

WS Protokoll: Reise durch die Mediengalaxie - Schulaktionstag

16.4.2015, 13.30 - 16.30

Die "Reise durch die Mediengalaxie" ist ein Projekt der Medienanstalt Berlin-Brandenburg (mabb) und wird von dem Verein Metaversa e.V. umgesetzt. Während der zweistündigen Reise durch die Mediengalaxie werden Schülerinnen und Schüler der 4. bis 6. Klassen gemeinsam mit Eltern und Geschwistern durch einen Parcours mit zahlreichen Spielaktionen zum Thema "Medien" geführt. Mit dem Lösen verschiedener Aufgaben zum Thema Mediennutzung und Mediengestaltung erwerben Familien spielerisch Medienkompetenz.

Die beteiligten Schülerinnen und Schüler bereiten am Vormittag die Aktionsbasen der Mediengalaxie selber vor und betreuen diese am Nachmittag. Dabei erhalten sie methodische Hilfestellung von medienpädagogischen Fachkräften. Jede Klasse übernimmt die Betreuung von vier bis sechs Aktionsbasen, an denen dann am Nachmittag kleine Spiele, Wissensquize oder auch Gruppenaktionen stattfinden.

Im Workshop wurde zunächst das Konzept des Aktionstages und die Erfahrungen aus den bisherigen 10 Aktionstagen vorgestellt. Im Anschluss konnten die Aktionsbasen Lexikonrennen, Alterskennzeichnung, Robot Coding und Fotomanipulation ausprobiert werden.

Zur Überleitung zum Praxisteil des Workshops wurden drei Fragen bearbeitet, die den Bedarf nach Medienbildung an der Schule aufzeigen:

1. Welche Medienkompetenzen finden Lehrer wichtig?

Im Vordergrund steht hier der kritische Umgang und die Reflexion über Medien und Aspekte des Jugendmedienschutzes: Umgang mit persönlichen Daten, Sicherheit im Netz, Datenschutz. Nur zwei Nennungen gab es, die die eigene Medienproduktion betreffen.

2. Welche Medienthemen sind gerade bei Schüler_innen aktuell im Gespräch?

Die Ergebnisse zur Mediennutzung in der aktuellen JIM oder KIM Studie wurden hier durch die Teilnehmerinnen bestätigt: Ganz vorne stehen dabei What's App und Youtube. Genannt wurden daneben noch allgemein soziale Netzwerke und Onlinespiele und die Frage, wann ich als Schüler_in ein eigenes Handy bekomme.

3. Welche Unterstützung benötigen Lehrer zum Einsatz von Medien?

Hier wird an erster Stelle medienpädagogische Kompetenz genannt, die in Fortbildungen erworben werden kann. Wichtig ist auch der Kontakt zu Expert_innen. Aber auch Gebrauchsanleitungen und Materialien werden von einigen gewünscht. Einzelne Teilnehmer_innen benötigen eine Übersicht zu rechtlichen Fragen, bessere technische Ausstattung, flexibel Räume und auch finanzielle Mittel.

Nach der Auswertung der Antworten beschäftigen sich drei Kleingruppen mit der Weiterentwicklung bzw. der Modifizierung des Mediengalaxie-Konzepts:

1. Umsetzung im ländlichen Raum

Gerade in den Randgebieten Brandenburgs erhalten Schulen wenig Unterstützung und finden gerade auch im medienpädagogischen Bereich keine Partner zur Umsetzung eines Mediengalaxie-Projekttags. es wird vorgeschlagen, das Konzept niedrigschwelliger zu gestalten, so dass nicht unbedingt Medienpädagog_innen mitarbeiten müssen, sondern die Lehrer_innen den Aktionstag eigenständig durchführen können. Berücksichtigt werden muss dann auch die zum Teil schlechte Technikausstattung in den Schulen.

2. Mediengalaxie im Lehrerkollegium

Eine Aktion mit dem Mediengalaxie-Stationsbetrieb könnte auch innerhalb eines Kollegiums durchgeführt werden. Die Kolleg_innen gestalten Platten/Aktionsbasen für andere Kolleg_innen zum Thema Medien, Kennenlernen von Software etc.. In einer Expert_innenecke im Lehrerzimmer könnte vermerkt werden, wer sich mit welcher Software auskennt.

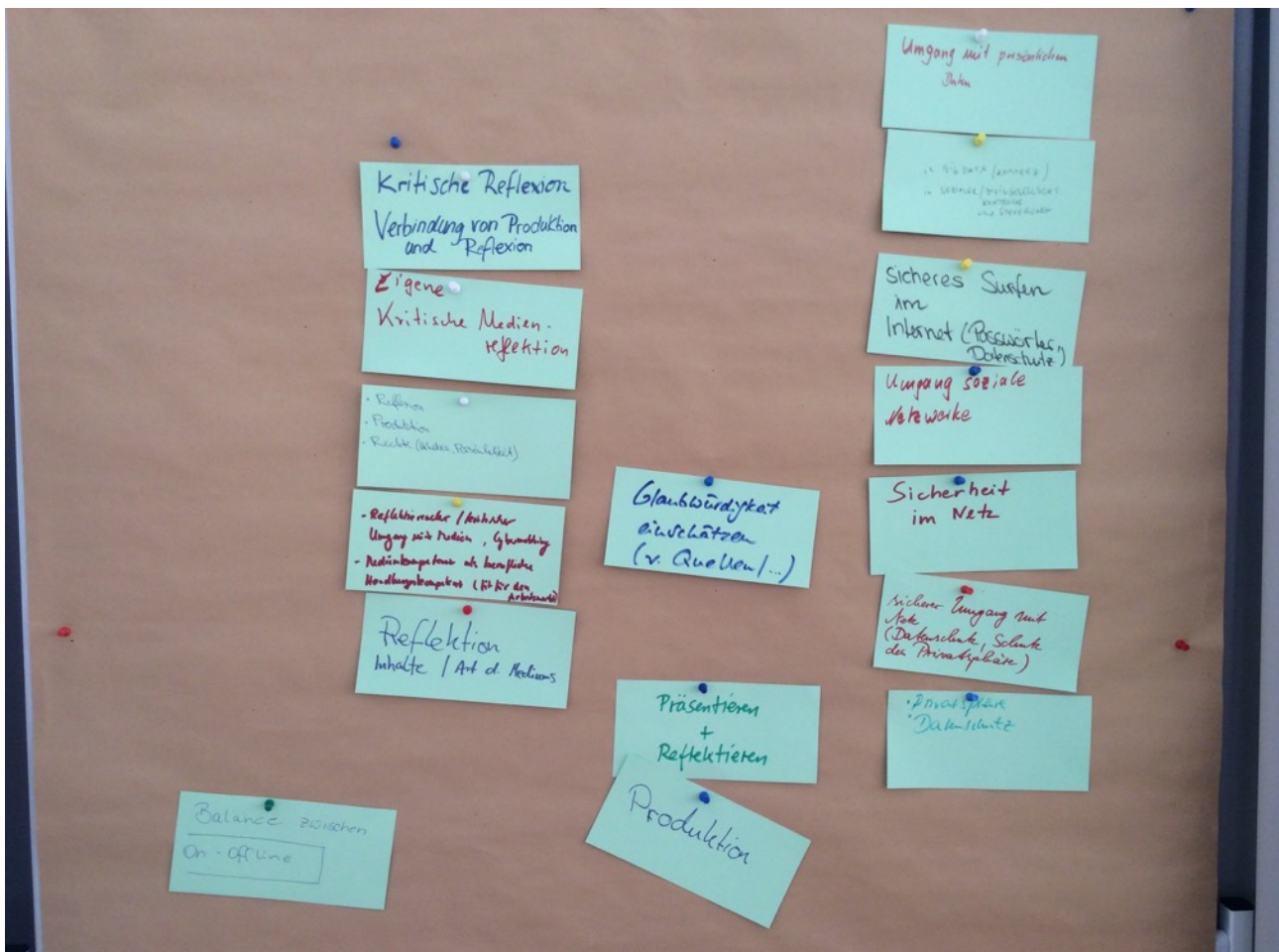
3. Mediengalaxie für 7/8. Klassen

Die vier beispielhaft aufgebauten Stationen können fast genauso auch für ältere Schüler_innen spannend sein. Die Aktionsbasis „Alterskennzeichnung2“ müsste erweitert werden. Hier könnte es zum Beispiel darum gehen, dass die Schüler_innen eigene Bewertungskriterien entwickeln.

Projektwebseite: <http://www.reise-durch-die-mediengalaxie.de>

Workshopleitung: Michael Lange, Kerstin Groner (Metaversa e.V.)

Kontakt: lange@metaversa.de



(A) SOZIALE NETZWERKE

App's

- Soziale Netzwerke
Facebook
- ständiges WhatsApp
- Online Spiele

You Now / YouTube

- Beibehaltung von Kontakten (WhatsApp)
- Kommunikation in Gruppen (WhatsApp & Co.)

Online games
(MSP, Clash of Clans, Minecraft)
Social media
(Facebook, WhatsApp, Gruppen, Instagram...)

- Soziale Anwesenheit
- Medien als Kommunikations-
umgebung

- Musik bei
YouTube

WhatsApp
Wann bekomme ich
eigenes Handy?
Spiele auf Handy

- Soziale Netzwerke
- WhatsApp

WhatsApp
Instagram
YouTube

Rechtliche Basis

- WhatsApp
- Soziale Netzwerke
- "Ballers-Spiele"

Videoportale

dauernder Kontakt
bei WhatsApp etc.

Klassen-/Schüler-
chats

Rechtliche Basis
NACHST LÄSUNG (Klausur)
Kommunikation und Informationsysteme
KAPITEL 10 (Rechtliche Grundlagen)

soziale
Netzwerke

medienpädagog.
Kompetenz

technische Aus-
stattung ▽

- aktuelle Technik & Software
- Zeit für Fortbildung

SMARTPHONE
als MEDIENLEHRMITTEL
DIDACTIK UND KONTROLLIERBAREN
MEDIEN

Berührungspunkte
abbauen
Kontakte zu Experten
Ideen f. Medienbildung im
Schulalltag

Eigene Offenheit
Bereitschaft zur
Fortbildung
Einstellen auf die
Lebenswelt der Kinder

Finanzielle Mittel

Hilfs beim Umgang
mit Medien?

- Fortbildung
- Auswahl an Software

Fortbildungen

Richtlinien
Wie viele Minuten/Stunden pro
Tag/Woche sollten/dürfen Kinder
in welchem Alter die verschiedenen
Medien nutzen? (Scharf)

Übersicht zu recht-
lichen Fragen

- Fortbildung
- Unterstützung (technische
Fähigkeit, die techn. Infrastruktur
demanstriert)

einfache Gebrauchs-
anleitung für die
wichtigsten Medien

Moderatoren für
Schulsoftware

flexible Räume
(nicht nur Redner)

Wissen! was gab's?
wo bekomme ich
Hilfe?
wie setze ich es
ein?

Schulungen

Materialien, die
in kurzer Zeit um-
setzbar sind

Anleitung zum
Bedienen der
Technik
(Gebrauchsanweisung)