt sich die unterschiedliche Finanzierung auf das Programm aus? ...)
- In einer anonymen Umfrage wird der durchschnittliche Fernsehkonsum der Klasse ermittelt. – Diskussion über Gründe für bestimmte Fernsehgewohnheiten.

Persönlichkeitsentwicklung; Stärken von Selbsttätigkeit und Eigenverantwortung, Medienangebote und Informationen auswählen und nutzen; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Die Schülerinnen und Schüler sind ihrem Alter entsprechend zu kritischem und eigenverantwortlichem Denken zu führen. Es sind Impulse zu setzen, die die Entwicklung eigener Wert- und Normvorstellungen bei den Schülerinnen und Schülern anregen und fördern.*

## Blick auf die eigene Mediennutzung

Durch die Reflexion des eigenen Mediennutzungsverhaltens wird den Schülerinnen und Schülern bewusst, welchen Stellenwert Medien (Buch, Radio, Fernsehen, Mobiltelefon, Computer, DVD, Internet, Social Media, Konsolenspiele, Musik ...) in ihrem alltäglichen Leben einnehmen. Die Schüler/innen werden ermuntert, ihren Umgang mit Medien verschiedenster Art bewusst zu gestalten.

Folgende Fragen können helfen, einen Lernprozess anzuregen:

- Einstieg: Was hast du gestern gemacht? – Die Schüler/innen erzählen, wie sie ihre Zeit außerhalb der Schule verbringen.
- Welche (Freizeit-)Aktivitäten sind mit welchen Medien verbunden?
- Welche Medien benutzen die Schüler/innen, um selbst kreativ zu sein?
- Wie viel Zeit wird mit passiver Mediennutzung zugebracht?
- Hängt die Gestaltung des Tages davon ab, wann bestimmte Sendungen beginnen?
- Gibt es ein Medium, ohne das du glaubst, nicht auskommen zu können?
- Wie schätzt du dein persönliches Mediennutzungsverhalten ein? – Möchtest du etwas daran ändern? – Was?

Mögliche Weiterarbeit (oder auch als Einstieg in das Thema):

- Die Schülerinnen und Schüler führen über einen bestimmten Zeitraum ein Tagebuch über ihr Freizeitverhalten und die Medien, die sie dabei aktiv oder passiv wie lange (wofür) nutzen.

## Deutsch

Massenmedien; Politische Bildung; Informations- und Kommunikationstechnologien sicher und kritisch nutzen; Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen; Medienprodukte vergleichend analysieren; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Innovative Technologien der Information und Kommunikation sowie die Massenmedien dringen immer stärker in alle Lebensbereiche vor. Besonders Multimedia und Telekommunikation sind zu Bestimmungsfaktoren für die sich fortentwickelnde Informationsgesellschaft geworden.*

*[NMS = Zur Förderung der „digitalen Kompetenz“ ist im Rahmen des Unterrichts ...] Im Rahmen des Unterrichts ist diesen Entwicklungen Rechnung zu tragen und das didaktische Potential der Informationstechnologien bei gleichzeitiger kritischer rationaler Auseinandersetzung mit deren Wirkungsmechanismen in Wirtschaft und Gesellschaft nutzbar zu machen.*

## Die Schlagzeile

Die Schülerinnen und Schüler vergleichen die Schlagzeilen in diversen Medien (Zeitung, Radio, Fernsehen, Teletext, Internet ...).

Der sprachliche und formale Vergleich kann innerhalb einer Medienart (z. B. Qualitätszeitung/ Boulevardblatt, öffentlich-rechtlicher Fernsehsender/Privatsender) erfolgen oder verschiedene Medienarten einbeziehen (Wie unterscheiden sich die Schlagzeilen von Fernsehnachricht, Printmagazin, Internet ...?).

Die Schülerinnen und Schüler stellen sich z. B. folgende Fragen:

- Welche Aufgaben hat die Schlagzeile?
- Wodurch wird Aufmerksamkeit erreicht?
- Welcher sprachlicher und stilistischer Mittel bedient sich die Schlagzeile?
- Wie unterscheidet sich die Schlagzeile sprachlich und formal vom restlichen Text?
- Unterscheiden sich die Schlagzeilen verschiedener Textsorten?
- Wie gut ist die Schlagzeile mit ihrem Umfeld abgestimmt?
- Wie unterscheiden sich die Schlagzeilen zu einem Ereignis in verschiedenen Medien inhaltlich und sprachlich?
- Was sagen die Unterschiede über Text, Medium, Leser/in ... aus?
- ...

Persönlichkeitsentwicklung; Genderkompetenz/Geschlechtergleichstellung; Politische Bildung; Sprache und Kommunikation; Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen; Medienprodukte analysieren; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ein kritischer Umgang mit und eine konstruktive Nutzung von (digitalen)\* Medien sind zu fördern. [Anm.: \* nur NMS]*

## Eine kleine Zeitungsanalyse

Die Schülerinnen und Schüler begeben sich auf Entdeckungsreise durch eine beliebige Tageszeitung – es kann auch eine Gratiszeitung sein.

Mögliche Fragestellungen:

- In jeder Zeitung gibt es unterschiedliche Ressorts und Textsorten – findet sie heraus!
- Sucht nach Textsorten, die an Tatsachen orientiert sind, und Textsorten, die eine Meinung wiedergeben. – Welche Textsorte überwiegt?
- Dient die Zeitung mehr der Unterhaltung oder der Information?
- Welche Angebote hat die Zeitung speziell für junge Leserinnen und Leser?
- In welchen Zusammenhängen kommen Männer/Frauen vor?
- Bringt der Artikel das, was die Überschrift verspricht?
- Wie sind Text und Bild aufeinander abgestimmt?
- Ist die Sprache leicht oder schwer zu verstehen? – Gibt es viele Fremdwörter?
- Wie ist das Verhältnis von Werbung und redaktionellen Beiträgen? – Woran erkennst du den Unterschied?
- Ist erkennbar, wer einen Artikel verfasst hat?
- Welche Möglichkeiten gibt es, mit der Redaktion Kontakt aufzunehmen?
- Wer ist der Eigentümer/Herausgeber der Zeitung?
- Was steht im Impressum?
- Wer von euch liest die Zeitung und warum?
- Welche Erwartungen hast du an eine Zeitung, die du gerne liest?

Mögliche Weiterarbeit:

- Vergleich der Tageszeitung mit dem Onlineauftritt dieser Zeitung
- Wer entscheidet, was in einer Zeitung steht und was nicht?  
Die Schüler/innen schreiben einen Kommentar zu folgendem Zitat (Karl Kraus zugeschrieben):

„Gut, dass in der Welt täglich stets so viel passiert, dass es gerade in eine Zeitung passt.“

## Deutsch

Politische Bildung; Sprache und Kommunikation; Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen; Medienprodukte vergleichend analysieren; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ein kritischer Umgang mit und eine konstruktive Nutzung von (digitalen)\* Medien sind zu fördern. [Anm.: \* nur NMS]*

## Das Titelblatt

Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und analysieren die Titelblätter verschiedener Tageszeitungen. Sie treffen Aussagen über die Zeitungen, ordnen sie den Kategorien Boulevardblatt und Qualitätszeitung zu und begründen ihre Einschätzungen.

Mögliche Fragestellungen:

- Welchen ersten Eindruck hast du, wenn du die Titelseiten vergleichst?
- Schreibe die Überschriften (Schlagzeilen) zu den einzelnen Informationsteilen der Titelblätter jeweils nach der Größe geordnet heraus. Welche Unterschiede fallen auf?
- Wie sind die Titelseiten aufgebaut? Beachte Zeitungskopf, Balken, Aufmacher, Schriftgrößen, Fotos, Grafiken, Kurzmeldungen, Spalten ...
- Was bedeuten die Begriffe Boulevardblatt und Qualitätszeitung? Versuche, diese zwei Begriffe zu definieren.
- Welche Zeitung passt in die Kategorie Boulevardblatt bzw. Qualitätszeitung?
- Welche der Zeitungen kennst du?

Mögliche Weiterarbeit:

- Das Titelblatt der gedruckten Zeitung und die Startseite der entsprechenden Onlinezeitung – Gibt es Gemeinsamkeiten? Welche Unterschiede können festgestellt werden?

Mehr zum Thema Zeitung bietet „Zeitung in der Schule“: [www.zis.at](http://www.zis.at)

Politische Bildung; Wirtschaftserziehung/Verbraucher/innenbildung; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; eigene Medienbeiträge gestalten

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Die Wahrnehmung von demokratischen Mitsprache- und Mitgestaltungsmöglichkeiten in den unterschiedlichen Lebens- und Gesellschaftsbereichen erfordert die Befähigung zur sach- und wertbezogenen Urteilsbildung und zur Übernahme sozialer Verantwortung.*

*In jedem Unterrichtsgegenstand sind die Schülerinnen und Schüler mit und über Sprache - zB auch in Form von Bildsprache - zu befähigen, ihre kognitiven, emotionalen, sozialen und kreativen Kapazitäten zu nutzen und zu erweitern.*

## Wir gestalten eine Zeitung

Das kreative Gestalten einer Zeitung nach persönlichen Vorstellungen wird verbunden mit einer Reflexion einzelner Aspekte rund um das Zeitungswesen.

Mögliche Fragestellungen:

- Welche Zeitung liest du? Welche Zeitungen werden bei dir zu Hause gelesen?
- Welche Arten von Zeitungen gibt es? (Beachte Erscheinungshäufigkeit, Verbreitungsgebiet, Vertriebsform)
- Welcher Medienkonzern steht hinter der Zeitung?
- Welchen Teil der Zeitung liest du zuerst?
- Welche Arten von Artikeln gibt es? Welche Fotos und Grafiken? Welche Beilagen?
- An welcher Stelle der Zeitung befinden sich welche Artikel, Fotos und Grafiken? Hast du eine Erklärung dafür?
- Wenn du eine Zeitung gestalten könntest, wie sähe sie aus?

Die Schülerinnen und Schüler zerschneiden (mitgebrachte) Zeitungen und gestalten nach ihren Vorstellungen eine eigene. In den Zeitungen Vermisstes wird selbst gestaltet und ergänzt.

Vielleicht ist das eine Anregung, das Klassengeschehen in einer Wochenzeitung zu dokumentieren. Unter Umständen entsteht daraus ein Redaktionsteam für eine Schülerzeitung ...

## Deutsch

Persönlichkeitsentwicklung; Genderkompetenz/Geschlechtergleichstellung; Sprache und Kommunikation, Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen; Medienprodukte vergleichend analysieren; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ein kritischer Umgang mit und eine konstruktive Nutzung von (digitalen)\* Medien sind zu fördern. [Anm.: \* nur NMS]*

## Das Medium Jugendzeitschrift

Die Schülerinnen und Schüler analysieren eine von ihnen gewählte Jugendzeitschrift. Idealerweise analysieren verschiedene Gruppen unterschiedliche Magazine nach den gleichen Kriterien, um am Ende eine Gegenüberstellung vornehmen zu können.

Die Kriterien für ihre Untersuchung erarbeiten und formulieren die Schülerinnen und Schüler selbst (Kleingruppen, Abstimmung im Plenum).

Aspekte, die bei der Analyse berücksichtigt werden könnten:

- Wie ist die Zeitschrift strukturiert?
- Welche Themenbereiche deckt sie ab?
- Welche Ressorts/Rubriken kommen vor? Welche Schwerpunkte werden gesetzt?
- Welche (genderspezifischen) Jugendbilder und welche Rollenangebote werden vermittelt?
- Welche Sprache wird eingesetzt? (Wortwahl, Modewörter, Jugendsprache, Fremdwörter, Satzbau ...)
- „Blattlinie“: Wie wird die grundlegende Ausrichtung der Zeitschrift beschrieben? Wird die Zeitschrift ihrer Blattlinie gerecht?
- Wer schreibt für diese Zeitschrift? Was lässt sich über die Autorinnen und Autoren in Erfahrung bringen?
- Welche Art von Werbung kommt vor?
- Gibt es Sponsoren?
- Wie wirkt das Layout?
- Wie ist das Verhältnis Bilder/Sprache? Welche Rolle haben Bilder?
- Wie hat sich die Druckauflage über die Jahre entwickelt? Ist eine Tendenz erkennbar? Welche Schlüsse könnte man daraus ziehen?
- Ist in der Zeitschrift eine Crossmediastrategie erkennbar? – Wie präsentiert sich die Zeitschrift im Internet? – Welche Funktion erfüllt die Papierausgabe, welche das Angebot im Internet?
- Spricht die Zeitschrift dich an? Warum? / Warum nicht?

Mögliches Thema zur Debatte:

- Wie geht es weiter mit der gedruckten Zeitung? Brauchen wir sie noch?

Identität; Persönlichkeitsentwicklung; Wirtschaftserziehung/Verbraucher/innenbildung; Mensch und Gesellschaft; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Das Verständnis für gesellschaftliche (insbesondere politische, wirtschaftliche, rechtliche, soziale, ökologische, kulturelle) Zusammenhänge ist eine wichtige Voraussetzung für ein befriedigendes Leben und für eine konstruktive Mitarbeit an gesellschaftlichen Aufgaben.*

## Mediale Konstruktion von Stars

Für junge Menschen auf der Suche nach sich selbst spielen Stars und Teenager-Idole eine große Rolle, denn sie bieten Orientierungs- und Identifikationsmöglichkeiten. Die Massenmedien – als Bindeglied zwischen Star und Fan – konfrontieren ihre Rezipient/innen mit scheinbar bewundernswerten Persönlichkeiten und transportieren ein meist bewusst inszeniertes Bild des Stars, lassen diesen hochleben und versorgen die Fans immer wieder mit Informationen, um deren Interesse in Gang zu halten.

Die folgenden Fragen zur Reflexion dieser Thematik können die Schülerinnen und Schüler dabei unterstützen, von den Medien konstruierte Stars in das mediale Geschehen einzuordnen und ihre Bedeutung für das eigene Leben herauszufiltern:

- Was macht einen Star zum Star?
- Braucht der Star die Medien oder brauchen die Medien den Star?
- Wer profitiert?
- Wie werden Stars idealisiert? Welche Vermarktungsstrategien stecken dahinter?
- Wie ist die Beziehung zwischen Fan und Star? (Gleichberechtigt? Wer profitiert wie?)
- Wer macht dich zum Fan?
- Aus welchen Quellen beziehst du Informationen über Stars? (TV, Radio, Zeitschriften, SMS-Dienste, Website des Stars, Social Media, Fanclub ...)
- Welchen Stellenwert hat „dein“ Star für dein Leben? Ist er auch ein Vorbild für dich?
- Hilft die Suche nach einem Vorbild dabei, sich über sich selbst klarer zu werden? Wie?

Mögliche Weiterarbeit:

- Mit Hilfe von Social Media kann heute jede/r sich und sein Leben öffentlich inszenieren und präsentieren und vielleicht auch für kurze Zeit ein Star werden. Welche Konsequenzen hat das im Hinblick auf Stars und Vorbilder? Ersetzt das eigene Bild andere Identifikationsfiguren?

## Deutsch

Identität; Persönlichkeitsentwicklung; Wirtschaftserziehung/Verbraucher/innenbildung; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Die Schülerinnen und Schüler sind ihrem Alter entsprechend zu kritischem und eigenverantwortlichem Denken zu führen. Es sind Impulse zu setzen, die die Entwicklung eigener Wert- und Normvorstellungen bei den Schülerinnen und Schülern anregen und fördern.*

*Ein kritischer Umgang mit und eine konstruktive Nutzung von (digitalen)\* Medien sind zu fördern. [Anm.: \* nur NMS]*

## Die Vermarktung von Fantasiefiguren/Stars

Merchandisingartikel finden sich vermutlich in sehr vielen Schultaschen, denn Stars und Fantasiefiguren aus gerade aktuellen Bestsellern, Filmen und Computerspielen faszinieren Kinder und Jugendliche – und entsprechende Medien- und Marketingkampagnen wecken Bedürfnisse.

Fragen, die helfen können, bei den Schülerinnen und Schülern eine Reflexion über Themen wie Meinungsbildungsprozesse, Marketingstrategien, Markenimage, Kaufzwang etc. in Gang zu bringen:

- Hast du Produkte mit Aufdrucken von Fantasiefiguren/Stars in deiner Schultasche?
- Wenn ja, warum hast du dich für diese Produkte entschieden?
- Warum kaufst du (oder wünschst du dir) solche Produkte?
- Spielt es eine Rolle bei deiner Kaufentscheidung oder deinem Wunsch, dass andere dieses Produkt auch haben?
- Welche Bedürfnisse erfüllen solche Produkte?
- Welche Helden oder Heldinnen sind gerade modern? Welche sind aus der Mode?
- Wie lange hält ein gewisser Trend? Wovon hängt das ab?
- Was bedeutet der Begriff Merchandising? Welche Produkte werden meist angeboten?
- Welche Filme, Videospiele oder Comicfiguren mit großem Merchandising-Angebot kennst du? – Welche Produkte gibt es?
- Wann, wo und wie wirst du von der Werbeindustrie angesprochen?

Grenzüberschreitungen, Selbstbehauptung; Genderkompetenz/Geschlechtergleichstellung; Mensch und Gesellschaft; Medienprodukte analysieren; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Die Schülerinnen und Schüler sind zu einem verantwortungsbewussten Umgang mit sich selbst und mit anderen anzuleiten, insbesondere in den Bereichen Geschlecht, Sexualität und Partnerschaft. Sie sollen lernen, Ursachen und Auswirkungen von Rollenbildern, die den Geschlechtern zugeordnet werden, zu erkennen und kritisch zu prüfen.*

## Gender und Film: Billy Elliot – I Will Dance

Als Sohn eines Bergarbeiters und ohne Mutter wächst der elfjährige Billy Elliot in ärmlichen Verhältnissen in Nordengland auf. Als er nach seinem Boxtraining auf die Ballettgruppe von Mrs. Wilkinson trifft, entdeckt er seine Liebe zum Tanz. Billy muss jedoch seine neue Leidenschaft vor seinem Vater und seinem Bruder geheim halten, denn in deren Augen ist Ballett alles andere als ein Sport für Buben. (Billy Elliot, GB 2000)

Vorschläge und Fragen zur Arbeit mit dem Film im Unterricht\*):

- Inwiefern durchbricht Billy die klassische Geschlechterrolle?
- Welche Orte und Grenzen durchbricht er? Auf welche Hindernisse und Widerstände stößt er?
- Was sind Grenzen für dich? Wer setzt Grenzen?
- Überlege, welche Orte in unserer Gesellschaft traditionell entweder Männern oder Frauen vorbehalten sind. – Kann/soll man daran etwas ändern?
- Recherchiere im Internet nach Kritiken zum Film „Billy Elliot“. Was hältst du von den jeweiligen Meinungen?
- Schreib eine eigene Kritik zu dem Film. Beschreibe, worin du die Bedeutung des Films siehst.

Mögliche Weiterarbeit:

- Schreib eine kurze Geschichte, in der deine Hauptfigur ein schwieriges Lebensumfeld hat. Geh konkret darauf ein, welche Personen deine Hauptfigur negativ beeinflussen und wodurch. Wie reagiert deine Hauptfigur darauf? Wovon träumt sie? Gelingt ihr der Ausbruch? Wie?

Tipp: Unterrichtsmaterial zum Thema Gender und Film bietet das gleichnamige Filmheft von Lisa Badura. FilmABC Materialien Nr. 56. Juni 2013 (Download: [www.filmabc.at](http://www.filmabc.at)).

\*) Anregung gefunden im Lernmodul „Gender und Film“ auf:

[www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/gender/grenzueberschreitungen.php](http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/gender/grenzueberschreitungen.php)

## Deutsch

Sprecherziehung; sich als selbstwirksam erleben; zielgerichtet und weltoffen mit Personen und Systemen kooperieren; eigene Medienbeiträge und interaktive Anwendungen gestalten und verbreiten; Informations- und Kommunikationstechnologien sicher und kritisch nutzen; selbstständig Ziele setzen, auswählen, planen, ausüben und überprüfen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Die Schülerinnen und Schüler sind sowohl zum selbstständigen Handeln als auch zur Teilnahme am sozialen Geschehen anzuhalten. Im überschaubaren Rahmen der Schulgemeinschaft sollen Schülerinnen und Schüler Fähigkeiten erwerben, die später in Ausbildung und Beruf dringend gebraucht werden, etwa für die Bewältigung kommunikativer und kooperativer Aufgaben.*

## Interviews durchführen

Die Schüler und Schülerinnen interviewen Schüler/innen, Lehrpersonen und/oder Eltern – eventuell für die Schülerzeitung, den Jahresbericht, die Schulwebsite oder eine Social-Media-Plattform. Sie machen sich schlau über verschiedene Fragetechniken, arbeiten geeignete Fragen zu einem selbst gewählten Thema aus und lernen den Umgang mit einem Tonaufnahmegerät (als solches kann auch das Handy verwendet werden).

Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich folgende Punkte:

- Welches Thema ist aktuell und interessant für uns und unsere Zielgruppe?
- Soll das Interview veröffentlicht werden? Wenn ja, wo?
- Soll das Interview in Interviewform veröffentlicht werden oder soll daraus ein Artikel entstehen?
- Welche Fragen sind von Bedeutung, damit das Interview interessant/spannend wird?
- Wen interviewen wir? Welche Personen eignen sich für unser Thema?
- Was und wie wird gefragt? Welche Aussagen wollen wir im Interview haben?
- Welche Aufteilung ist nötig?
- Wie viel Zeit müssen wir wofür einplanen?
- Wer übernimmt welche Aufgabe?
- Wer erstellt einen Fragenkatalog?
- Wer kümmert sich um die Interviewtermine?
- ...

Auch für Englisch und andere Sprachen geeignet

Vorbereitung auf die Arbeits- und Berufswelt; Kreativität in der Gestaltung zeigen; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen; sich als selbstwirksam erleben; eigene Medienbeiträge gestalten und verbreiten; Informations- und Kommunikationstechnologien sicher und kritisch nutzen; selbstständig Ziele setzen, auswählen, planen, ausüben und überprüfen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Die Entwicklung der eigenen Begabungen und Möglichkeiten, aber auch das Wissen um Stärken und Schwächen sowie die Bereitschaft, sich selbst in neuen Situationen immer wieder kennen zu lernen und zu erproben, ist ebenso Ziel und Aufgabe des Lernens in der Schule wie die Fähigkeit und Bereitschaft, Verantwortung zu übernehmen, mit anderen zu kooperieren, Initiative zu entwickeln und an der Gestaltung des sozialen Lebens innerhalb und außerhalb der Schule mitzuwirken.*

## Beitrag für den Jahresbericht

Die Schüler und Schülerinnen berichten über ein Projekt oder erstellen eine Reportage über eine Exkursion, die Schullandwoche oder eine andere Schulveranstaltung.

Für die Schülerinnen und Schüler relevante Fragen:

- Wie gestalten wir? Welche Möglichkeiten haben wir?
- Wer liest den Jahresbericht? Wer ist unsere Zielgruppe?
- Worüber berichten wir (im Detail), damit es für die Leserinnen und Leser unseres Berichts interessant wird?
- Wie verteilen wir die Arbeitsaufgaben?
- Wer ist wofür verantwortlich?
- Wer achtet darauf, dass Termine eingehalten werden (können)?
- ...

Fächerübergreifend: alle Fächer (je nach Thema des Berichtes)

Auch für Englisch und andere Sprachen geeignet

## Deutsch

Bildsprache; Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen; Kreativität in der Gestaltung zeigen; medienrechtliche Aspekte erläutern; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen; sich als selbstwirksam erleben; eigene Medienbeiträge gestalten und verbreiten; Informations- und Kommunikationstechnologien sicher und kritisch nutzen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ausdrucks-, Denk-, Kommunikations- und Handlungsfähigkeit sind in hohem Maße von der Sprachkompetenz abhängig. In jedem Unterrichtsgegenstand sind die Schülerinnen und Schüler mit und über Sprache – zB auch in Form von Bildsprache – zu befähigen, ihre kognitiven, emotionalen, sozialen und kreativen Kapazitäten zu nutzen und zu erweitern.*

*Den Schülerinnen und Schülern ist Gelegenheit zu geben, selbst Gestaltungserfahrungen zu machen und über Sinne führende Zugänge mit kognitiven Erkenntnissen zu verbinden.*

## Ein Fotoroman

Die Arbeit an einem Fotoroman ist auch Anlass, die Schülerinnen und Schüler für rechtliche Fragen (Urheberrecht, Bildrechte, das Recht am eigenen Bild, Persönlichkeitsrechte etc.) zu sensibilisieren. Gearbeitet wird mit einer Digitalkamera (oder auch mehreren), hilfreich ist eine Software zur Erstellung von Fotoromanen.

Die Schülerinnen und Schüler einigen sich auf ein Thema, das sie in ihrem Fotoroman behandeln möchten, und konzipieren die einzelnen Arbeitsschritte zur Umsetzung. Folgende Überlegungen sind dabei nützlich:

- Wollen wir unseren Fotoroman veröffentlichen? Wo?
- Für welche Zielgruppe(n) produzieren wir?
- Wie funktioniert das Genre Fotoroman? Wie ist das Verhältnis Text und Bild?
- Was müssen wir wissen über Bildsprache, Einstellungsgrößen, Einstellungsperspektiven, Bildkomposition?
- Welche Aufgabenbereiche gibt es?
- Wer übernimmt welche Aufgabe?
- Wovon erzählt unser Fotoroman? (Handelnde Personen, Schauplätze etc.) – Erfinden wir eine Geschichte oder verwenden wir einen vorhandenen Text (z. B. Lesebuchtext)?
- Wie konstruieren wir aus dem Zusammenspiel von Text und Bild unsere Geschichte? – Welche Bildmotive brauchen wir? Welche Requisiten? (Storyboard)
- Wie verhindern wir, dass wir zu viele Fotos produzieren?
- Welche Rechte sind zu beachten? Was bedeutet das für die Auswahl der Bildmotive, für den Begleittext zu den Fotos?

Fächerübergreifend: Bildnerisches Gestalten, Informatik

Auch für Englisch und andere Sprachen geeignet

Sprache als Gestaltungsmittel, Bildsprache; Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen; Kreativität in der Gestaltung zeigen; medienrechtliche Aspekte erläutern; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen; sich als selbstwirksam erleben; eigene Medienbeiträge gestalten und verbreiten; Informations- und Kommunikationstechnologien sicher und kritisch nutzen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ausdrucks-, Denk-, Kommunikations- und Handlungsfähigkeit sind in hohem Maße von der Sprachkompetenz abhängig. In jedem Unterrichtsgegenstand sind die Schülerinnen und Schüler mit und über Sprache – zB auch in Form von Bildsprache – zu befähigen, ihre kognitiven, emotionalen, sozialen und kreativen Kapazitäten zu nutzen und zu erweitern.*

*Den Schülerinnen und Schülern ist Gelegenheit zu geben, selbst Gestaltungserfahrungen zu machen und über Sinne führende Zugänge mit kognitiven Erkenntnissen zu verbinden.*

## Handy-Fotostory

Kinder und Jugendliche verwenden ihr Mobiltelefon zum Spielen, Fotografieren, Filmen und Musik hören, sie tauschen Musik, Videos oder Spiele aus, senden einander jede Menge SMS oder Bildnachrichten, nutzen Schnittstellen wie Bluetooth oder austauschbare Speicherkarten. Kurz: Das Handy nimmt eine Schlüsselrolle in der jugendlichen Lebenswelt ein. Was liegt also näher, als es auch im Unterricht kreativ zu nutzen? – Und dabei auch rechtliche Fragen zum Thema Foto anzusprechen.

Möglicher Ablauf<sup>\*)</sup>:

- Die Schüler/innen denken sich eine kurze Geschichte aus (einzeln oder in Kleingruppen), die im Umfeld der Schule spielt.
- Zu ihrer Idee passend, schießen sie bis zu zehn Fotos, die als Bildgeschichte einen Sinn ergeben.
- Anschließend gestalten die Schüler/innen ein Plakat mit zu den Fotos passenden Erzähltexten, Sprech- oder Gedankenblasen.
- Die Fotostories werden in der Klasse vorgestellt.

Fächerübergreifend: Soziales Lernen, Bildnerische Erziehung

<sup>\*)</sup> Anregung gefunden in: „Das Handy in der Schule. Mit Chancen und Risiken kompetent umgehen.“ S. 30.  
Quelle: [www.handywissen.at](http://www.handywissen.at)

## Deutsch

Sprache und Kommunikation; Sprache als Gestaltungsmittel; Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen; Kreativität in der Gestaltung zeigen; sich als selbstwirksam erleben; eigene Medienbeiträge gestalten und verbreiten; Informations- und Kommunikationstechnologien sicher und kritisch nutzen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ausdrucks-, Denk-, Kommunikations- und Handlungsfähigkeit sind in hohem Maße von der Sprachkompetenz abhängig. In jedem Unterrichtsgegenstand sind die Schülerinnen und Schüler mit und über Sprache – zB auch in Form von Bildsprache – zu befähigen, ihre kognitiven, emotionalen, sozialen und kreativen Kapazitäten zu nutzen und zu erweitern.*

*Den Schülerinnen und Schülern ist Gelegenheit zu geben, selbst Gestaltungserfahrungen zu machen und über Sinne führende Zugänge mit kognitiven Erkenntnissen zu verbinden.*

## Theater für die Ohren

In Teamarbeit produzieren die Schülerinnen und Schüler ein Hörspiel. Alle sollen sich in irgendeiner Form einbringen können. Benötigt wird ein Aufnahmeset, ein CD-/MP3-Player, Musik (CD/Audiodateien), evtl. Geräusch-CDs und Gegenstände zum Geräuschemachen.

Hinweise zum Ablauf und zur Durchführung\*):

- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln (in Kleingruppen) eine Geschichte (oder sie schreiben eine kurze Geschichte, einen Krimi oder auch einen Zeitungsartikel in Dialoge um).
- Dann wird die Handlung in Stichworten aufgeschrieben, in Szenen aufgeteilt und die Szenenfolge gut sichtbar auf einem Plakat dargestellt. Was passiert wo, welche Personen sind beteiligt? Auch Geräusche und Atmos werden gleich notiert.
- Die Rollen werden verteilt. Dabei wird auch geklärt, wie die jeweilige Figur agiert und welchen Charakter sie hat.
- Szene für Szene wird – in der richtigen Reihenfolge – aufgenommen.
- „Gemischt“ wird live, der Lautstärkeregler des Aufnahmegeräts, die Entfernung vom Mikrofon und der Lautstärkeregler des CD-Players simulieren das Ein- und Ausfaden.
- Erzählende Texte zwischendurch machen die Story verständlich. Selbst produzierte Geräuscheffekte beleben das Stück.

Auch für Englisch und andere Sprachen geeignet

\*) Anregung gefunden auf: [www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/radiobox/hoerspiele3.php](http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/radiobox/hoerspiele3.php)

Identität, Lese- und Sprecherziehung; Sprache als Gestaltungsmittel; Bildsprache; Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; Kreativität in der Gestaltung zeigen; sich als selbstwirksam erleben; eigene Medienbeiträge gestalten

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ausdrucks-, Denk-, Kommunikations- und Handlungsfähigkeit sind in hohem Maße von der Sprachkompetenz abhängig. In jedem Unterrichtsgegenstand sind die Schülerinnen und Schüler mit und über Sprache – zB auch in Form von Bildsprache – zu befähigen, ihre kognitiven, emotionalen, sozialen und kreativen Kapazitäten zu nutzen und zu erweitern.*

### Ein Gedicht in Alltagssprache übersetzen

Lesen Sie mit den Schülerinnen und Schülern ein kurzes Gedicht, das ihrem Erleben entspricht. Danach übersetzen die Schüler/innen dieses Gedicht in die Alltagssprache.

- Was sagt das Gedicht aus? Wovon handelt es?
- Hat sich die Aussage beim neuen Gedicht verändert?
- Hat sich die Handlung verändert?
- Welches der beiden Gedichte spricht euch mehr an?
- Woran kann das liegen?
- Welches Gedicht bleibt dir leichter in Erinnerung?

Variante: Ein Lied in Umgangssprache übersetzen. Wie verändern sich der Inhalt und dessen Wirkung?

*Auch für Englisch und andere Sprachen geeignet*

## Deutsch

Leseförderung; Sprache als Gestaltungsmittel; Kreativität in der Gestaltung zeigen; sich als selbstwirksam erleben; eigene Medienbeiträge gestalten und verbreiten; Informations- und Kommunikationstechnologien sicher und kritisch nutzen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ausdrucksformen in verschiedenen Medien kennen lernen: Verstehen, wie in Medien Themen und Inhalte gezielt aufbereitet und gestaltet werden (auch durch eigenes Erproben).*

*Der Unterricht hat sich [...] an den Erfahrungen und Möglichkeiten, die die Schülerinnen und Schüler aus ihrer Lebenswelt mitbringen, zu orientieren.*

## SMS-Poesie

Einige Beispiele, wie das wichtigste Lese- und Schreibmedium vieler junger Menschen als Werkzeug für (poetische) Kurztexte zum Einsatz kommen könnte:

- Die Schüler/innen machen ein Foto und verfassen dazu ein Gedicht – z. B. ein Elfchen – Gedichtform mit exakt elf Wörtern, die auf fünf Zeilen verteilt sind – in dieser Form:

Warm  
schönes Wetter  
zwei Monate frei  
endlich lange schlafen dürfen  
Ferien

(Quelle: Hauptschule St. Anna, Steyr)

Elfchen und Foto werden auf den Computer übertragen, die gelungensten Werke in der Klasse ausgestellt und/oder im Internet veröffentlicht.

- Die wichtigsten Aussagen eines Textes (ca. 350 Zeichen) werden in Partner- oder Gruppenarbeit zusammengefasst. Einzelne Schüler/innen lesen ihre SMS vor, die anderen geben jeweils Rückmeldung, ob die gekürzte Fassung der Langfassung gerecht wird, gut zu verstehen ist etc.
- Der umgekehrte Weg: Eine SMS wird in eine ausführlichere Fassung umgeschrieben.

Reflexion: „2b or nt 2b“ (Hamlet)

- Sprachliche Merkmale von SMS: Welche Ausdrucksmittel sind medienbedingt? Verkümmert die Sprache durch SMS?
- Motiviert das Mobiltelefon Menschen, die nicht gern schreiben, zum Schreiben?

Fächerübergreifend: Bildnerisches Gestalten, Informatik

Sprache als Gestaltungsmittel; Kreativität in der Gestaltung zeigen; sich als selbstwirksam erleben; eigene Medienbeiträge planen, umsetzen und präsentieren; Informations- und Kommunikationstechnologien sicher und kritisch nutzen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*In jedem Unterrichtsgegenstand sind die Schülerinnen und Schüler mit und über Sprache – zB auch in Form von Bildsprache – zu befähigen, ihre kognitiven, emotionalen, sozialen und kreativen Kapazitäten zu nutzen und zu erweitern.*

*Den Schülerinnen und Schülern ist Gelegenheit zu geben, selbst Gestaltungserfahrungen zu machen und über Sinne führende Zugänge mit kognitiven Erkenntnissen zu verbinden.*

## Flarf-Poetry – Dichten mit Hilfe von Google

Flarf – das sind Gedichte, die unter Zuhilfenahme von Google, dem größten Textspeicher der Welt, kreiert werden. Flarf-Poesie gibt es in den USA bereits seit 2001.

Die Schülerinnen und Schüler experimentieren und werden Flarf-Poetinnen und -Poeten. Das geht so\*):

- Ein Thema wählen und sich dazu einige Stichworte ausdenken (z. B. Thema „Liebe“ – Assoziationen dazu: „Herz“, „Feuer“).
- Die Begriffe bei Google eingeben.
- Beliebige Teilsätze aus den Suchergebnissen in ein Word-Dokument kopieren und zu einem Gedicht verarbeiten – nach Belieben umgruppieren, kürzen, um Kleinigkeiten ergänzen.
- Alternativen für die Weiterarbeit:  
Das fertige Gedicht anderen Dichter/innen schicken, die es weiter bearbeiten. Oder: Wieder einige Begriffe zum gewählten Thema bei Google eingeben (z. B. „Sehnsucht“, „Schwindel“ und „Komm zurück“) und einen Gedichtzyklus gestalten.
- Die Gedichte werden vorgetragen, das Publikum wählt das beste Gedicht und kürt den „Flarf-Poet of the Univers“!

Variante: Das Gedicht als Gemeinschaftswerk

Alle Schülerinnen und Schüler verwenden dieselben Begriffe und bauen aus den Suchergebnissen ihr eigenes Gedicht.

\*) Anregung gefunden in: Porombka, Stephan: Schreiben unter Strom. Experimentieren mit Twitter, Blogs, Facebook & Co. Herausgeber: Hanns-Josef Ortheil. Dudenverlag, Mannheim, Zürich 2012. Vgl. S. 27 f.

## Deutsch

Sprecherziehung; Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen; Medienprodukte analysieren; Kreativität in der Gestaltung zeigen; sich als selbstwirksam erleben; eigene Medienbeiträge gestalten; Informations- und Kommunikationstechnologien sicher und kritisch nutzen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Den Schülerinnen und Schülern ist Gelegenheit zu geben, selbst Gestaltungserfahrungen zu machen und über Sinne führende Zugänge mit kognitiven Erkenntnissen zu verbinden. Dabei eröffnet sich für sie die Chance, individuelle Fähigkeiten zu entdecken und zu nutzen und sich mit den Ausdrucksformen ihrer Mitmenschen auseinander zu setzen. Daraus sollen sich Impulse für das Denken in Alternativen, für die Relativierung eigener Standpunkte, für die Entwicklung eines kritischen Kunstverständnisses und für die Anerkennung von Vielfalt als kultureller Qualität ergeben.*

## Das Ende einer Geschichte erfinden

Ende gut, alles gut? – Nicht immer gibt es ein Happy End, manchmal bleibt das Ende auch offen oder eine Geschichte, ein Film endet unglücklich. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, wenn die Schülerinnen und Schüler ihr eigenes Ende erfinden – zu einer Geschichte, einem Cartoonstreifen aus der Zeitung, einem Filmausschnitt oder auch zu einem Musikstück.

Die Präsentation des Filmausschnitts/der Geschichte ... wird an der spannendsten Stelle abgebrochen.

- Wie kann es weitergehen? Was wird aus den Figuren? Welches Ende könnte es geben?

Reflexion der Ergebnisse der Schülerinnen und Schüler:

- Ist der Ausgang sorgfältig durchdacht, das Ende logisch? Überzeugt die Lösung?
- Werden in der Geschichte aufgeworfene Fragen beantwortet?
- Wird der Ausgang der Geschichte nur angedeutet, bleibt das Ende offen?
- Gibt es eine raffinierte Wendung?
- Gibt es kreative, fantasievolle, originelle Lösungen? – Was macht diese Lösungen kreativ, fantasievoll, originell?

Das Ende des Cartoons, des Films, der Geschichte ... wird hergezeigt:

- Ist das Ende überraschend?
- Welches Ende – das Original oder die eigene Kreation – gefällt dir besser? Warum?

Auch für den Englischunterricht geeignet

Kreatives Schreiben; Kreativität in der Gestaltung zeigen; sich als selbstwirksam erleben; eigene Medienbeiträge und interaktive Anwendungen gestalten und verbreiten; Informations- und Kommunikationstechnologien sicher und kritisch nutzen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*In jedem Unterrichtsgegenstand sind die Schülerinnen und Schüler mit und über Sprache – zB auch in Form von Bildsprache – zu befähigen, ihre kognitiven, emotionalen, sozialen und kreativen Kapazitäten zu nutzen und zu erweitern.*

*Den Schülerinnen und Schülern ist Gelegenheit zu geben, selbst Gestaltungserfahrungen zu machen und über Sinne führende Zugänge mit kognitiven Erkenntnissen zu verbinden.*

## Einen E-Mail-Roman schreiben

Bei diesem Projekt wird digitales Textmaterial hergestellt, gesammelt, bearbeitet und über Vernetzung so kombiniert, dass sich daraus etwas Neues ergibt. Um niemanden auszugrenzen, sollten alle Schülerinnen und Schüler Zugang zum Internet haben. Geschrieben wird im Unterricht oder auch als Hausübung (denn kreatives Schreiben funktioniert nicht auf Knopfdruck).

Vorschlag für die Durchführung\*):

- Für alle, die am Roman mitschreiben, werden zu einem gemeinsam vereinbarten Thema Biografien erarbeitet, damit sie wissen, als wer sie im Roman schreiben. Jede/r Mitschreibende entwirft für sich selbst eine Figur, oder die gemeinsam konzipierten Figuren werden zugelost.
- Bevor mit dem Schreiben begonnen wird, muss geklärt werden, welche Beziehungen zwischen den Personen bestehen. Wer kennt wen woher und wie gut? Ist man per Du oder per Sie?
- Wer mit dem Schreiben beginnt (und die Anzahl der Mitglieder des Schreibprojekts), kann vom Thema abhängen.
- Die entstandenen E-Mails werden nur an die jeweiligen fiktiven Figuren verschickt, nicht an alle Mitglieder des Schreibprojekts.
- Wer wem was berichtet und über wen, und wie sich Wege eventuell kreuzen, zeigt sich während der Arbeit.
- Damit aus der Vielzahl einzelner Mails auch ein Roman wird, muss ein Spielleiter oder eine Spielleiterin, der bzw. die keine Mails schreibt, alle Mails erhalten und sie montieren. Diese Montage sollte nur ein Vorschlag sein, den die gesamte Gruppe nach Abschluss des Schreibens verändern kann.

\*) Anregung gefunden in: Hellwig, Michael; Zimmermann, Mirjam: Wo glaubst du hin? Kreatives Schreiben im Religionsunterricht. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen 2011. S. 101 ff.

## Deutsch

Identität; Interkulturalität – Leben in der Migrationsgesellschaft; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen; sich als selbstwirksam erleben; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen

*Aus dem Lehrplan der HS und AHS:*

*Interkulturelles Lernen [...] es geht auch darum, Interesse und Neugier an kulturellen Unterschieden zu wecken, um nicht nur kulturelle Einheit, sondern auch Vielfalt als wertvoll erfahrbar zu machen.*

*Aus dem Lehrplan der NMS:*

*Interkulturelle Bildung behandelt [...] Fragen des Austauschs und des Verstehens zwischen Gruppen verschiedener sprachlicher, sozialer, geographischer bzw. sonstiger Herkunft und damit Fragen der individuellen und sozialen Identität sowie der Zugehörigkeit und der Strategien zum Umgang mit kulturellen Praktiken.*

## Nonverbal kommunizieren

Lena hüpfte vor Freude. Amira haut auf den Tisch. Sophie runzelt die Stirn. Dejan nickt mit dem Kopf. Hannes hebt den Daumen. Murat zwinkert mir zu. Zoran reicht Sarah die Hand ...

Jedes Verhalten hat kommunikativen Charakter, Menschen kommunizieren auch nonverbal und unbewusst. „Man kann nicht *nicht* kommunizieren.“ (Paul Watzlawick)

Um die Bedeutung und Wirkung von nichtsprachlicher zwischenmenschlicher Kommunikation bewusst werden zu lassen, eignen sich zum Beispiel folgende Fragen:

- Körpersprache? – Wie „spricht“ mein Körper, was teilt er mit, wenn ich nicht sprachlich kommuniziere? (Körperhaltung, Gang, Gebärden, Gesichtsausdruck ...)
- Wie kann ich mit meinem Körper verbale Aussagen unterstützen?
- Körpersignale, die wir alle verstehen – welche kennst du?
- In anderen Kulturkreisen gibt es auch andere Körpersignale. Manche unserer nonverbalen Signale werden andernorts anders gedeutet. Kannst du Beispiele nennen?
- Gib vertrauten Körpersignalen eine andere Bedeutung. Was verändert sich? – Wie würdest du auf diese Signale reagieren?

Verschiedene Übungen können für die Wirkung von Körpersprache sensibel machen. Die Schüler/innen probieren Verschiedenes aus – zum Beispiel:

- Wie wirkt jemand auf mich, der mit verschränkten/offenen Armen vor mir sitzt?
- Störe meine Kreise nicht: Wie nahe darf mir eine Person kommen, ohne dass es unangenehm wird?

Mögliche Weiterarbeit: Die Körpersprache beim Referat

Wirtschaftserziehung/Verbraucher/innenbildung; Medienangebote auswählen, interaktiv nutzen, kommunizieren und präsentieren; Medienprodukte vergleichend analysieren; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten, kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ein kritischer Umgang mit und eine konstruktive Nutzung von (digitalen)\* Medien sind zu fördern. [Anm.: \* nur NMS]*

*Ausdrucksformen in verschiedenen Medien kennen lernen: Verstehen, wie in Medien Themen und Inhalte gezielt aufbereitet und gestaltet werden (auch durch eigenes Erproben).*

*Der Unterricht hat sich [...] sowohl an wissenschaftlichen Erkenntnissen als auch an den Erfahrungen und Möglichkeiten, die die Schülerinnen und Schüler aus ihrer Lebenswelt mitbringen, zu orientieren.*

## Computerspiele nüchtern betrachten

Die meisten Schülerinnen und Schüler sind mit verschiedenen Arten von Computerspielen bestens vertraut. Basierend auf ihren Erfahrungen erarbeiten sie Kriterien, nach denen sich Computerspiele analysieren und beurteilen lassen. Anhand dieses Kriterienkatalogs analysieren sie dann (einzeln oder in Kleingruppen) ihr Lieblingscomputerspiel.

Mögliche Fragen als Hilfestellung zur Reflexion:

Allgemein:

- Was macht ein Computerspiel attraktiv? Worin liegt der Reiz des Spiels?
- Welche Arten von Computerspielen kennt ihr (bzw. gibt es)?
- Was ist ein gutes Spiel? Was ist ein schlechtes Spiel?
- Welche Fertigkeiten setzt ein Computerspiel voraus?
- Welche Kompetenzen können beim Computerspielen gefördert werden?

Zu einem konkreten Spiel:

- Wie ist das Spiel aufgebaut?
- Welche Handlungsmöglichkeiten haben die Spielenden? Können sie aktiv gestaltend in das Spielgeschehen eingreifen (z. B. Rollen und Charaktere formen)?
- Welche Regeln müssen beachtet werden, um Erfolg im Spiel zu haben?
- Sind verschiedene Schwierigkeitsgrade und verschiedene Aufgaben möglich?
- Erfordert das Spiel analytisches, flexibles und/oder kreatives Denken?
- Welche Möglichkeiten des Zusammenspiels haben die Spielenden?
- Wie ist das Spiel grafisch und akustisch gestaltet? – Wie werden Sprache, Text, Farben, Musik, Ton, Geschwindigkeit ... eingesetzt?

Fächerübergreifend mit Bildnerische Erziehung, Informatik

Mehr zum Thema Computerspiele: [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)

## Deutsch

Soziales Lernen; Politische Bildung; Aggression und Gewalt; Genderkompetenz/Geschlechtergleichstellung; Medienprodukte vergleichend analysieren; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ein kritischer Umgang mit und eine konstruktive Nutzung von (digitalen)\* Medien sind zu fördern. [Anm.: \* nur NMS]*

*Ausdrucksformen in verschiedenen Medien kennen lernen: Verstehen, wie in Medien Themen und Inhalte gezielt aufbereitet und gestaltet werden (auch durch eigenes Erproben).*

## Gewalt in Medien analysieren

Die Schülerinnen und Schüler analysieren Filme und reflektieren ihren Gewaltanteil, Täter- und Opferrollen sowie Motive für Gewaltdarstellungen. Sie arbeiten in Kleingruppen. Jede Gruppe sucht auf YouTube einen Film, der gewalthaltige Inhalte aufweist (z. B. Trailer zu einem Kinofilm oder Computerspiel, Zeichentrickfilm ...). Jede Gruppe analysiert ihren Film und erstellt dazu Screenshots als Beweise. Die Ergebnisse werden auf Plakat dargestellt.\*)

Fragen zur Analyse von Gewalt in Filmen:

- Welche Arten von Gewalt werden gezeigt?  
Absichtliche oder unbeabsichtigte Gewalt, physische oder psychische Gewalt, geringfügige, schwere oder extreme Schädigung
- Folgen: Werden die Folgen von Gewalt gezeigt? Welche Folgen werden wie gezeigt? Was löst dies bei den Zuseher/innen aus?
- Wird reale oder dargestellte (fiktionale) Gewalt gezeigt? – Woran erkennt man das?
- Sanktionen: Werden die Taten verurteilt? Wenn ja, von wem? Werden die (negativ oder positiv dargestellten) Täter/innen verfolgt und bestraft? Welche Sanktionen gibt es und was passiert mit den Täter/innen?
- Welche Rolle nehmen Frauen ein, welche Männer? Wie werden Frauen bzw. Männer als Täter/in bzw. Opfer dargestellt?
- Welche Motive für Gewalt werden gezeigt?
- Wie werden die Opfer von Gewalt dargestellt?
- Wie werden die Täter/innen charakterisiert? (Eher positiv, neutral, negativ)
- Welche Botschaft ist mit der Gewaltdarstellung und ihren Folgen verbunden? (Kritik an Gewalt, Verherrlichung, Legitimierung von Gewalt, mehrdeutige Botschaft)

\*) Anregung gefunden in: Medien und Gewalt. Herausforderungen für die Schule. Mit Übungen für den Unterricht. Hg.: saferinternet.at/Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation. Wien 2011. S. 43. Quelle: [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)

Musische Erziehung; Sprecherziehung; Kreativität und Gestaltung; Medienprodukte vergleichend analysieren; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; Medieneinflüsse erkennen und benennen; sich als selbstwirksam erleben

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ausdrucks-, Denk-, Kommunikations- und Handlungsfähigkeit sind in hohem Maße von der Sprachkompetenz abhängig. In jedem Unterrichtsgegenstand sind die Schülerinnen und Schüler mit und über Sprache – zB auch in Form von Bildsprache – zu befähigen, ihre kognitiven, emotionalen, sozialen und kreativen Kapazitäten zu nutzen und zu erweitern.*

### Über Musik sprechen

Die Schüler und Schülerinnen hören verschiedene Musikstücke und versuchen Farben und Adjektive, die Gefühle ausdrücken, damit zu assoziieren.

Mögliche Arbeitsaufträge:

- Beschreibe deine Gefühle beim Anhören des Musikstücks. Finde so viele Adjektive wie möglich (evtl. Liste mit Adjektiven zur Verfügung stellen).
- Schließ deine Augen. Welche Farben gehen dir beim Zuhören durch den Kopf?
- Hat deine Nachbarin, dein Nachbar ähnliche Eindrücke?
- Wie weit unterscheiden sich eure Empfindungen?

Diese Übung kann auch mit Bildern gemacht werden.

*Auch für den Fremdsprachenunterricht und Musikerziehung geeignet*

## Deutsch

Recherche und Quellenkritik; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ein kritischer Umgang mit und eine konstruktive Nutzung von (digitalen)\* Medien sind zu fördern. [Anm.: \* nur NMS]*

*Ausdrucksformen in verschiedenen Medien kennen lernen: Verstehen, wie in Medien Themen und Inhalte gezielt aufbereitet und gestaltet werden (auch durch eigenes Erproben).*

## Wikipedia als Nachschlagewerk

Wikipedia zählt weltweit zu den beliebtesten Websites und wird auch von Schülerinnen und Schülern sehr häufig genutzt. Wikipedia-Artikel werden laufend aktualisiert, Texte, Bilder und Grafiken lassen sich schnell kopieren und weiterverwenden. Wie jedes Informationsmedium sollte auch Wikipedia kritisch hinterfragt und die kompetente Nutzung gelernt werden.

- Einstieg: Was ist Wikipedia? Beschreibe spontan, ohne zu recherchieren, was du über Wikipedia weißt.

Aufgaben und Fragen, die helfen können, Wikipedia als Quelle für Recherchen besser verstehen, nützen und einschätzen zu können:

- Was macht Wikipedia lt. Selbstdarstellung zu einer verlässlichen Quelle?
- Woran erkennst du einen guten Wikipedia-Artikel? – Wie kannst du die Qualität und Verlässlichkeit eines Artikels einschätzen? An welchen Regeln orientierst du dich?
- Warum gibt es keine Werbung auf Wikipedia? – Welche Vorteile hat das? Gibt es auch Nachteile?
- Erkläre anhand eines Beispiels, wie man Seiten aus Wikipedia korrekt zitiert. (Auskunft dazu gibt Wikipedia im Bereich Werkzeuge – Seite zitieren.)
- Wer schreibt die Artikel für Wikipedia? – Was machen die Wikipedianer?
- Welche Möglichkeiten zum Mitmachen bietet Wikipedia?
- Ein enzyklopädischer Artikel muss nachprüfbar sein und er erfordert eine neutrale Haltung. Finde ein gutes Beispiel für einen solchen Artikel, begründe deine Auswahl und führe auch die Quelle an.
- Versuche, selbst einen enzyklopädischen Artikel zu einem Begriff oder zu einem Sachverhalt zu schreiben.

Ideen und Arbeitsvorschläge für den Einsatz von Wikipedia im Unterricht:

***[http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedia\\_im\\_Unterricht](http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedia_im_Unterricht)***

Argumentieren und Begründen; Geometrische Formen; Kreativität in der Gestaltung zeigen; sich als selbstwirksam erleben; zielgerichtet mit Personen kooperieren; kritisch denken und Probleme lösen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ausdrucks-, Denk-, Kommunikations- und Handlungsfähigkeit sind in hohem Maße von der Sprachkompetenz abhängig. In jedem Unterrichtsgegenstand sind die Schülerinnen und Schüler mit und über Sprache – zB auch in Form von Bildsprache – zu befähigen, ihre kognitiven, emotionalen, sozialen und kreativen Kapazitäten zu nutzen und zu erweitern.*

*Den Schülerinnen und Schülern ist Gelegenheit zu geben, selbst Gestaltungserfahrungen zu machen und über Sinne führende Zugänge mit kognitiven Erkenntnissen zu verbinden.*

## Zeichen senden und empfangen

Bei dieser Übung geht es darum, eine einfache Grafik (eine aus geometrischen Formen zusammengesetzte Figur) so anzusagen, dass sie nachgezeichnet werden kann. Gefragt sind dabei sprachliche Kompetenzen und die Fähigkeit, genau zuzuhören.

Alle Schülerinnen und Schüler haben ein grob gerastertes Blatt Papier vor sich. Jeweils zwei Schüler/innen (Sender/in und Empfänger/in) sitzen Rücken an Rücken, damit sie das Blatt des/der anderen nicht sehen können. Diejenigen, die senden, zeichnen eine einfache Grafik (z. B. Quadrat und Dreieck = Haus) und diktieren den Empfangenden, was sie zeichnen sollen. Es dürfen nur geometrische Begriffe angesagt werden, das Abgebildete selbst darf nicht genannt werden.

Fragestellungen zur Reflexion:

- War es leicht zu senden? Gab es Probleme und wo?
- War es leicht zu empfangen bzw. nach der Ansage zu zeichnen?  
Gab es Probleme und wo?
- Was war förderlich? (Gut zuhören, nachfragen)
- Was war hinderlich? (Ablenken lassen, glauben zu wissen, wie es gemeint ist.)

Variante: Ein Schüler oder eine Schülerin sendet, alle anderen sind die Empfänger/innen.

## Mathematik

Argumentieren und Begründen; Kreativität in der Gestaltung zeigen; sich als selbstwirksam erleben; zielgerichtet und weltoffen mit Personen und Systemen kooperieren; eigene Medienbeiträge und Anwendungen planen, umsetzen, präsentieren und publizieren; kritisch denken und Probleme lösen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ausdrucks-, Denk-, Kommunikations- und Handlungsfähigkeit sind in hohem Maße von der Sprachkompetenz abhängig. In jedem Unterrichtsgegenstand sind die Schülerinnen und Schüler mit und über Sprache – zB auch in Form von Bildsprache – zu befähigen, ihre kognitiven, emotionalen, sozialen und kreativen Kapazitäten zu nutzen und zu erweitern.*

*Den Schülerinnen und Schülern ist Gelegenheit zu geben, selbst Gestaltungserfahrungen zu machen und über Sinne führende Zugänge mit kognitiven Erkenntnissen zu verbinden.*

## Gelerntes medial aufbereiten

Die Schülerinnen und Schüler gestalten ein Medium ihrer Wahl und reflektieren so ihren persönlichen Lernstand und ihre Lernziele. Je nach gewähltem Medium erfolgt die Umsetzung in Einzelarbeit oder in einer Kleingruppe (z. B. in der Zeit für offenes Lernen). Ergebnis könnte sein: eine Reportage, eine kurze Audio- oder Videosequenz, eine Dokumentation, ein Trickfilm, kurze Radiosendung ...

Die Schüler/innen setzen sich dabei mit gerade Gelerntem auseinander und festigen so nicht nur ihr Wissen, sondern erkennen auch, was sie noch nicht verstanden haben oder wo sie ansetzen müssen beim Weiterlernen. Und „so nebenbei“ lernen sie auch einiges über die Gestaltung und Produktion von Medienprodukten.

Möglicher Ablauf:

- Die Schülerinnen und Schüler überlegen jeweils für sich, welches Lernthema sie mittels welchem Medium aufbereiten wollen. Je nach gewähltem Medium arbeiten sie allein oder sie suchen sich ein Team, mit dem sie ihr Projekt realisieren möchten.
- Allein oder im Team wird das Medienprodukt geplant und gestaltet und dabei der eigene Lernstand und das angestrebte Lernziel reflektiert. Erfahrenes, Erlebtes, Gelerntes wird aktiv gestaltet.
- Das Ergebnis wird präsentiert und besprochen und evtl. auch veröffentlicht.

\*) Anregung gefunden bei [www.radioigel.at](http://www.radioigel.at) – einer besonderen Lernform der Neuen Mittelschule.

Radiosendungen der Schülerinnen und Schüler können hier angehört werden, darunter auch einige zu Themen aus der Mathematik.

Identität; Persönlichkeitsentwicklung; Medienprodukte vergleichend analysieren; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen; Informations- und Kommunikationstechnologien sicher und kritisch nutzen; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Die Schülerinnen und Schüler sind zu einem verantwortungsbewussten Umgang mit sich selbst und mit anderen anzuleiten, [...]*

*Es sind Impulse zu setzen, die die Entwicklung eigener Wert- und Normvorstellungen bei den Schülerinnen und Schülern anregen und fördern.*

### Vom Selbstporträt zum Selfie

Das Oxford English Dictionary hat 2013 „Selfie“ zum englischen Wort des Jahres gekürt. Gemeint ist damit ein Foto, das jemand von sich selbst macht, typischerweise mit dem Smartphone oder einer Webcam, und es dann in einem sozialen Netzwerk wie z. B. Facebook „teilt“.

Mögliche Fragen zur Bearbeitung und Diskussion\*:

- Seit Tausenden von Jahren machen Menschen Bilder von Menschen. Wie werden Menschen dargestellt? Nenne einige Beispiele aus unterschiedlichen Epochen.
- Ein Porträt zeigt den Menschen in seiner gesellschaftlichen Funktion – finde einige Beispiele, für die das zutrifft, und begründe deine Auswahl.
- Die Selbstbildnisse von Albrecht Dürer zeigen, wie der Maler und Grafiker sich selbst gesehen hat. Schaut euch einige seiner Selbstbildnisse an und recherchiert Hintergrundinformationen dazu. Gibt es Gemeinsamkeiten mit dem Selfie? Welche? Was macht den Unterschied? (Herstellung, Verbreitung ...)
- „Erkenne dich selbst!“ – Hilft das Selfie dabei? Recherchiert die Geschichte dieses Spruches und seine Bedeutung.
- Auf Selfies sehen wir einen Menschen so, wie er sich sehen möchte. Verändert das Selfie die Selbstwahrnehmung?
- Machst du gern Selfies? Warum? Für wen?
- Warum gefalle ich mir im Selfie?
- “Occasional selfies are acceptable, but posting a new picture of yourself every day isn’t necessary“ – führt das Online-Oxford-Dictionary zum Wort „Selfie“ als Satzbeispiel an. Wie seht ihr das?

\*) Einige Impulse gefunden in: Klick! Wie Selfies den Stil unserer Zeit prägen. Zeit-Magazin Nr. 29, 10.07.2014.

## Bildnerische Erziehung

Identität; Persönlichkeitsbildung; Genderkompetenz/Geschlechtergleichstellung; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; Kreativität in der Gestaltung zeigen; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Die Schülerinnen und Schüler sind zu einem verantwortungsbewussten Umgang mit sich selbst und mit anderen anzuleiten [...]*

*Es sind Impulse zu setzen, die die Entwicklung eigener Wert- und Normvorstellungen bei den Schülerinnen und Schülern anregen und fördern.*

*Die kreativ-gestaltende Arbeit soll im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialer Verantwortung als individuell bereichernd und gemeinschaftsstiftend erlebt werden.*

## Selbstbild – Fremdbild – Idealbild: bearbeitet

Die Schülerinnen und Schüler fotografieren einander gegenseitig mit der Digitalkamera und bearbeiten dann das eigene Foto am Computer. Sie probieren Möglichkeiten der Veränderung von Bildern aus und lernen den Umgang mit einem Bildbearbeitungsprogramm.

- Gefällst du dir auf dem Foto?
- Was sagen die anderen?
- Ist dir die Meinung der anderen wichtig?
- Was willst du verändern? (Haarfarbe, Kleidung ...)
- Wie zufrieden bist du mit deiner Figur, deinen Haaren ...?
- Willst du überhaupt etwas verändern?
  
- Sind Männer und Frauen auf Plakaten (z. B. Werbung) immer natürlich dargestellt oder eventuell verändert?
- Wie werden Männer und wie werden Frauen auf Plakaten dargestellt?

Mögliche Weiterarbeit:

- Was kann ich tun, wenn ich unerwünschte Fotos von mir auf einer Website, auf Facebook etc. finde? → [www.saferinternet.at/themen/urheberrechte/](http://www.saferinternet.at/themen/urheberrechte/)

Genderkompetenz/Geschlechtergleichstellung; Selbstbehauptung; Medienprodukte vergleichend analysieren; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Die Schülerinnen und Schüler sind zu einem verantwortungsbewussten Umgang mit sich selbst und mit anderen anzuleiten, insbesondere in den Bereichen Geschlecht, Sexualität und Partnerschaft. Sie sollen lernen, Ursachen und Auswirkungen von Rollenbildern, die den Geschlechtern zugeordnet werden, zu erkennen und kritisch zu prüfen.*

*Es sind Impulse zu setzen, die die Entwicklung eigener Wert- und Normvorstellungen bei den Schülerinnen und Schülern anregen und fördern.*

### Filmposter mit der Genderbrille betrachten

Die durch Medien vermittelten Männer- bzw. Frauenbilder prägen junge Menschen in ihrer Identität und in ihren Wertvorstellungen. Anders als beim geschriebenen Wort, wo jeder und jede sich ein eigenes Bild machen kann, führen visuelle Medien ganz konkret vor Augen, was eine Frau bzw. einen Mann „ausmacht“. Eine kritische Auseinandersetzung kann dazu beitragen, dass bestehende und durch Medien vermittelte Geschlechteranordnungen neu bewertet werden.\*)

Die Schülerinnen und Schüler analysieren verschiedene Filmposter ihrer – älteren und neueren – Lieblingsfilme. Das Bildmaterial finden sie im Internet.

Macht Notizen zu folgenden Fragen und bezieht euch – ohne auf den Inhalt einzugehen – ausschließlich auf das, was ihr sehen könnt:

Wie wird „Männlichkeit“ bzw. „Weiblichkeit“ dargeboten?

- Wenn die Bilder Paare enthalten, wie stehen diese zueinander in Beziehung? Was verrät ihre Körperhaltung, ihre Mimik etc.?
- Welche Rolle verkörpern die Darstellerinnen und Darsteller? Wie wirken sie auf euch? (Beispiele: dominant, selbstsicher, ängstlich etc.)

Diskutiert, welche eurer favorisierten Filmstars welche Merkmale verkörpern. Warum findet ihr gerade diesen (männlichen oder weiblichen) Star gut?

Tipp: Unterrichtsmaterial zum Thema Gender und Film bietet das gleichnamige Filmheft von Lisa Badura. FilmABC Materialien Nr. 56. Juni 2013 (Download: [www.filmabc.at](http://www.filmabc.at)).

\*) Anregung gefunden im Lernmodul „Gender und Film“ auf [www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/gender/grundlagen.php](http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/gender/grundlagen.php)

## Bildnerische Erziehung

Visuelle Kommunikation; Genderkompetenz/Geschlechtergleichstellung; Persönlichkeitsentwicklung, Identität; Kreativität in der Gestaltung zeigen; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen; sich als selbstwirksam erleben

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Gedanken und Gefühle verbal und nonverbal zum Ausdruck zu bringen [...]*

*Den Schülerinnen und Schülern ist Gelegenheit zu geben, selbst Gestaltungserfahrungen zu machen und über Sinne führende Zugänge mit kognitiven Erkenntnissen zu verbinden.*

## Cartoon zeichnen

Die Schülerinnen und Schüler zeichnen Cartoons nach oder gestalten eigene Cartoons.

Fragen dazu:

- Welche Stimmung, welches Gefühl, welche Situation soll mitgeteilt werden?
- Gibt es eine Handlung, welche Botschaft soll erkennbar werden?
- Aus wie vielen Bildern soll der Cartoon bestehen? (Einzelbild oder Serie?)
- Welcher Gesichtsausdruck ist passend?
- Welche Wirkung hat der Gesichtsausdruck?
- Wie wird das Geschlecht dargestellt?
- Körperhaltungen und Bewegungen – was sagen sie aus?
- Wie kann ich Körperhaltungen im Cartoon darstellen?
- Weniger ist mehr! Was kann weggelassen werden, was ist unbedingt notwendig?
- Spricht das Bild für sich oder braucht es einen Text?

Mögliche Weiterarbeit:

- Vom Cartoon zum Trickfilm

Den Figuren Leben einhauchen:

[www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/video/animation/index.php](http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/video/animation/index.php)

Visuelle Kommunikation; Interkulturalität – Leben in der Migrationsgesellschaft; Vorbereitung auf die Arbeits- und Berufswelt, Medienprodukte vergleichend analysieren; Informations- und Kommunikationstechnologien sicher und kritisch nutzen; Informationen und Wissen interaktiv nutzen

*Aus dem Lehrplan der HS und AHS:*

*Interkulturelles Lernen [...] es geht auch darum, Interesse und Neugier an kulturellen Unterschieden zu wecken, um nicht nur kulturelle Einheit, sondern auch Vielfalt als wertvoll erfahrbar zu machen.*

*Aus dem Lehrplan der NMS:*

*Interkulturelle Bildung behandelt [...] Fragen des Austauschs und des Verstehens zwischen Gruppen verschiedener sprachlicher, sozialer, geographischer bzw. sonstiger Herkunft und damit Fragen der individuellen und sozialen Identität sowie der Zugehörigkeit und der Strategien zum Umgang mit kulturellen Praktiken.*

## Piktogramme – internationale Zeichen der Zeit

Grafische Symbole mit international festgelegter Bedeutung sind Teil des Alltags, sie begleiten und erleichtern unser Zusammenleben.

Mögliche Fragen zur Thematisierung:

- Was ist ein Piktogramm?
- Welche Funktion haben Piktogramme?
- Wo siehst du besonders viele? (Bahnhof, Flughafen, Olympische Spiele ...)
- Warum sind sie dort zu finden?
- Eine Welt ohne Piktogramme: Wie stellst du dir das vor?

Die Schülerinnen und Schüler suchen im Internet (oder Clipart-Sammlung) nach Piktogrammen und drucken sie aus.

- Sie beschreiben ihren Schulweg mit Unterstützung der Piktogramme (Verkehrsmittel, Fußweg, Treppe, Aufzug ...).
- Sie entwerfen auf Papier oder mit Hilfe des Computers Piktogramme für einzelne Räume der Schule und/oder die Räume im Elternhaus bzw. in der Wohnung.  
Menschen auf der ganzen Welt sollen verstehen können, wohin sie sich begeben, wenn sie die Tür öffnen ...

## Bildnerische Erziehung

Musische Erziehung; Persönlichkeitsentwicklung; Sprecherziehung; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; Kreativität in der Gestaltung zeigen; sich als selbstwirksam erleben

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*In jedem Unterrichtsgegenstand sind die Schülerinnen und Schüler mit und über Sprache - zB auch in Form von Bildsprache - zu befähigen, ihre kognitiven, emotionalen, sozialen und kreativen Kapazitäten zu nutzen und zu erweitern.*

## Eine Geschichte aus Farben

Die Kinder hören eine Geschichte. Während sie zuhören, zeichnen sie den Inhalt der Geschichte auf ein Zeichenblatt. Sie sollen ausschließlich Farben und Formen malen, keine Gestalten.

Fragen:

- Gibt es einen Zusammenhang zwischen Farben und Gefühlen?
- Mit welcher Farbe wird Spannung am besten ausgedrückt?
- Welche Farbe ist am Anfang und welche am Ende der Geschichte?
- Gibt es einen Zusammenhang zwischen Musik und Farben?

Die Schülerinnen und Schüler hören die Geschichte noch einmal und vergleichen sie mit ihren Zeichnungen.

*Auch für Deutsch und andere Sprachen geeignet*

Politische Bildung; Interkulturalität – Leben in der Migrationsgesellschaft; Kreativität in der Gestaltung zeigen; sich als selbstwirksam erleben; kritisch denken und Probleme lösen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Die Schülerinnen und Schüler sind sowohl zum selbstständigen Handeln als auch zur Teilnahme am sozialen Geschehen anzuhalten. Im überschaubaren Rahmen der Schulgemeinschaft sollen Schülerinnen und Schüler Fähigkeiten erwerben, die später in Ausbildung und Beruf dringend gebraucht werden, etwa für die Bewältigung kommunikativer und kooperativer Aufgaben.*

### Eine Verpackung herstellen

Aufgabe für Kleingruppen: Es soll eine Verpackung für ein beliebiges Produkt – das kann materiell oder ideell sein – hergestellt werden.

- Welches Produkt soll verpackt werden?
- Welche Materialien eignen sich dafür?
- Wer soll damit angesprochen werden?
- Welcher Teilaspekt des Produktes soll beworben werden?
- Mit welcher Botschaft, welchem Slogan wird das Produkt beworben?
- Was ist das Ziel dieser Werbung?
- Welches Gefühl vermittelt die Verpackung?
- Würdest du das Produkt in dieser Verpackung kaufen?

Die Verpackungen werden fotografiert und in einer (digitalen) Galerie präsentiert.

## Bildnerische Erziehung

Informationsquellen erfassen, zitieren, vergleichen; Kreativität in der Gestaltung zeigen; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen; sich als selbstwirksam erleben; Informations- und Kommunikationstechnologien sicher und kritisch nutzen; eigene Medienbeiträge und Anwendungen planen, umsetzen und präsentieren

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Die Schülerinnen und Schüler sind sowohl zum selbstständigen Handeln als auch zur Teilnahme am sozialen Geschehen anzuhalten. Im überschaubaren Rahmen der Schulgemeinschaft sollen Schülerinnen und Schüler Fähigkeiten erwerben, die später in Ausbildung und Beruf dringend gebraucht werden, etwa für die Bewältigung kommunikativer und kooperativer Aufgaben.*

## Lern-Plakate für kompetente Internetnutzung gestalten

Die Schülerinnen und Schüler gestalten in Kleingruppen jeweils ein Plakat, das Hinweise zur kompetenten Nutzung des Internets gibt. Themen könnten z. B. sein:

- Rechte, die im Internet zu beachten sind – mit praktischen Beispielen
- Die wichtigsten Regeln für die Bewertung von Quellen im Internet
- Informationen aus dem Internet richtig zitieren – mit Beispielen
- Was ich im Internet über mich preisgebe und was besser nicht
- ...

Möglicher Ablauf:

- Gemeinsames Brainstorming: Welche Themen sollen auf den Plakaten dargestellt werden? – Was ist den Schülerinnen und Schülern ein Anliegen? Was ist (uns) so wichtig, dass wir es allen, die das Internet nutzen, mitteilen wollen?
- Jede Gruppe entscheidet sich für ein Thema und erarbeitet sich das entsprechende Wissen. Unklares wird gesammelt und mit Hilfe der Lehrperson geklärt.
- Gestaltung der Plakate: Das Wichtigste auf den Punkt bringen und zum Lesen und Betrachten animierend darstellen. Quellenangaben nicht vergessen!
- Präsentation der Plakate mittels „Museumsrundgang“: Die Plakate werden an verschiedenen Stellen in der Klasse platziert. Die Schüler/innen bilden Gruppen, in denen sich je ein Experte oder eine Expertin für jedes Plakat befindet. Die Gruppen starten gleichzeitig vor den verschiedenen Plakaten. Diejenigen, die an der Plakaterstellung mitgearbeitet haben (Experte/Expertin), erklären den anderen Gruppenmitgliedern das Plakat. Nach einem vereinbarten Zeichen der Lehrkraft gehen die Gruppen zum nächsten Plakat. Eine andere Expertin/ein anderer Experte erklärt usw.

Mögliche Weiterarbeit:

- Die Plakate im Computerraum aufhängen und andere Klassen zu einem Museumsrundgang einladen.

Fächerübergreifend: Deutsch oder jeder Gegenstand, in dem das Internet gern eingesetzt wird.

Persönlichkeitsentwicklung, Identität; Sprecherziehung; Medienprodukte vergleichend analysieren; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Die Vernetzung von Musik und Lebenswelt und die gesellschaftliche Bedeutung von Musik sollen - auch mit Hilfe von fächerübergreifendem Unterricht - erkannt werden.*

*Dazu gehört auch das Erfahren und das Wissen um die psychischen, physischen, sozialen, manipulierenden und therapeutischen Wirkungen von Musik und deren Nutzung.*

### Auf die Musik des täglichen Lebens hören

Musik transportiert Einstellungen und Stimmungen, das soll diese Übung veranschaulichen. Spielen Sie einen allgemein bekannten Werbespot oder einen kurzen Ausschnitt aus einem Film vor.

- Die Schülerinnen und Schüler erzählen, welche Gefühle entstanden sind, in welche Stimmung sie versetzt wurden.

Wiederholen Sie die Vorführung und lassen Sie anstelle des Originaltons Musik von einer CD mitlaufen.

- Musik unterstreicht und unterstützt die Filmhandlung. Hat sich die Aussage des Films durch die andere Musik verändert?
- Was hat sich verändert?
- Ist die Freude, die Angst, die romantische Situation durch die neue Musik jetzt anders?
- Wurden durch die andere Musik auch andere Gefühle geweckt?

Experimentieren Sie mit unterschiedlicher Musik. Die Schüler/innen schreiben die emotionale Wirkung auf:

Sanfte Musik bewirkt in mir .....

Beschwingte Musik bewirkt in mir .....

*Auch für Deutsch und andere Sprachen geeignet*

## Musikerziehung

Persönlichkeitsentwicklung, Identität; Umweltbildung; Kreativität und Gestaltung; kommunikatives Handeln reflektiert wahrnehmen, verstehen und gewaltfrei gestalten; Medieneinflüsse erkennen und benennen; eigene Medienbeiträge gestalten

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:  
Erfahren, Beschreiben und Bewerten der akustischen Umwelt.*

## Geräusche in unserer Umwelt

Die Schülerinnen und Schüler bilden Gruppen und nehmen in der Umgebung der Schule Geräusche auf und/oder erzeugen mit Instrumenten oder Gegenständen selbst Geräusche, die sie aufnehmen. Danach werden die Tonaufnahmen getauscht und die Gruppe versucht, die Geräusche der anderen Gruppe zu erkennen, zu benennen und aufzuschreiben.

- Wurde erkannt, was das jeweilige Geräusch akustisch vermitteln soll?
- Wurden alle Geräusche richtig erkannt?
- Welche Bilder oder Vorstellungen löst ein Geräusch aus? Welche Erinnerungen werden geweckt?
- Schreib zu jedem Geräusch auf, ob es für dich angenehm oder unangenehm ist.
- Gibt es Geräusche, die keine Erinnerungen und Gefühle wecken?
- Welches ist das schlimmste Geräusch für dich?
- Welches ist das angenehmste Geräusch für dich?
- Ist die Wirkung der Geräusche bei allen sehr ähnlich? Oder empfindet ihr sie sehr unterschiedlich?
- Gibt es ein Geräusch, das dich an deine Kindheit erinnert?
- Schreib eine Geschichte zu einem Geräusch

Auch für Deutsch und andere Sprachen geeignet

Mediale Vorbilder, Videoclips, Populärkultur; Genderkompetenz/Geschlechtergleichstellung; Mensch und Gesellschaft; Medienprodukte vergleichend analysieren; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen; Informations- und Kommunikationstechnologien sicher und kritisch nutzen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Die Schülerinnen und Schüler [...] sollen lernen, Ursachen und Auswirkungen von Rollenbildern, die den Geschlechtern zugeordnet werden, zu erkennen und kritisch zu prüfen.*

*Es sind Impulse zu setzen, die die Entwicklung eigener Wert- und Normvorstellungen bei den Schülerinnen und Schülern anregen und fördern.*

### Inszenierte Weiblichkeit in Musikvideos

Social-Media-Plattformen sind wichtige Sozialisationsmedien für Jugendliche, besonders beliebt sind die von Usern, Plattenfirmen etc. zur Verfügung gestellten Musikvideos, die z. B. auf YouTube zugänglich sind. Die dargereichten Lifestyle-, Mode- und Musiktrends formen die jugendliche Identität, beeinflusst werden (Welt-)Anschauungen wie etwa die Sicht auf Geschlechterrollen, Machtverhältnisse und (Gesellschafts-)Hierarchien.

Es gilt, die von einigen Popstars verkörperten und in den Videos vorgelebten „Ideale“ (wie zum Beispiel ein extrem schlanker Körper, Materialismus, Alkohol-/Drogenkonsum etc.) zum Gegenstand der Diskussion zu machen. Für die Auseinandersetzung mit Inszenierungsformen von Weiblichkeit eignen sich besonders Videoclips von Madonna, Pink und Lady Gaga – und selbstverständlich sämtliche Lieblingsclips Ihrer Schülerinnen und Schüler.

Mögliche Fragen\*):

- Wie und wodurch unterscheiden sich deiner Meinung nach Männer und Frauen in vielen Musikclips? Nenne Beispiele für „typische“ Eigenschaften.
- (Wie) beeinflussen angesagte Musikstars unsere Vorstellungen von Männlichkeit bzw. Weiblichkeit?
- Welches Image haben Madonna, Pink und Lady Gaga? Weichen sie in ihrem Verhalten und in ihrer Musik von vielen anderen weiblichen Popstars ab?
- Welche Musikclips magst du besonders? – Warum? Nenne einige Beispiele.

\*) Anregung gefunden im Lernmodul „Gender und Film“ (mit zahlreichen Arbeitsvorschlägen zu den drei genannten Popstars) auf:

[www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/gender/weiblichkeit.php](http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/gender/weiblichkeit.php)

## Geographie und Wirtschaftskunde

Einfluss der (digitalen) Medien auf unser Wirklichkeitsverständnis; Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen; Medienprodukte analysieren; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ausdrucksformen in verschiedenen Medien kennen lernen: Verstehen, wie in Medien Themen und Inhalte gezielt aufbereitet und gestaltet werden (auch durch eigenes Erproben).*

*Aufbau von Orientierungs- und Bezugssystemen mit Hilfe fachbezogener Arbeitsmittel und Arbeitstechniken, um Wissen selbstständig erwerben, einordnen und umsetzen zu können.*

## Bild und Wirklichkeit

Legen Sie vor Beginn der Unterrichtseinheit zu einem neuen Themengebiet Bilder in der Klasse auf (es sollten mindestens zwei pro Schüler/in sein).

- Die Schülerinnen und Schüler gehen durch den Raum und betrachten in Ruhe alle Bilder. Schließlich wählen sie ein Bild aus, das sie besonders anspricht, dessen Thematik sie am meisten interessiert.

Das ermöglicht Ihnen nicht nur, Interessenlagen der Schülerinnen und Schüler bezogen auf den neuen Lerninhalt zu erkennen, es kann auch Anlass sein, das Medium Bild zum Thema zu machen.

Nachdem die Schülerinnen und Schüler eingangs das gewählte Bild unvoreingenommen betrachten, es auf sich wirken lassen konnten, geht es nun darum, das im Bild Präsentierte medienwissenschaftlich distanziert zu interpretieren und Informationen zu entnehmen.

Mögliche Fragen dazu:

- Welche sichtbaren Elemente der Realität enthält das Bild?
- Welche Informationen vermittelt das Bild?
- Welche Einzelheiten erkennst du?
- Welche Aussage enthält das Bild?
- Welche Erkenntnisse gewinnst du?
- Beschreibe das Bild so, dass auch jemand, der das Bild nicht kennt, einen richtigen Eindruck davon bekommt, was es zeigt.

Jeder Mensch nimmt ein Bild anders wahr (abhängig z. B. vom Vorwissen, von persönlichen Interessen und Sehgewohnheiten): Was sehen die anderen?

*Auch für Deutsch und andere Sprachen geeignet*

## Geographie und Wirtschaftskunde

Wirtschaftserziehung/Verbraucher/innenbildung; Interkulturalität – Leben in der Migrationsgesellschaft; Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen; Medienprodukte vergleichend analysieren; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung aus unterschiedlichen Blickwinkeln beurteilen; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ein kritischer Umgang mit und eine konstruktive Nutzung von (digitalen)\* Medien sind zu fördern. [Anm.: \* nur NMS]*

*Ausdrucksformen in verschiedenen Medien kennen lernen: Verstehen, wie in Medien Themen und Inhalte gezielt aufbereitet und gestaltet werden (auch durch eigenes Erproben).*

*Aufbau von Orientierungs- und Bezugssystemen mit Hilfe fachbezogener Arbeitsmittel und Arbeitstechniken, um Wissen selbstständig erwerben, einordnen und umsetzen zu können.*

### Armchair Travellers

Fernsehen bietet die Möglichkeit, bequem von einem Stuhl aus die Welt zu „bereisen“. Durch die Analyse verschiedener Reportagen über ein Land bzw. zu einem konkreten Thema oder Ereignis (evtl. das Medienangebot von TV-Sendern im Web heranziehen) soll ein Lernprozess in Gang gesetzt werden, bei dem deutlich wird, dass es keine objektive Sichtweise gibt, dass jeder Bericht immer auch die Botschaft des Gestalters bzw. der Gestalterin enthält.

Mögliche Fragestellungen:

- Erkläre den Begriff „Objektivität“.
- Vermittelt der Film einen objektiven Eindruck? Wodurch?
- Werden bestimmte Bilder im Kopf erzeugt? Welche?
- Welches (scheinbare) Wissen wird vermittelt? Welche Botschaft ist beabsichtigt?
- Auf welches Vorwissen wird aufgebaut?
- Sind Ereignisse medial inszeniert (nachgestellt)?
- Was macht den Filmbericht glaubwürdig? Ist er für dich glaubwürdig?
- Welche Informationen liefern Vor- und Nachspann?
- Inwiefern beeinflussen Spielfilme oder Fernsehserien (Medienangebote, in denen Fiktion präsentiert wird), die in einer bestimmten Region angesiedelt sind, unser Bild von dieser Region?

„Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Massenmedien.“(Niklas Luhmann 1996) – Diskutiert in Kleingruppen und bringt dann eure Gedanken dazu im Plenum ein.

Je nach Thematik auch für Deutsch, Geschichte und Sozialkunde, Biologie und Umweltkunde geeignet

## Geographie und Wirtschaftskunde

Interkulturalität – Leben in der Migrationsgesellschaft; Wirtschaftserziehung/Verbraucher/innenbildung; sich als selbstwirksam erleben; eigene Medienbeiträge gestalten und verbreiten; Informations- und Kommunikationstechnologien sicher und kritisch nutzen; selbstständig Ziele setzen, auswählen, planen, ausüben und überprüfen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ausdrucksformen in verschiedenen Medien kennen lernen: Verstehen, wie in Medien Themen und Inhalte gezielt aufbereitet und gestaltet werden (auch durch eigenes Erproben).*

## Reiseprospekt herstellen

Die Schülerinnen und Schüler gestalten den Reiseprospekt in Kleingruppen manuell und verwenden dazu Fotos aus diversen Prospekten, oder sie erstellen ihn am Computer mit entsprechender Software und Internet – je nach Möglichkeiten und Interesse.

Mögliche Fragen zur Einstimmung und Arbeitsklärung:

- Was sind die Stärken eines Prospektes, was seine Schwächen?
- Wen soll der Prospekt ansprechen? Wer ist die Zielgruppe?
- Worüber (Land, Thema) soll informiert werden? – Was wissen wir bereits darüber? Welche Informationen brauchen wir noch?
- Wie umfangreich soll der Prospekt sein?
- Welche Wirkung streben wir an? – Welche Kernaussagen und Bildmotive brauchen wir dazu? Welche Schrift passt?
- Welche Botschaft soll transportiert werden?
- Auf welches Format, welche Faltechnik einigen wir uns in der Gruppe?
- Wie soll das Verhältnis von Text und Bild sein?

Wie ist der „Anblick von fern“ (lat. prospectus) bei den einzelnen Gruppen ausgefallen?

- Bei der Präsentation der Prospekte reflektieren die einzelnen Gruppen auch ihren Lernprozess: Welche Hürden gab es, wie wurden sie überwunden? Wie gut funktionierte die Teamarbeit? Welche Kompetenzen konnten trainiert, neu erworben werden? Was war top? Was machen wir beim nächsten Mal anders, nicht mehr?

Fächerübergreifend: Deutsch, Bildnerische Erziehung, Informatik, evtl. auch Englisch und andere Fremdsprachen

# Geographie und Wirtschaftskunde

Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen; Medienprodukte vergleichend analysieren; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung aus unterschiedlichen Blickwinkeln beurteilen; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ein kritischer Umgang mit und eine konstruktive Nutzung von (digitalen)\* Medien sind zu fördern. [Anm.: \* nur NMS]*

*Ausdrucksformen in verschiedenen Medien kennen lernen: Verstehen, wie in Medien Themen und Inhalte gezielt aufbereitet und gestaltet werden (auch durch eigenes Erproben).*

*Aufbau von Orientierungs- und Bezugssystemen mit Hilfe fachbezogener Arbeitsmittel und Arbeitstechniken, um Wissen selbstständig erwerben, einordnen und umsetzen zu können.*

## Ein Land im Fokus verschiedener Medien

Die Schülerinnen und Schüler befassen sich mit verschiedenen Medienarten, die über dasselbe Land oder dieselbe Region informieren: Unterrichtsfilm, Abenteuerfilm, Reisevideo, Radiofeature, Hörbuch, offizielle Website, Wikipedia, CIA – The World Factbook, privater Reisebericht, Reisetagebuch im Web, Reiseführer in Buchform, Broschüren, Kataloge aus dem Reisebüro ... (Auswahl treffen bzw. Auszüge verwenden).

Mögliche Fragestellungen:

- Welche Merkmale kennzeichnen dieses Medium? Welche Gestaltungsmöglichkeiten bietet es?
- Welchen Zweck erfüllt es?
- Wer soll angesprochen werden?
- Wer bietet dieses Medium an? Wie wird es finanziert?
- Wer hat Einfluss auf den Inhalt? Wer entscheidet, über den Inhalt?
- Wie beeinflusst die Zielgruppe, für die produziert wird, das Produkt?
- Wie bewertest du dieses Medienprodukt hinsichtlich seines sachlichen Gehalts?
- Welche Gefühle löst es aus?
- Wie bewertest du das Dargestellte hinsichtlich seiner Glaubwürdigkeit? Was macht es glaubwürdig/unglaubwürdig?
- Welche inhaltlichen Schwerpunkte setzen die verschiedenen Medienprodukte?
- Welches Medienprodukt spricht dich am meisten an? Warum?

Fächerübergreifend: Deutsch

## Geographie und Wirtschaftskunde

Wirtschaftserziehung/Verbraucher/innenbildung; Politische Bildung; Medienangebote und Informationen auswählen und nutzen; Medienprodukte vergleichend analysieren; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ein kritischer Umgang mit und eine konstruktive Nutzung von (digitalen)\* Medien sind zu fördern. [Anm.: \* nur NMS]*

*Ausdrucksformen in verschiedenen Medien kennen lernen: Verstehen, wie in Medien Themen und Inhalte gezielt aufbereitet und gestaltet werden (auch durch eigenes Erproben).*

*Der Unterricht hat sich [...] an den Erfahrungen und Möglichkeiten, die die Schülerinnen und Schüler aus ihrer Lebenswelt mitbringen, zu orientieren.*

## Woher beziehen wir Informationen über Länder?

Die Schülerinnen und Schüler überlegen, welche Quellen sie nützen, um an Informationen über wirtschaftliche, politische, geografische, soziale, jugendkulturelle Themenbereiche zu kommen (Brainstorming).

In eine gemeinsam erstellte Liste von möglichen Informationsquellen (TV, Radio, DVD, (Schul-) Buch, Internet, Social Media Plattformen etc.) tragen sie die von ihnen genutzten Quellen nach folgenden Kriterien ein:

- Woher beziehe ich am häufigsten Informationen?
- Woher selten?
- Welche Quellen nütze ich gar nicht?

Die Auswertung wird wahrscheinlich einen gewissen Trend erkennen lassen:

- Welche Medien stehen im Vordergrund?
- Welches Medium wird für welche Information bevorzugt? Warum?
- Warum dominieren manche Medien, während andere eher nicht so häufig bis gar nicht genutzt werden?
- Wer und was hat Einfluss darauf, welche Medien genutzt werden?

Fächerübergreifend: Deutsch

## Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung

Sprache und Kommunikation; Interkulturalität – Leben in der Migrationsgesellschaft; kommunikatives Handeln reflektiert wahrnehmen, verstehen und gewaltfrei gestalten; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Ausdrucks-, Denk-, Kommunikations- und Handlungsfähigkeit sind in hohem Maße von der Sprachkompetenz abhängig. In jedem Unterrichtsgegenstand sind die Schülerinnen und Schüler mit und über Sprache – zB auch in Form von Bildsprache – zu befähigen, ihre kognitiven, emotionalen, sozialen und kreativen Kapazitäten zu nutzen und zu erweitern. Die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Sozialisationsbedingungen ermöglicht die Einsicht, dass Weltansicht und Denkstrukturen in besonderer Weise sprachlich und kulturell geprägt sind.*

*Es ist bewusst zu machen, dass gesellschaftliche Phänomene historisch bedingt und von Menschen geschaffen sind und dass es möglich und sinnvoll ist, auf gesellschaftliche Entwicklungen konstruktiv Einfluss zu nehmen.*

### Die Entwicklung der Schrift

Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit der Entwicklung der Schrift – von den Hieroglyphen über die Keilschrift und die phönizische Schrift bis zur abendländischen Schrift.

Mögliche Diskussionspunkte:

- Vor der Einführung der Schrift haben die Menschen durch mündliches Erzählen ihr Wissen und ihre Erkenntnisse an die nächste Generation weitergegeben. – Welche Vorteile hat die Möglichkeit, etwas aufschreiben zu können? Was ändert sich dadurch im Leben der Menschen?
- Wie hat sich durch den Computer und die technologische Entwicklung die schriftliche Kommunikation geändert?
- Wird durch den Computer die Kunst des Schreibens mit der Hand verloren gehen?
- Wird durch die fortschreitende Vernetzung der Länder und Kulturen auch die Schrift immer einheitlicher?
- Stell dir vor, es gibt plötzlich keine Schrift mehr! Was ändert sich?
- Wie könnte sich die Schrift weiterentwickeln?
- Stelle ein futuristisches Alphabet dar.

Fächerübergreifend: Bildnerische Erziehung (für das Erschaffen einer Schrift der Zukunft), Deutsch

## Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung

Interkulturalität – Leben in der Migrationsgesellschaft; Kreativität in der Gestaltung zeigen; Informations- und Kommunikationstechnologien sicher und kritisch nutzen; eigene Medienbeiträge und interaktive Anwendungen gestalten; sich als selbstwirksam erleben

*Aus dem Lehrplan der HS, AHS und NMS:*

*Im überschaubaren Rahmen der Schulgemeinschaft sollen Schülerinnen und Schüler Fähigkeiten erwerben, die später in Ausbildung und Beruf dringend gebraucht werden, etwa für die Bewältigung kommunikativer und kooperativer Aufgaben.*

*Ausdrucksformen in verschiedenen Medien kennen lernen: Verstehen, wie in Medien Themen und Inhalte gezielt aufbereitet und gestaltet werden (auch durch eigenes Erproben).*

## Erklär mir Europa!

Die Europäische Union – ein komplexes Gebilde mit vielen Facetten. Die Schülerinnen und Schüler erstellen ein Medienprodukt, das Antworten auf eine offene Frage gibt oder Anlass liefert, ein bestimmtes Thema zu durchleuchten.

Möglicher Ablauf:

- Über eine oder zwei Wochen hindurch werden Zeitungsartikel gesammelt, die sich in irgendeiner Form mit der EU befassen.
- Die Schüler/innen wählen aus dieser Sammlung Artikel aus, die sie lesen möchten (evtl. Hausübung), und notieren, was sie nicht verstehen, auf welche Gedanken sie der Artikel bringt, was sie immer schon wissen wollten, Gefühle, die das Lesen auslöst ...
- Die Schüler/innen bilden Vierergruppen und überlegen gemeinsam anhand ihrer Notizen, zu welchem Thema im Kontext Europäische Union sie in ihrer Gruppe ein Medienprodukt herstellen möchten. Was produziert werden soll, entscheiden sie selbst: PowerPoint-Präsentation, Plakat, Collage, Info für die Lernplattform, Audio, Video (max. 3 min, z. B. aufgenommen mit dem Mobiltelefon) etc. Ausschlaggebend ist die Frage, welches Medium sich für das gewählte Thema am besten eignet, Kreativität ist gefragt.
- Die Gruppen präsentieren ihr Medienprodukt und schildern dabei auch das Making-of:  
Warum haben sie sich für dieses EU-Thema entschieden?  
(Wie) haben sie Antworten gefunden?  
Warum haben sie sich für diese Medienart entschieden?  
Welche Aufgabenteilung gab es?  
Welche Hard- und Software wurde verwendet?  
Gab es Probleme zu lösen? Welche? Wie wurden sie gelöst?  
Wie zufrieden ist die Gruppe mit dem Endprodukt und der Teamarbeit?

Ausgehend von den Medienprodukten werden vertiefende Aufgabenstellungen ausgearbeitet und ausgeführt.

Fächerübergreifend: Informatik, Bildnerische Erziehung (je nach Medienart)

## Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung

Computerspiele als Massenmedium; Wirtschaftserziehung/Verbraucher/innenbildung; Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen; kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen

*Aus dem Lehrplan der AHS (Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung, BGBl. II Nr. 290/2008):*

*Geschichtskulturelle Produkte [...] sollen dekonstruiert und anhand von geeigneten Beispielen in unterschiedlichen historischen Zeitabschnitten soll der Unterschied zwischen Vergangenheit und Geschichte herausgearbeitet werden.*

### Digitale Spielwelten kritisch hinterfragen

Computerspiele, die historische Ereignisse oder Epochen für spielbegleitende Hintergrundgeschichten nützen, schaffen und verbreiten populäre Geschichtsbilder. Die Beschäftigung damit im Unterricht sollte nicht reduziert werden auf die Suche nach defizitären Darstellungen der Vergangenheit und die Aufdeckung von Schwächen und Fehlern, vielmehr sollten Geschichtsbilder dekonstruiert und historische Kompetenzen angebahnt werden. Beispiele für Aspekte, die im Rahmen einer De-Konstruktion von Computerspielen, die in der Vergangenheit angesiedelt sind, ansatzweise analysiert werden könnten.\*):

Selbstbefragung zu entstandenen Eindrücken und Gefühlen, zur eigenen Beziehung zum Spiel:

- Was ist dir an diesem Spiel besonders aufgefallen? – Schreib deine ersten Eindrücke in einigen Sätzen auf.
- Stelle fest, was das Spiel über sich selbst vermittelt: Analysiere das Cover oder eine Beschreibung der Herstellerfirma.
- Was hat das Spiel bei dir ausgelöst? Beobachte deine Empfindungen und beschreibe diese in wenigen Sätzen.

Zur Charakteristik der historischen Darstellung (Abgrenzung zu anderen Darstellungsformen in Computerspielen):

- Stelle die Gattung des Spiels fest (Actionspiel, Strategiespiel, Simulationsspiel, Rollenspiel, Adventurespiel ...) und begründe deine Entscheidung.
- Analysiere einen Ausschnitt/eine Sequenz des Spiels und arbeite Merkmale heraus, die für diese Art von Computerspiel typisch sind.
- Beschreibe anhand von Belegen (Cover, Spielverlauf, Rezensionen, Diskussionen in Foren ...) die Hauptfunktion des Spiels (Lernmedium, Unterhaltung, ideologische Beeinflussung ...).
- Finde die Unternehmensphilosophie der Produktionsfirma heraus.
- Recherchiere im Internet Zahlen zur Verbreitung des Spieles und welche Altersgruppen dieses Spiel besonders anspricht.

\*) Anregung aus: Buchberger, Wolfgang; Kühberger, Christoph: Computerspiele und Geschichtsunterricht. Dynamische digitale Spielwelten kritisch hinterfragen. In: Historische Sozialkunde. Geschichte – Fachdidaktik – Politische Bildung. Heft 4/2013: Computer – Spiele – Geschichte. Wien 2013.

## Quellen der Lehrplanzitate

Lehrplan der Neuen Mittelschule. BGBl. II Nr. 185 – Ausgegeben am 30. Mai 2012

Lehrplan der AHS (Unterstufe). BGBl. II Nr. 133 – Ausgegeben am 11. Mai 2000

Lehrplan der Hauptschule. BGBl. II Nr. 134 – Ausgegeben am 11. Mai 2000

## 21 Kompetenzen für Medienbildung

Die vorliegenden Kompetenzen beschreiben, was Schülerinnen und Schüler im Bereich der Medienbildung bis zum Ende der 8. Schulstufe und darüber hinaus wissen und können sollen. Sie stehen in Einklang mit dem Grundsatzterlass für Medienerziehung.

1. Der Schüler/die Schülerin kann  
Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen.
2. Der Schüler/die Schülerin kann  
Informationsquellen erfassen, zitieren, vergleichen.
3. Der Schüler/die Schülerin kann  
kommunikatives Handeln reflektiert wahrnehmen, verstehen und gewaltfrei gestalten.
4. Der Schüler/die Schülerin kann  
Medienangebote und Informationen auswählen, interaktiv nutzen, kommunizieren und präsentieren.
5. Der Schüler/die Schülerin kann  
Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung analysieren.
6. Der Schüler/die Schülerin kann  
Medienprodukte vergleichend analysieren.
7. Der Schüler/die Schülerin kann  
Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen.
8. Der Schüler/die Schülerin kann  
medienrechtliche Aspekte erläutern.
9. Der Schüler/die Schülerin kann  
Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung aus unterschiedlichen Blickwinkeln beurteilen.
10. Der Schüler/die Schülerin kann  
Kreativität in der Gestaltung zeigen.
11. Der Schüler/die Schülerin kann  
eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen.
12. Der Schüler/die Schülerin kann  
Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten.
13. Der Schüler/die Schülerin kann  
kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen.
14. Der Schüler/die Schülerin kann  
sich als selbstwirksam erleben.
15. Der Schüler/die Schülerin kann  
zielgerichtet und weltoffen mit Personen und Systemen kooperieren.
16. Der Schüler/die Schülerin kann  
eigene Medienbeiträge und interaktive Anwendungen gestalten und verbreiten.
17. Der Schüler/die Schülerin kann  
Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) sicher und kritisch nutzen.
18. Der Schüler/die Schülerin kann  
kritisch denken und Probleme lösen.
19. Der Schüler/die Schülerin kann  
selbstständig Ziele setzen, auswählen, planen, ausüben und überprüfen.
20. Der Schüler/die Schülerin kann  
Informationen und Wissen interaktiv nutzen.
21. Der Schüler/die Schülerin kann  
eigene Medienbeiträge und Anwendungen planen, umsetzen, präsentieren und publizieren.

# Medienerziehung

## GRUNDSATZERLASS

des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur

---

### 1 GRUNDSÄTZLICHES

---

Medienerziehung zielt auf eine umfassende Medienbildung ab.

Medien bestimmen unseren privaten und beruflichen Alltag. Technische Möglichkeiten der Vervielfältigung, Übertragung und Vernetzung spielen in der „natürlichen“ Umgebung der Schüler/innen eine immer größere Rolle, sie sind ein Teil ihrer Wirklichkeit, ihrer Lebenswelten. Erziehung und Bildung sollten Heranwachsende in ihrer Beziehung zur Welt/Wirklichkeit begleiten und fördern.

Der Anteil von Medien an der Welt/Wirklichkeitserfahrung nimmt stetig zu – eine neue Dimension von Wirklichkeit ist mit dem Aufkommen von hoch entwickelten Technologien entstanden. Wenn nun die reflektierende Begegnung und Auseinandersetzung mit Wirklichkeiten ein grundlegender Bestandteil von Pädagogik ist, dann ergibt sich daraus der Schluss, dass Medienpädagogik die gesamte Pädagogik wesentlich stärker durchdringen soll. Pädagogik muss gleichzeitig auch Medienpädagogik sein.

Nun haben mediale Erfahrungen durch Sprache, Bilder, Zeichnungen, Bücher, Theater usw. schon seit jeher die Wirklichkeit des Menschen mitgeformt. Wie stark diese Medien unsere Wirklichkeit/Weltsichten mitprägen, ist aber in der Lehrerbildung wenig berücksichtigt worden. Dass und wie das Basismedium „Sprache“ an der Konstitution von Wirklichkeit mitwirkt, findet erst langsam Eingang in die einzelnen Fachdidaktiken. Genauso gelten diese Überlegungen auch für audiovisuelle und netzwerkbasierte Medien.

Im Kommunikationsprozess mittels Medien ist es möglich geworden, einer unüberschaubaren Menge von Empfängern bei räumlicher und/oder zeitlicher Distanz gleiche Mitteilungen zu vermitteln. Damit eröffnen die Medien einerseits Chancen zu weltweiter Kommunikation, zu Weltoffenheit und zur Weiterentwicklung der Demokratie, andererseits aber bergen sie auch die Gefahr verstärkter Manipulation in sich. Die durch Medien veränderte und sich verändernde Wirklichkeit ist eine Herausforderung und eine Chance. Im Sinne medienpolitischer Bildung ist Medienerziehung die Auseinandersetzung nicht nur mit Ursachen, Wirkungen und Formen medialer Kommunikation, sondern auch mit den verschiedenen Interessen, die die Auswahl und den Inhalt von Informationen und die Form der Vermittlung bestimmen.

Angesichts der Herausforderung durch die elektronischen Medien muss sich die Schule verstärkt dem Auftrag stellen, an der Heranbildung kommunikationsfähiger und urteilsfähiger Menschen mitzuwirken, die Kreativität und die Freude an eigenen Schöpfungen anzuregen und sich im Sinne des Unterrichtsprinzips „Medienerziehung“ um eine Förderung der Orientierung des Einzelnen in der Gesellschaft und der konstruktiv-kritischen Haltung gegenüber vermittelten Erfahrungen zu bemühen.

Um diese Zielsetzungen von Medienbildung klar herauszuheben, ist es notwendig, im Zug der Begriffsdefinition alle Begriffe, die Medien im schulischen Umfeld bezeichnen, sowie gängige, mit der Medienarbeit verknüpfte Gegenstandsbezeichnungen zu umreißen.

---

### 2 BEGRIFFSDEFINITIONEN

---

**Medienpädagogik** umfasst alle Fragen der pädagogischen Bedeutung von Medien in Bildung, Freizeit und Beruf. Sie setzt sich mit Inhalten und Funktionen der Medien, ihren Nutzungsformen in den genannten Bereichen sowie ihren individuellen und gesellschaftlichen Auswirkungen auseinander. Angesichts der Komplexität des Begriffes erscheint es angezeigt, den Gesamtkomplex Medienpädagogik zu unterteilen:

**Mediendidaktik** befasst sich mit den Funktionen und Wirkungen von Medien in Lehr- und Lernprozessen. Der Einsatz von audiovisuellen Medien in ihrer Rolle als Unterrichtsmittel soll in Abstimmung mit der Bildungs- und Lehraufgabe, dem Lehrstoff und den didaktischen Grundsätzen des jeweiligen Unterrichtsgegenstandes erfolgen. Medien sind Hilfsmittel zur Erreichung gegenstandsspezifischer Ziele (Erziehung durch Medien).

**Medienerziehung** ist eine Form pädagogischen Umgangs mit Medien, der zur kritisch-reflexiven Nutzung aller Medien heranführen soll. Wo Medien als Mittel der Information, Unterhaltung, Bildung und Alltagsorganisation für die Sozialisation des Menschen Bedeutung erlangen, werden sie zum Gegenstand der Medienerziehung – die Medien sind Gegenstand und Thema des Unterrichts (Erziehung über Medien).

Medienerziehung befasst sich mit allen Kommunikationsmedien und deren netzwerkbasierter Kombinationen.

Die Kommunikationsmedien sind – unabhängig von der Technologie – konstitutive Bestandteile aller Texte: Wort, gedruckt/gesprochen, und Grafik, Ton, Standbild und bewegtes Bild. Die Neuen Medien dienen der Kommunikation und haben Auswirkungen auf eine Reihe von sozialen Dimensionen. Die kritische Reflexion der möglichen Auswirkungen ist ebenfalls Gegenstand der Medienerziehung.

Durch die Möglichkeit, Daten aller Art zu gewaltigen Informationsnetzen zusammenzufassen und dieses Netz sowohl im Arbeits- als auch im häuslichen Bereich dienstbar zu machen, d. h. verfügbar, abrufbar und bearbeitbar zu machen, verwischen sich die Grenzen zwischen Individual- und Massenkommunikation, zwischen dem Buch- und dem Zeitungsmarkt, zwischen Unterhaltungs- und Geschäftskommunikation.

Besonders im Bereich der sozialen Medien stellen sich der Medienerziehung für einen partizipativen, selbstbestimmten und kritischen Umgang neue Fragen.

---

### 3 ZIELSETZUNGEN DER MEDIENERZIEHUNG

---

Bevor auf einige Arbeitsfelder der Medienerziehung eingegangen wird, erscheint es notwendig, den Begriff „**Medienkompetenz**“ im Sinne dieses Erlasses zu definieren:

Medienkompetenz als Zielhorizont medienpädagogischer Bemühungen umfasst neben der Fertigkeit, mit den technischen Gegebenheiten entsprechend umgehen zu können, vor allem Fähigkeiten, wie Selektionsfähigkeit, Differenzierungsfähigkeit, Strukturierungsfähigkeit und Erkennen eigener Bedürfnisse u. a. m. Insbesondere bei der Nutzung der Neuen Medien stellen sich im medienpädagogischen Zusammenhang – über den Nutzwert der Medien für den fachspezifischen Bereich hinaus – Fragen von individueller und sozialer Relevanz.

*Z. B. Was bedeutet die Informationsfülle für die menschliche Informationsverarbeitungskapazität? Welche Selektions-, Strukturierungs- und Professionalisierungsformen müssen geschaffen werden? Welche Möglichkeiten gibt es, um die Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit von Informationen zu sichern? Was sind einige der Implikationen der Medienkonvergenz? Was bedeutet inhaltliche Konvergenz, d. h. Vermischung von Spiel mit Film, sachliche Information mit gefühlbetonter Komponente etc. für die Verarbeitung? An welchen Bezugsrahmen messen wir Computersimulationen? Welche Folgen hat die Vermischung der Grenzen und Verwischung der Inhalte bei den Begriffen wirklich-virtuell-fiktiv? Welche Möglichkeiten gibt es zur Teilhabe an aktiver Bürgerschaft? Welche persönlichen Risiken entstehen in öffentlicher und netzwerkbasierter Kommunikation?*

#### 3.1 Aktive Teilhabe an Kommunikationsnetzen

Demokratie erfordert die aktive Teilhabe der Bürger und Bürgerinnen. Freie digitale Informations- und Kommunikationsnetze bieten dazu weitreichende kommunikative, soziale und kreative Möglichkeiten. Neben den Chancen birgt hier die Verarbeitung personenbezogener Daten in Informations- und Kommunikationsnetzen auch Risiken und Gefahren für die Einzelnen.

Medienkompetenz ist daher für die Teilhabe im gesellschaftlichen und bürgerschaftlichen Leben, für die Wahrnehmung der Meinungsfreiheit als grundlegendes Menschenrecht eine wesentliche Voraussetzung.

Im Sinne einer Stärkung der Meinungs- und Wertevielfalt sollte Medienkompetenz umfassend gefördert werden, um analytische Fähigkeiten zu entwickeln, die ein besseres Verständnis von Demokratie und Meinungsfreiheit sowie die aktive Teilhabe an netzwerkbasierter, medial vermittelter Kommunikation ermöglichen.

### 3.2 Mediennutzung

Medienerziehung soll die Schüler/innen durch Vermittlung kritischer Einsicht in die Kommunikationsphänomene zu einem in ihrem jeweiligen Lebensbereich möglichen bewussten und mitbestimmenden Medienhandeln führen. Medienhandeln setzt voraus, dass Menschen in jeder Kommunikationssituation mit Medien aktiv sind. Das bedeutet, dass sie im Rahmen der Mediennutzung ihre eigene Bedeutung in der Interaktion mit dem jeweiligen Medium aushandeln. Daher soll Medienerziehung, ausgehend von der persönlichen Disposition des Schülers/der Schülerin unter Berücksichtigung der sprachlichen Voraussetzungen, neben dem kognitiven auch den affektiven Bereich mit einschließen. Sie soll dem Schüler/der Schülerin helfen, die eigenen Rollenerwartungen zu überdenken und seine/ihre eigenen Kommunikationsbedürfnisse und -defizite zu erkennen.

Die Schüler/innen sollen weiters erkennen und erleben, dass Massenmedien gezielt Bedürfnisse zu konsumorientiertem Verhalten wecken. Sie sollen erkennen, dass neue Formen der Netzwerk- und Massenkommunikation ihre Möglichkeiten zur aktiven Beteiligung am wirtschaftlichen, politischen und kulturellen Leben erweitern. Ferner sollen sie erkennen und erleben, dass die elektronischen Medien neue Formen der Mitbestimmung ermöglichen und eine Erweiterung der Handlungsräume eröffnen.

### 3.3 Kommunikation mit und durch Medien

Die Schüler/innen sollen durch Medienerziehung befähigt werden, sich in einer Welt zurechtzufinden, über die sie zum großen Teil durch Medien informiert werden. Es soll ihnen bewusst gemacht werden, dass die Medien beträchtlich zu ihrer politischen Urteilsbildung beitragen. Sie sollen erkennen, dass die Expansion von Kommunikationstechniken den Menschen erhöhte Ausdrucks- und Partizipationschancen am politischen Leben durch „direkte“ Demokratie per Knopfdruck, bessere politische Information, bessere Information durch Behörden ermöglicht, gleichzeitig sollen sie aber erfahren, dass ebenso durch Kommunikationsmedien Menschen durch zunehmende Passivität von einer direkten Beteiligung am politischen Leben abgehalten, von politischen Konflikten abgelenkt und durch finanzkräftige Interessengruppen politischen Manipulationen ausgesetzt werden können. Sie sollen lernen, wie sie selbst Medien zu kritischer Urteilsbildung nutzen und dadurch ihre Handlungskompetenzen stärken. Sie sollen erfahren, dass die Medien nicht nur als Vermittler fiktiver Welten, sondern auch in der Abbildung der Wirklichkeit eine eigene Wirklichkeit schaffen. Die Schüler/innen sollen erkennen, dass diese gestaltete Wirklichkeit nicht wertneutral sein kann. Sie sollen die Struktur, die Gestaltungsmittel und die Wirkungsmöglichkeiten der einzelnen Medienarten erkennen und sollen verstehen, welche Inhalte vorwiegend von welchen Medienarten vermittelt werden. Dabei soll ihnen bewusst werden, dass identische Inhalte unterschiedlich präsentiert werden und folglich unterschiedliche Wirkungen haben.

Medienerziehung soll das Bewusstsein für die vielfach einseitige und klischeehafte Darstellung von sozialen und geschlechtsspezifischen Rollen durch die Medien wecken. Schüler/innen sollen für die Frage sensibilisiert werden, inwiefern die Medien den vielfältigen Lebensalltag (z. B. Verhältnis Frau – Mann, Untergebene(r) – Chef/in, Jugendliche – Ältere) realitätsgerecht vermitteln. Sie sollen erkennen, dass soziale und geschlechtsspezifische Rollen der Stereotypisierung unterliegen.

Können die Medien allein auch nicht unbedingt einen Wandel bezüglich der Auffassung von der Rollenverteilung in unserer Gesellschaft bewirken, so kommt ihnen dennoch eine bedeutsame Rolle in der Beeinflussung und Aufklärung der Öffentlichkeit zu. Indem sie bestimmte Wertvorstellungen reflektieren, tragen sie zur Aufrechterhaltung herrschender Vorstellungen bei und können gewisse Ideen, Leitbilder und Anschauungen noch verstärken bzw. abschwächen.

### 3.4 Medien als Wirtschaftsfaktor oder als Institution

Die Schüler/innen sollen erkennen, dass wirtschaftliche, technische, gesellschaftliche und ideologische Voraussetzungen sowie unterschiedliche Organisationsformen (öffentlich-rechtliche oder privatwirtschaftliche) ganz bestimmte Formen der Herstellung, Verteilung und auch bestimmte Kriterien zur Auswahl und Darstellung der vermittelten Inhalte bedingen. In diesem Zusammenhang kann auf die Arten der Nachrichtenbeschaffung, die Finanzierung durch Seher- und Hörergebühren und durch Werbung sowie auf das Spannungsverhältnis zwischen importierten und heimischen Medienprodukten hingewiesen werden.

Auch die Rolle der Öffentlichkeitsarbeit (Public Relations, PR) als Partner und Informationslieferant der Medien

soll behandelt werden. Public Relations stellen unter anderem den offenen, langfristigen Dialog zwischen den Gruppen der Gesellschaft (Wirtschaft, Politik, Wissenschaft, Sozialbereich, Sport usw.) und den Medien her.

Dabei sollen Begriffe wie Unabhängigkeit, Objektivität, Glaubwürdigkeit, Meinungsvielfalt, Manipulation usw. kritisch durchleuchtet werden.

### 3.5 Eigene Medienschöpfungen

Im Sinne von Handlungs- und Erfahrungslernen sollen die Schüler/innen im Rahmen der Medienerziehung zur Herstellung von eigenen Medienarbeiten und netzwerkbasierter Medienprojekten ermutigt werden.

Medienmachen allein ist jedoch – so verdienstvoll es auch für eine Reihe von Lernzielen sein mag – noch keine Medienerziehung. Erst wenn die praktische Tätigkeit mit einer kritischen Reflexion über den kreativen Herstellungsprozess und das Produkt selbst gekoppelt wird, kann von einer medienpädagogischen Arbeit gesprochen werden. Die Reflexion kann sich u.a. beziehen auf die Erfahrungen, die im sozialen Bereich gesammelt werden, auf die Produktion von Bedeutung, die die Grundlage von Medienmachen ist, u.v.m. Damit soll sichergestellt werden, dass das Medienmachen in einen bewussten Erkenntnisgewinn mündet.

---

## 4 DURCHFÜHRUNG

---

### 4.1 Allgemeines

Da die in den Medien behandelten Themen alle Bereiche des Erkennens und Handelns berühren, ist die Medienerziehung nicht auf einzelne Unterrichtsgegenstände oder bestimmte Schulstufen beschränkt. Jeder Lehrer/jede Lehrerin ist vielmehr verpflichtet, auf sie als Unterrichtsprinzip, wie es in den einzelnen Lehrplänen verankert ist, in allen Unterrichtsgegenständen fachspezifisch Bedacht zu nehmen. Für diesen Bereich bieten sich projektorientierte Unterrichtsformen an.

Die Integration der Massen- und netzwerkbasierter Medien in das Unterrichtsgeschehen darf dabei nicht als eine bloße Verwendung der Medien, als Impuls für den Fachunterricht oder als Illustration der Stoffdarstellung verstanden werden.

Bei der Arbeit mit Medien im Unterricht sind vielmehr die Weltbilder und deren Rückwirkung auf gesellschaftliche und politische Entscheidungen bewusst zu machen.

Die lustvolle und reflektierte Herstellung und Präsentation eigener kreativer und kritischer Medienprojekte trägt dazu bei, dass Kommunikationsbereitschaft, Kommunikationskompetenz und aktive bürgerschaftliche Teilhabe gefördert werden.

Gerade weil Medien die Welt so spontan und natürlich abzubilden scheinen, sollte Folgendes immer mitbedacht werden: Medien sind nie neutrale Behälter von Informationen. Die Bilder, die wir für Abbildungen der Wirklichkeit halten, sind gestaltet, sie sind konstruiert – deshalb wird gerade hier bei der Dekodierung ein hohes Potenzial an Medienkompetenz benötigt. Auch im naturwissenschaftlichen Bereich, dem im herkömmlichen Diskurs ein hoher Grad an Objektivität zugeschrieben wird, sind die Schlüsselfragen (Wer teilt wem was mit, in welcher Absicht?), mit denen wir mediale Texte zerlegen, von eminenter Wichtigkeit – sie sollten genauso angewendet werden wie bei Medientexten, deren „Gemachtheit“ deutlicher ins Auge sticht.

Der Einsatz von audiovisuellen Unterrichtsmitteln soll Schülerinnen und Schülern Gelegenheit für eine eigenständige Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Thema geben.

Der bloße Einsatz von audiovisuellen Unterrichtsmitteln kann nicht zur Medienerziehung gerechnet werden, es sei denn, dass über die fachdidaktische Verwendung hinaus auch medienpezifische Eigenheiten des Dargebotenen angesprochen werden.

So soll z. B. neben und zu dem fachspezifischen Informationsgehalt des Mediums überlegt werden, ob und inwieweit Interessen der Medienproduzenten den Inhalt und die Gestaltung des Dargebotenen beeinflussen.

Die Nutzung netzwerkbasierter Medien im Unterricht soll den Schülerinnen und Schülern weitreichende Möglichkeiten zur Partizipation eröffnen.

Die Medienerziehung hat grundsätzlich auf allen Schulstufen – der geistigen Entwicklung der Schüler und Schülerinnen entsprechend – zu erfolgen.

## 4.2 Beispiele für die Durchführung

### *Verknüpfung mit dem Lehrplan*

Der Lehrplan 2000 (Hauptschule, Allgemein bildende höhere Schule) geht bereits in der Präambel auf den Stellenwert von Medien in der Welt von heute ein:

*„Innovative Technologien der Information und Kommunikation sowie die Massenmedien dringen immer stärker in alle Lebensbereiche vor.“*

Darüber hinaus bieten die Einteilung in Bildungsbereiche, die Betonung von fächerverbindendem und fächerübergreifendem Unterricht sowie der Bedeutung von lebensweltlichen Bezügen eine Reihe von Ansatzpunkten für die Realisierung von Medienerziehung:

*„Der Unterricht hat sich entsprechend § 17 des Schulunterrichtsgesetzes sowohl an wissenschaftlichen Erkenntnissen als auch an den Erfahrungen und Möglichkeiten, die die Schülerinnen und Schüler aus ihrer Lebenswelt mitbringen, zu orientieren.“*

*„ Im Sinne der gemeinsamen Bildungswirkung aller Unterrichtsgegenstände hat der Unterricht die fachspezifischen Aspekte der einzelnen Unterrichtsgegenstände und damit vernetzt fächerübergreifende und fächerverbindende Aspekte zu berücksichtigen. Dies entspricht der Vernetzung und gegenseitigen Ergänzung der einzelnen Disziplinen und soll den Schülerinnen und Schülern bei der Bewältigung von Herausforderungen des täglichen Lebens helfen.“*

Bei den Bildungsbereichen sei explizit auf den Bereich „Sprache und Kommunikation“ sowie „Kreativität und Gestaltung“ verwiesen:

*„In jedem Unterrichtsgegenstand sind die Schülerinnen und Schüler mit und über Sprache – zB auch in Form von Bildsprache – zu befähigen, ihre kognitiven, emotionalen, sozialen und kreativen Kapazitäten zu nutzen und zu erweitern.“*

*„Gedanken und Gefühle verbal und nonverbal zum Ausdruck zu bringen, ist eine wesentliche Lebensform der Menschen. Den Schülerinnen und Schülern ist Gelegenheit zu geben, selbst Gestaltungserfahrungen zu machen und über Sinne führende Zugänge mit kognitiven Erkenntnissen zu verbinden.“*

### Exemplarische Vorschläge

#### *Vorschulstufe, 1. - 4. Schulstufe*

Für die Integration des Unterrichtsprinzips bietet sich über den Kernbereich der Unterrichtsgegenstände Deutsch und Bildnerische Erziehung sowie Sachunterricht hinausgehend der gesamte Lehrplan an. Durch die Thematisierung und den Vergleich von eigenen Erlebnissen und Erfahrungen der Kinder mit durch Medien vermittelten Sekundärerfahrungen können die spezifischen Eigenschaften einzelner Medienarten und die daraus resultierenden Wirkungen bewusster erfahren werden. An Sachbereichen werden sowohl Medienprodukte, die sich speziell an Kinder im Grundschulalter richten (z.B. Kindersendungen des Fernsehens, Kinderzeitschriften, „Kinderseiten“ aus Zeitschriften, Comics, Internetseiten für Kinder, Computerspiele bzw. Lernsoftware), als auch solche, die nicht speziell für Kinder dieser Altersstufen produziert, aber tatsächlich von diesen konsumiert werden, zu berücksichtigen sein. Durch Förderung der Selbsttätigkeit und Einsicht in die charakteristischen Eigenschaften der Medien sollen eigene Erfahrungen in der Herstellung von Medien gemacht werden.

#### *Sonderschule, 1. - 9. Schulstufe*

In den Sonderschulen kommt der Medienerziehung besondere Bedeutung zu:

Einerseits sind die Möglichkeiten der Kinder zum Sammeln unmittelbarer Erfahrungen durch Behinderungen häufig eingeschränkt, was durch den Einsatz von Medien zumindest ansatzweise kompensiert werden soll.

Andererseits kommt bei vielen Behinderungen den Medien eine bedeutsame Funktion bei der Überbrückung von Kommunikationsbarrieren zu (z.B. bei sinnes- und körperbehinderten Kindern).

Medienerziehung in dieser erweiterten Sicht verknüpft damit sonderpädagogische Aufgaben und Zielsetzungen

mit jenen Anliegen der Medienerziehung, die die behinderten Schüler/innen selbst als Medienkonsumenten zu Adressaten haben.

In den Lehrplänen der Sonderschulen finden sich zahlreiche konkrete Ansatzpunkte zur Berücksichtigung beider Aspekte. Diese reichen von Teilbereichen einzelner Unterrichtsgegenstände (z.B. der Bereich Fotografie und Film/Video in der Bildnerischen Erziehung) bis zu detaillierten Lehrstoffangaben (z.B. „Sich in Zeitschriften und Zeitungen orientieren“, „moderne Kommunikationsmedien nutzen“ in Deutsch).

#### ***Hauptschule, Allgemein bildende höhere Schule 5. - 8. Schulstufe***

In den Lehrplänen für Deutsch und Bildnerische Erziehung (Hauptschule, allgemein bildende höhere Schule) wird Medienerziehung explizit angegeben. Als weitere Einstiegsmöglichkeiten bieten sich Beobachtungen über die Ausdruckswerte von sprachlichen und nichtsprachlichen Ausdrucksformen, Schulung der Kompetenz, sich selbst und den anderen Kenntnis von Tatsachen zu verschaffen, sowie Rollenspiele an.

An dieser Stelle sei noch einmal darauf hingewiesen, dass Medienerziehung auch und besonders in dieser Altersgruppe bei den persönlichen Medienerfahrungen, -erlebnissen und -gewohnheiten der Schüler/innen ansetzen und zur Selbstreflexion führen soll.

#### ***Mittlere und höhere Schulen, Polytechnische Schule und Berufsschule 9.-12./13. Schulstufe***

An Polytechnischen Schulen scheint Medienerziehung in den Lehrplänen der Unterrichtsgegenstände Berufsorientierung und Lebenskunde, Deutsch, Projektorientierter Unterricht und in Wahlpflichtgegenständen auf. Die Lehrstoffangaben der Lehrpläne der mittleren und höheren Schulen enthalten zahlreiche Hinweise auf Sachgebiete der Medienerziehung. Die Rolle und der Stellenwert der Medien können in den jeweiligen Unterrichtsgegenständen vor allem im (fächerübergreifenden) Projektunterricht (z.B. Medien als Wirtschaftsfaktor, Werbung als Wirtschaftsfaktor, Ästhetik der Werbung, Sprache der Werbung, Öffentlichkeitsarbeit – Public Relations als Dialoginstrument, wirtschafts- und gesellschaftspolitische Funktionen und Rolle von PR, Chancen und Gefahren strategischer PR für die Bildung der veröffentlichten und öffentlichen Meinung, Konzepte und Instrumente der PR) in den Unterrichtsgegenständen Deutsch, Bildnerische Erziehung sowie des Bereiches Wirtschaftskunde beleuchtet werden. Im Deutschunterricht kann die vergleichende Betrachtung von literarischen Werken und ihren Verfilmungen die Möglichkeiten und Grenzen der beiden Kunstformen aufzeigen.

Die Unterrichtsgegenstände der Bereiche Geschichte und Sozialkunde sowie Zeitgeschichte ermöglichen beispielsweise nicht nur die Betrachtung von audiovisuellen Medien hinsichtlich ihrer Rolle als Quellenmaterial, sondern auch ihrer Entwicklung und ihres Einflusses auf die Gesellschaft.

In den Unterrichtsgegenständen der Bereiche Psychologie und Philosophie können Fragen der journalistischen Ethik, die Psychologie der Massenkommunikation, wahrnehmungspsychologische Fragen, Vorgänge der Meinungsbildung und Manipulation erörtert werden. In den Unterrichtsgegenständen der Bereiche Physik und Chemie können die technischen Grundlagen der Phonographie und Fotografie, von Rundfunk und Fernsehen sowie Probleme der Nachrichtentechnik behandelt werden.

**4.3 Medienkunde** im eigentlichen Sinn steckt einen Teilbereich der Medienerziehung ab, der Wissen über Medien, deren Entstehung, Organisation und Strukturen vermittelt. Bezogen auf das Schulwesen kann sie als unverbindliche Übung z. B. an allgemein bildenden höheren Schulen geführt werden. Nähere Angaben hinsichtlich der Inhalte sind der jeweils gültigen Fassung der betreffenden Lehrpläne zu entnehmen.

**4.4 Mediendidaktik** ist im Sinne der in der Hochschul-Curriculaverordnung 2006 definierten Allgemeinen Ausbildungsziele in den Studienplänen für die einzelnen Lehrämter zu berücksichtigen.

**4.5 Unterrichtstechnologie** dient der Vermittlung von Fertigkeiten und technischem Grundwissen zur Handhabung audiovisueller Geräte und Systeme, verbunden mit Hinweisen zum richtigen Einsatz der Medien-Hard- und Software im Unterricht. Die hier vermittelte Fertigkeit ist eine Voraussetzung zur Gestaltung von Medien.

**4.6** Der mit der Verwaltung der audiovisuellen Unterrichtsmittel betraute Kustos sollte über Verantwortung, Initiative, Vorschläge für den Aufbau und die Ausstattung der ihm übertragenen Materialien (SchUG § 52) hinaus auch Projekte auf dem Gebiet der Medienerziehung fachlich unterstützen.

**4.7** Im Sinne des SchUG § 62 (enge Zusammenarbeit von Lehrern und Erziehungsberechtigten in allen Fragen der Erziehung und des Unterrichtes) sollen die Erziehungsberechtigten gerade im Bereich der Medienerziehung zur Erziehungsarbeit eingeladen werden. Mediengebrauch, Medienkonsum, Mediengewohnheiten und -wirkungen sollen im Rahmen von Elternabenden behandelt werden; im Schulgemeinschaftsausschuss können weitere Aktivitäten (Schulveranstaltungen etc.) angeregt werden.

**4.8** Im außerschulischen Bereich ist die Hinführung zu verantwortlichem Medienkonsum eine wesentliche Aufgabe im Zusammenwirken von Erzieher/innen und Schüler/innen.

**4.9** Schulveranstaltungen auch unter Mitwirkung außerschulischer Organisationen können entsprechend der Schulveranstaltungsverordnung durchgeführt werden. Die durch diese Schulveranstaltungen den Schüler/innen erwachsenden Kosten (z.B. Eintrittsgebühren, Fahrtkosten) müssen dem Grundsatz der Sparsamkeit und Angemessenheit entsprechen. Dabei haben die finanziellen Erwägungen stets hinter den pädagogischen Gesichtspunkten zurückzustehen:

Es dürfen z.B. finanzielle Erwägungen nicht dazu führen, dass für bestimmte Altersgruppen geeignete Spielfilme aus Kostengründen auch anderen, zumeist jüngeren, Schülern und Schülerinnen vorgeführt werden.

**4.10** Die zuständige Schulbehörde hat im Rahmen der Lehrerfortbildung für Seminare und Vorträge (Vorführungen) sowohl über den Einsatz audiovisueller Unterrichtsmittel als auch über die Chancen der Medienerziehung für die Lehrer/innen aller Fächer und Schularten vorzusorgen. Um eine möglichst intensive Schulung der Lehrer/innen zu erreichen, wird empfohlen, die Medienerziehung an den Pädagogischen Hochschulen im Bereich Fort- und Weiterbildung schwerpunktmäßig zu behandeln..

Dieser Erlass tritt mit 31. Jänner 2012 in Kraft. Mit dem Inkrafttreten dieses Erlasses tritt der Erlass GZ 48.223/14 -Präs.10/01 vom 20. November 2001 außer Kraft.

Erlass des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur  
GZ 48.223/6 –B/7/2011, Rundschreiben Nr. 4/2012