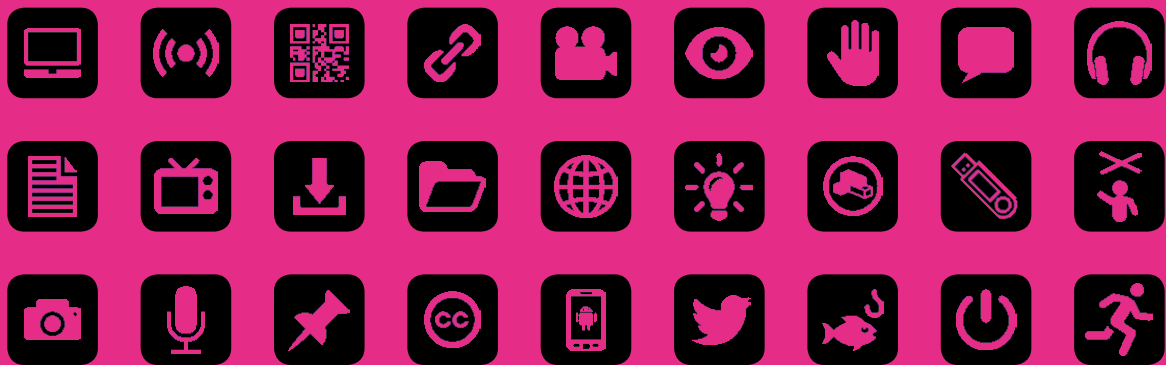


# MEDIENKOMPETENZ PROTOTYPISCHE AUFGABEN



## LESEPROBE

---

Herausgeber: Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, 1014 Wien

Autor: Dietmar Schipek

Entwicklungsbegleitung und Lektorat: Inge Fritz

Grafische Gestaltung: Karl Ulbl

Bezugsquelle: Bestellungen bitte per E-Mail an [office@mediamanual.at](mailto:office@mediamanual.at)

Creative Commons Lizenzvertrag

Medienkompetenz – Prototypische Aufgaben von Dietmar Schipek ist lizenziert unter einer

Creative Commons Namensnennung-Nicht kommerziell 4.0 International Lizenz.

Über diese Lizenz hinausgehende Erlaubnisse können Sie via [redaktion@mediamanual.at](mailto:redaktion@mediamanual.at) erhalten.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



Wien, 2018

---





---

# Inhalt

Vorwort für Schülerinnen und Schüler.....	7
Vorwort für Lehrerinnen und Lehrer .....	9
21 Medienkompetenzen .....	12
Übersicht: Prototypische Aufgaben für alle Fachbereiche.....	15
<b>1 Gewaltfrei kommunizieren. Fair debattieren.</b>	
1.1 Missverständnisse als Normalität.....	19
1.2 Das Vier-Ohren-Modell.....	20
1.3 Eigene Aussage im Vier-Ohren-Modell .....	21
1.4 Gewaltfrei kommunizieren.....	22
1.5 Die faire Debatte .....	24
<b>2 Kritisch denken. Kreativ denken.</b>	
2.1 Digitales Erzählen .....	28
2.2 Ein Problem medial darstellen .....	31
2.3 Mit dem Lernen experimentieren .....	32
2.4 Design Thinking am Beispiel Lernumgebung .....	34
2.5 Thema finden und Projekt planen.....	38
2.6 Veröffentlichen, teilen, kommentieren.....	42
<b>3 Medien reflektieren. Medien gestalten.</b>	
3.1 Deine Meinung über Medien ist gefragt .....	47
3.2 Ein Medientagebuch führen und analysieren .....	48
3.3 Die Medien, ich und meine Umwelt .....	51
3.4 Eine Mindmap zur Mediengeschichte erstellen.....	52
3.5 Teste deine Aufmerksamkeit .....	55
3.6 Botschaften entschlüsseln.....	56
3.7 Medien und Wertemodelle.....	58
3.8 Funktion und Wirkung von Werbung .....	61
3.9 PR und Propaganda verstehen .....	64
3.10 Populismus in Boulevardzeitungen .....	66
3.11 Dein Anliegen in einem Bild .....	68
3.12 Remix und Mashup selbst gemacht .....	70

---

3.13	Spielen als Spiel mit dem Vergnügen.....	71
3.14	Games programmieren.....	72
3.15	Meine empathische Perspektive.....	76
3.16	Ein Gerücht in die Welt setzen.....	78

#### **4 Das Internet nutzen. Im Internet lernen**

4.1	Selbstorganisiert lernen .....	82
4.2	Achtsam und zielorientiert im Internet.....	84
4.3	Aus Informationen im Internet schlau werden .....	86
4.4	Datenspuren, Datenschutz und ich.....	88
4.5	Risikokompetenz und statistisches Denken.....	90

#### **Anhang**

Kompetenzen und Lernziele .....	92
Fußnoten .....	94
Bildnachweis.....	94
Literaturempfehlungen.....	95
Autoreninformation .....	95

---

## Liebe Schülerinnen und Schüler,

in diesem Heft geht es um Medienbildung und um Medienkompetenzen.

Was ist gemeint, wenn von „Medienkompetenz“ die Rede ist? Die Europäische Union erklärt das so: „Medienkompetenz ist die Fähigkeit, die Medien zu nutzen, die verschiedenen Aspekte der Medien und Medieninhalte zu verstehen und kritisch zu bewerten sowie selbst in vielfältigen Kontexten zu kommunizieren.“

Wir alle brauchen Medienkompetenz, wenn wir aktiv an der Informationsgesellschaft teilnehmen wollen.

### **Auf welche Medien bezieht sich Medienkompetenz?**

Medienkompetenz bezieht sich auf alle Medien: Fernsehen und Kino, Radio, Musik auf verschiedenen Tonträgern, Zeitungen, Zeitschriften, Bücher, Internet, Social Media und andere digitale Kommunikations- und Medientechnologien wie z. B. euer Handy.

### **Warum ist Medienkompetenz wichtig?**

Weil Medien und digitale Technologien allgegenwärtig sind und die Digitalisierung das Leben von uns allen verändert. Das betrifft nicht nur die verschiedenen Formen medial übermittelter Informationen, sondern auch unsere Sprache und unsere Umgangsformen, die Art, wie wir miteinander umgehen – ob nun in der digitalen oder der analogen Welt.

Kann ich den Informationen, die ich im Internet gefunden habe, vertrauen? Das Internet ist kein rechtsfreier Raum – kenne ich die Verhaltensregeln? Wie bewerte ich Informationen? Was ist wichtig für mich? Wie treffe ich Entscheidungen? ...

### **Medienkompetenz hilft bei der Orientierung!**

Selbstständig denken und handeln – das zu lernen, ist ein wichtiges Ziel. Lernen ist eben mehr als nur das reine Abspeichern von Informationen. Lernen beinhaltet Wahrnehmung und Bewertung der Umwelt, die Verknüpfung mit schon Bekanntem und das Erkennen von Mustern und Regelmäßigkeiten. Das klingt reichlich abstrakt ... Blättert das Heft einfach durch und schaut, ob es Themen und Aufgabenstellungen gibt, die eure ganz persönlichen Interessen wecken!

Viel Erfolg und Freude beim Forschen, Entdecken, Kommunizieren, Basteln, Produzieren und Lernen – mit und durch Medien!

Dietmar Schipek

---

## Liebe Lehrerinnen und Lehrer,





das vorliegende Arbeitsheft widmet sich dem Thema Medienbildung und zeigt Möglichkeiten auf, wie Medienkompetenz mit Schülerinnen und Schülern in der Sekundarstufe I (und darüber hinaus) erarbeitet werden kann.

Die Aufgabenstellungen für alle Fächer sind so formuliert, dass sie die Schülerinnen und Schüler zu selbstständigem Denken und Handeln anregen und Gestaltungsspielraum für eigene wirksame Ideen und Praktiken bieten.

Ihre Schülerinnen und Schüler dürfen und sollen selbstständig denken (lernen) und im Team arbeiten, gemeinsam handeln und forschen, erfahren, welches Wissen man für welche Aufgabe braucht, Wichtiges von Unwichtigem unterscheiden lernen, Zusammenhänge herstellen und Unterschiede erkennen können.

### **Zu vier Themenkreisen bietet das Arbeitsheft prototypische Aufgabenbeispiele:**

Arbeitszeit pro Themenkreis: ca. 20 Stunden

-  1. Gewaltfrei kommunizieren. Fair debattieren.
-  2. Kritisch denken. Kreativ denken.
-  3. Medien reflektieren. Medien gestalten.
-  4. Das Internet nutzen. Im Internet lernen.

Die Aufgabenstellungen fokussieren jeweils auf mehrere der auf den Seiten 12 und 13 angeführten 21 längerfristig zu erwerbenden Fähigkeiten und Kompetenzen, die beschreiben, was Schülerinnen und Schüler im Bereich Medienbildung wissen und können sollen. Sie stehen in Einklang mit dem Grundsatzterlass für Medienerziehung.

### **Die Prototypen können und sollen fachspezifisch modifiziert werden**

Die Aufgaben sind als Vorschläge zu verstehen, die mit Inhalten und Kompetenzen aus verschiedenen Fachbereichen verknüpft werden können und sollen – je nach Gegebenheit und fachspezifischen Erfordernissen.

### **Gibt es eine prototypische Lehrmethode zu den prototypischen Aufgaben?**

Nein. Die prototypischen Aufgaben reflektieren jedoch gewisse Präferenzen: Selbstwirksamkeitserfahrungen und alltagskulturelle Erfahrungen aktivieren bzw. ermöglichen, informelle Lernleistungen anerkennen, interaktiv Medien und Technologien kreativ integrieren, wertschätzend kommunizieren, das Forschen, Experimentieren und Debattieren fördern.

Als Sozialform für den (medien-)kompetenzorientierten Unterricht bieten sich Einzelarbeiten und/oder Teams mit bis zu fünf Schülerinnen und Schülern an.



---

## Hilfsmittel und Arbeitsmaterialien

Braucht jeder Schüler und jede Schülerin einen eigenen Computer? Nein, ein Computer mit Internetzugang für Teams von bis zu fünf Mitgliedern wird in der Regel ausreichen. Teamarbeit und Einzelarbeiten mit und ohne Computer können, je nach Anforderung und Gegebenheiten an der Schule, abwechseln.

## Empfehlung: Mit Arbeitsjournalen (Portfolios) arbeiten

Die Arbeitsjournale können privat, öffentlich oder dialogisch angelegt werden, sie begleiten den individuellen und kollektiven Lernprozess der Schülerinnen und Schüler und ermöglichen ihnen, sich eine systematische Lernstrategie zu erarbeiten. Die Arbeit mit digitalen Portfolios im Web hat den Vorteil, dass man Journale erstellen und mit anderen zusammenarbeiten kann, man kann Dateien hochladen, Nachrichten sozialer Medien einbinden und vieles mehr. Je nach Gegebenheiten an der Schule können die Arbeitsergebnisse auch auf der schulinternen Lernplattform oder Cloud gespeichert werden.



Das vorliegende Arbeitsheft bietet den Schülerinnen und Schülern Platz für Notizen und Freiräume für ihre individuellen Einträge.

Jedes Kapitel ist auf [www.mediamanual.at/pa](http://www.mediamanual.at/pa) als PDF zum Download verfügbar und kann so in Klassenstärke ausgedruckt werden. Abgelegt in einer persönlichen Ringmappe, verfügt jede Schülerin, jeder Schüler über ein eigenes Portfolio.

**Empfehlung:** Die Schülerinnen und Schüler sollten alle digitalen Arbeitsergebnisse als Beleg auf einem USB-Stick speichern.

---



---

## Allgemeine Erklärung der Menschenrechte\*

### Artikel 12

Niemand darf willkürlichen Eingriffen in sein Privatleben, seine Familie, seine Wohnung und seinen Schriftverkehr oder Beeinträchtigungen seiner Ehre und seines Rufes ausgesetzt werden. Jeder hat Anspruch auf rechtlichen Schutz gegen solche Eingriffe oder Beeinträchtigungen.

### Artikel 19

Jeder hat das Recht auf Meinungsfreiheit und freie Meinungsäußerung; dieses Recht schließt die Freiheit ein, Meinungen ungehindert anzuhängen sowie über Medien jeder Art und ohne Rücksicht auf Grenzen Informationen und Gedankengut zu suchen, zu empfangen und zu verbreiten.



*„Ich möchte nicht in einer Welt leben,  
in der alles, was ich sage, alles, was ich tue, aufgezeichnet wird.  
Das ist nichts, was ich bereit bin zu unterstützen.  
Das ist nichts, unter dem ich zu leben bereit bin.“*

*Edward Snowden (The Guardian, 10. Juni 2013)*











---

\* Resolution 217 A (III) der Generalversammlung der Vereinten Nationen vom 10. Dezember 1948



---

## 21 Medienkompetenzen

Die vorliegenden Kompetenzen beschreiben, was Schülerinnen und Schüler im Bereich der Medienbildung bis zum Ende der 8. Schulstufe wissen und können sollen. Bei den vier Hauptkapiteln sind jeweils diejenigen Medienkompetenzen angeführt, die vorrangig angesprochen werden.

- |   |    |  |
|---|----|--|
|    | 1  | Der Schüler/die Schülerin kann <b>Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen.</b>  |
|    | 2  | Der Schüler/die Schülerin kann <b>Informationsquellen erfassen, zitieren, vergleichen.</b>   |
|   | 3  | Der Schüler/die Schülerin kann <b>kommunikatives Handeln reflektiert wahrnehmen, verstehen und gewaltfrei gestalten.</b>                                   |
|  | 4  | Der Schüler/die Schülerin kann <b>Medienangebote und Informationen auswählen, interaktiv nutzen, kommunizieren und präsentieren.</b>                       |
|  | 5  | Der Schüler/die Schülerin kann <b>Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung analysieren.</b>  |
|  | 6  | Der Schüler/die Schülerin kann <b>Medienprodukte vergleichend analysieren.</b>   |
|  | 7  | Der Schüler/die Schülerin kann <b>Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen.</b>   |
|  | 8  | Der Schüler/die Schülerin kann <b>medienrechtliche Aspekte erläutern.</b>  |
|  | 9  | Der Schüler/die Schülerin kann <b>Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung aus unterschiedlichen Blickwinkeln beurteilen.</b> |
|  | 10 | Der Schüler/die Schülerin kann <b>Kreativität in der Gestaltung zeigen.</b>  |

- 
- 1. Gewaltfrei kommunizieren. Fair debattieren.
  - 2. Kritisch denken. Kreativ denken.
  - 3. Medien reflektieren. Medien gestalten.
  - 4. Das Internet nutzen. Im Internet lernen.

-  **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.**



---

## Prototypische Aufgaben für alle Fachbereiche



### **1 Gewaltfrei kommunizieren. Fair debattieren.**

- 1.1 Missverständnisse als Normalität
- 1.2 Das Vier-Ohren-Modell
- 1.3 Eigene Aussage im Vier-Ohren-Modell
- 1.4 Gewaltfrei kommunizieren
- 1.5 Die faire Debatte



### **2 Kritisch denken. Kreativ denken.**

- 2.1 Digitales Erzählen
- 2.2 Ein Problem medial darstellen
- 2.3 Mit dem Lernen experimentieren
- 2.4 Design Thinking am Beispiel Lernumgebung
- 2.5 Thema finden und Projekt planen
- 2.6 Veröffentlichen, teilen, kommentieren



### **3 Medien reflektieren. Medien gestalten.**

- 3.1 Deine Meinung über Medien ist gefragt
- 3.2 Ein Medientagebuch führen und analysieren
- 3.3 Die Medien, ich und meine Umwelt
- 3.4 Eine Mindmap zur Mediengeschichte erstellen
- 3.5 Teste deine Aufmerksamkeit
- 3.6 Botschaften entschlüsseln
- 3.7 Medien und Wertemodelle
- 3.8 Funktion und Wirkung von Werbung
- 3.9 PR und Propaganda verstehen
- 3.10 Populismus in Boulevardzeitungen
- 3.11 Dein Anliegen in einem Bild
- 3.12 Remix und Mashup selbst gemacht
- 3.13 Spielen als Spiel mit dem Vergnügen
- 3.14 Games programmieren
- 3.15 Meine empathische Perspektive
- 3.16 Ein Gerücht in die Welt setzen



### **4 Das Internet nutzen. Im Internet lernen**

- 4.1 Selbstorganisiert lernen
- 4.2 Achtsam und zielorientiert im Internet
- 4.3 Aus Informationen im Internet schlau werden
- 4.4 Datenspuren, Datenschutz und ich
- 4.5 Risikokompetenz und statistisches Denken

Gewaltfrei  
kommunizieren.

Fair  
debattieren.





## THEMA

Was ist Gewalt ?  
Jeder Versuch, andere Menschen zu bestrafen oder die eigenen Bedürfnisse ohne Rücksicht auf die Bedürfnisse anderer Menschen durchzusetzen.

Und Konsens?  
Eine Lösungsstrategie, bei der die wichtigsten Bedürfnisse aller Beteiligten berücksichtigt werden.

## ANGEZIELTE KOMPETENZEN

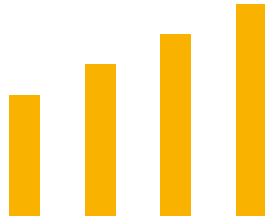
Informationsquellen erfassen, zitieren, vergleichen;  
kommunikatives Handeln reflektiert wahrnehmen, verstehen und gewaltfrei gestalten;

eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen;

Dokumentation der Lösungsprozesse

## AUFGABEN

- 1.1 Missverständnisse als Normalität
- 1.2 Das Vier-Ohren-Modell
- 1.3 Eigene Aussage im Vier-Ohren-Modell
- 1.4 Gewaltfrei kommunizieren
- 1.5 Die faire Debatte



## Blind sortiert

Den Mitgliedern einer Gruppe von Schülerinnen und Schülern werden die Augen verbunden.  
Nun bekommen sie die Aufgabe, sich der Größe nach, dem Alter nach oder dem Alphabet nach nebeneinander zu stellen.  
Sprechen ist dabei allerdings nicht erlaubt!

**Wie schnell kann die Gruppe die Aufgabe lösen?**



Die anderen Schülerinnen und Schüler der Klasse beobachten.

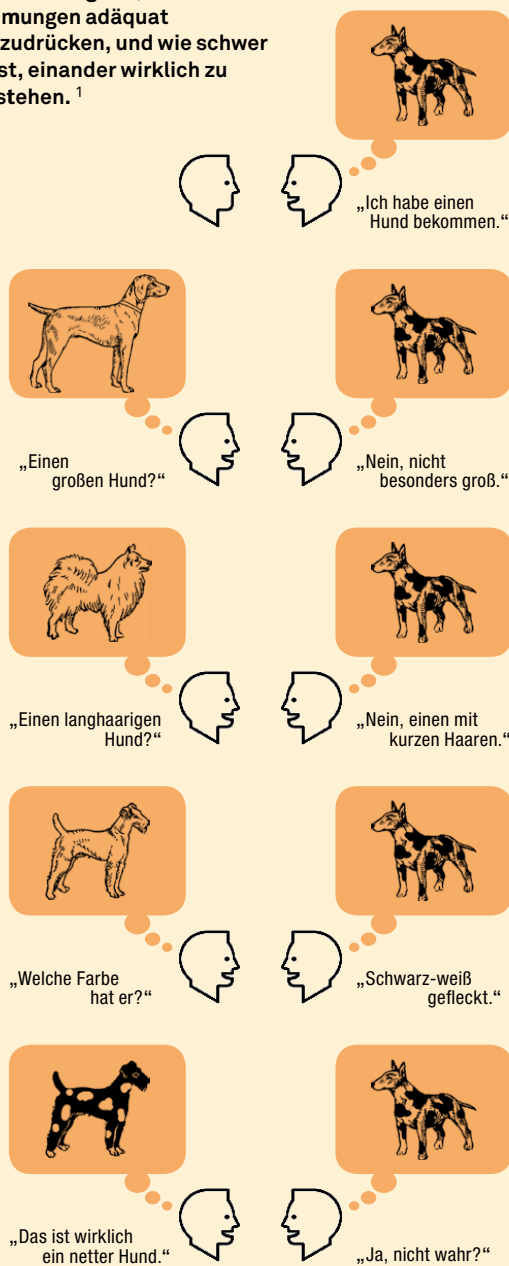
# 1.1

## Missverständnisse als Normalität

Man kann nicht nicht kommunizieren, denn jede Kommunikation (nicht nur mit Worten) ist Verhalten und genauso wie man sich nicht nicht verhalten kann, kann man nicht nicht kommunizieren. *(Paul Watzlawick)*

Kommunikation ist unwahrscheinlich. Sie ist unwahrscheinlich, obwohl wir sie jeden Tag erleben, praktizieren und ohne sie nicht leben würden. *(Niklas Luhmann)*

Der Comic zeigt exemplarisch die Schwierigkeit, Wahrnehmungen adäquat auszudrücken, und wie schwer es ist, einander wirklich zu verstehen.<sup>1</sup>



↓ Erläre am Beispiel dieses Comics, warum Kommunikation unwahrscheinlich ist.

A large rectangular area with a light yellow background and a fine grid of small dots, intended for a student's response to the prompt above.

# 1.2 Das Vier-Ohren-Modell

Der Psychologe Friedemann Schulz von Thun hat ein Kommunikationsmodell für die gelingende zwischenmenschliche Kommunikation entwickelt, er nennt es „Vier-Ohren-Modell“. Dahinter steht die Theorie, dass jede Aussage auf vier verschiedene Arten gehört bzw. interpretiert werden kann.

Was genau mit dem „Vier-Ohren-Modell“ gemeint ist, wird in zahlreichen Videos auf YouTube erklärt. Das Video mit dem Titel „Das Vier-Ohren-Modell von Friedemann Schulz von Thun“ erklärt es besonders gut.

→ Schau dir das Video an. Du findest es unter [www.mediamanual.at/pa/1\\_2](http://www.mediamanual.at/pa/1_2)

Wenn du das Video mehrmals ansiehst, kannst du das Vier-Ohren-Modell sicher gut erklären!

## Das Vier-Ohren-Modell anhand eines Beispiels<sup>2</sup>



Ein Mann und eine Frau beim Abendessen.  
Die Frau fragt: „Was ist denn das Grüne in der Soße?“  
(Das Grüne in der Soße sind Kapern, die die Frau nicht kennt.)

Die Nachricht der Frau ist so gemeint:  
= Vier Schnäbel

**Sachinhalt** — Da ist was Grünes.  
**Selbstoffenbarung** — Ich weiß nicht, was es ist.  
**Beziehung** — Du wirst es wissen.  
**Appell** — Sag mir, was es ist!

Beim Mann kommt die Nachricht wie folgt an:  
= Vier Ohren

**Sachinhalt** — Da ist was Grünes.  
**Selbstoffenbarung** — Mir schmeckt das nicht.  
**Beziehung** — Du bist ein mieser Koch!  
**Appell** — Lass nächstes Mal das Grüne weg!

**Jede Äußerung enthält – ob ich will oder nicht – vier Botschaften gleichzeitig.**  
Äußerungen = Schnäbel / Botschaften = Ohren

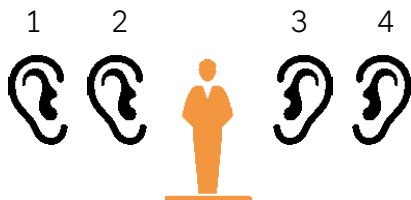


Erkläre in eigenen Worten das Vier-Ohren-Modell und worauf man beim Hören mit den vier Ohren in der Kommunikation achten sollte.

# 1.3

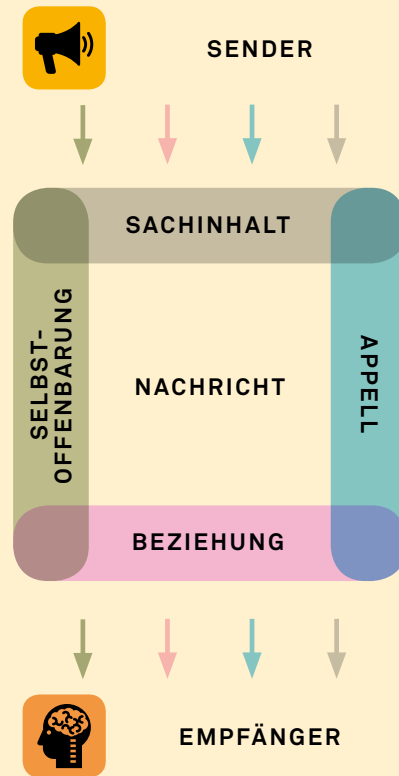
## Eigene Aussage im Vier-Ohren-Modell

Das Vier-Ohren-Modell beruht auf der Annahme, dass jede Äußerung nach vier Aspekten (Seiten) hin interpretiert werden kann – vom Sender der Äußerung wie auch vom Empfänger. Es ist dabei wichtig, jede dieser „Stimmen“ zu würdigen, denn nur so kann Kommunikation wertschätzend gelingen.



**DIE VIER OHREN DES EMPFÄNGERS<sup>3</sup>**

- 1 **Sachinhalt:** Worüber spricht sie?
- 2 **Selbstoffenbarung:** Was offenbart sie über sich?
- 3 **Beziehung:** Wie steht sie zu mir?
- 4 **Appell:** Was will sie von mir?



↓ Erfinde eine eigene Aussage und dazu vier mögliche Schnäbel und vier mögliche Ohren.

Ein großer, leeres rechteckiges Feld mit einem feinen Punktmuster, das für die Erstellung einer eigenen Aussage und der zugehörigen vier Schnäbel und vier Ohren vorgesehen ist.

# 1.4 Gewaltfrei kommunizieren

Die „gewaltfreie Kommunikation“ (GFK) ist ein von Marshall B. Rosenberg<sup>4</sup> entwickeltes Konzept. Es soll Menschen ermöglichen, so miteinander umzugehen, dass der Kommunikationsfluss zu mehr Vertrauen, Empathie und zu einer Kultur des einfühlsamen Miteinanders führt.



Der Umgang miteinander spiegelt sich vor allem in unserer Sprache wider. Wesentlich dabei ist die persönliche Haltung und das Menschenbild, das unser Handeln und Denken bestimmt. Deshalb inspiriert die gewaltfreie Kommunikation zu einem Sprachgebrauch, der Brücken baut.

## Florian ärgert sich

Anruf der Mutter: „Zeit zum Abendessen!“  
Florian: „Immer muss ich so früh nach Hause gehen! Das ist so gemein!“ Zu Hause gibt es Spaghetti, die mag er nicht. Florian: „Was ist das für ein Zeug? Das esse ich nicht!“



Ein Konflikt hat Florian hier wütend gemacht. Ein Konflikt entsteht zwischen Menschen dann, wenn sie einander verbunden oder aufeinander bezogen sind und aufgrund eines bestimmten Anlasses oder Ereignisses unangenehme Gefühle erleben. Diese unangenehmen Gefühle entstehen, wenn wichtige Bedürfnisse nicht erfüllt wurden oder (zumindest scheinbar) nicht miteinander vereinbar sind. Was können wir in so einer Situation tun?

### Gefühle und Bedürfnisse

Es ist sehr wichtig, auf eigene Gefühle und Bedürfnisse zu achten und diese wertschätzend in Worte zu fassen. Denn manche Wörter unserer Sprache wirken konfliktfördernd, sie beeinflussen unsere Gefühle negativ. Es macht einen Unterschied, ob ich sage: „Ich *muss* zu meiner Mutter.“ Oder: „Ich *will* (nicht) zu meiner Mutter.“

Diese kleine Änderung kann viel bewirken: Das Wort „muss“ lässt keine Wahl, bei „will“ oder „will nicht“ liegt eine Wahlmöglichkeit vor. Und das macht den kleinen Unterschied, der schon etwas bewirken kann.

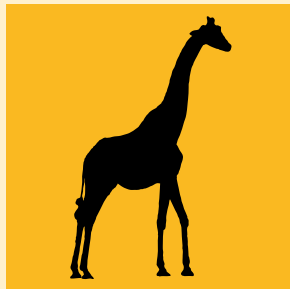
„Spaghetti will ich nicht so gerne.  
Ein Butterbrot wäre mir lieber.“

Auf die Sprache kommt es an!  
Es ist wichtig, einander zu verstehen und mit Wut und Ärger gewaltfrei umzugehen.



### Giraffensprache<sup>5</sup>

Empathisch zuhören  
Dazulernen wollen  
Von Herzen sprechen  
Bedürfnisse äußern



### Wolfssprache<sup>6</sup>

Beschuldigen  
Kritisieren  
Fordern  
Recht haben wollen



Versuche, einen Tag lang auf das Wort „muss“ zu verzichten.  
Ersetze es durch „Ich entscheide mich ... zu tun, weil ...“. Welche Erfahrungen hast du dabei gemacht?

# FREIRAUM 1.4

MEINE ERFAHRUNGEN MIT GEWALTFREIER KOMMUNIKATION

# 1.5 Die faire Debatte

Eine Debatte ist ein Streitgespräch, das formalen Regeln folgt und zur inhaltlichen Vorbereitung einer Abstimmung dient. Eine Debatte kann nur in einer guten Streitkultur funktionieren. Beispielsweise ist die Frage „Darf man streiten?“ ein höchst Streitbares Thema!

Faires Debattieren fördert unsere demokratische Kultur. Bei einem bedachtsamen Umgang mit Sprache können im Wettstreit der Argumente kontroverse Themen fair, angemessen und friedlich diskutiert werden. Eine Debatte ermöglicht auch, passives Wissen in eigene Argumente zu verwandeln. Dabei ist der sportliche und spielerische Aspekt des Debattierens ebenso wichtig wie die Rollenverteilung.

### Führt eine Debatte zu einem Thema eurer Wahl durch!

Haltet die Argumente, den Verlauf und die Ergebnisse der Debatte schriftlich oder audiovisuell fest, um die Debatte in weiterer Folge journalistisch auswerten zu können.

**Wählt ein Thema** (es könnte z. B. auch das angeführte Beispielthema „Darf man streiten?“ sein).

Verteilt die Rollen und führt eure Debatte wie im Beispiel dargestellt durch.

Hinweise zum richtigen Argumentieren findet ihr auf der nächsten Seite.

➔ **Wertet das aufgenommene Material aus. Daraus könnte z. B. eine Radiosendung, ein Videobeitrag oder ein Zeitungsbericht entstehen.**

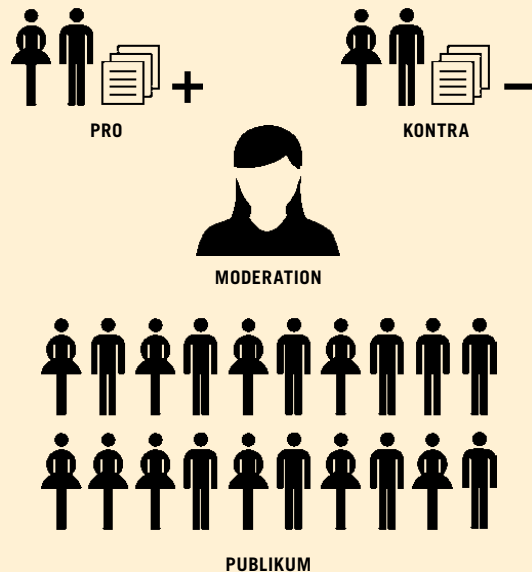
THEMA DER DEBATTE:

SPEICHERT DAS ERGEBNIS AUF EUREM USB-STICK.  
DATEINAME:



LINKTIPP:  
[http://de.wikipedia.org/wiki/Journalistische\\_Darstellungsform](http://de.wikipedia.org/wiki/Journalistische_Darstellungsform)

## THEMA Beispiel: Darf man streiten?



**1. Rollen festlegen:** Je zwei Pro-/Kontra-RednerInnen, Moderator oder Moderatorin, Publikum und eine Person, die die Abstimmung protokolliert, den Verlauf der Debatte und die Argumente schriftlich festhält oder aufzeichnet (Audio, Video).

**2. Abstimmung:** Vor Beginn der Debatte stimmen alle Schüler und Schülerinnen in der Klasse oder der Schule ab: Darf man streiten? – Ein klares Ja? Ein klares Nein? Ein Unentschieden?

**3. Erstes Meinungsbild:** Protokolliert das Ergebnis dieser Abstimmung. So ergibt sich ein erstes Meinungsbild.

**4. Wettstreit der Argumente:** Die vier RednerInnen bringen nacheinander ihre Position in einer drei- bis fünfminütigen Rede vor und versuchen dabei, das Publikum von ihren Argumenten zu überzeugen.

**5. Diskussionsrunde:** Nach den vier kurzen Reden äußern sich die vier RednerInnen jeweils kurz und fair zu den gegenteiligen Argumenten. Das Publikum meldet sich ebenfalls zu Wort.

**6. Neuerliche Abstimmung:** Wenn alle Argumente vorgebracht wurden, stimmt das Publikum erneut ab: Hat sich das Meinungsbild verschoben? Die zweite Abstimmung zeigt, wer die überzeugenderen Argumente hatte.



# FREIRAUM 1.5

## BEISPIELE FÜR TYPISCHE ARGUMENTATIONSFEHLER<sup>7</sup>

F = Fehler B = Beispiel E = Erläuterung

→ = Finde ein eigenes Beispiel

---

**F: Zirkelschluss** (Circulus vitiosus)

**B:** Kaffee regt an, weil er eine aufputschende Wirkung hat.

**E:** Begründung stellt eine andere Formulierung für die Behauptung dar.



---

**F: Fehlschluss** (Non sequitur; Latein für „es folgt nicht“)

**B:** Lisa ist ein Mann, denn alle Männer sind Menschen und Lisa ist ein Mensch.

**E:** Zur Bestätigung der These wird ein Argument genommen, das zwar wahr ist, das aber die aufgestellte These nicht beweist. Es handelt sich nicht um einen zureichenden Grund.



---

**F: argumentum ad hominem** (lateinisch „Beweisrede zum Menschen“)

**B:** Die Position von Tom ist abzulehnen, denn Tom ist dumm.

**E:** Die Position eines Gegners wird zu entkräften versucht, indem die Person angegriffen wird.



---

**F: Meinungen als Fakten ausgeben mithilfe einer Killerphrase**

**B:** Es wird doch niemand ernsthaft bezweifeln, dass Mozart der beste Komponist aller Zeiten ist.

**E:** Ziel ist es, mit sogenannten Killerphrasen, wie „gibt es denn wirklich einen, der glaubt, dass ...“, „es ist doch allgemein bekannt, dass ...“ oder „jeder mit gesundem Menschenverstand weiß ...“, subjektive Meinungen als Tatsachen auszugeben und dabei den anderen mundtot zu machen.



---

**F: Verallgemeinerung**

**B:** Deutsche Arbeitnehmer werden weltweit geschätzt, denn die Deutschen zeichnen sich durch Pünktlichkeit und Ordnungsliebe aus.

**E:** Es handelt sich um eine (klischeehafte) Verallgemeinerung, denn auch wenn diese Eigenschaften den Deutschen häufig zugeschrieben werden, gibt es natürlich auch viele Deutsche, die permanent zu spät kommen oder das Chaos lieben.



Kritisch  
denken.  
Kreativ  
denken.



## THEMA

Medienprojekte im Team planen, entwickeln, umsetzen, reflektieren und präsentieren fördert die kritische und kreative Auseinandersetzung mit Medien, Kultur, Technologie, Kommunikation und sozialer Praxis. Und: „Die beste Methode, eine gute Idee zu bekommen, ist, viele Ideen zu haben!“ (Linus Pauling)

## AUFGABEN

- 2.1 Digitales Erzählen
- 2.2 Ein Problem medial darstellen
- 2.3 Mit dem Lernen experimentieren
- 2.4 Design Thinking am Beispiel Lernumgebung
- 2.5 Thema finden und Projekt planen
- 2.6 Veröffentlichen, teilen, kommentieren

## ANGEZIELTE KOMPETENZEN

Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen;

Kreativität in der Gestaltung zeigen;

kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen;

selbstständig Ziele setzen, auswählen, planen, ausüben und überprüfen;

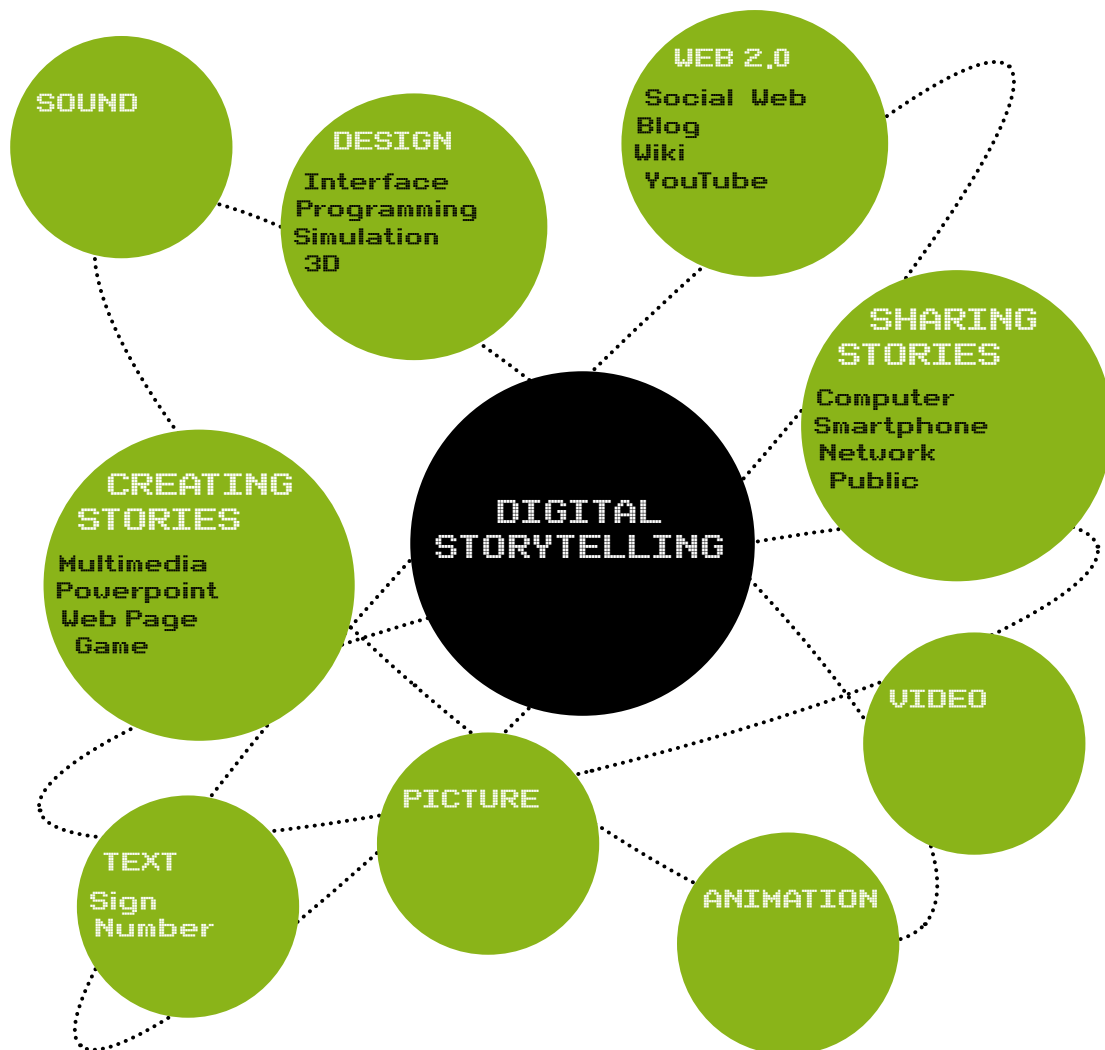
eigene Medienbeiträge und Anwendungen planen, umsetzen, präsentieren und publizieren;

Dokumentation der Lösungsprozesse

# 2.1 Digitales Erzählen

*Digital Storytelling* bedeutet, eine Geschichte mit Hilfe elektronischer Werkzeuge zu erzählen. Diese neue Form des Erzählens verwebt digitale Bilder, Töne und Texte in vielfältiger Art und Weise miteinander. Erzählungen können sowohl interaktiv als auch linear gestaltet werden. Erst mit der Erfindung des Computers und des Internets wurde diese Art des Geschichtenerzählens möglich.

Dank der neuen Medientechnologien hat jeder Mensch die Möglichkeit, eigene Ideen, Beobachtungen und Geschichten auf vielfältige Weise darzustellen, zu verbreiten und interaktiv mit anderen ins Gespräch zu kommen. Dadurch findet eine „Demokratisierung“ der Bilder, Töne, Texte und Informationen statt, was die Meinungsfreiheit jedes einzelnen Menschen stärkt. Jede/r Einzelne kann sich aktiv als Erzählende/r an der Gesellschaft beteiligen.



## Visuelles Erzählen

Visualisieren hilft, komplexe Zusammenhänge verständlich zu machen. Visualisieren bedeutet, Informationen mit Hilfe von Grafiken, Skizzen, Diagrammen und/oder (bewegten) Bildern in einer optisch ansprechenden Weise darzustellen.

Eine einfache Methode, sich dem visuellen Erzählen anzunähern, bietet das „BBC 5 Shot“-Modell. Dabei wird für den Einstieg in ein Interview zu einem Thema eine Bildsequenz mit fünf Bildeinstellungen rund um die zu interviewende Person gestaltet.

Die 5-Shot-Methode eignet sich sehr gut, um das visuelle Erzählen zu üben.

### Checkliste zur Erstellung einer Bildsequenz:

- Bildeinstellungen auswählen
- Auf den richtigen Ton achten
- Kamera ruhig halten, leise sein
- Pro Einstellung zehn Sekunden Bild und Ton aufzeichnen (damit du genügend Material für den Bildschnitt hast)
- Mit Hilfe einer Videoschnittsoftware alle fünf Einstellungen entsprechend schneiden und montieren

➔ **Entwickelt eine kurze Bildsequenz zu einem Thema eurer Wahl.**

SPEICHERT DAS ERGEBNIS AUF EUREM USB-STICK.  
DATEINAME:



Mit deiner Bildsequenz hast du diese Übung abgeschlossen. Wenn du möchtest, kannst du auch noch das dazu passende Interview führen und montieren.

## DIE 5-SHOT-METHODE

- 1 Naheinstellung der Hände
- 2 Nahaufnahme des Gesichts
- 3 Totale
- 4 Einstellung über die Schulter
- 5 Eine interessante Einstellung deiner Wahl



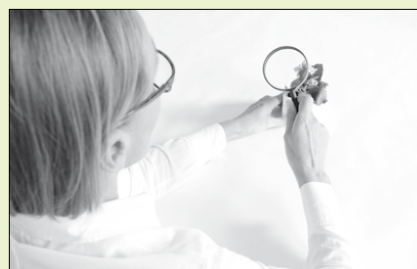
← 1



← 2



← 3



← 4



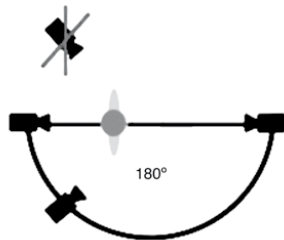
← 5

## BILDGESTALTUNG

Jede einzelne Einstellung sollte den Wirkungsregeln und Stilmitteln der visuellen Bildgestaltung entsprechen, das bedeutet: Die fotografische Drittel-Regel der Bildkomposition beachten, die Kamera still halten und nicht bewegen, auf einer Seite der Handlungsachse bleiben, um die visuelle Kontinuität aufrechtzuerhalten.

## ACHSENSPRÜNGE VERMEIDEN

Die Kamera sollte bei wechselnden Standorten immer auf der gleichen Seite der Handlungsachse stehen (180-Grad-Regel), um die Bewegungsrichtung der Filmerzählung aufrechtzuerhalten. Wird die Achse überschritten, kehrt sich die Bewegungsrichtung für die Zusehenden um. Dies führt zu einem Verlust der Orientierung im filmischen Raum.



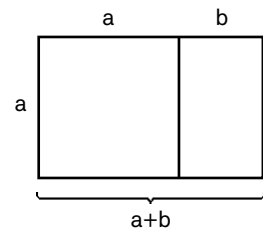
## ASPEKTE DER BILDKOMPOSITION

### Bildausschnitt

Durch die Wahl des Bildausschnitts wird ein Motiv aus der umgebenden Wirklichkeit herausgehoben und auf ein flächiges, zweidimensionales, meist verkleinertes Bild reduziert. Dieser Mangel kann durch das Nutzen der Kompositionsmöglichkeiten innerhalb des Rahmens ausgeglichen werden.

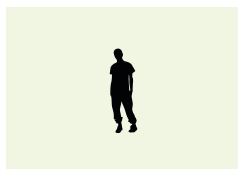
### Goldener Schnitt

Der Goldene Schnitt ist ein ideales Seitenverhältnis, das auch in der Natur oft zu finden ist. Wenn es gelingt, im Bild vorhandene horizontale und vertikale Linien mit den gedachten Linien annähernd zur Deckung zu bringen, wird der Eindruck für die menschliche Wahrnehmung am angenehmsten sein. Die Schnittpunkte der Linien eignen sich besonders zur Platzierung bildwichtiger Elemente. Beim Goldenen Schnitt ist das Verhältnis von  $a$  zu  $b$  gleich dem von  $a+b$  zu  $a$ .

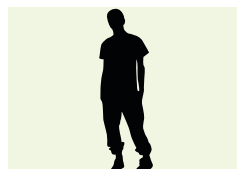


## EINSTELLUNGSGRÖSSEN

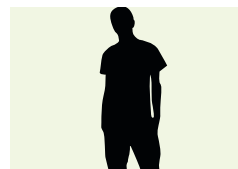
Die Bezeichnungen für die Einstellungsgrößen lassen sich nicht exakt festlegen und sind Annäherungswerte. Sie dienen jedoch einer leichteren Verständigung innerhalb des Aufnahmeteams. Es kommt immer auf den Bezug zum Hauptmotiv an. In den meisten Fällen ist das der Mensch. Eine Totale zeigt den Menschen eben total (= gesamt) mit etwas Umgebung. (Die Einstellungsgrößen für die Totale eines Hauses oder eines Maikäfers werden sich erheblich unterscheiden.) Von diesem Bezug leiten sich die weiteren Bezeichnungen ab.



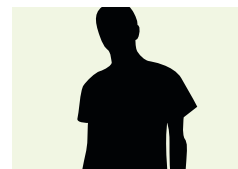
Weite Totale



Totale



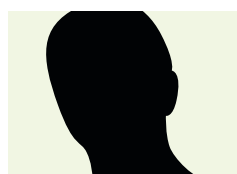
Halbtotale



Halbnah



Nah



Groß



Ganz Groß

Es kann natürlich sein, dass innerhalb eines Bildes mehrere Einstellungsgrößen vorkommen; besonders bei Aufnahmen in Weitwinkelposition – z. B.: Kopf Groß im Vordergrund, ganze Person im Hintergrund.



# 2.2

## Ein Problem medial darstellen

Wer Probleme löst, denkt.  
Die Grundlagen für problemlösendes Denken, für das planende und logische Denken lernen wir schon als Kinder beim Spielen. Im Laufe der Zeit erhalten wir allmählich eine Vorstellung davon, wie die Dinge in der Welt zusammenhängen.

Medien helfen beim Lösen von Problemen. Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, wie Medien Probleme darstellen. Im TV zum Beispiel als Doku-Soap oder Reportage.

### Probleme lösen am Beispiel Zoo

Im Fernsehen sind immer wieder Zoo-Doku-Soaps zu sehen. Mit den Suchbegriffen „Zoo Doku Soap“ findet ihr auf YouTube entsprechende Videos.

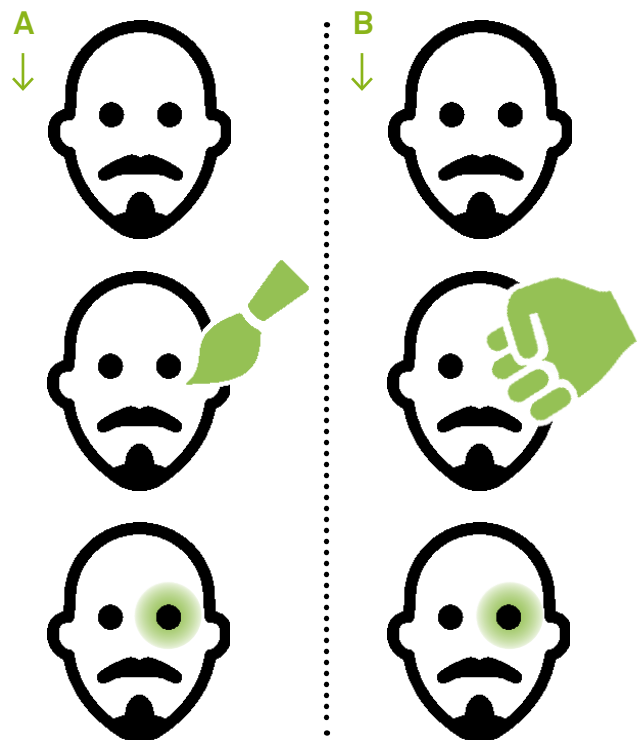
↓ **Schaut euch eine Zoo-Doku-Soap an und fasst die wichtigsten Themen, die in der Doku-Soap behandelt werden, zusammen.**

Welche Probleme und Aufgaben haben TierpflegerInnen zu lösen? Was tun sie? Wie gehen sie dabei vor?

.....

**A** Eine **Doku-Soap** ist eine Form des Reality-TV. Problemstellungen und Personen werden auf unterhalt-same Weise inszeniert und dargestellt.  
(<http://de.wikipedia.org/wiki/Doku-Soap>)

**B** Eine **Reportage** hingegen ist eine Berichterstattung mit Interviews und Kommentaren, die auf dokumentari-sche Weise versucht, die Realität darzustellen.  
(<http://de.wikipedia.org/wiki/Reportage>)



→ **Entwickelt eine kurze Reportage oder eine Doku-Soap zu einem Thema eurer Wahl.**

Ihr könnt dies allein oder in einer Kleingruppe tun.  
Euer Endprodukt kann sein: ein Treatment, ein Video, ein Podcast, eine Radiosendung ...

Euer Video-/Audio-Produkt sollte maximal zwei Minuten lang sein. Für welche Darstellungsformen ihr euch auch entscheidet, das gewählte Thema sollte in jedem Fall logisch und kurzweilig aufbereitet sein.

THEMA:

SPEICHERT DAS ERGEBNIS AUF EUREM USB-STICK.  
DATEINAME:



---

## ENDE DER LESEPROBE

Sollten Sie Interesse haben, das Arbeitsheft mit Ihren Schülerinnen und Schülern zu erproben, schreiben Sie uns bitte eine E-Mail an:  
[office@mediamannual.at](mailto:office@mediamannual.at)

Wir senden Ihnen gerne ein Ansichtsexemplar zu.

Die Illustrationen wurden unter Verwendung von CC-Piktogrammen folgender Bildquellen erstellt:

<http://www.123freevectors.com>

<http://all-silhouettes.com>

<http://cliparts101.com>

<http://www.clipartqueen.com>

<http://www.flaticon.com>

<http://fontsgEEK.com> (Communications font)

<http://www.freepik.com>

<http://www.freevectors.net>

<http://www.iconpng.com>

<http://modernuiicons.com> (WindowsIcons-master)

<https://pictonic.co>

<http://www.vectorportal.com>

<https://www.vectoropenstock.com>

sowie mit Piktogrammen des Dover Pictorial Archives

Weitere Bildquelle:

[https://de.wikipedia.org/wiki/Edward\\_Snowden#/media/File:Edward\\_Snowden-2.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Edward_Snowden#/media/File:Edward_Snowden-2.jpg)