

FASZINATION MEDIEN

Lehrerhandreichung und Bedienungsanleitung



Ein Kooperationsprojekt von:



VORBEMERKUNG

»Schau nicht so viel fern. Warum musst Du den ganzen Tag am Rechner sitzen? Diese Spiele machen Dich süchtig. Trefft Euch lieber mal, anstatt nur auf Facebook abzuhängen.«

Es ist nur eine kleine Auswahl an Warnungen, denen Jugendliche täglich ausgesetzt sind, wenn es um die Mediennutzung geht. Sei es der kontrollierte Umgang, den die Erwachsenen einfordern, die sorgfältige Auswahl konsumierter Inhalte oder der vermeintliche Verlust real-sozialer Kontakte – den jungen Leuten wird eine vernünftige Haltung zu den Medien nicht zugetraut.

Doch selbst wenn jeder einzelne Vorwurf situativ nachvollziehbar scheint, ist es der falsche Umgang mit der Tatsache, dass in unserer heutigen Mediengesellschaft die Multimedialität zum Alltag gehört, die auch in der Welt der Erwachsenen eine entscheidende Rolle spielt.

Die DVD-ROM *Faszination Medien* behandelt ein generationenübergreifendes Phänomen, das im gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Diskurs immer wieder neue Fragen aufwirft und zu bedeutend ist, um nicht alle Zielgruppen in die reflektierte Diskussion miteinzubeziehen. Denn die Welt der Medien ist faszinierend, und nur die wenigsten können sich Filmen, Hardware und Netzwerken entziehen – weder im Sinne von Zerstreung noch als Werkzeug in Schule und Job.

Blick hinter die Kulissen

Es geht also nicht ohne, weshalb es wichtig ist, genauer anzuschauen, wozu wir animiert oder verführt werden: *Faszination Medien* bietet diese Möglichkeit und leitet uns an, zu erforschen, was es gibt, zu hinterfragen, wer es nutzt, und zu erfahren, welche Geschichte die Medienphänomene besitzen. Dabei stehen die jugendlichen Nutzerinnen und Nutzer im Fokus, deren Sicht und Vorlieben es mit medientheoretischem Wissen und konkreten Übungen in der Praxis anzureichern gilt. Denn unbestritten ist die Erkenntnis, dass vom medialen Angebot nur derjenige profitiert, der im reflektierten Umgang geschult und mit den gängigen öffentlichen Diskussionen vertraut ist. Daher bietet sich eine Medienbildung an, die den umfangreichen und vielschichtigen Gegenstand durchleuchtet und insbesondere für Jugendliche spannend und deren Bedürfnissen entsprechend aufbereitet ist.

Im Zeitalter rasanter Medienentwicklung ist es notwendig, darüber nachzudenken, wie die medialen Phänomene in den individuellen Alltag eingreifen und die Gesellschaft nachhaltig beeinflussen. Auffallend ist hier die Parallelität medialer Angebote, die dazu führt, dass der User sich informiert, unterhält und selbst Produzent ist. So basiert gerade die Kommunikationsplattform Facebook auf dieser Gleichzeitigkeit, die die Kreativität herausfordert und das soziale Miteinander steuert und moderiert. Ergänzend ist die sogenannte Crossmedialität zu verstehen, in der verschiedene Medienformate und -gattungen miteinander verschmelzen und dem User jede Form der Rezeption ermöglichen – und das gleichzeitig. Die Übersicht zu behalten, will gelernt sein, weshalb *Faszination Medien* die Jugendlichen in eine Medienwelt eintauchen lässt, um ihr zu begegnen, ohne sich selbst zu verlieren. Denn natürlich haben Medien auf das Verständnis von Realität einen Einfluss, doch problematisch ist dieser nur dann, wenn mediale Inhalte ungefiltert die reale Welt verwischen. Besonders wichtig ist es daher, Jugendliche anzuregen, sich an den gesellschaftlichen Debatten zu beteiligen. Diese thematisieren die Medienwirkung, diskutieren, welchen Einfluss gewalthaltige Computerspiele ausüben, was dran ist an der Mediensucht – oder was es bedeutet, private Daten im Netz preiszugeben. Hier müssen junge User mitdiskutieren können, um zum einen das eigene Nutzungsverhalten zu hinterfragen und zum anderen korrigierend in die Erwachsenendiskurse einzugreifen.

Interdisziplinäres Projekt

Mit wissenschaftlicher Beratung seitens der Hochschule für Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF* sowie freischaffenden Medienexperten haben die Projektpartner Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) und Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) mit der DVD-ROM *Faszination Medien* ein innovatives Konzept zur Medienbildung umgesetzt. Unter der redaktionellen Verantwortung der FSF wurde ein medienpädagogisches Angebot erstellt, das in dieser besonderen Bandbreite ein klares Ziel verfolgt: Anreize und Möglichkeiten schaffen, um Medieneinflüsse analysieren und die gesellschaftlichen Diskurse im Unterricht aufgreifen zu können. Nicht zuletzt stehen hinter dem Projekt zwei zentrale Fragen: Wie geht unsere Gesellschaft mit Medien, Information und Wissen um und welche Rolle übernimmt dabei die junge Generation?

INHALTSVERZEICHNIS

1.	Konzept und allgemeine Zielsetzung der DVD-ROM.	6
1.1	Was bietet die DVD-ROM für die Medienkompetenzentwicklung?.....	6
1.2	Fünf thematische Schwerpunkte/Medienphänomene	7
1.2.1	News.	8
1.2.2	Filme & Videoclips.	8
1.2.3	Reality-TV.	9
1.2.4	Computerspiele.	9
1.2.5	Communities.	10
1.3	Fünf Diskurse.	10
1.3.1	Gewalt in den Medien.	10
1.3.2	Sexualität in den Medien.	11
1.3.3	Prominent um jeden Preis?.	11
1.3.4	Privat in einer digitalen Welt?.	11
1.3.5	Gefangen in Medienwelten.	12
2.	Didaktisch-methodische Überlegungen.	13
2.1	Die DVD-ROM <i>Faszination Medien</i> im Unterricht.	13
2.2	Zielgruppen	14
2.3	Das Thema »Faszination Medien« in den deutschen Lehrplänen.	14
3.	Vorschläge zur Unterrichtsgestaltung.	22
3.1	Vorbemerkung und Hinweise zu Lernmethoden	22
3.2	Hinweise zu den Unterrichtsvorschlägen.	24
3.3	Unterrichtsvorschlag 1: Gewalt im Film.	25
3.4	Unterrichtsvorschlag 2: Gefangen in Medienwelten/Computerspiele. ...	55
3.5	Unterrichtsvorschlag 3: Communities/Privateit und Sexualität in der digitalen Welt.	63
3.6	Unterrichtsvorschlag 4: Nachrichten und Aktualitätsbezüge.	71

4.	Nutzung der DVD-ROM <i>Faszination Medien</i>	82
4.1	Vorbemerkung	82
4.2	Vor dem ersten Start	82
4.2.1	Technische Anforderungen.....	82
4.2.2	Starten der DVD-ROM für Windows.....	83
4.2.3	Starten der DVD-ROM für Mac.....	83
4.2.4	Wechsel zu anderen Anwendungen.....	84
4.2.5	Beenden des Programms.....	84
4.3	Arbeiten mit der DVD-ROM <i>Faszination Medien</i>	84
4.3.1	Hauptmenü.....	84
4.3.2	Themen.....	85
4.3.3	Diskurse.....	94
4.3.4	Navigation.....	98
5.	Literaturverzeichnis.....	100
6.	Impressum.....	102
	Kontakt.....	106
	Haftungsausschluss (Disclaimer).....	107

1. Konzept und allgemeine Zielsetzung der DVD-ROM

1.1 Was bietet die DVD-ROM für die Medienkompetenzentwicklung?

Faszination Medien basiert auf einem dualen Lernmodell, das zwischen Medienphänomenen, hier als »Themen« benannt, und öffentlich geführten »Diskursen« unterscheidet. Die Themen sollen die Kenntnisse der Lernenden erweitern und ihnen dadurch eine analytische Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Facetten klassischer und Neuer Medien ermöglichen. Davon ausgehend, dass die Medienkompetenz junger Menschen stark ausgeprägt ist, fördert ein reflektierter Umgang das Verständnis des eigenen Konsums und dient als Voraussetzung, sich im gesellschaftlichen Diskurs eine eigene Position zu erarbeiten. Diese gesellschaftlichen Diskurse (z.B. Gewalt in den Medien oder Gefangen in Medienwelten) sind wichtig für die politische Teilhabe und Meinungsbildung, weshalb es medienpädagogisches Ziel sein muss, dass Jugendliche sich gezielt mit ihrem medial geprägten Umfeld *diskursiv* auseinandersetzen und ihre eigenen Wahrnehmungsgewohnheiten hinterfragen.

An diesem Punkt setzt die DVD-ROM an und lädt dazu ein, sich mit der medialen Vielschichtigkeit intensiv auseinanderzusetzen und stärker vom Medienangebot zu profitieren sowie einen distanzierteren und reflektierten Umgang mit dem medialen Angebot zu bekommen.

Der erste Zugang erfolgt über die einzelnen Themen, die in ihrer Ausprägung und in einer möglichst großen Bandbreite beschrieben, analysiert und zur Diskussion gestellt werden. Die Darlegung verschiedener Aspekte reicht dabei von medialen Angeboten (Gattungen und Formate, Anbieter und Orte der Medienrezeption), Nutzern (Nutzergruppen, Motive und Sehgewohnheiten) und einem geschichtlichen Überblick bis zu einem Blick hinter die Kulissen, der auch Produktionsbedingungen und -prozesse aufzeigt, Gestaltungsmittel darstellt sowie ökonomische Zusammenhänge erläutert. Jedes Thema wird um rezeptions- und produktionsorientierte Aufgaben ergänzt, um die Medienphänomene zu durchdringen und aktiv mit ihnen zu arbeiten. Wichtig sind Querverweise zu anderen Themen, denn nur so können die Zusammenhänge klarer gefasst und kann im Lernprozess jederzeit in einen anderen Arbeitsmodus gewechselt werden. Einzelne oder in Gruppen behandeln die Jugendlichen Aufgaben zu den Bereichen »Beobachten«, »Beurteilen«, »Deuten«, »Entscheiden«,

»Darstellen« und »Gestalten«. Natürlich orientieren sich alle Aufgaben an den unterschiedlichen Leistungsniveaus der Lernenden und passen sich den verschiedenen Arbeitsprozessen an.

Der parallel angesiedelte zweite Zugang vermittelt über interaktive Lernpfade öffentlich geführte, gesellschaftliche Diskurse und bindet die Lernenden aktiv ein. Thesen aus der Medienwirkungsforschung werden genauso kontrovers erörtert wie moralische Fragestellungen im Medienkontext. Die Diskurse sind linear aufgebaut und arbeiten mit dramaturgischen Mitteln: Der Lernende findet auf einem vorgegebenen Weg zum Ziel und muss aktiv Lösungen finden, um schrittweise voranzukommen. Mittels digitaler »Lesezeichen« kann er aber auch den Diskurs an bestimmten Stellen markieren und jederzeit aus- und wieder einsteigen. Daher lassen sich die Diskurse problemlos in die Unterrichtsplanung integrieren.

Die Themen und Diskurse werden mittels Grafiken, Filmbeispielen, Tabellen sowie eigens für die DVD-ROM produzierten Interviews mit Medienprofis, Wissenschaftlern und Jugendlichen visualisiert und anhand von interaktiven Arbeitsaufträgen diskutiert. Hintergrundinformationen bietet ein Glossar, um die Inhalte einordnen, vertiefen und besser verstehen zu können. Eine Suchfunktion sowie eine Sitemap erleichtern das Arbeiten mit der DVD-ROM, denn damit kann der Lernende einzelne Screens aufrufen, die im direkten Zusammenhang zum gerade behandelten Thema stehen.

Aufgrund der inhaltlichen Komplexität und der Materialfülle ist eine Unterscheidung zwischen Themen und Diskursen im Sinne eines Ordnungsprinzips notwendig. Dabei stehen beide Zugänge gleichberechtigt nebeneinander, sollen aber später in der Anwendung inhaltlich zusammenfinden. Vorschläge zu verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten von Themen und Diskursen sowie die zusätzliche Einbindung aktueller Medienereignisse werden in Kapitel 3 aufgezeigt.

1.2 Fünf thematische Schwerpunkte/Medienphänomene

Die Themen beschreiben unterschiedlichste Medienphänomene, denen wir uns heutzutage aufgrund ihrer Vielschichtigkeit und Popularität kaum noch entziehen können. Die Angebote in den Bereichen »Nachrichten«, »Filme & Video-clips«, »Reality-TV«, »Computerspiele« und »Communities« werden durch die digitalen Medien und ihre Vermarktungsstrategien ständig erweitert. Daher ist es umso wichtiger, diese Themen in ihrer Ausprägung zu durchleuchten und

Hintergründe über die Anbieter, Nutzerinteressen, Produktionsbedingungen oder die wirtschaftlichen Zusammenhänge verständlich zu machen. Dabei verweist der exemplarische Vermittlungsweg stets auch auf den historischen Kontext. Mithilfe eines umfangreichen Aufgabenkatalogs werden die Jugendlichen im Lernprozess dazu ermutigt, die Medienangebote zu rezipieren, zu analysieren und kritisch zu reflektieren.

1.2.1 News

Ein Großteil dessen, was wir heutzutage über Ereignisse wissen und als »Wirklichkeit«, »Wahrheit« oder »Realität« verstehen, beruht auf Informationen aus Nachrichten. Jedes im Nachrichtenkontext präsentierte Ereignis bildet vermeintlich eine Realität ab. Aber abhängig vom Nachrichtenformat wird die Realität für den Zuschauer aufbereitet, inszeniert und in einen Kontext gebettet – ein Resultat daraus sind zunehmend fiktive und dokumentarische Mischformen in der Informationsvermittlung. Die Auseinandersetzung mit dieser Inszenierung und das Wissen um die verschiedenen Wege von Informationen und Nachrichten in das Fernsehen oder Internet sind wichtige Schritte zu einer kritischen Nutzung von Medien und der Überprüfung der Glaubwürdigkeit von Informationen.

Welche Besonderheiten weisen die klassischen und neuen Publikationsmedien auf? Wer bestimmt darüber, welche Ereignisse berichtenswert sind? Welchen Regeln folgen die Nachrichtenersteller? Neben diesen Fragen zum Nachrichtenangebot und den Produktionsweisen steht die Ethik des Journalismus im Mittelpunkt der Themeneinheit. Schließlich soll die Berichterstattung im Idealfall an der Wahrheit ausgerichtet, sorgfältig und fair recherchiert sein, verschiedene Meinungen zulassen und verantwortlich die Folgen der Veröffentlichung bedenken.

1.2.2 Filme & Videoclips

Filme zählen in ihrer unterschiedlichen Ausprägung (abendfüllende Spielfilme und Dokumentarfilme, Werbespots, Videoclips u.a.) zur Alltagskultur und faszinieren durch ihre vielfältigen Gestaltungsweisen. Insbesondere das Hollywoodkino verführt die Zuschauerinnen und den Zuschauer mit seinen Überwältigungsstrategien; gemeint sind beispielsweise spektakuläre Kulissen, atemberaubende Kamerafahrten und rasante Schnittfolgen. Filmemacher bilden mit der Kombination von bewegtem Bild und Ton nicht nur getreu die Realität ab, sie gehen einen Schritt weiter und schaffen zusätzlich eigene, andere Welten. Neben der Analyse von erzählerischen und gestalterischen

Prinzipien sollen die Lernenden hier die eigenen Wahrnehmungsgewohnheiten und Emotionen reflektieren.

Weiter beeinflussen Produktionsbedingungen sowie unterschiedliche Orte der Filmrezeption den subjektiven Filmgenuss. Hier stellen die Lernenden die eigenen Erfahrungen ihres üblicherweise eindimensionalen Filmkonsums in den Kontext der Einfluss nehmenden Faktoren und reflektieren so die Wirkung von Film in seiner Bandbreite.

1.2.3 Reality-TV

Neben den klassischen TV-Formaten hat sich eine weitere Gattung aufgrund ihrer jahrelang anhaltenden Popularität etabliert: das Reality-TV. Der Vermittlungsgegenstand Reality-TV wirft spannende Fragen auf und ist besonders gut geeignet für die schulische Medienanalyse und Vermittlung von Medienkompetenz. Die Fragen lauten, welche Realitäten hier abgebildet werden und welcher Umgang mit Wirklichkeit, Wahrheit und den Protagonisten damit verbunden ist. Reality-TV bietet attraktive Zugänge zu dramatischen, durchinszenierten (Erlebnis-)Welten. Doch wie dicht sind die präsentierten »Reality-Geschichten« an den Alltags- und Erfahrungswelten der Jugendlichen? In diesem Zusammenhang gilt es, insbesondere die sogenannten Scripted-Reality-Formate zu hinterfragen, die mit ihren einerseits frei erfundenen Handlungen und Personen und den andererseits typisch dokumentarischen Gestaltungsmitteln beim Zuschauer für unklare Momente sorgen (können).

1.2.4 Computerspiele

Auch Computerspiele sind ein Massenphänomen. Sie bieten nicht nur Unterhaltung durch filmische Darstellungsweisen, sondern ebenso eine einmalige und reizvolle Interaktivität. Die Medienkritik geht häufig vereinfachend vor und fokussiert das Paradebeispiel des vermeintlich Gewalt provozierenden Ego-Shooters. Doch ein Blick auf die Geschichte und hinter die Kulissen von Computerspielen eröffnet Lehrenden und Lernenden eine ergänzende Sicht und fordert darüber hinaus einen präzise analytischen Umgang mit dem Phänomen. Ziel ist es, Jugendlichen einen neuen Zugang zu einer Kulturindustrie mit eigener Geschichte, eigener Ästhetik und eigenen Marktbedingungen zu ermöglichen, die im reflektierten und differenzierten Umgang unterhalten kann – und dies auch darf.

1.2.5 Communities

In den sozialen Netzwerkdiensten werden junge Konsumenten immer häufiger zu Produzenten und gleichzeitig Konsumenten ihrer eigenen Realität. In Form von Handyclips, Selfies oder Blogs präsentieren sie sich online auf verschiedenen Plattformen und finden sich zusammen, um Alltagserfahrungen zu teilen. Die klassischen Medien dienen maximal als Kommunikationswerkzeuge und sind somit nur ein Teil dieses Phänomens. Für die Lernenden gilt es, die vielseitig faszinierenden sowie narrativen und ästhetischen Dimensionen der Communities im Detail zu erkennen und in einen politisch-historischen Kontext zu stellen.

1.3 Fünf Diskurse

Die Diskurse konfrontieren die Lernenden mit öffentlich geführten Debatten und wissenschaftlichen Thesen; sie fordern von jedem einen eigenen Standpunkt. Zentrale Themenkomplexe beziehen sich auf mediale Gewalt, Medien-sucht, die Problematik der Privatsphäre, die Ausprägung medialer Prominenz, die Pornografie sowie freizügige Darstellungen in sozialen Netzwerken. Dabei werden nicht nur die jeweiligen Diskurse auf inhaltlicher Ebene aufgefächert, sondern die Lernenden werden darüber hinaus dazu angeregt, interaktiv mit-zudebattieren. Damit soll ein Verständnis dafür geweckt werden, welche Qualitäten und Dynamiken Diskurse entwickeln können.

Zu Beginn der interaktiven Lernpfade werden Begriffe und Begriffsfelder zur Diskussion gestellt. Welche Meinungen herrschen in der Öffentlichkeit vor und welche Erkenntnisse kann die Wissenschaft liefern? Zudem werden historische Entwicklungen skizziert, Kausalitäten erklärt und Motive für bestimmte Verhaltensmuster erörtert. Der jeweilige Diskurs wird somit stets aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet, doch steht die zentrale Frage der DVD-ROM im Fokus: Was genau fasziniert uns an den Medien und wie beeinflussen sie uns?

1.3.1 Gewalt in den Medien

Gewalt im Film gibt es seit seinen Anfängen – und nie hat sie an Faszination verloren. Hier gilt es, das attraktive Moment und die Wirkung von Gewalt zu untersuchen und mit den Lernenden zu diskutieren. Warum übt mediale Gewalt eine besondere Anziehungskraft aus und wie genau wirkt sie auf den Betrachter? An diesen Punkten ist sich die Öffentlichkeit uneins, und auch die Wissenschaft bemüht sich, mit verschiedenen Thesen das Thema zu greifen.

Die Kernfragen dabei sind: Fördert mediale Gewalt reale Gewalt? Und wie verhält sich eine Gesellschaft in Bezug auf diese These? Von den Jugendlichen werden zu diesen Aspekten und Fragen klare Selbstpositionierungen gefordert.

1.3.2 Sexualität in den Medien

Nimmt man Bezug auf den Zusammenhang von Massenmedien und Sexualität, stößt man unweigerlich auf die problematische Freizügigkeit in sozialen Netzwerken, wie sie zunehmend auch von jungen Menschen praktiziert wird. Dabei wird nicht nur die Sexualität und Geschlechterdefinition des Einzelnen, sondern einer ganzen Generation zur Schau bzw. infrage gestellt. Genauso verhält es sich mit der Pornografie: Was hat es mit der sogenannten Generation Porno auf sich? Anhand dieses Diskurses können die Lernenden Stellung beziehen und selbst prüfen, was sie im Rahmen sozialer Netzwerke von sich preisgeben. Ein Schwerpunkt dieses Diskurses bearbeitet die Frage nach der Wechselwirkung von Anonymität und Identität im Internet.

1.3.3 Prominent um jeden Preis?

In dieser Diskussion dreht sich alles um Stars und das mediale Starsystem. Dabei leiten die Begriffe »Star«, »Celebrity« und »Prominenter« in eine Struktur, die von permanenter Medienpräsenz, Skandalen, makelloser Schönheit und Shows lebt. Die Fragen lauten, welchen Stellenwert berühmte Personen aufgrund ihrer Präsenz in den Medien haben, wie sie sich geben und warum sie überhaupt so sichtbar sind. Im Hinblick darauf erklären Experten das Starsystem mit seinen Inszenierungsprinzipien und Illusionsmechanismen. Dabei werden geschönte Bilder ebenso diskutiert wie Kameratechniken, Lichtgestaltung und Bühnenästhetik. Den Jugendlichen wiederum wird die Frage gestellt, ob sie an diesem System aktiv teilhaben wollen und, wenn ja, warum?

1.3.4 Privat in einer digitalen Welt?

Im Zuge der Diskussion um Privatsphäre und Öffentlichkeit ist es schwierig geworden, selbst zu entscheiden, welche Daten man von sich preisgeben möchte und welche nicht. In sozialen Netzwerkdiensten stellen wir vieles freiwillig online, aber schon die Werbeindustrie soll möglichst wenig über unser Verhalten erfahren. Über andere Formen der Datenspeicherung wie z.B. staatliche Überwachungsprogramme haben wir scheinbar gänzlich die Kontrolle verloren oder wissen nicht einmal von ihnen. Der Diskurs beschäftigt sich daher mit der Frage, inwieweit eine Privatsphäre in der digitalen Welt überhaupt noch

möglich ist. Zu Beginn steht die Frage, wie sich die Bedeutung der Privatheit im Laufe der Geschichte verändert hat und welche Aspekte bei der Privatsphäre eine Rolle spielen. Deutlich wird, dass die Problematik der Privatsphäre im Internet an Brisanz gewonnen hat und Plattformen wie Facebook und Google im Mittelpunkt der Diskussion stehen, wenn es um die Selbstbestimmtheit junger Menschen und ihre Kritikfähigkeit im Rahmen politischer Debatten geht. Denn was passiert eigentlich mit unseren Daten und wie können wir unsere Daten schützen? Diskutiert werden Chancen, Gefahren und Verhaltenstipps, die sich auf die eigene Privatheit im Verhältnis zur Umwelt und Öffentlichkeit beziehen.

1.3.5 Gefangen in Medienwelten

Die Frage, ob Medien »abhängig« machen können, hat durch die rasante Entwicklung des Internets und neue Konzepte bei den Computer- und Browserspielen an Aktualität gewonnen. Doch was bedeutet eigentlich der Begriff »Mediensucht«, der streng genommen kein Krankheitsbild bezeichnet? Sucht wird von den meisten Menschen mit Schwäche und Disziplinlosigkeit assoziiert, mit innerem und äußerem Zwang. Aber welche Faktoren spielen die Hauptrolle bei der Entstehung einer Sucht? Welche Suchtkriterien und Folgen lassen sich bestimmen, welche Medienmerkmale begünstigen ein abhängiges Verhalten? Und warum sind gerade Medien für einen unkontrollierten Umgang prädestiniert? Vor diesem Hintergrund wird das sogenannte Suchtdreieck erläutert, zur Diskussion gestellt und im Rahmen einer Übungseinheit vertieft. Auch hier werden die Lernenden immer wieder aufgefordert, ihre eigenen Standpunkte gegenüber der Problematik Mediensucht zu entwickeln.

2. Didaktisch-methodische Überlegungen

2.1 Die DVD-ROM *Faszination Medien im Unterricht*

Die DVD-ROM bietet ein umfassendes inhaltliches und didaktisch-methodisches Angebot. Damit bezieht sie sich explizit auf den schulischen Bildungsauftrag, der die Förderung der Medienkompetenz bei Jugendlichen vorsieht und den reflektierten und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zum Ziel hat.

Auf thematischer Ebene stehen ästhetische, soziale, geschichtliche und wirtschaftlich mediale Zusammenhänge im Fokus, die natürlich eine Herausforderung sind in der schulischen Vermittlungsarbeit. Daher wurden in Anbetracht der inhaltlichen Komplexität Materialien in unterschiedlichen Medienarten (Texte, Fotos, Grafiken, Tabellen, Interviews und Filmsequenzen) sowie verschiedene Vermittlungsmethoden erarbeitet, die gleichermaßen kognitive, emotionale und produktionsorientierte Zugänge ermöglichen. Das DVD-ROM-Material fordert dabei die präzise Analysearbeit ein. Während die Aufgaben das Wissen der Lernenden erweitern, sollen die interaktiven Lernpfade den Weg zu einer eigenen Haltung gegenüber öffentlichen Diskursen ebnen. Zudem ermöglicht die DVD-ROM ein selbstreflexives Lernen. Mittels der Aufgaben im Themenbereich und den Lernpfaden der Diskurse werden einerseits kollektive Wahrnehmungsphänomene aufgegriffen, um andererseits die individuellen Medienerfahrungen und Erwartungshorizonte der Jugendlichen zu berücksichtigen. Ziel ist die kritische Reflexion des eigenen Medienkonsums.

Das Arbeitsmaterial der DVD-ROM ist so gestaltet, dass sich Ansätze und Erkenntnisse aus den wissenschaftlichen Disziplinen Film- und Medienwissenschaft, Pädagogik, Soziologie und Psychologie mit der Medienpraxis und den Ansichten von Jugendlichen verschränken. Gerade der Input von Experten aus Wissenschaft und Praxis hat für die Lernenden den praktischen Vorteil, ihre eigenen Arbeiten auf den zahlreichen Kommunikations- und Präsentationsplattformen zu hinterfragen und sich entsprechend weiterzuentwickeln. Auch bei rezeptionsorientierten Vermittlungsmethoden, die auf die Analyse von medialen Darstellungen und ihrer Wahrnehmungen ausgerichtet sind, können Medienprofis positive Impulse geben: Filme, Websites, Nachrichten, Dokufomate etc. entstehen in bestimmten Produktionsverhältnissen; gemeint sind

wirtschaftliche oder regionale Faktoren, für die es zu sensibilisieren gilt. Um präzise analysieren zu können, muss nicht nur viel Seherfahrung, sondern auch Umfeldkenntnis gewährleistet sein.

Aufgabe der Lehrenden ist es, zeitaktuelle Geschehnisse in die Vermittlungsangebote der DVD-ROM einzubinden, damit die Lernenden den Anschluss an die Tagesaktualität selbst realisieren können. Die ausgewählten Medienbeispiele auf der DVD-ROM funktionieren exemplarisch und können daher keine anhaltenden Aktualitätsbezüge bieten.

Zur besseren Orientierung und Anpassung der Inhalte an den Unterricht gibt die Handreichung in Kapitel 3 konkrete und beispielhafte Hilfestellungen.

2.2 Zielgruppen

Die DVD ist empfohlen für Jugendliche ab 14 Jahren und kann für alle Lernniveaus eingesetzt werden. Um zielgruppengerecht arbeiten zu können, stellt die DVD-ROM angemessene Vermittlungsmethoden für unterschiedliche Altersstufen und Leistungsniveaus bereit. Auch die unterschiedlichen Erfahrungs- und Erwartungshorizonte der Lernenden werden einbezogen. Für die konkrete Ausarbeitung von Unterrichtssituationen werden zudem die institutionellen Bedingungen von Lehr- und Lernaktivitäten beachtet. Schließlich bietet die DVD-ROM den Lernenden nicht nur Informationen, sondern bindet sie aktiv ein. Schulische oder außerschulische Vermittlungsarbeit, die an die Inhalte der DVD-ROM anknüpft, sollte entsprechend der medialen Komplexität vielfältig sein und ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Wissensvermittlung und Sensibilisierung für die eigenen Wahrnehmungsgewohnheiten anstreben.

2.3 Das Thema »Faszination Medien« in den deutschen Lehrplänen

Die Frage, welche Anknüpfungspunkte das duale Lernmodell der DVD-ROM *Faszination Medien* an die deutschen Lehrpläne bietet, wird im Rahmen dieser Handreichung anhand exemplarisch ausgewählter Beispiele und Bildungsstandards erörtert. Die Behandlung von Medienthemen und die Beschäftigung mit öffentlichen Diskursen sind in der schulischen Bildungsarbeit grundsätzlich und in allen Schulformen verankert. Ausgehend davon werden konkrete Themenschwerpunkte und Kompetenzbereiche ausgewählter Lehrpläne in gekürzter Form dargelegt. Dabei wird auf inhaltliche Schnittmengen mit den Angeboten der DVD-ROM hingewiesen. Dies soll den Lehrenden erste Anregungen bieten, inwiefern das duale Lernmodell »Themen und Diskurse« sinnvoll und effektiv in die eigene Unterrichtsplanung integriert werden kann.

Konkrete und ausführliche Vorschläge für die Unterrichtsgestaltung finden sich in Kapitel 3.

Anhand folgender Lehrpläne kann die curriculare Spannweite der Thematik verdeutlicht werden:

Beispiel 1: Bayern – Fächerübergreifende Bildungs- und Erziehungsaufgaben/ Realschule

Beispiel 2: Nordrhein-Westfalen – Kunst/Gesamtschule/Sekundarstufe I

Beispiel 3: Hessen – Deutsch/Gymnasiale Oberstufe

Beispiel 1: Bayern – Fächerübergreifende Bildungs- und Erziehungsaufgaben Realschule

<http://www.isb.bayern.de/download/8999/e2.pdf>

Im Folgenden finden Sie Auszüge aus der sogenannten »Lehrplanebene 2« für den Realschulunterricht in Bayern; veröffentlicht vom Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB).

Den einzelnen Fachlehrplänen übergeordnet sind die fächerübergreifenden Bildungs- und Erziehungsaufgaben, die im Rahmen der »Verwirklichung des Bildungs- und Erziehungsauftrags« aufgeführt sind:

»Zur Bildungs- und Erziehungsarbeit der Realschulen gehören auch Aufgaben, die nicht in bestimmten Unterrichtsfächern allein bewältigt werden können und deshalb im Zusammenwirken mehrerer oder aller Fächer als fächerübergreifende Bildungs- und Erziehungsaufgaben wahrgenommen werden.« (S. 26)

Zu diesen fächerübergreifenden Aufgaben zählen u.a.: Politische Bildung, Medienerziehung, Gewaltfreies Zusammenleben, Familien- und Sexualerziehung, Informationstechnische Grundbildung oder Menschenrechtserziehung. Im Folgenden werden einige relevante Anknüpfungsmöglichkeiten an die Themen und Diskurse der DVD-ROM *Faszination Medien* vorgestellt.

Gewaltfreies Zusammenleben

»Die Realschule gibt den Schülern die Möglichkeit, in allen Unterrichtsfächern sowie im Rahmen der politischen Bildung, der Medienerziehung und der Suchtprävention zu lernen und zu praktizieren, wie ein gewaltfreies Klima

geschaffen und bewahrt werden kann und wie Spannungen zu überwinden und Konflikte zu lösen sind. Die Schüler sollen insbesondere

- erkennen, dass sich Gewalt in verschiedenen Formen äußert und wodurch Gewalttätigkeiten ausgelöst werden,
- die Notwendigkeit und die Bedingungen eines gewaltfreien, friedvollen Zusammenlebens einsehen,
- erkennen, dass die Erhaltung eines friedlichen Miteinanders nur im gemeinsamen Bemühen erreicht und gewährleistet werden kann,
- lernen, wie Spannungen und Streitigkeiten friedlich im Dialog gelöst werden können.« (S. 33)

Informationstechnische Grundbildung

»Informationsbeschaffung, Informationsverarbeitung und Kommunikation unter Verwendung moderner technischer Mittel spielen in allen Bereichen des heutigen Lebens eine wichtige Rolle. Mit der informationstechnischen Bildung leistet die Realschule einen Beitrag dazu, dass die Schüler das Lehr-Lern-Potenzial der neuen Medien nutzen können und auf die zukünftigen Anforderungen der Medien- und Wissensgesellschaft vorbereitet werden. Ziel ist der selbstverständliche, kompetente und verantwortliche Umgang mit den neuen Medien. [...] Ferner sollen die Schüler aufmerksam werden auf positive und negative Auswirkungen der Informations- und Kommunikationstechniken im gesellschaftlichen, beruflichen und privaten Bereich. Dazu gehören wirtschaftliche, soziale, ethische und politische Fragen [...]. Hier arbeiten informationstechnische Grundbildung und Medienerziehung eng zusammen.« (S. 34)

Medienerziehung

»Aufbauend auf der grundlegenden Medienerziehung im Elternhaus, erzieht die Realschule in allen Fächern und in zielgerichteten Projekten zur Medienkompetenz und damit zu einem verantwortlichen Umgang mit Medien in Schule und Freizeit. Medienkompetenz zeichnet sich insbesondere durch fünf Schwerpunkte aus, die in Leitfächern wie Deutsch, Kunsterziehung, Musik, aber auch in allen anderen Fächern mit verschiedensten Unterrichtsformen zu verwirklichen sind. Dabei sind stets die Verbindungen zur informationstechnischen Bildung herzustellen und zu beachten. Die Schüler der Realschule sollen

- die Verbreitung und Wirkung von Medien kennenlernen [...].
- die Sprachen der verschiedenen Medien und ihre inhaltlichen Botschaften verstehen und beurteilen können [...].
- die Medien gestalten und einsetzen lernen [...].

- Medien auswählen und auswerten lernen [...].
- Medien im gesellschaftlichen Zusammenhang sehen lernen.

Die einzelnen Fächer und insbesondere der fächerübergreifende Unterricht, pädagogische Konferenzen, Elternversammlungen, das Zusammenwirken mit dem Elternbeirat, die Schülermitverantwortung und die das Schulleben mitprägenden außerunterrichtlichen Aktivitäten sind Orte und Gelegenheiten, diesem grundlegenden Auftrag der Realschule nachzukommen.« (S. 35)

Die skizzierten Bildungsaufgaben belegen eine große thematische Bandbreite, die einen Einsatz der DVD-ROM *Faszination Medien* auch in der Realschule nicht nur ermöglicht, sondern geradezu notwendig macht. Schließlich findet sich die curriculare Verknüpfung von Medienerziehung mit den Themenfeldern »Sucht« oder »Gewalt« auch in den Unterrichtsvorschlägen in Kapitel 3 dieser Handreichung wieder: Auch hier werden die Themen »Filme & Videoclips«, »Computerspiele« etc. mit den Diskursen »Gewalt in den Medien«, »Gefangen in Medienwelten« etc. in Relation gesetzt.

Beispiel 2: Nordrhein-Westfalen – Kunst/Kernlehrplan für die Gesamtschule/Sekundarstufe I

http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_SI/GE/KU/KLP_GE_Kunst_Endfassung_2012-10-22.pdf

Im Folgenden finden Sie Auszüge aus dem Kernlehrplan für die Gesamtschule, speziell den Kunstunterricht in der Sekundarstufe I. Das Angebot wird von der Qualitäts- und Unterstützungsagentur – Landesinstitut für Schule (QUA-LiS NRW) erstellt und betrieben. Die Aufgaben und Ziele des Fachs Kunst in der Sekundarstufe I werden folgendermaßen dargestellt:

»Die Fächer des künstlerischen Bereichs leisten innerhalb des Fächerkanons der Sekundarstufe I einen wesentlichen Beitrag zur ganzheitlichen Persönlichkeitsentwicklung durch die Vermittlung ästhetischer Bildung. Im Zentrum dieser Fächer stehen der gestalterische Umgang mit kulturellen Phänomenen sowie die Wahrnehmung und Reflexion der künstlerisch-ästhetischen Vielgestaltigkeit von Kultur und Lebenswirklichkeit. Das besondere Lern- und Erfahrungsfeld im Fach Kunst ist die Welt der Bilder, die die visuelle Kultur ausmacht, die gesamte sinnlich erfahrbare, ästhetisch gestaltete und primär visuell vermittelte Umwelt. In der umfassenden Präsenz, Vielgestaltigkeit und Verfügbarkeit von Bildern hat das Fach Kunst die zentrale Aufgabe, das Ausdrucks- und

Wahrnehmungsvermögen der Schülerinnen und Schüler anzuregen, zu entwickeln, zu erweitern und ästhetisches Denken und Handeln auszubilden. [...] In einer zunehmend medialen und virtuell vermittelten Wirklichkeit gewinnt die Entwicklung der Wahrnehmungsfähigkeit eine stets bedeutender werdende Rolle. Sie zielt auf die Fähigkeit, sich durch das Verständnis von Bildsprache und der Wirkung und Funktion von Bildern in unserer heutigen Welt zurechtzufinden. [...] Die Voraussetzung für den Erwerb von Bildkompetenz ist, dass Bilder nicht nur passiv konsumiert, sondern in ihrer Künstlichkeit und Gestaltetheit verstanden, in ihren symbolischen Funktionen gedeutet und in ihren kulturellen und gesellschaftlichen Zusammenhängen eingeordnet werden können (u.a. bezogen auf die Funktion der Rollenklischees von Mann und Frau in Konsumwelt und Medien). Es ist daher Aufgabe des Kunstunterrichts, auch multimediale Formen der Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit aktiv erfahren und kreativ erproben zu lassen. Hierdurch finden Schülerinnen und Schüler Zugang zu vielfältigen Möglichkeiten, absichtsvoll Bilder zu kommunizieren sowie neue Methoden der Bildproduktion zu erschließen.“ (S. 9 ff.)

Das übergeordnete Kompetenzziel einer umfassenden Bildkompetenz wird in diesem Lehrplan in die Bereiche »Produktion« und »Rezeption« sowie eine immanente Reflexion unterteilt. Im Folgenden finden Sie Auszüge aus den Kompetenzerwartungen und inhaltlichen Schwerpunkten in den Jahrgangsstufen 7 bis 10:

Kompetenzbereich »Produktion«

Die Schülerinnen und Schüler können

- Arbeitsprozesse bezogen auf Gestaltungsvorhaben und die eigene Bildidee entsprechend organisieren,
- Gestaltungsprozesse, Verfahren und Ergebnisse im Kontext von Form- und Inhaltsgefügen (Form, Inhalt, Wirkung, und Realisierbarkeit) kriteriengeleitet bewerten,
- themenbezogene Filmsequenzen (z.B. Videoclips) unter Berücksichtigung elementarer filmsprachlicher Mittel entwickeln und realisieren,
- analoge und digitale Layouts unter Verwendung von Bildern und Texten entwerfen und realisieren,
- Präsentationsformen und Ausstellungskonzepte objekt- und adressenbezogen entwickeln und einsetzen,

- in einer Gestaltung eine persönliche Position zu einem gesellschaftlichen, politischen oder umweltbezogenen Thema realisieren und differenziert erläutern.

Kompetenzbereich »Rezeption«

Die Schülerinnen und Schüler können

- ausgehend von Perzepten und produktiven Zugängen subjektive Eindrücke von Bildgestaltungen beschreiben,
- die Wirkung von Bildausschnitt, Bildkomposition und Betrachterstandpunkt unter Verwendung von Fachbegriffen deuten und unterscheiden,
- ausgewählte Gestaltungsmöglichkeiten digitaler Bildbearbeitung identifizieren und benennen,
- Videoausschnitte und Filmsequenzen mit Blick auf die eingesetzten film-sprachlichen Mittel und die digitalen Veränderungen beschreiben,
- Zusammenhänge zwischen Gestaltung, Gebrauchsfunktion und Zielgruppe einer Produktgestalt erläutern,
- die Gestaltungsmerkmale von animierten Bildern in Videos und in Computerspielen benennen und im Hinblick auf Zielgruppe und Inhalt deuten,
- exemplarisch Bilder in einen soziokulturellen Kontext einordnen und individuelle Einflüsse der Person der Künstlerin oder des Künstlers beschreiben,
- Bilder in Bezug auf Motive und Darstellungsformen analysieren, die sich mit der eigenen Lebenswirklichkeit in Beziehung setzen lassen.

Die aufgeführten Kompetenzerwartungen und inhaltlichen Schwerpunkte innerhalb dieses Lehrplans spiegeln ein Kunstverständnis im schulischen Kontext wider, welches nicht nur einen reflektierten Umgang mit verschiedenen Kunstformen und dem eigenen subjektiven Zugang dazu fördern will, sondern auch Medienformate wie Filme, Videoclips oder Computerspiele als Kunst definiert. Damit öffnet sich die Kunstpädagogik den neuen Massenmedien und ermöglicht diesbezüglich neue Sichtweisen und Erkenntnisse; ein vergleichbarer Ansatz ist auch dem Unterrichtsmaterial dieser DVD-ROM immanent.

Beispiel 3: Hessen – Deutsch/Gymnasiale Oberstufe

http://verwaltung.hessen.de/irj/HKM_Internet?cid=48a34f21388de135d056cf8266b8b151

Die folgenden Auszüge aus dem Oberstufenlehrplan »Deutsch« des Hessischen Kultusministeriums bieten weitere exemplarische, curriculare Anknüpfungspunkte an das Konzept *Faszination Medien*. Ausgehend von grundlegenden Aufgaben und Zielen des Fachs werden verbindliche und konkrete Themenschwerpunkte skizziert, die einen Einsatz der DVD-ROM für die Sekundarstufe II nahelegen:

»Der Deutschunterricht hilft, Unmündigkeit und Angepasstheit zu überwinden, Kritikfähigkeit und eigenständige Urteilskraft zu wecken und zu stärken, Offenheit in der Weltzuwendung zu entwickeln und die Kompetenz zur Problembewältigung und Mitgestaltung des öffentlichen und kulturellen Lebens zu erreichen. Deutsch ist das grundlegende Fach, um Kommunikation zu gewährleisten und Sinn- und Wertorientierungen in einer sich ständig wandelnden Gesellschaft zu vermitteln. [...] Dieser Lehrplan geht von einem weit gefassten Textbegriff aus, der sowohl die pragmatische, die ästhetische, die gesprochene, die geschriebene als auch die medial vermittelte Dimension enthält. Entsprechend soll der Deutschunterricht dazu qualifizieren, sich selbstständig mit Literatur, Sachtexten und den Produkten der Medien auseinanderzusetzen.« (S. 3)

Somit eröffnet der Lehrplan »Gestaltungsspielräume sowohl für die pädagogische Kreativität der Lehrerinnen und Lehrer sowie Mitwirkungsmöglichkeiten der Schülerinnen und Schüler als auch für die Fachkonferenzen.« (S.7)

Umgang mit Medien

»Druckmedien wie Zeitungen und Zeitschriften und audiovisuelle Medien (Radio, Fernsehen, Video und Film) gehören ebenso wie die elektronischen Medien (Computer, Internet usw.) zum Alltag der Schülerinnen und Schüler. Die Medien prägen ihr Wissen, Denken und Fühlen. Zur Medienerziehung gehören die Betrachtung der Produktionsbedingungen, der Nutzungsmöglichkeiten, der Wirkungen auf den Einzelnen, auf Kultur, Gesellschaft und Politik. Menschenbilder und Wertorientierungen, die Medien unmittelbar oder verdeckt transportieren, sollen kritisch hinterfragt werden. Analysekriterien für den Umgang mit Medien müssen erarbeitet werden.« (S. 11f.)

Im Folgenden werden einige ausgewählte konkrete Themenschwerpunkte der Sekundarstufe II aufgelistet, die eine Verknüpfung mit Inhalten der DVD-ROM ermöglichen:

Leben in der Gesellschaft: Individuum und Gesellschaft, Leben unter Zwängen

Beziehungen zwischen Mann und Frau: Rollenerwartungen, Frauenbilder, Männerbilder, Selbstfindung und Selbstbestimmung

Krisen des Ich: Scheitern von Lebensplänen, Selbstentfremdung, Krise als Chance, Extremsituationen

Helden und Antihelden: Heldenvorstellungen zu verschiedenen Zeiten

Literaturverfilmungen: Sprache des Films, Probleme filmischer Umsetzung der literarischen Vorlage

Medien: Produktion, Publikation und Rezeption von Medien, Struktur und Funktion von Medien, Aufgaben der Massenmedien, Wirkung von Fernsehen, Zeitung, Film, Computer, Sprachbeeinflussung durch die Medien, Wahrnehmungslenkung durch die Medien

Computerwelten: Verhältnis Mensch – Maschine, die Macht der Bilder, technisch erzeugte Virtualität und Phantasie, Buch und neue Medien.

Die dargelegten Bildungsinhalte dieses Lehrplans finden sich in den Themen und Diskursen der DVD-ROM sowie in den konkreten Unterrichtsvorschlägen (siehe Kapitel 3) wieder. Die Materialfülle und -qualität der DVD-ROM erlaubt also nicht nur eine zeitlich umfangreiche Beschäftigung mit dem Themenfeld »Faszination Medien«, sondern auch einen vielfältigen Einsatz im Rahmen unterschiedlicher Schulformen, Jahrgangsstufen und Unterrichtsfächer.

3. Vorschläge zur Unterrichtsgestaltung

3.1 Vorbemerkung und Hinweise zu Lernmethoden

Die didaktisch-methodischen Unterrichtsvorschläge sollen den Lehrenden ihre medienpädagogische Arbeit erleichtern und eine bessere Orientierung angesichts des Materialreichtums ermöglichen. Es sind bewusst unterschiedliche Ansätze gewählt worden, um allen Vorstellungen gerecht zu werden – unabhängig davon, ob die inhaltliche Materialfülle in einem zeitlich begrenzten Lehrplan unterzubringen ist oder ob die Lehrenden ein langfristig angelegtes Medienprojekt planen. Die DVD-ROM ist generell anschlussfähig an die Vielfalt medialer Angebote sowie Unterrichtsthemen und ist geeignet für verschiedene Schulformen und Leistungsniveaus. Da nicht nur Basiswissen, sondern auch weiter reichende Inhalte vorgestellt werden, gilt es, sich die Gegenstände nicht nur zu erarbeiten, sondern auch jenseits der Analyse praktisch zu erproben. So bieten sich beispielsweise zum Thema »Filme & Videoclips« Übungseinheiten zur Produktion von Kurzfilmen an, die im Sinne einer kreativen Problemlösung stets mit klaren Ziel- und Zeitvorgaben definiert sind und ein intellektuelles Begreifen komplexer Themenfelder gewährleisten. Wichtig ist, dass die Lernenden ihr Vorwissen anwenden und dabei verschiedene Möglichkeiten durchspielen können. Sie sollen sich selbst kreativ ausprobieren, das Ungeübte als das Übliche betrachten und Ergebnisse produzieren, die sich auch vor Dritten sehen lassen können.

Parallel zur Praxis lernen die Jugendlichen auch die Teilhabe am politischen Geschehen und finden sich in Lernsituationen wieder, in denen die Selbstreflexion nicht nur notwendiger Bestandteil der Aufgabenstellung ist, sondern gleichsam zur Identitätsbildung beiträgt. Die Arbeitsaufträge stellen nur einen kleinen Teil aller möglichen Aufgabenstellungen im Rahmen der Themen dar. Lehrkräfte, die sich über die DVD-Materialien hinaus weiterbilden möchten, finden im Anhang eine Auswahl an Publikationen, die eigene didaktisch-methodische Konzeptionen für die Gestaltung des Unterrichts ermöglichen. Es gilt zu bedenken, dass der Ort des Unterrichts eine ebenso entscheidende Rolle spielt wie die Erfahrungen der Lehrkraft, Inhalte jenseits des schulischen Lehrplans zu vermitteln. Hier kann es äußerst hilfreich und konstruktiv sein, die Lernenden als Experten einzubinden, die häufig einen umfassenderen Überblick über das aktuelle Medienangebot besitzen.

Im Folgenden werden besondere Methoden vorgestellt, die speziell für diese DVD-ROM entwickelt und erarbeitet worden sind und im Rahmen der Aufgaben und Arbeitsaufträge angewendet werden:

Als Einstieg und zentraler Bezugspunkt bietet sich stets die Analyse eines aktuellen Ereignisses an. Im Hinblick auf das Thema »News« können das aktuelle Tagesnachrichten aus dem TV oder Internet sein; bezogen auf das Thema »Filme« sind Neuerscheinungen oder Berichterstattungen über Filmfestivals interessant. Der aktuelle Bezug zu Filmen, Computerspielen oder TV-Serien steigert immer das persönliche Interesse der Lernenden und fördert die Bereitschaft, auch analytisch tiefer in die bekannte Materie einzudringen. Spannend sind zudem *vergleichende Analysen*, die den Fokus auf das Verhältnis zwischen einerseits konventionellen und andererseits ungewohnten medialen Darstellungsweisen richten. Wichtig ist, dass es sich bei den ausgewählten Medienbeispielen auf der DVD-ROM um exemplarisches Material handelt, das selbstverständlich keine anhaltende Aktualität bieten kann. Aktualitätsbezüge herzustellen, ist daher Aufgabe der Lehrenden.

Um in die Arbeitsformen der Recherche, der Auswahl sowie der Dokumentation angesichts der inhaltlichen Komplexität tiefer einzusteigen, ist die Einführung von Themenheften (Filmheft, Gamesheft etc.) sinnvoll, in denen die Lernenden wichtige Erkenntnisse, Arbeitsergebnisse oder Entwicklungen dokumentieren. Dabei aktualisieren sie ihr Medienwissen immer wieder aufs Neue und können ihre Lernfortschritte überprüfen und reflektieren. Dialogsituationen wie Talkrunden, Elternabende oder simulierte Pitches und Pressekonferenzen dienen den Lernenden als Kommunikations- und Präsentationsplattformen. Hier lernen sie Sprachkompetenz, die Reflexion der eigenen Meinungen sowie die Annäherung an spezifische Situationen der professionellen Medienwelt. Parallel dazu sollte der offene Austausch zwischen Lehrenden und Lernenden stattfinden, der für alle Beteiligten wichtige Erkenntnisse hinsichtlich medialer Aktivitäten in den jeweiligen Altersgruppen liefert.

Präsentationsformen wie beispielsweise PowerPoint, Prezi, Blogs, Twitter sowie Fotostories, Kurzfilme und nicht zuletzt Ausstellungen fordern die Lernenden heraus, ihre Arbeitsergebnisse zu zeigen. Dabei sollen sie die Möglichkeit erhalten, verschiedene Varianten zu erproben und ganz individuell mit Text-, Bild- und/oder Tonmaterial zu experimentieren.

Beim Lernen durch Lehren entwickeln die Lernenden zu verschiedenen Aspekten der Medienwelt Übungsaufgaben für ihre Mitschülerinnen und Mitschüler. Diese bekannte Methode fördert neben dem Aneignen von Fachwissen und

dem Adaptieren unterschiedlicher Perspektiven auch die Schlüsselqualifikationen Team- und Planungsfähigkeit.

3.2 Hinweise zu den Unterrichtsvorschlägen

Die in diesem Kapitel dargelegten didaktisch-methodischen Vorschläge zur Unterrichtsgestaltung erleichtern den Lehrenden sowohl die Auseinandersetzung mit den Themen und Diskursen der DVD-ROM *Faszination Medien* als auch die daran anknüpfende Planung ihrer medienpädagogischen Arbeit. Die Entwickler haben die DVD-ROM so konzipiert, dass die Lehrenden und Lernenden im Fachunterricht sowie fächerverbindend bzw. -übergreifend arbeiten können. Auch der zeitliche Rahmen kann nach Bedarf an die jeweiligen situativen Gegebenheiten angepasst werden. Die auf der DVD-ROM enthaltenen Themen und Diskurse können demnach im Regelunterricht sowie im Rahmen von Projekten mit den Lernenden bearbeitet werden. Welchen konkreten Stundenumfang die einzelnen Aufgaben, Arbeitsaufträge und interaktiven Diskurse beanspruchen, wird in den folgenden Vorschlägen zur Unterrichtsgestaltung dargelegt. Ebenso werden inhaltliche Schwerpunkte und Lernziele erläutert.

Da die DVD-ROM aufgrund ihrer Materialfülle mehr anzubieten hat, als im Schulalltag aufgrund des begrenzten Zeitrahmens zu bearbeiten möglich ist, bieten die folgenden Vorschläge zur Unterrichtsgestaltung insgesamt drei verschiedene didaktisch-methodische Herangehensweisen.

Unterrichtsvorschlag 1:

Der Vorschlag zum Thema »Gewalt im Film« basiert auf einem Bausteinprinzip, sodass sich die Lehrenden aus den umfangreichen Gestaltungsvorschlägen einzelne Bausteine bzw. Aufgaben, Arbeitsaufträge sowie Diskurse für ihre eigene Unterrichtsplanung auswählen und zusammenstellen können. Die thematische Gliederung der Bausteine (z.B. historische oder rechtliche Aspekte) sowie die jeweils konkreten Zeitangaben erleichtern den Lehrenden die individuelle Planung und Einbindung der sechs Bausteine in den Unterricht.

Unterrichtsvorschläge 2 und 3:

Hier werden zwei konkrete Unterrichtssequenzen zu den Themen »Gefangen in Medienwelten/Computerspiele« und »Communities/Privatheit und Sexualität in der digitalen Welt« vorgestellt. Sie basieren jeweils auf konkreten zeitlichen Vorgaben: Im Rahmen von fünf Unterrichtsstunden können diese Vorschläge mittels einer Kombination aus Aufgaben und Arbeitsaufträgen aus den

Themen sowie interaktiven Diskursen umgesetzt werden. Somit richten sich diese Vorschläge an Lehrende, die brisante und dabei komplexe Themenfelder gerne im Unterricht zur Diskussion stellen möchten, dafür aber nur einen zeitlich stark begrenzten Rahmen zur Verfügung haben.

Unterrichtsvorschlag 4:

Das Thema »Nachrichten und Aktualitätsbezüge« basiert darauf, dass aktuelle Medienereignisse als Einstieg und Bezugspunkte für die Auseinandersetzung mit dem Thema »Nachrichten« dienen. Diese Aktualitätsbezüge werden von den Lehrenden ergänzend zu den exemplarischen Medienbeispielen der DVD-ROM ausgesucht und von den Lernenden aus verschiedenen – eigenen und fremden – Perspektiven diskutiert und analysiert. Neben einer systematischen Hinterfragung eigener Wahrnehmungs- und Nutzungsgewohnheiten werden die Perspektiven von Nachrichtenproduzenten, anderen Mediennutzern sowie Betroffenen von Nachrichtenmeldungen zur Diskussion gestellt. Wichtig ist, dass bei der Behandlung des Themas »Nachrichten« dieser theoretische Ansatz verschiedener Perspektiven mit einem Bezug zu aktuellen Ereignissen kombiniert wird, um bei den Lernenden eine bewusste Reflexion ihres eigenen alltäglichen Medienkonsums anregen zu können. Der stark unterschiedliche Zeitbedarf der einzelnen inhaltlich aufeinander abgestimmten Aufgabenstellungen bedingt eine langfristige Umsetzung bzw. einen zeitlichen Rahmen von wenigstens einer Projektwoche.

3.3 Unterrichtsvorschlag 1: Gewalt im Film

Das populärste Medium konfrontiert sein Publikum seit der Stummfilmzeit mit gewalttätigen Momenten. Seitdem reißen auch die kontroversen Diskussionen über Gewaltdarstellungen in Filmen (und inzwischen auch in interaktiven Computerspielen) nicht ab. Vor allem über mögliche Wirkungen auf junge Zuschauerinnen und Zuschauer und die damit einhergehenden vermuteten Gefahren wie Nachahmung, ein allgemein höheres Aggressionspotenzial oder eine Desensibilisierung von Gewalt wird häufig diskutiert.

Gemeinsam mit den Lernenden sollen umfangreiche Aspekte dieser Thematik erarbeitet und im Zuge dessen eine bewusste Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienkonsum angeregt werden. Warum fasziniert uns Gewalt so stark? Wer konsumiert gerne gewalthaltige Medien? Wo liegen eigentlich die Grenzen dessen, was gezeigt werden darf und wer wacht darüber? Welche aktuellen Wirkungsvermutungen gibt es?

Für diesen Unterrichtsvorschlag werden Inhalte aus dem Diskurs »Gewalt in den Medien« und dem Thema »Filme & Videoclips« miteinander kombiniert.

Zur Bearbeitung des Themas »Gewalt im Film« werden daher folgende Bausteine angeboten:

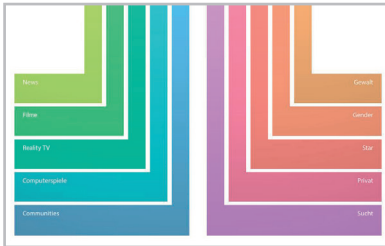
1. Einführung in die Thematik »Gewalt im Film«
2. Wirkungen und Nutzer
3. Gewalt im Film – ein historischer Abriss
4. Inhaltliche und filmische Aspekte von Gewalt
5. Gewalt in den Medien Film und Computerspiel
6. Gesellschaftliche und rechtliche Aspekte

Baustein 1: Einführung in die Thematik »Gewalt im Film«

Im Rahmen des ersten Bausteins wird mittels einer Einführung über den Diskurs eine zentrale Frage zur Diskussion gestellt: Was genau fasziniert eigentlich an medialer Gewalt? Die Lernenden werden durch die interaktiven Screens auf das Thema eingestimmt, indem sie unterschiedliche Gewaltformen diskutieren und einordnen, z.B. Lückentexte zu den Aspekten »Angstlust« oder dem »Reiz des Verbotenen«. Anhand von unterschiedlichen Beispielen aus dem Themenbereich, werden die spezifischen Merkmale hinsichtlich Gewaltdarstellungen in Filmen erarbeitet: Spielfilme aus Hollywood, Gewaltdarstellungen im sogenannten realistischen Kino als Gegenentwurf zur Traumfabrik des Blockbusterkinos sowie TV-Serien und nicht zuletzt Handyfilme im Internet.

-
- › Starten Sie die DVD-ROM und beginnen Sie mit dem Diskurs »Gewalt in den Medien«. Bearbeiten Sie gemeinsam mit den Lernenden die interaktiven Abschnitte **»Gewalttätig durch Medien?«** bis **»Faszination medialer Gewalt«**.

Zeitbedarf: 30 Minuten



Gewalt in den Medien

KERSTIN BIRKHOFF

Schwere Gewerkschaften durch Jugendliche lösen immer wieder öffentliche Debatten darüber aus, welchen Einfluss der Konsum gewalttätiger Medien auf die Aggressionsbereitschaft junger Menschen hat. Nicht selten führen weitere verlässliche Medienberichte die Diskussion an.

Wie mediale Gewalt wirkt, dazu gibt es in der Öffentlichkeit ganz unterschiedliche Meinungen...

Wie Medien wirken

Gewalt in den Medien

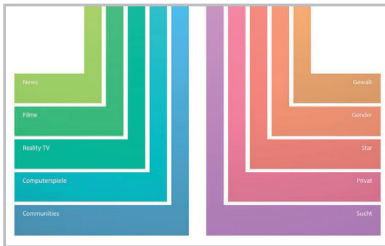
LEONIE HEDDLEH LERDT

Wie funktioniert eine mediale Gewalt?

Angewandte	Ästhetisches Vergnügen	Reliz des Verbotenen
Angewandte	Ästhetisches Vergnügen	Reliz des Verbotenen
Angewandte	Ästhetisches Vergnügen	Reliz des Verbotenen
Angewandte	Ästhetisches Vergnügen	Reliz des Verbotenen

Quelle: Die Medienpädagogin...
 Foto: Gerald Da, welche Art der Konsums am effektivsten und am besten verbunden ist?

- Wechseln Sie vom Diskurs »Gewalt in den Medien« zum Thema »Filme & Videoclips«. Klicken Sie das Themenfeld »Angebot« und anschließend die »Kleine Gattungslehre« an.



Filme & Videoclips

Was heißt es, ein Film zu sein?

Definition: Ein Film ist ein visuelles Medium, das durch die Kombination von Bildern und Ton (oder nur Bildern) entsteht. Er wird durch die Montage von Bildern und Ton (oder nur Bildern) in einer bestimmten Reihenfolge dargestellt. Die Bilder werden durch die Kamera aufgenommen und durch die Montage in einer bestimmten Reihenfolge dargestellt. Die Bilder werden durch die Kamera aufgenommen und durch die Montage in einer bestimmten Reihenfolge dargestellt.

Angewandte | Nutzer | Geschichte | Kinder des Kulturen

Filme & Videoclips

ANGEBOT

Definition: Ein Film ist ein visuelles Medium, das durch die Kombination von Bildern und Ton (oder nur Bildern) entsteht. Er wird durch die Montage von Bildern und Ton (oder nur Bildern) in einer bestimmten Reihenfolge dargestellt. Die Bilder werden durch die Kamera aufgenommen und durch die Montage in einer bestimmten Reihenfolge dargestellt.

Kleine Gattungslehre

Was sehen wir Filme?

Transmediale Kino

Crossmarketing und Sequels

Besser als Kino?

Der Erfolg szenarbasierter Serienformate

Filme & Videoclips

ANBIET | KEINE GATTUNGSLEHRE | 14

Definition: Ein Film ist ein visuelles Medium, das durch die Kombination von Bildern und Ton (oder nur Bildern) entsteht. Er wird durch die Montage von Bildern und Ton (oder nur Bildern) in einer bestimmten Reihenfolge dargestellt. Die Bilder werden durch die Kamera aufgenommen und durch die Montage in einer bestimmten Reihenfolge dargestellt.

Definition: Ein Film ist ein visuelles Medium, das durch die Kombination von Bildern und Ton (oder nur Bildern) entsteht. Er wird durch die Montage von Bildern und Ton (oder nur Bildern) in einer bestimmten Reihenfolge dargestellt. Die Bilder werden durch die Kamera aufgenommen und durch die Montage in einer bestimmten Reihenfolge dargestellt.

► Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 2: Spielfilme**.

Für eine vertiefende Arbeit bietet sich die dazugehörige Aufgabe 1/4 zum Screen an.

Die Aufgabe muss von den Lernenden themenbezogen verändert werden, sodass zusätzlich zum inhaltlichen Arbeiten eine Transferleistung erbracht werden muss.

► Vorschlag für eine Fragestellung, die das Thema »Gewalt im Film« im Rahmen der Aufgabe 1/4 spezifiziert:

Die Gattung »Spielfilm« lässt sich in verschiedene Genres unterteilen, z.B. in Actionfilm, Kriminalfilm, Western usw.

Fallen Euch noch weitere Genres ein, in denen häufig Gewalt thematisiert bzw. gezeigt wird? Erstellt in Gruppenarbeit eine Liste mit Spielfilmgenres und jeweils drei dazugehörigen Filmtiteln. Hierzu ein Beispiel: Genre »Western«: *Spiel mir das Lied vom Tod, Erbarmungslos, Django*. Stellt die Ergebnisse anschließend im Klassenverband vor und erstellt ein Tafelbild. Diskutiert abschließend die unterschiedlichen Darstellungen von Gewalt in den genannten Filmen.

Zeitbedarf: 30 Minuten

► Klicken Sie anschließend **Screen 7: Handyclips** an und bearbeiten Sie mit den Lernenden die Aufgabe zum Screen.

Auch diese Aufgabe muss von den Schülerinnen und Schülern themenbezogen (Veröffentlichung von Handyclips im Internet in Bezug auf Gewaltdarstellungen) verändert werden.

Zeitbedarf: 30 Minuten



- Wechseln Sie innerhalb des Themenfelds »Angebot« vom Bereich »Kleine Gattungslehre« zum Bereich »Traumfabrik Kino«.

- Bearbeiten Sie mit den Schülerinnen und Schülern **Screen 2: Der Hollywoodfilm und seine weltbeherrschende Stellung**. Für eine vertiefende Arbeit bieten sich die dazugehörigen Aufgaben zum Screen 2/3 und 3/3 an.

Die Aufgabe 2/3 muss von den Lernenden themenbezogen (Genrekonventionen und Gewalt im Film) verändert werden.

Auch die Aufgabe 3/3 muss von den Lernenden themenbezogen verändert werden.

- Vorschlag für eine Aufgabenstellung, die das Thema »Gewalt im Film« spezifiziert:

Das Filmstill aus *Höllenfahrt nach Santa Fé/Stagecoach* in Aufgabe 3/3 soll von den Lernenden gegen ein Filmstill ihrer Wahl ausgetauscht werden, welches einen Gewaltakt direkt zur Darstellung bringt oder lediglich andeutet (z.B. aus dem Bereich des Horrorfilmgenres).

Zeitbedarf: 90 Minuten

- ▶ Bearbeiten Sie mit den Lernenden **Screen 7: Sozialer Realismus, Neorealismus, politischer Film.**

Filme & Videoclips
ANSCHAUEN | 10 Minuten | 100%

Sozialer Realismus, Neorealismus, politischer Film

Hinleitung: Der Film zeigt die Ausbildung von Arbeiterjugendlichen nach dem Zweiten Weltkrieg. Dieser soziale Realismus ist die Zeit des Neorealismus. Diese Filme spielen im Arbeitermilieu, handeln von sozialen Ungleichheiten, von Jugend und Arbeit, von der Suche nach einem Ausweg aus der Situation. Die Filme zeigen, wie es ist, wenn man in einer Situation gefangen ist und nicht weiß, wie man sie überwinden kann. Arbeiterjugendliche werden nach dem Krieg in die Ausbildung von Arbeiterjugendlichen nach dem Zweiten Weltkrieg gezwungen. Dieser soziale Realismus ist die Zeit des Neorealismus. Diese Filme spielen im Arbeitermilieu, handeln von sozialen Ungleichheiten, von Jugend und Arbeit, von der Suche nach einem Ausweg aus der Situation. Die Filme zeigen, wie es ist, wenn man in einer Situation gefangen ist und nicht weiß, wie man sie überwinden kann.

Fragebogen: Was ist die Bedeutung des Sozialen Realismus? Was ist die Bedeutung des Neorealismus? Was ist die Bedeutung des Politischen Films?

- ▶ Vorschlag für eine ergänzende Aufgabe zum **Screen 7: Sozialer Realismus, Neorealismus, politischer Film** respektive zum Thema »Gewalt im Film«:

Aufgabe: anspruchsvoll/Klassenverband + Gruppenarbeit

Sichtung und Analyse des mexikanischen Spielfilms *Sin Nombre* (2009) unter thematischen Gesichtspunkten: Welche Unterschiede könnt Ihr in der Darstellung von Gewalt gegenüber Action- oder Horrorfilmen aus dem Blockbusterkino (insbesondere Hollywood) feststellen?

Zeitbedarf: Projekttag

- ▶ Wechseln Sie innerhalb des Themenfelds »Angebot« vom Bereich »Kleine Gattungslehre« zum Bereich »Besser als Kino? Der Erfolg amerikanischer Serienformate«.

Filme & Videoclips
ANSCHAUEN | 10 Minuten | 100%

Hinleitung: Der Film zeigt die Ausbildung von Arbeiterjugendlichen nach dem Zweiten Weltkrieg. Dieser soziale Realismus ist die Zeit des Neorealismus. Diese Filme spielen im Arbeitermilieu, handeln von sozialen Ungleichheiten, von Jugend und Arbeit, von der Suche nach einem Ausweg aus der Situation. Die Filme zeigen, wie es ist, wenn man in einer Situation gefangen ist und nicht weiß, wie man sie überwinden kann.

Fragebogen: Was ist die Bedeutung des Sozialen Realismus? Was ist die Bedeutung des Neorealismus? Was ist die Bedeutung des Politischen Films?

Kleine Gattungslehre

Was sehen wir Film?

Freizeitkino

Crossmarketing und Synergis

Besser als Kino?
Der Erfolg amerikanischer Serienformate

Filme & Videoclips
ANSCHAUEN | 10 Minuten | 100%

24. Amerikaner*in? Ein Beitrag

Hinleitung: Der Film zeigt die Ausbildung von Arbeiterjugendlichen nach dem Zweiten Weltkrieg. Dieser soziale Realismus ist die Zeit des Neorealismus. Diese Filme spielen im Arbeitermilieu, handeln von sozialen Ungleichheiten, von Jugend und Arbeit, von der Suche nach einem Ausweg aus der Situation. Die Filme zeigen, wie es ist, wenn man in einer Situation gefangen ist und nicht weiß, wie man sie überwinden kann.

Fragebogen: Was ist die Bedeutung des Sozialen Realismus? Was ist die Bedeutung des Neorealismus? Was ist die Bedeutung des Politischen Films?

24. Amerikaner*in? Ein Beitrag

Hinleitung: Der Film zeigt die Ausbildung von Arbeiterjugendlichen nach dem Zweiten Weltkrieg. Dieser soziale Realismus ist die Zeit des Neorealismus. Diese Filme spielen im Arbeitermilieu, handeln von sozialen Ungleichheiten, von Jugend und Arbeit, von der Suche nach einem Ausweg aus der Situation. Die Filme zeigen, wie es ist, wenn man in einer Situation gefangen ist und nicht weiß, wie man sie überwinden kann.

Fragebogen: Was ist die Bedeutung des Sozialen Realismus? Was ist die Bedeutung des Neorealismus? Was ist die Bedeutung des Politischen Films?

- Bearbeiten Sie mit den Lernenden **Screen 2: 24 – Antiterrorkampf in Echtzeit**.

- Vorschlag für eine ergänzende Aufgabe zum Screen 2:

Aufgabe: anspruchsvoll/Gruppenarbeit

Analysiert Sequenzen Eurer Wahl aus 24 und vergleicht diese mit anderen (europäischen) Serienbeispielen, in denen Gewalt eine zentrale Rolle spielt. Vergleicht die unterschiedlichen Darstellungsweisen von Gewalt und differenziert verschiedene Gewaltformen.

Zeitbedarf: Hausaufgabe + Projekttag

Baustein 2: Wirkungen und Nutzer

Anknüpfend an die Erkenntnisse aus dem ersten Baustein erarbeiten die Lernenden die Wirkmechanismen medialer Gewalt und gleichen diese im Rahmen des Diskurses mit individuellen Risikofaktoren (Alter, Geschlecht, Charakter, soziales Umfeld, Intellekt) ab. Anhand von entsprechenden Screens und Aufgaben im Thema »Filme & Videoclips« wird Gewalt im Film aus der Sichtweise unterschiedlicher Nutzertypen analysiert. Somit können die Lernenden mediale und personenbezogene Aspekte zum Thema »Gewalt im Film« in Relation setzen und auch ihre eigenen Sehgewohnheiten hinterfragen.

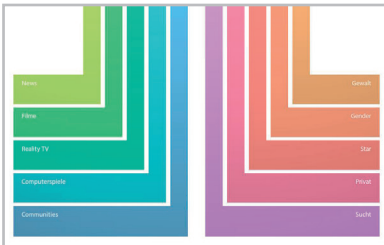


- Starten Sie die DVD und klicken Sie den Diskurs »Gewalt in den Medien« an.
- Bearbeiten Sie mit den Lernenden die beiden Abschnitte »**Medienwirkung**« und »**Personenbezogene Risikofaktoren**«.

Zeitbedarf: 30 Minuten



- › Wechseln Sie vom Diskurs zum Thema »Filme & Videoclips«. Klicken Sie das Themenfeld »Nutzer« und anschließend »Der User – Das unbekannte Wesen« an.



- › Bearbeiten Sie mit den Lernenden **Screen 2: Was wird gekuckt?**

Für eine vertiefende Arbeit bietet sich die dazugehörige Aufgabe zum Screen 1/2 an.

Die Aufgabe muss von den Lernenden themenbezogen verändert werden, sodass zusätzlich zu inhaltlichen Arbeiten eine Transferleistung erbracht werden muss.

- › Vorschlag für eine Fragestellung, die das Thema »Gewalt im Film« spezifiziert:

Wie haben sich Eure Vorlieben in puncto Film und Fernsehen bzw. Eure Sehgewohnheiten in den letzten Jahren verändert, wenn es sich um das Thema »Gewalt« handelt?

Welche Filme oder TV-Sendungen seht Ihr Euch gar nicht (mehr) oder (immer noch) gerne an, in denen Gewalt thematisiert bzw. dargestellt wird? Welche Filme/Genres sind neu dazugekommen? Könnt Ihr die Veränderungen Eurer Sehgewohnheiten begründen? Diskutiert die Fragen im Klassenverband.


Zeitbedarf: 20 Minuten

Filme & Videoclips
 BILD 1 88 001 – 88 INSESSANT BILD 1-1

Männer und Frauen – unterschiedlicher als man denkt

Text:
 Das moderne Hochschulkollegium schließt sich allen auf jungen Männern und Frauen. Dabei treten in der Beziehung die Rollen umgekehrt, so stellt sich der Mann häufiger als Partnerin und die Beziehung wird häufiger von Frauen bestimmt. Doch die Rollen sind nicht so einfach. In der Beziehung sind Männer und Frauen oft sehr unterschiedlich. In der Beziehung sind Männer und Frauen oft sehr unterschiedlich. In der Beziehung sind Männer und Frauen oft sehr unterschiedlich. In der Beziehung sind Männer und Frauen oft sehr unterschiedlich.

Figuren:
 Die Protagonisten sind ein Mann und eine Frau, die in einer Beziehung leben. Die Protagonisten sind ein Mann und eine Frau, die in einer Beziehung leben. Die Protagonisten sind ein Mann und eine Frau, die in einer Beziehung leben. Die Protagonisten sind ein Mann und eine Frau, die in einer Beziehung leben.



Beachte:
 Beachten Sie die Rollen der beiden Personen in der Beziehung. Beachten Sie die Rollen der beiden Personen in der Beziehung. Beachten Sie die Rollen der beiden Personen in der Beziehung. Beachten Sie die Rollen der beiden Personen in der Beziehung.

- Bearbeiten Sie mit den Schülerinnen und Schülern **Screen 3: Männer und Frauen – unterschiedlicher als man denkt**. Für eine vertiefende Arbeit zum Thema »Gewalt im Film« bietet sich die dazugehörige Aufgaben 2/3 zum Screen an. Die Aufgabe muss von den Lernenden themenbezogen (Gewaltdarstellungen in »Männerfilmen« und »Frauenfilmen«) verändert werden.

Zeitbedarf: 90 Minuten

Filme & Videoclips
 BILD 1 88 001 – 88 INSESSANT BILD 4-1

Mit dem Alter steigt der Anspruch

Text:
 In einer zunehmend alter werdenden Gesellschaft werden Filme auch immer häufiger von älteren Personen gesehen. Dabei sind die Anforderungen an die Filme immer höher. Die Anforderungen an die Filme immer höher. Die Anforderungen an die Filme immer höher. Die Anforderungen an die Filme immer höher.

Figuren:
 Die Protagonisten sind ein Mann und eine Frau, die in einer Beziehung leben. Die Protagonisten sind ein Mann und eine Frau, die in einer Beziehung leben. Die Protagonisten sind ein Mann und eine Frau, die in einer Beziehung leben. Die Protagonisten sind ein Mann und eine Frau, die in einer Beziehung leben.



Beachte:
 Beachten Sie die Rollen der beiden Personen in der Beziehung. Beachten Sie die Rollen der beiden Personen in der Beziehung. Beachten Sie die Rollen der beiden Personen in der Beziehung. Beachten Sie die Rollen der beiden Personen in der Beziehung.

- Bearbeiten Sie mit den Lernenden **Screen 4: Mit dem Alter steigt der Anspruch** inklusive der dazugehörigen Aufgabe. Die Aufgabe muss von den Lernenden themenbezogen (filmische Sehgewohnheiten von Erwachsenen im Hinblick auf Gewaltdarstellungen) verändert werden.

Zeitbedarf: Hausaufgabe + 45 Minuten

- › Wechseln Sie innerhalb des Themenfelds »Nutzer« vom Bereich »Der User – Das unbekannte Wesen« zum Bereich »Nutzertypen – wer guckt was?«



- › Bearbeiten Sie mit den Lernenden die **Screens 1 bis 7: Intro, Der Blockbuster-Fan, Der Klassiker, Der Realist, Der Träumer, Der Independent-Fan, Der Serienjunkie**

inklusive der dazugehörigen Aufgaben zum Themenbereich 2/3 und 3/3. Die Aufgaben müssen von den Lernenden themenbezogen (Nutzertypen und Gewaltdarstellungen im Film) verändert werden.

Zeitbedarf: Projekttag

- › Wechseln Sie innerhalb des Themenfelds »Nutzer« vom Bereich »Der User – Das unbekannte Wesen« zum Bereich »Mitmachen! Der User als Produzent«.



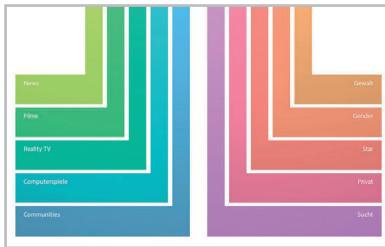
Bearbeiten Sie mit den Lernenden **Screen 3: Berühmte Internetphänomene** inklusive der Aufgabe zum Screen 1/2. Die Aufgabe muss von den Lernenden themenbezogen (das Phänomen Gewalt im Internet) verändert werden.

Zeitbedarf: 45 Minuten

Baustein 3: Gewalt im Film – ein historischer Abriss

Im Rahmen des dritten Bausteins erweitern die Lernenden ihr filmhistorisches Wissen hinsichtlich einer historischen Entwicklung von Gewaltdarstellungen im Film. Die Übungen beziehen sich auf den Stummfilm (um 1900), die Anfangsphase des Tonfilms (um 1930) sowie auf verschiedene narrative und ästhetische Ausprägungen. So stehen beispielsweise die Verschmelzung von Komik und Gewalt in den Slapstickfilmen sowie entsprechende Darstellungen von Gewalt im expressionistischen Film und im amerikanischen Film noir zur Diskussion.

- Starten Sie die DVD-ROM und klicken Sie das Thema »Filme & Videoclips« und anschließend das Themenfeld »Geschichte« an.



- Bearbeiten Sie mit den Lernenden folgende Screens zuzuglich der jeweiligen Aufgaben:
- Screen 6: Vom Variet  zum Nickelodeon (1897)**

F r eine vertiefende Arbeit zum Thema »Gewalt im Film« bietet sich die dazugeh rige Aufgabe zum Screen an. Die Aufgabe muss von den Lernenden

themenbezogen verändert werden, sodass zusätzlich zum inhaltlichen Arbeiten eine Transferleistung erbracht werden muss.

- › Vorschlag für eine Fragestellung, die das Thema »Gewalt im Film« spezifiziert:

Recherchiert zum Thema »Nickelodeon« und richtet während einer Projektwoche einen Klassenraum als Nickelodeon ein. Dreht Kurzfilme im Stile des »Kinos der Attraktionen« und konzentriert Euch dabei auf die Verknüpfung von angedeuteter Gewalt und komischen Momenten, die Ihr neben kleinen Musikeinlagen und weiteren filmtechnischen Attraktionen einem Publikum präsentiert. Versucht dabei, den Charme »vergangener Tage« zu vermitteln.

Diesbezüglich sind folgende Medien empfehlenswert:

Early Cinema: Primitives and Pioneers (DVD des British Film Institute/BFI):

Kurzfilm: *A Chess Dispute* (Regie: Robert W. Paul, 1903)

Kurzfilm: *Explosion of a Motor Car* (Regie: Cecil M. Hepworth, 1900)

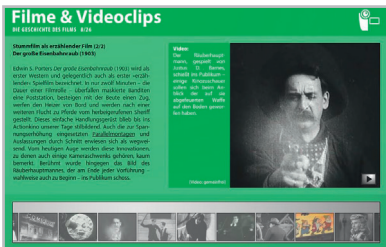
Links:

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=6720>

<http://www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/filmgestaltung/filmgeschichte/codes.php>

Zeitbedarf: Projektwoche

- › Screen 8: Stummfilm als erzählender Film (2/2) – Der große Eisenbahnraub (1903)



Für eine vertiefende Arbeit bietet sich die dazugehörige Aufgabe zum Screen an. Die Aufgabe muss von den Lernenden themenbezogen (filmisch dargestellte Gewalt, zielt *direkt* auf den Zuschauer ab) verändert werden.

Zeitbedarf: 90 Minuten

.....

➤ Screen 9: Chaplin, Keaton, Lloyd – Könige des Slapsticks (ab 1913)

Filme & Videoclips
DE KRÄFTIGST BESUCHT 104

Charles Chaplin (1889)
Könige des Slapsticks (ab 1913)

Der Legende des Stummfilms liegen die Komikerinnen, die Erfindungen von Filmen für die amerikanische Kinemas in denen der große amerikanische Slapstick. Ab 1913, während der amerikanischen Revolution, wurde ein neues Ästhetik, Code und kreative Konzepte eingeführt und wurde für selbst für Charles Chaplin – der Slapstick war geboren. Die Filme, insbesondere Lubitschs schillernde „Menschchen“ und „Hilfen“ in den frühen Jahren, waren Komiker geniale. Die geistreiche Film „Charles-moude“ in Österreich, die 1916, die Geschichte des Alkohol, der Komiker, der Slapstick, doch auch Komikerinnen wie Buster Keaton und Harold Lloyd (einmaligen Film „Hilfen“ und „Die 1000 Meile“ die selbst schillernde über Juan Lopez und Oscar Hardy gemeinsam 1916) und Edward G. Robinson (1916) die gleiche Komik geniale gelang auch Charles Chaplin der große Komiker 1916). Die beide eine eigene Film-Karriere begann und beide waren die Komiker in den Jahren 1916 und anderen Jahren 1916).

Karrieren
Charles Chaplin gründete die „Keystone“-Komikertruppe, die 1915 in den USA und in Europa große Erfolge feierte. Er wurde als „The Tramp“ bekannt und wurde ein weltweiter Star. Er spielte in über 1000 Filmen und wurde als „The Tramp“ bekannt. Er wurde als „The Tramp“ bekannt und wurde ein weltweiter Star. Er spielte in über 1000 Filmen und wurde als „The Tramp“ bekannt.



Für eine vertiefende Arbeit zum Thema »Gewalt im Film« bieten sich die dazugehörigen Aufgaben an. Die Aufgabe muss von den Lernenden themenbezogen (Verknüpfung von Komik und Gewalt) verändert werden.

Zeitbedarf: 45 Minuten

.....

➤ Screen 10: Dunkle Schatten – Der »expressionistische Film« in Deutschland (um 1920)

Filme & Videoclips
DE KRÄFTIGST BESUCHT 104

Dunkle Schatten
der expressionistische Film in Deutschland (um 1920)

Frankfurt, München, weiche Menschenaffen und Ratten (sogar in einem Traum) der Film „Dunkle Schatten“ ist ein Werk der Schrecken des frühen Expressionismus (1919-1920), die in deutschen Expressionismus (Kultur, Literatur, Kunst und Film) einen zentralen Punkt bilden. Der expressionistische Film ist ein Genre, das sich in den 1920er Jahren in Deutschland entwickelte. Es ist ein Genre, das sich in den 1920er Jahren in Deutschland entwickelte. Es ist ein Genre, das sich in den 1920er Jahren in Deutschland entwickelte.

Karrieren
Der expressionistische Film in Deutschland (um 1920) ist ein Genre, das sich in den 1920er Jahren in Deutschland entwickelte. Es ist ein Genre, das sich in den 1920er Jahren in Deutschland entwickelte. Es ist ein Genre, das sich in den 1920er Jahren in Deutschland entwickelte.



Für eine vertiefende Arbeit zum Thema »Gewalt im Film« bietet sich die dazugehörige Aufgabe an.

Zeitbedarf: 30 Minuten

.....

» Screen 12: Filmkunst vs. Tonfilm – der letzte Widerstand (um 1930)

The screenshot shows a presentation slide with a green header. The title is 'Filme & Videoclips' and the subtitle is 'Der Widerstand des Films'. The main text discusses the transition from silent to sound film around 1930, mentioning the 'Schwarzfilm' and the 'Tonfilm'. It notes that while sound film was initially seen as a technical triumph, it was also perceived as a loss of artistic freedom. A quote from a film scholar is visible: '„Sound never ruled the world.“'. There is a small video player showing a scene from a film. At the bottom, there is a row of small thumbnail images representing different film genres or scenes.

Für eine vertiefende Arbeit zum Thema »Gewalt im Film« bietet sich folgende ergänzende Aufgabe an:

Aufgabe: anspruchsvoll/Gruppenarbeit

Analysiert den Film *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* (Regie: Fritz Lang, 1931) im Hinblick auf die Darstellung und Aussparung von Gewalt.

Präsentiert die Ergebnisse im Klassenverband und diskutiert Unterschiede und Gemeinsamkeiten zu aktuellen Filmen desselben Genres.

Zeitbedarf: Projekttag

.....

» Screen 14: Fatale Begierden – Der amerikanische Film Noir (ab 1940)

The screenshot shows a presentation slide with a green header. The title is 'Filme & Videoclips' and the subtitle is 'Fatale Begierden'. The main text discusses the American Film Noir genre starting around 1940, mentioning its roots in German Expressionism and its focus on crime and moral ambiguity. It notes that the genre often features a 'hard-boiled' detective and a femme fatale. A quote from a film scholar is visible: 'Fatale Begierden'. There is a small video player showing a scene from a film. At the bottom, there is a row of small thumbnail images representing different film genres or scenes.

» Vorschlag für eine ergänzende Übungsaufgabe zum Thema »Gewalt im Film noir«:

Aufgabe 1/2: leicht/Einzelarbeit

Schaut Euch den Ausschnitt aus dem Film *Frau ohne Gewissen* (1944) an.

Welche für den Film noir typischen Konflikte deuten sich hier an? Entwickelt die Story weiter, indem Ihr unterschiedliche Formen und filmische

Darstellungsweisen von Gewalt berücksichtigt. Stellt die Ergebnisse im Klassenverband vor.

Zeitbedarf: 45 Minuten

- Vorschlag für einen abschließenden Arbeitsauftrag zum Thema »Gewalt im Film – ein historischer Abriss«:

Aufgabe: anspruchsvoll/Gruppenarbeit

Realisiert im Rahmen einer Projektwoche oder zum Jahresabschluss eine Ausstellung zum Thema »Gewalt im Film – ein historischer Abriss«.

Ihr könnt natürlich auch Filmexperten in Eurer Umgebung (z.B. Kinobetreiber) um Unterstützung bitten. Bedenkt dabei jedoch, dass Ihr rechtzeitig mit Euren Recherchen und Anfragen beginnt, da solche Formen der Zusammenarbeit in der Regel sehr viel Zeit beanspruchen.

Zeitbedarf: Projektwoche

Baustein 4: Inhaltliche und filmische Aspekte von Gewalt

Im vierten Baustein werden zunächst im Rahmen des Diskurses inhaltliche Risikofaktoren von den Lernenden hinterfragt: »Gewalt wird belohnt oder erscheint gerechtfertigt«, »Das Leiden der Opfer wird nicht gezeigt« etc. Daran anknüpfend erarbeiten die Lernenden konkrete filmische Darstellungstechniken, mit denen die inhaltlichen Risikofaktoren zur Darstellung gebracht werden können oder ausgespart werden, sodass sich die Gewalt in der Fanta-sie der Zuschauer abspielt.

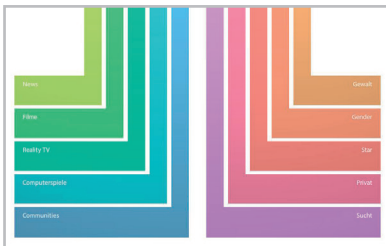
- Starten Sie die DVD-ROM und klicken Sie den Diskurs »Gewalt in den Me-dien« an.

Bearbeiten Sie gemeinsam mit den Lernenden den interaktiven Abschnitt »**Inhaltliche Risikofaktoren**«.

Zeitbedarf: 15 Minuten



- Wechseln Sie anschließend vom Diskurs zum Thema »Filme & Videoclips«. Klicken Sie das Themenfeld »Hinter den Kulissen« und anschließend »Film-techniken« an.




Filme & Videoclips

WORTER DER KUNST

Aufgabe
Die Entwicklung eines Films ist ein langer Prozess, in dem mehrere Personen involviert sind. Die Regisseur:innen sind dabei für den Gesamtprozess des Filmes verantwortlich, während die anderen Beteiligten nur einzelne Teile des Prozesses übernehmen. Welche Aufgaben übernehmen die Beteiligten in der Entwicklung eines Films? Wie wird der Prozess der Entwicklung eines Films organisiert? Wie wird der Prozess der Entwicklung eines Films organisiert? Wie wird der Prozess der Entwicklung eines Films organisiert?

**Van der Idee zur Premiere
Arbeiten beim Film**

Filmemacher
Filmwirtschaft
Filmisches Erzählen
Technische Fragen



Filme & Videoclips

WORTER DER KUNST | 1. FEBRUAR 2018 | 27

**Travis Bickle
Das Verhängnis**

Die Entwicklung eines Filmes ist ein langer Prozess, in dem mehrere Personen involviert sind. Die Regisseur:innen sind dabei für den Gesamtprozess des Filmes verantwortlich, während die anderen Beteiligten nur einzelne Teile des Prozesses übernehmen. Welche Aufgaben übernehmen die Beteiligten in der Entwicklung eines Films? Wie wird der Prozess der Entwicklung eines Films organisiert? Wie wird der Prozess der Entwicklung eines Films organisiert?

Profil
Die Entwicklung eines Filmes ist ein langer Prozess, in dem mehrere Personen involviert sind. Die Regisseur:innen sind dabei für den Gesamtprozess des Filmes verantwortlich, während die anderen Beteiligten nur einzelne Teile des Prozesses übernehmen. Welche Aufgaben übernehmen die Beteiligten in der Entwicklung eines Films? Wie wird der Prozess der Entwicklung eines Films organisiert? Wie wird der Prozess der Entwicklung eines Filmes organisiert?



Beispiel
Travis Bickle ist ein Mann, der in New York City lebt und in einem Taxi arbeitet. Er ist ein Einzelgänger, der sich von der Welt abgrenzt und hat eine sehr spezielle Vorstellung von der Welt.

- Bearbeiten Sie mit den Schülerinnen und Schülern **Screen 2: Totale Nähe – die Einstellungsgrößen** und **Screen 3: Eine Frage des Blickwinkels – die Kameraperspektiven**

Für eine vertiefende Arbeit zum Thema »Gewalt im Film« bietet sich die dazugehörige Aufgabe zum Screen 2/3 an. Die Aufgabe muss von den Lernenden themenbezogen verändert werden.

- Vorschlag für eine Fragestellung, die das Thema »Gewalt im Film« spezifiziert:

Filmt mit einer Kamera/einem Handy Gegenstände oder Personen Eurer Wahl und wählt dafür verschiedene Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven sowie Kamera- und Objektbewegungen. Nutzt auch das Wechselspiel zwischen »Onscreen« und »Offscreen«, um typische Gewaltszenen konkret darzustellen oder auszuspüren. Recherchiert zunächst, was genau die Begriffe »Onscreen« und »Offscreen« bezeichnen und was sie beim Zuschauer bewirken (sollen). Anschließend werden die Ergebnisse mittels Beamer und Leinwand präsentiert und im Klassenverband besprochen. Welche Wirkung haben die unterschiedlichen Kameratechniken bzw. Gewaltdarstellungen beim Betrachten der Aufnahmen auf Euch?

Zeitbedarf: 90 Minuten

- ▶ Bearbeiten Sie mit den Lernenden **Screen 4: Der Film kommt in Fahrt – die Kamerabewegungen**, speziell die dazugehörige Aufgabe zum Screen 3/3 zu »Subjektive Kamera/Point-of-view-shot«. Für eine vertiefende Arbeit zum Thema »Gewalt im Film« bietet sich insbesondere die dazugehörige Aufgabe 3/3 zum Screen an.

Zeitbedarf: 45 Minuten

- ▶ Bearbeiten Sie mit den Lernenden **Screen 5: Schnitt für Schnitt – die Montage**.

Für eine vertiefende Arbeit zum Thema »Gewalt im Film« bietet sich insbesondere die dazugehörige Aufgabe zum Screen an. Die Aufgabe muss von den Lernenden themenbezogen (Montage von Found – Footage-Material zum Thema »Gewalt«) verändert werden.

Zeitbedarf: 90 Minuten

- Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 6: Der Sound zum Film – der Ton.**

Filme & Videoclips
WIKIDOKU BILDUNG 1. BILDUNGSEBENE 6/7

Der Sound zum Film - der Ton

Der Ton vermittelt von den größten bis kleinsten Informationen und Hinweise zur Handlung bzw. dem Geschehen. Er gibt jedoch auch wichtige Informationen über die Handlung, die Figuren und die Umgebung. Er ist ein wesentlicher Bestandteil des Films und trägt zur emotionalen Wirkung bei. Er ist ein unverzichtbares Element der Filmmontage und trägt zur Erzählung bei. Er ist ein wesentlicher Bestandteil des Films und trägt zur emotionalen Wirkung bei. Er ist ein unverzichtbares Element der Filmmontage und trägt zur Erzählung bei.

Frage 1
Frage 1: Was ist die Funktion des Tons in einem Film?
Antwort: Der Ton ist ein wesentlicher Bestandteil des Films und trägt zur emotionalen Wirkung bei. Er ist ein unverzichtbares Element der Filmmontage und trägt zur Erzählung bei.

Frage 2
Frage 2: Welche Rolle spielt der Ton in der Filmmontage?
Antwort: Der Ton ist ein wesentlicher Bestandteil des Films und trägt zur emotionalen Wirkung bei. Er ist ein unverzichtbares Element der Filmmontage und trägt zur Erzählung bei.

Video
Video: Ein Ausschnitt aus dem Film 'Der Untergang' zeigt die Hauptfigur in einer emotionalen Szene. Er ist ein unverzichtbares Element der Filmmontage und trägt zur Erzählung bei.

Für eine vertiefende Arbeit zum Thema »Gewalt im Film« bieten sich insbesondere die dazugehörigen Aufgaben zum Screen 1/3 und 3/3 an. Die Aufgaben müssen von den Lernenden themenbezogen (Ton und Gewalt im Film) verändert werden.

Zeitbedarf: 120 Minuten

- Wechseln Sie zum Bereich »Filmisches Erzählen« und bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 8: Figuren und Akteure (2/3) – Interaktion und Gewalt.**

Filme & Videoclips
WIKIDOKU BILDUNG 1. BILDUNGSEBENE 6/7

Figuren und Akteure 2/3

Die Verbindung der Figuren ist ein zentraler Bestandteil des Films. Sie sind die Träger der Handlung und vermitteln die emotionalen Informationen. Sie sind die Hauptfiguren des Films und tragen zur Erzählung bei. Sie sind die Hauptfiguren des Films und tragen zur Erzählung bei.

Video
Video: Ein Ausschnitt aus dem Film 'Der Untergang' zeigt die Hauptfigur in einer emotionalen Szene. Er ist ein unverzichtbares Element der Filmmontage und trägt zur Erzählung bei.

Für eine vertiefende Arbeit zum Thema »Gewalt im Film« bieten sich die beiden Aufgaben zum Screen an.

Zeitbedarf: 20 Minuten/Projekttag

-
- Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 10: Spannungserzeugung**.

Filme & Videoclips
LERNEN IM MEDIEN FACHKURS MEDIEN 10

Spannungserregung

Auf der dramaturgischen Wirkung eines Spannungsbogen beruht das Verweilen des Lesers beziehungsweise Zuschauers auf dem Spannungsbogen. Spannungsbogen kann durch viele Mittel erzeugt werden. Die Handlung muss durch das Handeln der Figuren in die Zukunft hinaus führen, muss unklar sein, auf was der Leser nach dem Lesen des Textes zu erwarten hat. Ein Beispiel ist die Szene, die im Film 'Die Fabelmännchen' zu sehen ist. Der Protagonist muss überleben, um seine Tochter zu retten. Die Handlung wird durch das Handeln der Figuren in die Zukunft hinaus geführt. Die Handlung muss durch das Handeln der Figuren in die Zukunft hinaus geführt werden. Die Handlung muss durch das Handeln der Figuren in die Zukunft hinaus geführt werden. Die Handlung muss durch das Handeln der Figuren in die Zukunft hinaus geführt werden.

Beispiel:
Spannungsbogen durch Dialoge oder durch Handlungsbogen

Für eine vertiefende Arbeit zum Thema »Gewalt im Film« bieten sich insbesondere die dazugehörigen Aufgaben zum Screen an. Die Aufgaben müssen von den Lernenden themenbezogen (Spannung durch konkret dargestellte oder verschleierte Gewalt im Film) verändert werden.

Zeitbedarf: Hausaufgabe + 45 Minuten/Projektwoche

Baustein 5: Gewalt in den Medien Film und Computerspiel

In diesem Baustein werden u.a. crossmediale Aspekte, also Wechselwirkungen der Medien Film und Computerspiel im Hinblick auf Gewaltdarstellungen erörtert. Die Lernenden erarbeiten sich zunächst Hintergrundwissen mittels eines Experteninterviews aus dem Diskurs und vertiefen die genannten Aspekte im Themenbereich. Der Fokus liegt auf sozialen und emotionalen Kriterien sowie Fragestellungen zu Spiel-, Bild- und Tongestaltung.

-
- Starten Sie die DVD-ROM und klicken Sie den Diskurs »Gewalt in den Medien« an.
 - Bearbeiten Sie gemeinsam mit den Lernenden den interaktiven Abschnitt **»Computerspiele – wirklich alles anders?«**

Zeitbedarf: 15 Minuten

Gewalt in den Medien

LEHRERFOLIE WIRKLICH ALLES ANDERS?

Angesichts der Frage, ob mediale Gewalt die Menschen aggressiver macht, wird den Computerspielen eine öffentliche Rolle zugewiesen. Insbesondere die Analyse von Erlund (2002), Essendren (2006) und Wiersum (2009) haben diese Diskussionen immer wieder neu entflammen lassen.

Ist bei Computerspielen wirklich alles anders?

© 2010 von Ute Gellert

Gewalt in den Medien

LEHRERFOLIE WIRKLICH ALLES ANDERS?

Ist bei Computerspielen wirklich alles anders?

Die Besonderheit der Computerspiele besteht in:

- der Interaktivität
- der immersiven Qualität
- der eingebetteten Handlung, auch Inhalten zu verknüpfen
- der Hochwertigkeit
- dem Interaktionsverhalten beim gemeinsamen Spielen

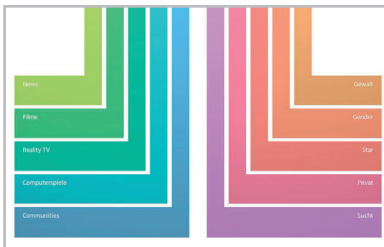
Die Erforschung der Wirkung von Computerspielen steht aber noch im Anfang.

Was verbindet Du, haben Computerspiele eine stärkere Wirkung als herkömmliche Fernsehprogramme? Begründe Deine Meinung.

Computerspiele sind für viele Bereiche relevant: Forschung, Analyse, Diskussion, Bildung, Bewusstheit der Computerspieler.

Nachdem Du Deine Meinung formuliert hast, klicke auf OK, um Dir anschließend die Position des Experten dazu anhören zu können.

- Wechseln Sie vom Diskurs zum Thema »Computerspiele«. Klicken Sie das Themenfeld »Angebot« und anschließend »Die Welt der Computerspiele an«.



Computerspiele

Wissensgebiet

Computerspiele sind heute fast überall in der Unterhaltung- und Freizeitkultur zu finden. In dieser Multimediale Welt, die von den Medien dominiert wird und in der sich die User bewegen, spielen Computerspiele eine wichtige Rolle. Sie sind nicht nur ein beliebtes Hobby, sondern auch ein wichtiges Kommunikationsmedium. In der Freizeit sind sie ein wichtiger Bestandteil der Kultur. Die Spiele sind nicht nur ein Hobby, sondern auch ein wichtiges Kommunikationsmedium. In der Freizeit sind sie ein wichtiger Bestandteil der Kultur.

Hinweis

Die Themenwelt »Computerspiele« ist ein zentraler Bestandteil der Themenwelt »Medien und Kultur«. Sie ist ein wichtiger Bestandteil der Kultur. Die Themenwelt »Computerspiele« ist ein zentraler Bestandteil der Themenwelt »Medien und Kultur«.

Angebot **Notizen** **Geschichte** **Historie des Kulturs**

Computerspiele

10/2017

Hinweis

Die Themenwelt »Computerspiele« ist ein zentraler Bestandteil der Themenwelt »Medien und Kultur«. Sie ist ein wichtiger Bestandteil der Kultur. Die Themenwelt »Computerspiele« ist ein zentraler Bestandteil der Themenwelt »Medien und Kultur«.

Die Welt der Computerspiele

Computerspielformate

Querschnittsbild

Computerspiele

10/2017 1 | 10/2017 10/2017 1 |

Aktion pur im Ego-Shooter

Ego-Shooter stellen Action in Medien. Dabei ist die Grenze zur Wirklichkeit, aber dass die Spieler erfahren, die Action pur im Ego-Shooter. Dabei ist die Grenze zur Wirklichkeit, aber dass die Spieler erfahren, die Action pur im Ego-Shooter.

Hinweis

Die Themenwelt »Computerspiele« ist ein zentraler Bestandteil der Themenwelt »Medien und Kultur«. Sie ist ein wichtiger Bestandteil der Kultur. Die Themenwelt »Computerspiele« ist ein zentraler Bestandteil der Themenwelt »Medien und Kultur«.

- Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 2: Action pur im Ego-Shooter**.

Für eine vertiefende und reflektierende Arbeit bietet sich insbesondere die dazugehörige Aufgabe zum Screen an.

Zeitbedarf: 45 Minuten

- Wechseln Sie innerhalb des Themenfeldes »Angebot« vom Bereich »Die Welt der Computerspiele« zum Bereich »Crossmedialität«.



- Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 1: Intro**.

Für eine vertiefende Arbeit bietet sich insbesondere die dazugehörige Aufgabe zum Screen 3/3 an. Die Aufgabe muss von den Lernenden themenbezogen verändert werden.

- Vorschlag für eine Fragestellung, die das Thema »Gewalt im Computerspiel« spezifiziert:

Computerspiele und Filme zielen mitunter auf körperliche Reaktionen (erhöhte Anspannung, Schwindelgefühl usw.) des Spielers bzw. Zuschauers ab. Bildet Kleingruppen und informiert Euch über filmische Techniken, mit denen bestimmte Körperreaktionen ausgelöst werden (können); z.B. Techniken zur Umsetzung von rasanten Actionszenen oder subjektiven Kamerafahrten (siehe auch Ego-Shooter-Spiele) sowie spektakuläre Special Effects. Achtet nicht nur auf Bilder, sondern auch auf Töne (Geräusche und Musik).

Fallen Euch in diesem Zusammenhang filmische Techniken ein, die auch bei Computerspielen zum Einsatz kommen und umgekehrt?

Diskutiert die genannten Aspekte insbesondere vor dem Hintergrund der Gewaltthematik.

Präsentiert die Beispiele im Klassenverband und notiert die Ergebnisse in Euer Gamesheft.

➤ Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 2: Das Spiel zum Film**.

Für eine vertiefende Arbeit bietet sich insbesondere die dazugehörige Aufgabe zum Screen 1/2 an.

Zeitbedarf: 90 Minuten

Computerspiele
INTEGRATION (Klassenstufe) 3 |

Das Spiel zum Film

Es gibt zahlreiche Computerspiele, die auf Hollywood, Comics, aktuelle Blockbusterfilme basieren. In der Computerspielwelt ist das Hauptgenre Computerakt mit einer historischen Vorgeschichte. Die meisten Spiele für PC (Personal Computer) entstehen oder werden durch die Computerindustrie in Kooperation mit Filmstudios, so aber nicht immer ganz synchronisch. Bei Computerspielen steht eher eine Geschichte, die anschaulich und leicht zu beibehalten ist, im Vordergrund. Die Charaktere werden nicht vollständig, aber die wesentlichen Merkmale sind im Spiel, um die Spieler zu motivieren und sie zum Fortschritt zu bewegen. Ein Spiel, das sich nicht nur um das Spiel selbst, sondern auch um die Spieler selbst dreht, ist ein Spiel, das sich nicht nur um das Spiel selbst, sondern auch um die Spieler selbst dreht. Ein Spiel, das sich nicht nur um das Spiel selbst, sondern auch um die Spieler selbst dreht, ist ein Spiel, das sich nicht nur um das Spiel selbst, sondern auch um die Spieler selbst dreht.



Hintergrund: Das Spiel zum Film ist ein Genre, das sich seit den 1980er Jahren entwickelt hat. In dieser Zeit waren Computerspiele noch weitgehend eine Nischenaktivität, die sich hauptsächlich auf die PC-Plattform beschränkte. Die ersten Spiele zum Film waren vor allem Action- und Abenteuer-Spiele, die die Spieler in eine virtuelle Welt eintauchen ließen. In den 1990er Jahren wurde das Genre durch die Einführung von 3D-Grafik und Online-Spielen weiter ausgebaut. Heute ist das Spiel zum Film ein breites Feld, das von kleinen Indie-Spielen bis hin zu großen Blockbustern reicht.

Ziele: Mit diesem Screen sollen die Teilnehmer erfahren, wie ein Computerspiel in einen Film adaptiert werden kann. Es geht darum, die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den beiden Medien zu erkennen und zu diskutieren. Die Aufgabe besteht darin, die Spieler zu motivieren, sich mit dem Thema zu beschäftigen und ihre eigenen Gedanken dazu zu äußern.



➤ Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 3: Das verfilmte Spiel**.

Für eine vertiefende Arbeit bietet sich insbesondere die dazugehörige Aufgabe zum Screen 1/2 an. Die Aufgabe muss von den Lernenden themenbezogen (Gewalt in verfilmten Computerspielen) verändert werden.

Zeitbedarf: 30 Minuten

Computerspiele
INTEGRATION (Klassenstufe) 3 |

Das verfilmte Spiel

Das Computerspiel ist ein faszinierendes Medium, das die Interaktion zwischen Mensch und Maschine ermöglicht. In den letzten Jahren ist das Medium immer mehr in den Fokus der Filmindustrie gerückt. Die Verfilmung von Computerspielen ist ein Prozess, der sowohl die Technik als auch die Kreativität erfordert. Die Spieler müssen dabei nicht nur die Handlung des Spiels, sondern auch die visuellen und auditiven Elemente in einen Film übersetzen. Dies ist eine Herausforderung, da das Spiel oft eine sehr spezifische Atmosphäre hat, die sich nur schwer in den realen Welt übertragen lässt. Die Verfilmung von Computerspielen ist ein Prozess, der sowohl die Technik als auch die Kreativität erfordert.



Ziele: Das Ziel dieses Screens ist es, den Teilnehmern zu zeigen, wie ein Computerspiel in einen Film adaptiert werden kann. Es geht darum, die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den beiden Medien zu erkennen und zu diskutieren. Die Aufgabe besteht darin, die Spieler zu motivieren, sich mit dem Thema zu beschäftigen und ihre eigenen Gedanken dazu zu äußern.

Hintergrund: Die Verfilmung von Computerspielen ist ein Prozess, der sich seit den 1990er Jahren entwickelt hat. In dieser Zeit waren Computerspiele noch weitgehend eine Nischenaktivität, die sich hauptsächlich auf die PC-Plattform beschränkte. Die ersten Spiele zum Film waren vor allem Action- und Abenteuer-Spiele, die die Spieler in eine virtuelle Welt eintauchen ließen. In den 2000er Jahren wurde das Genre durch die Einführung von 3D-Grafik und Online-Spielen weiter ausgebaut. Heute ist das Spiel zum Film ein breites Feld, das von kleinen Indie-Spielen bis hin zu großen Blockbustern reicht.

- Wechseln Sie innerhalb des Themas »Computerspiele« zur Startseite mit der Überschrift »Worum geht es?« und klicken zunächst den Themenbereich »Nutzer« und anschließend »Warum wird gespielt?« an.

Computerspiele

Worum geht es?

Computerspiele sind heute fester Bestandteil der Unterhaltung und Freizeitaktivitäten für eine Vielzahl von Menschen. Sie sind in ihrer Vielfalt und in der Zeit, die sie in Anspruch nehmen, sehr unterschiedlich. Sie können von einfachen Rätselspielen bis hin zu komplexen Strategiespielen reichen. Die Entwicklung von Computerspielen hat in den letzten Jahren einen enormen Aufschwung erlebt, was auf die rasante Entwicklung der Hardware und der Softwareentwicklung zurückzuführen ist.

Abbildung

Das Bild zeigt eine Person, die ein Rennspiel auf einem Spielplatz spielt. Die Person ist in einem Rennwagen und fährt auf einer virtuellen Rennstrecke. Die Umgebung ist eine virtuelle Landschaft mit Bäumen und einem blauen Himmel.

Computerspiele

Warum wird gespielt?

Die Spieler sind Produzenten

Das Bild zeigt eine große Gruppe von Menschen, die in einem dunklen Raum sitzen und auf einen Bildschirm schauen. Sie scheinen an einem Event oder einer Präsentation teilzunehmen. Die Atmosphäre ist belebend und die Menschen sind sehr interessiert an dem, was auf dem Bildschirm passiert.

- Erarbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 2: Erfolgserlebnis**.

Für eine vertiefende Arbeit bietet sich die dazugehörige Aufgabe zum Screen 2/2 an.

Zeitbedarf: Projekttag

Computerspiele

Erfolgserlebnis

Das Bild zeigt eine Person, die ein Spiel auf einem Spielplatz spielt. Die Person ist in einem Rennwagen und fährt auf einer virtuellen Rennstrecke. Die Umgebung ist eine virtuelle Landschaft mit Bäumen und einem blauen Himmel.

Abbildung

Das Bild zeigt eine Person, die ein Spiel auf einem Spielplatz spielt. Die Person ist in einem Rennwagen und fährt auf einer virtuellen Rennstrecke. Die Umgebung ist eine virtuelle Landschaft mit Bäumen und einem blauen Himmel.

Quelle

Das Bild zeigt eine Person, die ein Spiel auf einem Spielplatz spielt. Die Person ist in einem Rennwagen und fährt auf einer virtuellen Rennstrecke. Die Umgebung ist eine virtuelle Landschaft mit Bäumen und einem blauen Himmel.

.....

➤ Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 4: Emotionserlebnis**.

Für eine vertiefende Arbeit bieten sich insbesondere die dazugehörigen Aufgaben zum Screen 1/2 und 2/2 an. Die Aufgaben müssen von den Lernenden themenbezogen (Emotionen hinsichtlich Gewalt in Computerspielen) verändert werden.

Zeitbedarf: Hausaufgabe + 30 Minuten/Projekttag



.....

➤ Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 5: Identitätsbildung**.

Für eine vertiefende Arbeit bieten sich die dazugehörigen Aufgaben zum Screen 1/3 bis 3/3 an.

Zeitbedarf: 120 Minuten



.....

► Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 6: Soziales Erlebnis**.

Für eine vertiefende Arbeit bietet sich insbesondere die dazugehörige Aufgabe zum Screen an. Die Aufgabe muss von den Lernenden themenbezogen (Gewalt in Computerspielen und soziale Aspekte) verändert werden.

Zeitbedarf: 45 Minuten



.....

► Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 7: Grenzüberschreitungen**.

Für eine vertiefende Arbeit bieten sich insbesondere die dazugehörigen Aufgaben zum Screen an.

Zeitbedarf: Hausaufgabe + 45 Minuten/90 Minuten



- Wechseln Sie innerhalb des Themas »Computerspiele« zur Startseite mit der Überschrift Worum geht es? und klicken zunächst den Themenbereich »Hinter den Kulissen« und anschließend »Spielgestaltung« an.



- Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 6: Perspektive**.

Für eine vertiefende Arbeit bietet sich insbesondere die dazugehörige Aufgabe an.

Zeitbedarf: 30 Minuten



- Wechseln Sie innerhalb des Themenfeldes »Hinter den Kulissen« vom Bereich »Spielgestaltung« zum Bereich »Bildgestaltung«. Bearbeiten Sie mit den Lernenden die **Screens 1: Intro** und **Screen 3: Filmische Sequenzen**.

Für Screen 3 bieten sich die dazugehörigen Aufgaben an. Die Aufgaben müssen von den Lernenden themenbezogen (Gewalt in Computerspielen und Bildgestaltung) verändert werden.

Zeitbedarf: Hausaufgabe + 45 Minuten

Computerspiele

INTELLIGENTER KUNSTLEBEN 1.4

Text:
Wie gefährlich ist die Computerspiel-Industrie wirklich? Die Spielentwicklung ist ein sehr komplexer, multimedialer Markt. Welche Rolle spielen die verschiedenen Akteure in der Entwicklung eines Computerspiels? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure?

Handlung:
Die Handlung des Spiels ist ein zentraler Bestandteil der Spielentwicklung. Wie wird die Handlung des Spiels entwickelt? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure?

Handlung:
Die Handlung des Spiels ist ein zentraler Bestandteil der Spielentwicklung. Wie wird die Handlung des Spiels entwickelt? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure?

Computerspiele

INTELLIGENTER KUNSTLEBEN 1.4

Filmische Sequenzen

Computerspiele stellen oft nicht nur die Spielmechanik dar, sondern auch die Handlung und die Welt des Spiels. Wie wird die Handlung des Spiels entwickelt? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure?



Text:
Die Handlung des Spiels ist ein zentraler Bestandteil der Spielentwicklung. Wie wird die Handlung des Spiels entwickelt? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure?

- Bearbeiten Sie anschließend mit den Lernenden den **Screen 4: Der Einfluss des Kinos**. Für eine vertiefende Arbeit bietet sich die dazugehörige Aufgabe 1/2 zum Screen an.

Zeitbedarf: 30 Minuten

Computerspiele

INTELLIGENTER KUNSTLEBEN 4.4

Der Einfluss des Kinos

Computerspiele werden im Laufe ihrer Entwicklung auf zunehmende Ähnlichkeit mit dem Kino hin gearbeitet. Wie wird die Handlung des Spiels entwickelt? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure?

Text:
Die Handlung des Spiels ist ein zentraler Bestandteil der Spielentwicklung. Wie wird die Handlung des Spiels entwickelt? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure?

Handlung:
Die Handlung des Spiels ist ein zentraler Bestandteil der Spielentwicklung. Wie wird die Handlung des Spiels entwickelt? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure?

Text:
Die Handlung des Spiels ist ein zentraler Bestandteil der Spielentwicklung. Wie wird die Handlung des Spiels entwickelt? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure?

Handlung:
Die Handlung des Spiels ist ein zentraler Bestandteil der Spielentwicklung. Wie wird die Handlung des Spiels entwickelt? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure? Welche Aufgaben haben die verschiedenen Akteure?

-
- Wechseln Sie innerhalb des Themenfelds »Hinter den Kulissen« vom Bereich »Bildgestaltung« zum Bereich »Tongestaltung«. Bearbeiten Sie mit den Lernenden das gesamte Kapitel von **Screen 1 bis 4: Intro, Hintergrund-sounds, Soundeffekte, Musik, Sprache**. Aufgabe der Lernenden ist es, einen zusammenfassenden, bebilderten Text zum Thema »Sound und Gewalt in Computerspielen« zu verfassen.

Zeitbedarf: 90 Minuten



Baustein 6: Gesellschaftliche und rechtliche Aspekte

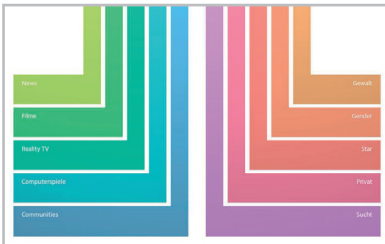
Im Rahmen des sechsten Bausteins diskutieren die Lernenden zunächst Fragen zu öffentlich geführten Debatten hinsichtlich Gewaltdarstellungen in den Medien. Dabei werden Pro- und Kontra-Positionen eingenommen, sodass die zuvor gewonnenen Erkenntnisse aus den anderen Bausteinen eingebracht werden können. Abschließend werden rechtliche Grundlagen, spezielle Hintergrundinformationen zu Filmkontrollenrichtungen bzw. zum Jugendmedienschutz erarbeitet.

- Starten Sie die DVD-ROM und klicken Sie den Diskurs »Gewalt in den Medien« an. Bearbeiten Sie gemeinsam mit den Lernenden den interaktiven Abschnitt »**Gewaltdarstellungen verbieten?**«

Zeitbedarf: 15 Minuten



- Wechseln Sie vom Diskurs zum Thema »Filme & Videoclips«. Klicken Sie das Themenfeld »Hinter den Kulissen« und anschließend »Rechtliche Fragen« an.



Filme & Videoclips

Was geht es?
»Was bedeutet es, in Form von Spielfilmen und Videoclips, den Film, Videoclip, Webclip oder TV-Kompositionen herzustellen, zu verbreiten, zu übertragen, zu zeigen und/oder zu veröffentlichen? Welche rechtlichen Konsequenzen hat sich der Film der Länge entwickelt? In dieser Hinsicht steht hier ein, in einem sehr signifikanten und komplexen Zusammenhang, unsere Wahrnehmung der Welt als perspektiviert, unsere gesellschaftliche Interaktion und Erzeugung (wie oft nur der Film, der erzeugt, um diese anderen herzustellen, nicht haben können, sondern nur die einzige Möglichkeit auf Film und Klänge unsere Selbstverständlichkeiten grundlegend verändert. Doch wie entsteht eigentlich Film? Und wie kam es zu einer Entwicklung, an diesem Ende stehen? Welche der Bewertung zum Produzenten und wie diese eigentlich selbst, im Film, selbst, die Zuschauer, gesellschaftlichen und politischen Grundlagen der Filme sind? Teil seiner Produktion.«

Hintergrund
Es gibt viele verschiedene Ansätze für diese Zusammenhänge. Die Produktion ist ein Prozess, der sich über viele Jahre hinweg entwickelt hat und ein Teil der kulturellen Identität eines Landes ist. Die Produktion ist ein Prozess, der sich über viele Jahre hinweg entwickelt hat und ein Teil der kulturellen Identität eines Landes ist. Die Produktion ist ein Prozess, der sich über viele Jahre hinweg entwickelt hat und ein Teil der kulturellen Identität eines Landes ist.

Hinter den Kulissen

Angabe | Nutzer | Geschichte | Hinter den Kulissen

Filme & Videoclips

WORTER DER MEDIEN | RELEVANTE FRAGEN 17

Aufgabe
Die Fragestellung eines Films ist ein zentraler Prozess, der den gesamten Film beeinflusst. Er bestimmt, was erzählt wird, wie erzählt wird und welche Themen und Botschaften der Film transportieren soll. In diesem Text werden wir uns mit der Fragestellung eines Films auseinandersetzen und die verschiedenen Ebenen der Fragestellung analysieren. Die Fragestellung eines Films ist ein zentraler Prozess, der den gesamten Film beeinflusst. Er bestimmt, was erzählt wird, wie erzählt wird und welche Themen und Botschaften der Film transportieren soll. In diesem Text werden wir uns mit der Fragestellung eines Films auseinandersetzen und die verschiedenen Ebenen der Fragestellung analysieren.

Von der Idee zur Premiere
Arbeiten beim Film

Filmklassiker

Filmwirtschaft

Filmisches Erzählen

Rechtliche Fragen



Filme & Videoclips

WORTER DER MEDIEN | RELEVANTE FRAGEN 17

Filmkontrollen
Die Filmkontrollen sind ein zentraler Prozess, der den gesamten Film beeinflusst. Er bestimmt, was erzählt wird, wie erzählt wird und welche Themen und Botschaften der Film transportieren soll. In diesem Text werden wir uns mit der Filmkontrollen auseinandersetzen und die verschiedenen Ebenen der Filmkontrollen analysieren.

Aufgabe
Die Filmkontrollen sind ein zentraler Prozess, der den gesamten Film beeinflusst. Er bestimmt, was erzählt wird, wie erzählt wird und welche Themen und Botschaften der Film transportieren soll. In diesem Text werden wir uns mit der Filmkontrollen auseinandersetzen und die verschiedenen Ebenen der Filmkontrollen analysieren.



Filme & Videoclips

WORTER DER MEDIEN | RELEVANTE FRAGEN 17

Filmkontrollen im internationalen Vergleich
Die Filmkontrollen sind ein zentraler Prozess, der den gesamten Film beeinflusst. Er bestimmt, was erzählt wird, wie erzählt wird und welche Themen und Botschaften der Film transportieren soll. In diesem Text werden wir uns mit der Filmkontrollen im internationalen Vergleich auseinandersetzen und die verschiedenen Ebenen der Filmkontrollen im internationalen Vergleich analysieren.

Aufgabe
Die Filmkontrollen sind ein zentraler Prozess, der den gesamten Film beeinflusst. Er bestimmt, was erzählt wird, wie erzählt wird und welche Themen und Botschaften der Film transportieren soll. In diesem Text werden wir uns mit der Filmkontrollen im internationalen Vergleich auseinandersetzen und die verschiedenen Ebenen der Filmkontrollen im internationalen Vergleich analysieren.



Filme & Videoclips

WORTER DER MEDIEN | RELEVANTE FRAGEN 17

Filmkontrollen Kritik und Probleme
Die Filmkontrollen sind ein zentraler Prozess, der den gesamten Film beeinflusst. Er bestimmt, was erzählt wird, wie erzählt wird und welche Themen und Botschaften der Film transportieren soll. In diesem Text werden wir uns mit der Filmkontrollen Kritik und Probleme auseinandersetzen und die verschiedenen Ebenen der Filmkontrollen Kritik und Probleme analysieren.

Aufgabe
Die Filmkontrollen sind ein zentraler Prozess, der den gesamten Film beeinflusst. Er bestimmt, was erzählt wird, wie erzählt wird und welche Themen und Botschaften der Film transportieren soll. In diesem Text werden wir uns mit der Filmkontrollen Kritik und Probleme auseinandersetzen und die verschiedenen Ebenen der Filmkontrollen Kritik und Probleme analysieren.




- Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 5: Filmkontrollenrichtungen**, **Screen 6: Filmkontrolle im internationalen Vergleich** und **Screen 7: Filmkontrolle: Kritik und Probleme**. Für eine vertiefende Arbeit bietet sich die jeweils dazugehörige Aufgabe zu genannten Screens an.

Zeitbedarf: Projekttag

3.4 Unterrichtsvorschlag 2: Gefangen in Medienwelten/Computerspiele

Computerspiele bieten der Nutzerin und dem Nutzer Unterhaltung durch filmische Darstellungsweisen sowie eine reizvolle Interaktivität. Im Rahmen öffentlicher Debatten zur Mediensucht wird Computerspielen ein großes Suchtpotenzial unterstellt. Die Lernenden erfahren im Rahmen des Diskurses »Gefangen in Medienwelten«, welche Faktoren bei der Entstehung einer Sucht entscheidend sind. Außerdem gilt es, folgende Fragen zu diskutieren: Welche Suchtkriterien und Folgen lassen sich bestimmen und welche Medienmerkmale begünstigen ein abhängiges Verhalten? Ziel ist es, den Lernenden einen neuen Zugang zu einer Kulturindustrie mit eigener Ästhetik, eigenen Marktbedingungen, aber auch Suchtpotenzialen zu ermöglichen, die im reflektierten und differenzierten Umgang unterhalten kann und dies auch darf.

Für diesen Unterrichtsvorschlag werden Inhalte aus dem Diskurs »Gefangen in Medienwelten« und dem Thema »Computerspiele« miteinander kombiniert.

Zeitbedarf: Fünf Unterrichtsstunden

1. Unterrichtsstunde

Im Rahmen der 1. Unterrichtsstunde setzen sich die Lernenden zunächst mit dem allgemeinen sowie dem persönlichen Ausmaß des heutigen/ihrer Medienkonsums auseinander. Dabei geht es u.a. um folgende Fragen: Welche Medien werden von Jugendlichen am häufigsten genutzt? Welche Bedürfnisse erfüllen Medien und wie beschreiben Jugendliche die Faszination, die Medien auf sie ausüben? Diese Einführung mittels des Diskurses führt die Jugendlichen somit an Begriffe (Konsum, Bedürfnisse, Faszination) heran, die sie vermutlich nicht dem Themenfeld »Mediensucht« zuordnen würden. Eine daran anschließende Beschäftigung mit dem Thema »Computerspiele«, speziell mit der Frage »Warum wird gespielt?«, fordert von den Lernenden eine Auseinandersetzung und Reflexion mit den eigenen emotionalen Erlebnissen bei Computerspielen ein.

- Starten Sie die DVD-ROM und beginnen Sie mit dem Diskurs »Gefangen in Medienwelten« und bearbeiten Sie gemeinsam mit den Lernenden die interaktiven Abschnitte »Das Ausmaß der Mediennutzung« bis »Welche Bedürfnisse erfüllen Medien?«

Zeitbedarf: 25 Minuten



- Wechseln Sie zum Thema »Computerspiele«. Klicken Sie das Themenfeld »Nutzer« und anschließend den Bereich »Warum wird gespielt?« an. Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 4: Emotionserlebnis** sowie die dazugehörige Aufgabe 1/2.

Zeitbedarf: Hausaufgabe + 20 Minuten

The screenshot shows a digital learning interface for the topic 'Computerspiele' (Video Games). On the left is a navigation menu with categories: Games, Film, Reality TV, Computerspiele, and Communities. The main content area is divided into four panels:

- Warum wird gespielt?** (Why do we play?) - Text discussing the reasons for playing video games, mentioning factors like social interaction and entertainment.
- Wem wird gespielt?** (Who plays?) - Text discussing the demographics of video game players.
- Die Spieler als Produzenten** (Players as producers) - Text discussing the role of players in the creation and distribution of video games.
- Emotion** - Text discussing the emotional experience of playing video games, including a video player showing a woman's face.

2. Unterrichtsstunde

Anknüpfend an die Erkenntnisse aus der 1. Unterrichtsstunde erarbeiten die Lernenden die Wirkmechanismen der sogenannten Ego-Shooter-Perspektive in Computerspielen, indem sie diese auch in Relation zur subjektiven Kameraperspektive im Film überprüfen und schließlich grafische und emotionale Aspekte analysieren. Sie vertiefen somit ihr Wissen im Hinblick auf spezifische Merkmale von Computerspielen, welches sie in den folgenden Unterrichtsstunden in die Diskussion einbringen können; insbesondere dann, wenn es um Fragen zur Abhängigkeit im Zusammenhang mit bestimmten Merkmalen des Medienphänomens Computerspiele geht (siehe hierzu die 4. Unterrichtsstunde).

- Starten Sie die DVD-ROM und beginnen Sie mit dem Thema »Computerspiele«. Klicken Sie das Themenfeld »Angebot« und anschließend den Bereich »Die Welt der Computerspiele« an. Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 2: Action pur im Ego-Shooter** sowie die dazugehörige Aufgabe.

Zeitbedarf: 45 Minuten

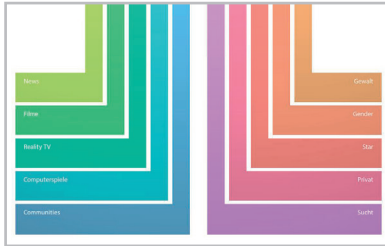
The image shows two screenshots from a DVD-ROM interface. The top-left screenshot displays a menu with categories: News, Filme, Reality TV, Computerspiele, and Communities. The top-right screenshot is a detailed view of the 'Computerspiele' section, featuring a title bar, a main text area with a sub-heading 'Wasmer geht er?', a 'Hintergrund' section with an image of a racing car, and navigation buttons for 'Angebot', 'Neuer', 'Geschichte', and 'Hinter dem Kulissen'. The bottom-left screenshot shows a 'Computerspiele' screen with a 'Hintergrund' section, a 'Die Welt der Computerspiele' button, and a 'Computerspielformate' button. The bottom-right screenshot is another 'Computerspiele' screen with a 'Hintergrund' section, a 'Action pur im Ego-Shooter' sub-heading, and two images of game scenes.

3. Unterrichtsstunde

Im Rahmen der 3. Unterrichtsstunde diskutieren die Lernenden zunächst die Popularität und Faszination von Computerspielen sowie den Begriff »Massenphänomen«. Anschließend werden die Diskussionsergebnisse in Relation zu Produktionsbedingungen von Computerspielen gestellt, wobei auch die unterschiedlichen Produktionsphasen einer Spieleproduktion berücksichtigt werden. Ziel dieser Aufgabenstellung ist das Einstudieren eines „kühlen“ analytischen Blicks auf wirtschaftliche Produktionszusammenhänge, die den spektakulären und emotionalisierenden Spielwelten zugrunde liegen. Zudem dienen diese Erkenntnisse einer ersten Annäherung an die Frage: Welche Merkmale bei Computerspielen *können* ein abhängiges Verhalten begünstigen?

- Starten Sie die DVD-ROM und beginnen Sie mit dem Thema »Computer-spiele«. Klicken Sie das Themenfeld »Nutzer« und anschließend den Bereich »Wer spielt was?« an. Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 2: Wer spielt?** sowie die dazugehörige Aufgabe 1/2.

Zeitbedarf: 15 Minuten



Computerspiele

Weniger geht er

Computerspiele und ihre Vorläufer bestanden aus Unterhaltung und Amüsement. In der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts wurden sie zunehmend als Freizeitaktivität angesehen und entwickelten sich zu einer der beliebtesten Freizeitaktivitäten der Welt. Heute sind Computerspiele ein wichtiger Bestandteil der Kultur und der Unterhaltung.

Entstehung

Die ersten Computerspiele wurden in den 1940er Jahren entwickelt. Sie waren einfache Spiele, die auf den Computern der Zeit liefen. In den 1950er Jahren wurden sie zunehmend als Freizeitaktivität angesehen und entwickelten sich zu einer der beliebtesten Freizeitaktivitäten der Welt. Heute sind Computerspiele ein wichtiger Bestandteil der Kultur und der Unterhaltung.

Angabe Nutzer Geschichte Hinter dem Kulissen

Computerspiele

Weniger geht er

Wer spielt was?

Wem wird gespielt?

Die Spieler als Produzenten

Entstehung

Die ersten Computerspiele wurden in den 1940er Jahren entwickelt. Sie waren einfache Spiele, die auf den Computern der Zeit liefen. In den 1950er Jahren wurden sie zunehmend als Freizeitaktivität angesehen und entwickelten sich zu einer der beliebtesten Freizeitaktivitäten der Welt. Heute sind Computerspiele ein wichtiger Bestandteil der Kultur und der Unterhaltung.

Computerspiele

Weniger geht er

Wer spielt?

Entstehung

Die ersten Computerspiele wurden in den 1940er Jahren entwickelt. Sie waren einfache Spiele, die auf den Computern der Zeit liefen. In den 1950er Jahren wurden sie zunehmend als Freizeitaktivität angesehen und entwickelten sich zu einer der beliebtesten Freizeitaktivitäten der Welt. Heute sind Computerspiele ein wichtiger Bestandteil der Kultur und der Unterhaltung.

Weniger geht er

Wem wird gespielt?

Die Spieler als Produzenten

- Wechseln Sie vom Themenfeld »Nutzer« zum Themenfeld »Hinter den Kulissen«. Klicken Sie den Bereich »Wer steckt dahinter?« an und bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 1: Intro** sowie die dazugehörige Aufgabe.

Zeitbedarf: 30 Minuten + Hausaufgabe

Computerspiele

Wer steckt dahinter?

Spieldesign

Bildgestaltung

Temperierung

Wer steckt dahinter?

Computerspielschub

Entstehung

Die ersten Computerspiele wurden in den 1940er Jahren entwickelt. Sie waren einfache Spiele, die auf den Computern der Zeit liefen. In den 1950er Jahren wurden sie zunehmend als Freizeitaktivität angesehen und entwickelten sich zu einer der beliebtesten Freizeitaktivitäten der Welt. Heute sind Computerspiele ein wichtiger Bestandteil der Kultur und der Unterhaltung.

Computerspiele

Wer steckt dahinter?

Entstehung

Die ersten Computerspiele wurden in den 1940er Jahren entwickelt. Sie waren einfache Spiele, die auf den Computern der Zeit liefen. In den 1950er Jahren wurden sie zunehmend als Freizeitaktivität angesehen und entwickelten sich zu einer der beliebtesten Freizeitaktivitäten der Welt. Heute sind Computerspiele ein wichtiger Bestandteil der Kultur und der Unterhaltung.

4. Unterrichtsstunde

In der 4. Unterrichtsstunde wird zunächst die Bedeutung des Begriffs »Mediensucht« zur Diskussion gestellt. Symptome, Suchtkriterien und Suchtpotenziale stehen im Fokus. Im Rahmen des interaktiven Screens: Computerspiele auf dem Prüfstand werden spezifische Merkmale erarbeitet, die ein abhängiges Verhalten begünstigen können. Demgegenüber sollen die Lernenden aus Sicht der Produzenten Argumente für die Entwicklung bestimmter Marketingstrategien erarbeiten und somit ein Zusammenwirken von Marktmechanismen, medialen Suchtfaktoren und dem Individuum (hier: dem Spieler) analysieren.

- Starten Sie die DVD-ROM und beginnen Sie mit dem Diskurs »Gefangen in Medienwelten« und bearbeiten Sie gemeinsam mit den Lernenden die interaktiven Abschnitte »Der Suchtbegriff« bis »Suchtbegünstigende Merkmale/Computerspiele«.

Zeitbedarf: 25 Minuten



- Wechseln Sie zum Thema »Computerspiele«. Klicken Sie das Themenfeld »Angebot« und anschließend den Bereich »Computerspielformate« an. Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 1: Intro** sowie die dazugehörige Aufgabe 1/2.

Zeitbedarf: 20 Minuten

The screenshot shows a digital interface for 'Computerspiele'. On the left is a navigation menu with categories: Games, Film, Reality TV, Computerspiele, and Communities. The main content area is titled 'Computerspiele' and features a 'Neuigkeiten' section with a text block and a 'Hilfeshing' section with an image of a racing car. Below the text are buttons for 'Angebot', 'Nutzer', 'Geschichte', and 'Hinter den Kulissen'.

5. Unterrichtsstunde

Jugendliche sind generell auf der Suche nach dem eigenen Welt- und Selbstbild. In der abschließenden Unterrichtsstunde gehen die Lernenden der Frage nach, wo Computerspiele diesbezüglich beim jungen Nutzer ansetzen. Ein Experteninterview sowie daran anknüpfende Fragen zu Identifikationsmöglichkeiten und -problemen mit Spielfiguren sowie Rollenbildern vertiefen die Auseinandersetzung mit diesem Aspekt. Abschließende Fragen zur Mediensucht im Rahmen des Diskurses fordern eine bewusste und zielgerichtete Auseinandersetzung der Lernenden auch mit dem eigenen Medienkonsum.

- Starten Sie die DVD-ROM und beginnen Sie mit dem Thema »Computer-
spiele«. Klicken Sie das Themenfeld »Nutzer« und anschließend den Bereich
»Warum wird gespielt?« an. Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen
5: Identitätsbildung** sowie die dazugehörige Aufgabe 1/3.

Zeitbedarf: 20 Minuten

The image shows two screenshots from a DVD-ROM interface titled 'Computerspiele'. The left screenshot displays a menu with categories: News, Filme, Reality TV, Computerspiele, and Communities. The right screenshot shows the 'Computerspiele' screen with a sub-menu: Angebot, Nutzer, Geschichte, and Hinter den Kulissen. Below this is a detailed view of the 'Nutzer' section, which includes a text block about the 'Nutzer' role, a 'Wer spielt was?' section, and a 'Die Spieler als Produzenten' section. The rightmost screenshot shows a detailed view of the 'Nutzer' section with a text block about the 'Nutzer' role, a 'Wer spielt was?' section, and a 'Die Spieler als Produzenten' section.

- Wechseln Sie zum Diskurs »Gefangen in Medienwelten« und bearbeiten
Sie mit den Lernenden die interaktiven Abschnitte **»Wege in die Sucht«** bis
»Wege aus der Mediensucht?«

Zeitbedarf: 25 Minuten

The image shows two screenshots from a DVD-ROM interface titled 'Gefangen in Medienwelten'. The left screenshot displays a menu with categories: Was ist das? and Was tun gegen Mediensucht?. The right screenshot shows the 'Was tun gegen Mediensucht?' screen with a text block about the 'Was tun gegen Mediensucht?' section, a 'Was tun gegen Mediensucht?' section, and a 'Was tun gegen Mediensucht?' section.

3.5 Unterrichtsvorschlag 3: Communities/Privatheit und Sexualität in der digitalen Welt

Junge Konsumenten präsentieren sich mit Vorliebe mittels Onlineprofilen auf verschiedenen Internetplattformen. Von dieser Identität aus pflegen sie in sozialen Netzwerken ihre Beziehungen zu Freunden und nehmen Kontakt zu anderen auf. Was einerseits die Kommunikation fördert und vereinfacht, kann auf der anderen Seite auch Probleme mit sich bringen, wenn private Daten oder Fotos in die falschen Hände geraten.

Ziel der folgenden Unterrichtsvorschläge ist es, die Faszination der sozialen Vernetzung mittels Neuer Medien, den Reiz der öffentlichen Selbstdarstellung sowie die damit verbundenen vielschichtigen medialen und gesellschaftlichen Dimensionen dieses Massenphänomens zu erkennen und zu hinterfragen. Somit können die Lernenden selbst prüfen, was sie im Rahmen sozialer Netzwerke von sich preisgeben und welche Wechselwirkungen von Sexualität, Anonymität und Identität Experten in diesem Zusammenhang sehen. Schließlich stehen auch Fragen zu rechtlichen Grundlagen und zum Datenschutz zur Diskussion.

Für diesen Unterrichtsvorschlag werden Inhalte aus den Diskursen »Privat in einer digitalen Welt?« und »Sexualität in den Medien« sowie aus dem Thema »Communities« miteinander kombiniert.

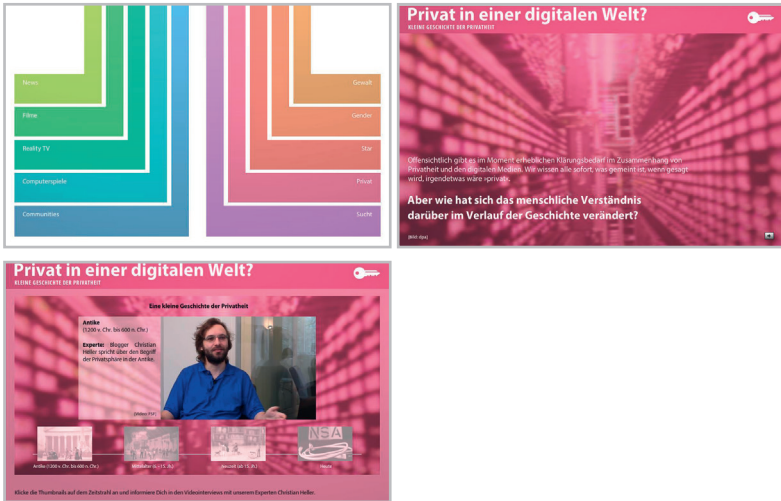
Zeitbedarf: Fünf Unterrichtsstunden + Projekttag/Elternabend

1. Unterrichtsstunde

Im Rahmen der 1. Unterrichtsstunde setzen sich die Lernenden zunächst mit dem Begriff der Privatheit sowie der historischen Entwicklung dessen auseinander. Anschließend gilt es, dieses Wissen in Relation zu setzen – konkret zum Phänomen sozialer Netzwerkdienste und den damit verbundenen positiven und negativen Aspekten von Privatheit.

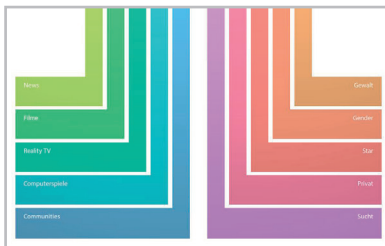
- Starten Sie die DVD-ROM und beginnen Sie mit dem Diskurs »Privat in einer digitalen Welt?« und bearbeiten Sie gemeinsam mit den Lernenden den Abschnitt »**Kleine Geschichte der Privatheit**«.

Zeitbedarf: 15 Minuten



- Wechseln Sie vom Diskurs »Privat in einer digitalen Welt?« zum Thema »Communities«. Klicken Sie das Themenfeld »Angebot« und anschließend den Bereich »Kommunikativ orientierte Angebote« an. Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 2: Soziale Netzwerkdienste** sowie die dazugehörige Aufgabe 1/3.

Zeitbedarf: 30 Minuten



Communities

Was geht los?

Communities entstehen überall dort, wo sich Menschen zusammenfinden und zusammenarbeiten. Die Grenzen zwischen den Mitgliedschaften sind fließend und werden ständig neu definiert. Heute verbindet das Web insbesondere dieses Bestreben zwischen so vielen. Jeder Mensch verbindet nicht nur seine Interessen zum Beispiel mit anderen, sondern auch im Englischen kann der Begriff Community schnell übersetzt werden: „Gemeinschaft“ oder „Gemeinschaftlichkeit“. In Verbindung mit dem modernen Medien gibt es die unterschiedlichsten Arten und Formen von Communities. Es ist Chat, Foren oder andere Netzwerkelemente. Die digital vernetzten Medien machen es möglich, dass sich voneinander fernliegendes Zusammenkommen und -arbeiten von Zeit und Ort auslösen können. Besonders im Zusammenhang mit dem Web 2.0 wird es immer wichtiger, sich in Communities, Onlineforen, Blogs, Blogs, Blogs zu engagieren. Besonders auf dem Mobiltelefon werden Communities immer wichtiger. Besonders auf dem Mobiltelefon werden Communities immer wichtiger. Besonders auf dem Mobiltelefon werden Communities immer wichtiger.

Aufgaben

Die Aufgabe der Communities sind Kommunikation, die Möglichkeit der Kommunikation mit anderen Personen, die soziale Netzwerkelemente sind die sozialen Netzwerkelemente der Communities. Die Aufgabe der Communities sind Kommunikation, die Möglichkeit der Kommunikation mit anderen Personen, die sozialen Netzwerkelemente sind die sozialen Netzwerkelemente der Communities.

Buttons: Angebot, Nutzen, Geschichte, Hinter den Kulissen

Communities

ABSTRACT

Abstract

THE CONVERSATION FRAGMENT

Kommunikative orientierte Angebote

Produktiv orientierte Angebote

Inhalte in Communities

Communities

ABSTRACT | KOMMUNITÄT ORIENTIERT ANGEBOTE 2.0

Soziale Netzwerkelemente

Unter den kommunikativen orientierten Angeboten sind die sozialen Netzwerkelemente am weitesten verbreitet. In Jahr 2013 waren von den für diese Elementen orientierten Angeboten, die am weitesten verbreitet sind, sind die sozialen Netzwerkelemente am weitesten verbreitet. In Jahr 2013 waren von den für diese Elementen orientierten Angeboten, die am weitesten verbreitet sind, sind die sozialen Netzwerkelemente am weitesten verbreitet.

Statistik

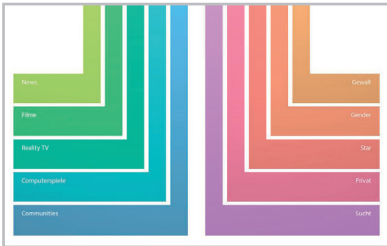
Die Anzahl der sozialen Netzwerkelemente im Jahr 2013 ist im Vergleich mit dem Jahr 2012 um 10% gestiegen.

2. Unterrichtsstunde

Im Rahmen der 2. Unterrichtsstunde steht zunächst folgende Frage zur Diskussion: Welche Motive und Nutzungsschwerpunkte lassen sich bei Jugendlichen hinsichtlich der Nutzung von sozialen Netzwerken bestimmen? Genauer gesagt: Die Motive und Aktivitäten der Mitschülerinnen und Mitschüler stehen im Fokus des Interesses. Anschließend werden diese Erkenntnisse in Bezug zur Thematik »Freizügige Darstellungen in sozialen Netzwerken« neu eingeordnet und interpretiert. Somit können auch eigene Internet-Aktivitäten vor dem Hintergrund öffentlicher Debatten sowie problematischer Aspekte bewertet werden.

- Starten Sie die DVD-ROM und beginnen Sie mit dem Thema »Communities«. Klicken Sie das Themenfeld »Nutzer« und anschließend den Bereich »Motive und Nutzungsschwerpunkte« an und bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 1: Intro** sowie die dazugehörige Aufgabe 1/2.

Zeitbedarf: 20 Minuten



Communities

Worum geht es?

Communities entstehen überall dort, wo sich Menschen zusammenfinden und zusammenarbeiten. Die Grenzen zwischen Einzelpersonen verschwimmen, und es bilden sich neue Netzwerke. Diese können thematisch, geografisch oder nach anderen Kriterien strukturiert sein. Sie können aber auch einfach nur eine Gruppe von Menschen sein, die sich über ein gemeinsames Interesse verbindet. Communities können online oder offline existieren. Sie können sich um ein bestimmtes Thema drehen, wie zum Beispiel ein Hobby, eine Leidenschaft oder eine berufliche Tätigkeit. Sie können aber auch einfach nur eine Gruppe von Menschen sein, die sich über ein gemeinsames Interesse verbindet.

Abbildung

Die Abbildung zeigt eine Smartphone-Oberfläche mit verschiedenen sozialen Medien-Icons wie Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram und YouTube. Ein Finger berührt eines der Icons.

Angaben | **Netzwerk** | **Geschichte** | **Histor der Aktivitäten**

Communities

NEZUS

Nutzungsdiskussionen

Motive und Nutzungszweckpunkte

Umgang mit Rechten anderer

Abbildung

Die Abbildung zeigt eine Person, die an einem Computer arbeitet. Der Bildschirm zeigt eine Website mit Text und Bildern. Die Person ist von hinten zu sehen.

Communities

NEZUS | MOTIV UND NUTZUNGSPUNKTE 1/7

Video

Wie wichtig ist es für Sie, Teil einer Community zu sein? Was sind die Vorteile? Was sind die Nachteile? Wie wichtig ist es für Sie, Teil einer Community zu sein? Was sind die Vorteile? Was sind die Nachteile?

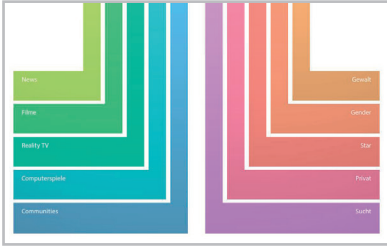
Abbildung

Die Abbildung zeigt einen Mann, der in einem Video spricht. Er trägt ein blaues Polo-Shirt und sitzt in einem dunklen Stuhl. Er hat eine ernsthafte Miene.



- Wechseln Sie vom Thema »Communities« zum Diskurs »Sexualität in den Medien«. Bearbeiten Sie gemeinsam mit den Lernenden das Unterthema »Freizügige Darstellungen in sozialen Netzwerken« bis zum Abschnitt »Das Profilbild«.

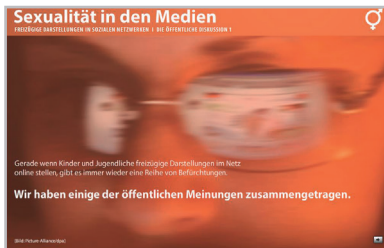
Zeitbedarf: 25 Minuten



Sexualität in den Medien

Pornografie

Freizügige Darstellungen in Sozialen Netzwerken



3. Unterrichtsstunde

Im Rahmen der 3. Unterrichtsstunde erweitern die Lernenden zunächst ihr Wissen hinsichtlich der Problematik »Sex in Onlineprofilen« anhand der Sichtung von Experteninterviews. Ziel ist es, die Erkenntnisse aus den ersten beiden Unterrichtsstunden nicht nur mit öffentlichen Meinungen, sondern auch mit wissenschaftlich fundierten Hintergrundinformationen abzugleichen sowie rechtliche Grundlagen zu erarbeiten. Im Rahmen eines Elternabends können die genannten Aspekte mit den Standpunkten und Perspektiven der Erwachsenen verglichen werden.

- Starten Sie die DVD-ROM und beginnen Sie mit dem Diskurs »Sexualität in den Medien«. Bearbeiten Sie gemeinsam mit den Lernenden im Unterthema »Freizügige Darstellungen in sozialen Netzwerken« die interaktiven Abschnitte »Zu viel Sex in Onlineprofilen?« bis »Das digitale Image«.

Zeitbedarf: 20 Minuten



Sexualität in den Medien
 FREIZEIT, ENTWICKLUNG IN MEDIEN, NETZWERKE | DER DIGITALE TRAUM

Last, but not *h*oste!

Sexualität in den Medien
 FREIZEIT, ENTWICKLUNG IN MEDIEN, NETZWERKE | DER DIGITALE TRAUM

Was bedeutet das für unser eigenes Outfitting in Social Networks?

Wie haben soziale Netzwerke eine ganz verschiedene Größe von mit einer Billionen und Fünftausend bis hin zu nur ein paar Millionen Menschen... LÄNDLICH, um uns auf vielfältige Art und Weise darzustellen und damit verschiedene Rollen auszuspielen. Die Funktionen der sozialen Medien geben uns diese Freiheit durch die einen gut gekleidet oder eine schlechte.

Über all dies stellt die zentrale Frage: **»Wie möchte ich gesehen werden?«** Das heißt, was möchte ich von mir im Social Network zeigen? Nachkommende Computer- und Softwareentwicklungen, die die Möglichkeiten der Darstellung von Inhalten, die Gestaltung von Bildern und die Fähigkeit geben sich für die anderen zu einem Bild Forum vorzuspielen und herzustellen ohne Grenzen, um solche Funktionen, diese geschaffenen Freizeitspaße haben sich meistens schon mehr als ausreichend gezeigt, da es immer die anderen einen ganzem Blick haben, mehr stärker in die digitale Wirkung.

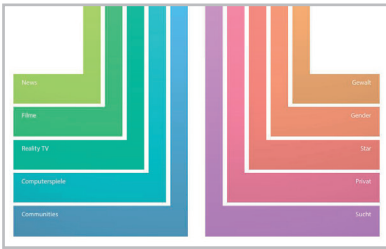
Hilft Das noch weiteren Fragen zu diesem Thema oder vielleicht selbst schon schnelle Erfahrungen in Social Networks gemacht?

Weitere Informationen und Ansprechpartner findet Du hier:
www.kh-kofe.de
www.werkspornet.de

Der Bildschirm ist kein Smartphone.
 Klicke auf den linken Button und Du gelangst zum Hauptmenü.

- Wechseln Sie vom Diskurs »Sexualität in den Medien« zum Thema »Communities«. Klicken Sie das Themenfeld »Hinter den Kulissen« und anschließend den Bereich »Rechtliche Grundlagen« an. Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 1: Intro** sowie die dazugehörige Aufgabe zum Themenbereich 1/3.

Zeitbedarf: 25 Minuten



Communities
 FREIZEIT, ENTWICKLUNG IN MEDIEN, NETZWERKE | DER DIGITALE TRAUM

Worum geht es?
 Communities entstehen überall dort, wo sich Menschen zusammenfinden. Dies geschieht, um bestimmte gemeinsame Interessen, Hobbys, Aufgaben, etc. zu verfolgen. Die Mitglieder einer Community arbeiten an gemeinsamen Zielen und unterstützen sich gegenseitig. In sozialen Netzwerken können sich Menschen leichter finden und verbinden. Dies führt zu einer Vielzahl von Communities, die in unterschiedlichen Bereichen existieren. Ein Beispiel für eine Community ist eine Gruppe von Menschen, die sich für ein bestimmtes Hobby interessieren. Sie können sich in Foren, Blogs, Facebook-Gruppen oder anderen sozialen Medien-Plattformen treffen und austauschen. Communities können auch in der realen Welt existieren, wie zum Beispiel in einem Sportverein oder einer Musikbande. Die Vorteile von Communities sind vielfältig. Sie können Menschen helfen, neue Freunde zu finden, sich Unterstützung zu verschaffen und ihre Interessen zu verfolgen. Communities können auch eine wichtige Rolle bei der Verbreitung von Informationen und Wissen spielen.

Abbildung
 Die Abbildung zeigt eine Hand, die ein Smartphone hält, auf dem verschiedene soziale Medien-Icons zu sehen sind. Dies symbolisiert die Verbindung zwischen digitalen Communities und der realen Welt.

Angabe | **Notizen** | **Geschichte** | **Hinter den Kulissen**

Communities
 FREIZEIT, ENTWICKLUNG IN MEDIEN, NETZWERKE | DER DIGITALE TRAUM

Wem gehören die Communities?

Communities als Geschäftsmodell

Rechtliche Grundlagen

Abbildung
 Die Abbildung zeigt eine Person, die in einem Serverraum steht, was die technische Infrastruktur von Communities darstellt.

Communities
 FREIZEIT, ENTWICKLUNG IN MEDIEN, NETZWERKE | DER DIGITALE TRAUM

Wem gehören die Communities?

Communities als Geschäftsmodell

Rechtliche Grundlagen

Abbildung
 Die Abbildung zeigt eine Person, die ein Smartphone in der Hand hält, was die Nutzung von Communities darstellt.

Die Aufgabe muss von den Schülerinnen und Schülern themenbezogen verändert werden.

- Vorschlag für eine Fragestellung, die das Thema »Privatheit und Sexualität« in der digitalen Welt spezifiziert:

Wie würde für Euch persönlich und in gesellschaftlicher Hinsicht ein Leben ohne Internet aussehen und funktionieren? Welche Auswirkungen hätte dies auf die Bereiche »Privatheit« und »Sexualität«? Ihr könnt zu dieser Frage Texte verfassen oder bebilderte PowerPoint-Vorträge vorbereiten.

Stellt Eure Ergebnisse zunächst im Klassenverband und abschließend im Rahmen eines Elternabends zum Thema »Communities« vor.

Zeitbedarf: 20 Minuten

4. Unterrichtsstunde

Aufgabe der Lernenden ist es, die oben genannten Aspekte (siehe 3. Unterrichtsstunde) in Texten und/oder bebilderten PowerPoint-Vorträgen zusammenzufassen. Die Lernenden präsentieren ihre Arbeitsergebnisse zur Aufgabe 1/3. Moderieren Sie die Präsentationen sowie die daran anknüpfenden Diskussionen. Die Präsentationen dienen gleichsam als Vorbereitung für den Elternabend.

The screenshot shows a software interface for a task. At the top, it says 'AUFGABEN ZUM THEMENBEREICH'. Below that, 'AUFGABE 1/3' is displayed with a progress indicator and a timer showing '14:45'. The main text of the task is: 'Wie würde für Euch persönlich und in gesellschaftlicher Hinsicht ein Leben ohne Internet aussehen und funktionieren? Ihr könnt zu dieser Frage Texte verfassen oder bebilderte PowerPoint-Vorträge vorbereiten.' Below this, it says: 'Stellt Eure Ergebnisse zunächst im Klassenverband und anschließend im Rahmen eines Elternabends zum Thema »Communities« vor.'

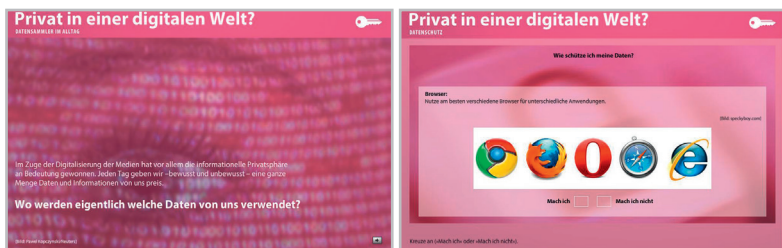
Zeitbedarf: 45 Minuten

5. Unterrichtsstunde

Abschließend setzen die Lernenden folgende Fragen in Relation: Wie gehen einerseits Anbieter sozialer Netzwerke und Internetdienste mit unseren Rechten um (siehe Diskurs), und wie verfahren andererseits wir persönlich mit den Rechten anderer im Internet (siehe Thema »Communities«)? Somit wird eine kritische Urteilsbildung zu individuellen und gesellschaftlichen Facetten dieser Problematik eingefordert.

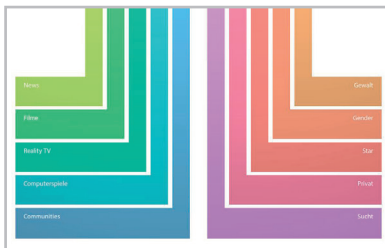
- Starten Sie die DVD-ROM und beginnen Sie mit dem Diskurs »Privat in einer digitalen Welt?«. Bearbeiten Sie gemeinsam mit den Lernenden die interaktiven Abschnitte »Datensammler im Alltag« bis »Datenschutz«.

Zeitbedarf: 20 Minuten



- Wechseln Sie vom Diskurs »Privat in einer digitalen Welt?« zum Thema »Communities«. Klicken Sie das Themenfeld »Nutzer« und anschließend den Bereich »Umgang mit Rechten anderer« an.
- Bearbeiten Sie mit den Lernenden die **Screens 1 bis 3**, also: **Intro** bis **Persönlichkeitsrechte**, sowie die dazugehörige Aufgabe zum Themenbereich 2/3.

Zeitbedarf: 25 Minuten



Communities

Wenue geht es?

Communities entstehen überall dort, wo sich Menschen zusammenfinden oder zusammenrücken. Die Grenzen zwischen den physischen und virtuellen Communities verschwimmen. Die Grenzen zwischen den physischen und virtuellen Communities verschwimmen. Die Grenzen zwischen den physischen und virtuellen Communities verschwimmen.

Aufbau

Die Communities entstehen überall dort, wo sich Menschen zusammenfinden oder zusammenrücken. Die Grenzen zwischen den physischen und virtuellen Communities verschwimmen. Die Grenzen zwischen den physischen und virtuellen Communities verschwimmen.

Angbot **Netze** **Geschichte** **Hinter den Kulissen**

Communities

NETZE

Netzwerkstrukturen

Motive und Netzwerkzusammenhänge

Umgang mit Netzen anders

Aufbau

Die Communities entstehen überall dort, wo sich Menschen zusammenfinden oder zusammenrücken. Die Grenzen zwischen den physischen und virtuellen Communities verschwimmen. Die Grenzen zwischen den physischen und virtuellen Communities verschwimmen.

Communities

NETZE | UMGANG MIT NETZEN ANDERS 1.1

Info

Communities bringen Menschen unterschiedlicher Art und Herkunft zusammen und führen zu den vielfachen unterschiedlichen. Auch aber geht es nicht immer harmonisch zu. Durch die globaler Anonymität des Internets kann die Menschlichkeit für Diskriminierung und Ausgrenzung sorgen. In Kommentaren und Beiträgen von Nutzern und Autoren können sie ein weites Spektrum an Meinungen und Einstellungen zeigen. Communities können aber auch ein Ort der Solidarität und des Zusammenhalts sein. Sie können ein Ort der Unterstützung und des Beistands sein. Sie können ein Ort der Unterstützung und des Beistands sein.

Aufbau

Die Communities entstehen überall dort, wo sich Menschen zusammenfinden oder zusammenrücken. Die Grenzen zwischen den physischen und virtuellen Communities verschwimmen. Die Grenzen zwischen den physischen und virtuellen Communities verschwimmen.

Aufbau

Die Communities entstehen überall dort, wo sich Menschen zusammenfinden oder zusammenrücken. Die Grenzen zwischen den physischen und virtuellen Communities verschwimmen. Die Grenzen zwischen den physischen und virtuellen Communities verschwimmen.

- Bereiten Sie gemeinsam mit den Lernenden einen themenbezogenen Elternabend vor (siehe Aufgabe 2/3).

3.6 Unterrichtsvorschlag 4: Nachrichten und Aktualitätsbezüge

Unaufhörlich werden uns Nachrichten präsentiert, die zudem eine nahezu unüberschaubare Formenvielfalt aufweisen. Besonders kritisch muss die Entwicklung doku-fiktionaler Mischformen bei der Nachrichtenvermittlung gesehen werden, da in diesem Zuge auch die Begriffe der Neutralität und der Glaubwürdigkeit im Zusammenhang mit Nachrichten verstärkt in Frage gestellt werden.

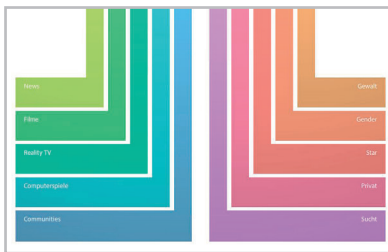
Die im Folgenden dargestellten Aufgaben sollen die Lernenden dafür sensibilisieren, dass es zu jedem Sachthema viele Sichtweisen gibt, die auch bei der Vermittlung und Rezeption von Nachrichten von Bedeutung sind. Dabei stehen neben der Reflexion der eigenen Sichtweise auch die der Produzenten und anderer Mediennutzer sowie von Betroffenen zur Diskussion. Aufgabe der Lehrenden ist es zudem, die exemplarischen Medienbeispiele der DVD-ROM mit aktuellen Medienereignissen zu kombinieren.

Einführung in das Thema »Nachrichten«

Im Rahmen einer Einführung in das Thema »Nachrichten« setzen sich die Lernenden zunächst mit der journalistischen Definition des Begriffs »Nachricht« auseinander. Darüber hinaus gilt es, grundlegende Fragen zur Aktualität von Nachrichten zu diskutieren. Da sich die Fülle täglicher Informationen auf verschiedene Medien und deren Präsentationsformen verteilt, ist es sinnvoll, dass die Lernenden ihr Wissen über das Thema »Nachrichten« zunächst erweitern, bevor sie sich mit den unterschiedlichen Perspektiven von Machern, Nutzern und Betroffenen auseinandersetzen.

- Starten Sie die DVD-ROM und beginnen Sie mit dem Thema »News«.

Klicken Sie das Themenfeld »Angebot« und anschließend den Bereich »Was ist eigentlich eine Nachricht?« an.



- Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 2: Der journalistische Begriff der Nachricht** und die dazugehörige Aufgabe 2/3.

Zeitbedarf: 15 Minuten

- ▶ Bearbeiten Sie anschließend mit den Lernenden den **Screen 3: Der Nachrichtenwert** sowie die dazugehörige Aufgabe 2/2.

Zeitbedarf: 30 Minuten



- ▶ Wechseln Sie innerhalb des Themenfeldes »Angebot« vom Bereich »Was ist eigentlich eine Nachricht?« zum Bereich »Wo werden Nachrichten veröffentlicht?«
- ▶ Bearbeiten Sie mit den Lernenden das gesamte Kapitel, also **Screen 1-5: Intro/Zeitungsnachrichten/Hörfunknachrichten/Fernsehnachrichten/Internethinrichten** sowie die Aufgabe 2/2 zum Themenbereich.

Zeitbedarf: Hausaufgabe + 45 Minuten

Analyse der Produzenten-Perspektive

Bei der Analyse der Produzenten-Perspektive stehen folgende Fragen im Fokus:

Wer sind die Macher von Nachrichten und welchen Regeln und ethischen Grundsätzen folgen sie? Anknüpfend an die verschiedenen Nachrichtenmedien analysieren die Lernenden nun unterschiedliche Nachrichtenformen (Liveübertragungen, Hintergrundberichte, Interviews etc.) und setzen somit Inhalte und Präsentationsformen in Relation. Am Beispiel des Kommentars stehen Fragen zur Neutralität bzw. Objektivität und Subjektivität im Journalismus zur Diskussion. Auch die verschiedenen Anbieter von Nachrichten (Agenturen, Redakteure, Reporter, Blogger etc.) sowie deren Netzwerke und Arbeitsweisen werden von den Lernenden nicht nur analysiert, sondern im Rahmen von Projektwochen simuliert.

- Starten Sie die DVD-ROM mit dem Thema »News«. Klicken Sie das Themenfeld »Angebot« und anschließend den Bereich »Formen des Nachrichtenjournalismus« an und bearbeiten Sie mit den Lernenden **Screen 1: Intro** und **Screen 8: Kommentar** sowie die Aufgabe 1/1 zum Screen 8: Kommentar.

Zeitbedarf: 30 Minuten + Hausaufgabe

The screenshot shows a green-themed interface for a DVD-ROM. At the top, it says 'News' and 'BILDERT 1 FORMEN DES NACHRICHTENJOURNALISMUS 1/1'. Below this, there are several text blocks and video thumbnails. One block is titled 'Lernreportage' and describes a format where a reporter interviews multiple people. Another block is titled 'Kommunikation als Beispiel' and describes a format where a reporter interviews a single person. There are also video thumbnails showing news anchors and various scenes.

- Wechseln Sie innerhalb des Themenfelds »Angebot« vom Bereich »Formen des Nachrichtenjournalismus« zum Bereich »Die Anbieter von Nachrichten« und bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 2: Nachrichtenagenturen** sowie die dazugehörige Aufgabe 1/2.

Zeitbedarf: 45 Minuten

The screenshot shows a green-themed interface for a DVD-ROM. At the top, it says 'News' and 'BILDERT 2 DIE ANBIETER VON NACHRICHTEN 1/2'. Below this, there are several text blocks and video thumbnails. One block is titled 'Nachrichtenagenturen' and describes a format where a reporter interviews multiple people. Another block is titled 'Nachrichtenagenturen' and describes a format where a reporter interviews a single person. There are also video thumbnails showing news anchors and various scenes.

- Wechseln Sie zum Themenfeld »Geschichte« und bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 8: Die erste Nachrichtenagentur (1835)** sowie die dazugehörige Aufgabe 3/3.

Zeitbedarf: Projektwoche

- Wechseln Sie zum Themenfeld »Angebot« und bearbeiten Sie mit den Lernenden innerhalb des Bereichs »Die Anbieter von Nachrichten« den **Screen 4: Lobbyisten und PR-Agenturen** sowie die dazugehörige Aufgabe 1/3.

Zeitbedarf: 45 Minuten

- Bearbeiten Sie mit den Lernenden folgende Screens: **Screen 3: Redakteure, Korrespondenten und Reporter** und **Screen 5 bis 9: Augenzeugen/Blogger/Microblogger/Datenplattformen/Soziale Netzwerke**. Die Schülerinnen und Schüler sollen das Gelernte in einem Text zusammenfassen.

Zeitbedarf: 45 Minuten

- Wechseln Sie vom Themenfeld »Angebot« zum Themenfeld »Geschichte« und bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 10: Die Wochenschau (1906)** sowie die dazugehörige Aufgabe 1/2.

Zeitbedarf: 90 Minuten

- Wechseln Sie vom Themenfeld »Geschichte« zum Themenfeld »Hinter den Kulissen«. Klicken Sie den Bereich »Marktmechanismen« an und bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 2: Konkurrenzdruck** sowie die dazugehörige Aufgabe 2/2.

Zeitbedarf: 45 Minuten

- ▶ Bearbeiten Sie mit den Lernenden innerhalb des Bereichs »Marktmechanismen« den **Screen 6: 360-Grad-Journalismus** sowie die dazugehörige Aufgabe 1/1.

Zeitbedarf: Projektwoche



Reflexion der eigenen Perspektive

Im Rahmen dieser Lerneinheit stehen die jeweils eigenen Nutzungsgewohnheiten der Lernenden im Hinblick auf Nachrichten und Medien zur Diskussion. Ziel ist es, das eigene Nutzungsverhalten nicht nur zu dokumentieren, sondern im Klassenverband auszuwerten und gemeinsam zu reflektieren. Weitere Aspekte sind Informationsfülle sowie Vermittlungstechniken, mit denen die Rezipienten nicht nur informiert, sondern auch emotionalisiert werden (sollen).


- ▶ Starten Sie die DVD-ROM mit dem Thema »News«. Klicken Sie das Themenfeld »Nutzer« und anschließend den Bereich »Wer braucht eigentlich Nachrichten?« an. Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 2: Wer nutzt wann welche Informationsquellen?** sowie die dazugehörigen Aufgaben 1/2 und 2/2.

Zeitbedarf: Hausaufgabe + 135 Minuten

News

Werem geht es?

Nachrichten beginnen uns heute nicht um die Uhr. Als Facebook, Twitter, YouTube und andere anbieten uns, was für uns wird, werden auch wir zunehmend eigentlich darüber, ob wir vorerst einen Anreiz erfahren, nur für die Nutzer der Nachrichten- und nicht für die Nachrichtenanbieter und die Nachrichten selbst. Die Nachrichtenanbieter sind heute oft nicht mehr die Nachrichten selbst, sondern die Plattformen, die sie anbieten. Die Nachrichtenanbieter sind heute oft nicht mehr die Nachrichten selbst, sondern die Plattformen, die sie anbieten.



2011 von [Name]

Angenehm Nutzer Geschichte Hinter den Kulissen


News

Wer besucht eigentlich Nachrichten?

Nutzer traditioneller Medien

Nutzer moderner Medien

Wie die letzten paar Stunden nicht online. Wie was?



News

WIE BEKOMMT GANZHEIT BEWUSSTSEIN? 2/2

Wie nicht wenn welche Informationsquellen?

Beitrag

Abbildung



Quelle

- › Wechseln Sie innerhalb des Themenfelds »Nutzer« vom Bereich »Wer braucht eigentlich Nachrichten?« zum Bereich »Nutzer traditioneller Medien« und bearbeiten Sie mit den Lernenden das gesamte Kapitel, also die **Screens 1 bis 4: Intro/Die Zeitungleser/Die Radiohörer/Die Fernsehzuschauer** sowie die Aufgabe zum Themenbereich 2/2.

Zeitbedarf: 20 Minuten

- › Wechseln Sie zum Themenfeld »Hinter den Kulissen« und klicken Sie den Bereich »Die Ethik des Journalismus« an. Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 1: Intro** sowie die dazugehörigen Aufgaben 2/3 und 3/3.

Zeitbedarf: Hausaufgabe + 90 Minuten

News

ETHIK DER MEDIEN | DIE ETHIK DER JOURNALISTEN 1/4

WIKI

WIKI



Quelle

Perspektiven anderer Nutzer hinterfragen

Die Perspektive anderer Nutzer zu dokumentieren und im Klassenverband zu analysieren, dient einer Sensibilisierung für die Vielfalt der Nachrichtenangebote. In diesem Zusammenhang werden der eigene Standpunkt und die eigenen medialen und thematischen Vorlieben in Relation zu anderen Nutzungsgewohnheiten sowie den komplexen Marktmechanismen gesetzt.

- Starten Sie die DVD-ROM mit dem Thema »News« und klicken Sie das Themenfeld »Nutzer« und anschließend den Bereich »Wer braucht eigentlich Nachrichten?« an. Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 3: Traditionelle und moderne Nutzungstypen** sowie die dazugehörige Aufgabe 1/2.

Zeitbedarf: Hausaufgabe + 30 Minuten



Perspektiven von Betroffenen hinterfragen

In dieser Lerneinheit befassen sich die Lernenden mit publizistischen Grundsätzen hinsichtlich Wahrheit und Menschenwürde. Dabei werden auch aktuelle Falschmeldungen sowie Manipulationstechniken analysiert und abschließend mit dem Thema der journalistischen Berufsethik in Verbindung gesetzt. Eine Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Diskriminierungsformen aus Sicht von Betroffenen dient einer Sensibilisierung für das Wirkungspotenzial von Nachrichten bzw. Medien.

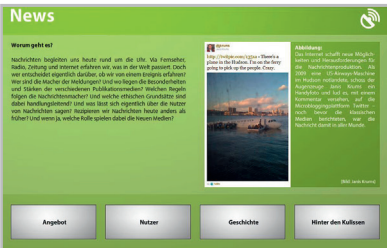
- Starten Sie die DVD mit dem Thema »News« und klicken Sie das Themenfeld »Geschichte« an. Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 13: Der Pressekodex (1973)** sowie die dazugehörige Aufgabe 1/1.

Zeitbedarf: 45 Minuten



- Wechseln Sie zum Themenfeld »Hinter den Kulissen« und klicken anschließend den Bereich »Die Nachricht als Handelsware« an. Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 7: Demo-Foto von Jürgen Trittin** sowie die dazugehörige Aufgabe 1/1.

Zeitbedarf: Projekttag



Zusammenhänge verstehen

Abschließend stehen die komplexen Zusammenhänge von Medien, Politik, Wirtschaft und Gesellschaft sowie die entsprechenden Machtverhältnisse in (demokratischen) Systemen zur Diskussion. Im Hinblick auf die Gewaltenteilung erarbeiten die Lernenden Fragestellungen, die sich auf die Nachrichtenmedien als sogenannte »vierte Gewalt« beziehen.

- Starten Sie die DVD mit dem Thema »News« und klicken Sie das Themenfeld »Hinter den Kulissen« und anschließend den Bereich »Die Ethik des Journalismus« an. Bearbeiten Sie mit den Lernenden den **Screen 4: Stichwort »Wächterfunktion«** sowie die dazugehörige Aufgabe 2/2.

Zeitbedarf: 90 Minuten

The image shows two screenshots of a DVD menu titled 'News'. The top screenshot displays a main menu with a 'News' header and a sub-header 'WÄCHTER FUNKTION'. It features a central article preview with a photo of a ship and a headline 'Militärstütze schafft neue Möglichkeiten...'. To the right, there are four buttons: 'Die Ethik des Journalismus', 'Medienfunktionen', 'Die Nachricht als Handelsgüter', and 'Technik der Nachrichtenvermittlung'. Below the main menu are four navigation buttons: 'Angebot', 'Nutzer', 'Geschichte', and 'Hinter den Kulissen'. The bottom screenshot shows a detailed view of the 'Wächterfunktion' article, including a photo of a man speaking and a headline 'Der größte Skandal seit 1971'. It also includes a 'Spezial' section with a video player and a 'Fakten' section with a list of bullet points.

4. Nutzung der DVD-ROM *Faszination Medien*

4.1 Vorbemerkung

Diese Handreichung wird Ihnen helfen, sich schnell auf der DVD-ROM *Faszination Medien* zurechtzufinden und alle Werkzeuge und Möglichkeiten kennenzulernen, die Ihnen zur Unterstützung Ihrer Arbeit angeboten werden. Wir empfehlen Ihnen, sich die DVD-ROM parallel zur Lektüre der Handreichung anzusehen. So werden Sie schnell mit den Oberflächen, Steuerknöpfen (Buttons) und Navigationswegen vertraut und können die vorgestellten Funktionen sofort ausprobieren.

4.2 Vor dem ersten Start

Zunächst erklären wir Ihnen, welche Schritte Sie vornehmen müssen, um die DVD-ROM nutzen zu können.

4.2.1 Technische Anforderungen

Überprüfen Sie, ob Ihr Computer die nachstehenden Anforderungen erfüllt. Ein Funktionieren des Programms unterhalb der Mindestvoraussetzung kann nicht garantiert werden.

Betriebssystem Windows

x86-kompatibler Prozessor mit mindestens 2,33 GHz oder Intel Atom™ mit mindestens 1,6 GHz für Geräte der Netbook-Klasse

Microsoft® Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate oder Enterprise (auch 64 Bit) mit Service Pack 2, Windows 7 oder Windows 8 Classic

512 MB RAM (1 GB empfohlen)

Betriebssystem Mac OS

Intel Core Duo 1,83 GHz oder schneller

Mac OS X Version 10.6, 10.7, 10.8 oder 10.9

512 MB RAM (1 GB empfohlen)


Ausgabegeräte

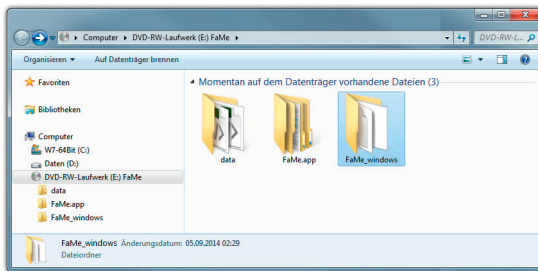
Bildschirm (Auflösung 1024 x 768)

DVD-Laufwerk

Soundkarte und Lautsprecher bzw. Kopfhörer (bei gleichzeitigem Einsatz mehrerer Computer empfohlen)

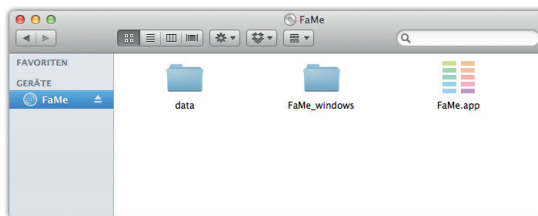
4.2.2 Starten der DVD-ROM für Windows

Legen Sie die DVD-ROM in das DVD-Laufwerk ein. Öffnen Sie den Windows-Explorer (Tastenkombination »Windowstaste«+ »E«) und wählen Sie dort das DVD-Laufwerk an. Im rechten Fenster erscheinen einige Ordner. Doppelklicken Sie auf den Ordner »FaMe« und öffnen Sie anschließend die Datei »FaMe.exe«  ebenfalls mit einem Doppelklick.



4.2.3 Starten der DVD-ROM für Mac


Legen Sie die DVD-ROM in das DVD-Laufwerk ein. Öffnen Sie den Finder und klicken Sie dort auf das DVD-Laufwerk. Im sich öffnenden Fenster erscheinen einige Dateien und Ordner. Doppelklicken Sie auf die Datei »FaMe.app«.



4.2.4 Wechsel zu anderen Anwendungen

Möchten Sie zwischendurch zu einer anderen Anwendung wechseln, während Sie mit *Faszination Medien* arbeiten, so können Sie dies über die Tastenkombination »Alt« + »Tab« (Mac: »cmd-/Apfeltaste« + »Tab«) oder über die Windowstaste tun.

4.2.5 Beenden des Programms

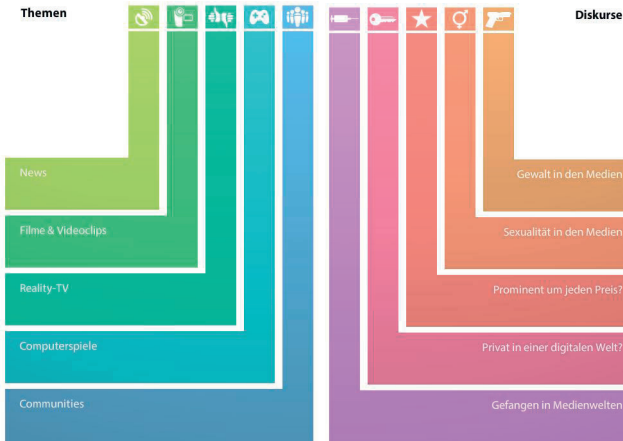
Sie können das Programm jederzeit verlassen, indem Sie auf den Button  in der unteren rechten Ecke klicken. Außerdem können Sie die DVD-ROM mit der Tastenkombination »Alt« + »F4« (Mac: »cmd-/Apfeltaste« + »Q«) beenden.

4.3 Arbeiten mit der DVD-ROM *Faszination Medien*

Nach dem Starten der Anwendung erscheint das Hauptmenü.

4.3.1 Hauptmenü

Vom Hauptmenü aus erreichen Sie die Inhalte der DVD-ROM. Diese sind in zwei Einheiten unterteilt: die **Themen** (linke Seite) und die **Diskurse** (rechte Seite).



Jedem Thema und jedem Diskurs ist eine bestimmte Farbe und ein bestimmtes Symbol zugeteilt, sodass Sie immer erkennen können, in welcher Einheit Sie sich gerade befinden. Durch Anklicken der großen Farbfelder im Hauptmenü gelangen Sie zur jeweiligen Startseite der Einheit.

Oberhalb und unterhalb der farbigen Bildschirmseiten (Screens) finden Sie jeweils eine weitere Leiste mit Buttons vor:

Wenn Sie auf der oberen Leiste die Symbole zu den einzelnen Themen oder Diskursen anklicken, gelangen Sie automatisch auf die jeweilige Startseite dieser Einheit.



Die Funktionen der Buttons auf der Leiste unterhalb des farbigen Screens werden von links nach rechts erläutert (siehe auch Kapitel Navigation):



Screen zurückblättern / Screen vor blättern (max. zehn Schritte) / Hauptmenü



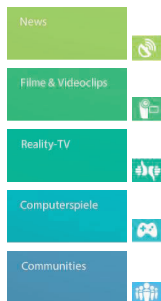
Sitemap / Suche / Glossar / Lesezeichen hinzufügen / Lesezeichenliste aufrufen



Druckfunktion / Impressum / Programm beenden

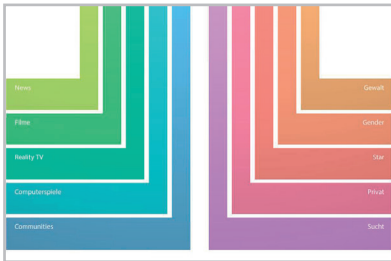
4.3.2 Themen

Die im Folgenden aufgelisteten Themen stehen Ihnen zur Verfügung:

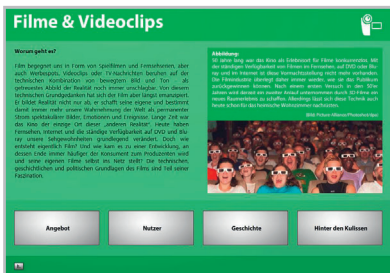


Exemplarisch wird Ihnen im Folgenden eine Navigation durch das Thema »Filme & Videoclips« dargestellt.

Klicken Sie im Hauptmenü das Thema »Filme & Videoclips« an.



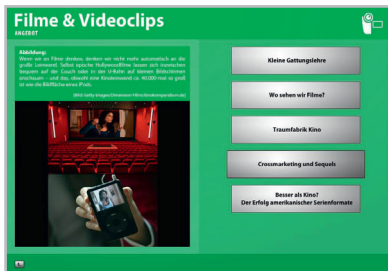
Sie gelangen anschließend auf die Startseite des Themas »Filme & Videoclips«.



Auf der Startseite stehen Ihnen – wie in jedem Thema – die Themenfelder »Angebot«, »Nutzer«, »Geschichte« und »Hinter den Kulissen« zur Verfügung.



Wenn Sie beispielsweise das Themenfeld bzw. den Button »Angebot« anklicken, gelangen Sie auf den folgenden Screen:



Auch hier steht Ihnen wieder eine Auswahl an verschiedenen Themenbereichen zur Verfügung. Klicken Sie auf diesem Screen z.B. den Button »Kleine Gattungslehre« an.



Sie gelangen auf der sich öffnenden Menüebene automatisch auf den ersten Screen dieses Themenbereichs – das sogenannte Intro.



Auf dieser Menüebene stehen Ihnen einleitende Texte, mitunter Grafiken, Tabellen oder auch Experteninterviews sowie Filmausschnitte zur Verfügung, die Sie anklicken und gemeinsam mit den Lernenden sichten und besprechen können.

Auf der unteren Buttonleiste haben Sie die Möglichkeit, mittels der Pfeil-Buttons von einem Screen zum nächsten oder zurückzublättern.



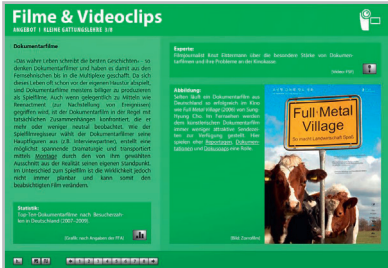


Mit diesem Button blättern Sie von einem Screen zum nächsten und...

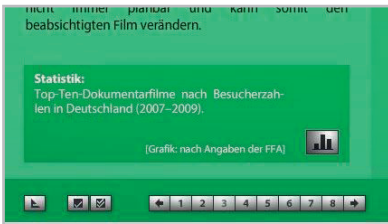


...mit diesem zum vorherigen Screen zurück.

Blättern Sie z.B. mit dem Button bis zum Screen 3: Dokumentarfilme vor.



Neben Textinformationen, die auf den ersten Blick ersichtlich sind, bietet Ihnen dieser Screen links unten auch eine Statistik an, die Sie jedoch erst anklicken müssen, damit sie sich in einem neuen Fenster öffnet.



Durch Anklicken dieses Buttons öffnen Sie die Statistik:

Filme & Videoclips
 ARBEIT 7 KLASSE LÄTTINGSGÄSSER 19

Statistik
 Top 10 Dokumentarfilme nach Besucherzahlen in Deutschland 2007-2009

Rang	Dokumentarfilm	Besucherzahl
1	Ultimate Epic (2006), D/US	1.970.376
2	Michael Jackson's This Is It (2009), USA	1.305.889
3	Let's Make Money (2008), A	124.057
4	Eine unkonforme Wahrheit (2009), USA	734.393
5	Der Geist (2007), D/US	291.897
6	Full Metal Village (2006), D	185.429
7	Show A Light (2006), USA	183.595
8	Wächter der Wälder (2008), GB/USA	153.128
9	Propheten-Geld - Eine Geschichte vom Fall VW (2007), D	152.700
10	Trip To Asia (2006), D	151.306

Quelle: Statista nach Angaben der FFA

Wenn Sie die Statistik wieder schließen wollen, klicken Sie den folgenden Button an, den Sie oben rechts im grauen Hintergrundfeld der Statistik finden:



Auf dem Screen 3: Dokumentarfilme steht Ihnen außerdem noch ein Experteninterview zur Verfügung, das Sie oben rechts auf dem Screen finden.

Experte:
 Filmjournalist Krut Elstermann über die besondere Stärke von Dokumentarfilmen und ihre Probleme an der Kinokasse.
 (Video: FFF)

Abbildung:
 Selten läuft ein Dokumentarfilm aus Deutschland so erfolgreich im Kino wie Full Metal Village (2006) von Sung-Hyung Cho. Im Fernsehen werden dem künstlerischen Dokumentarfilm immer weniger attraktive Sendezeiten zur Verfügung gestellt. Hier spielen eher Reportagen, Dokumentationen und Debussas eine Rolle.

Auch das Experteninterview öffnet sich erst in einem neuen Fenster, wenn Sie den folgenden Button anklicken:





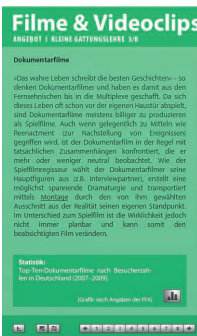
Um das Experteninterview abzuspielen oder zu stoppen, betätigen Sie bitte die bekannten Videobuttons Play/Stop auf der im Folgenden dargestellten Leiste:



Wenn Sie das Interview gesichtet haben, können Sie mit dem Button oben rechts im grauen Hintergrundfeld das Interviewfenster wieder schließen:

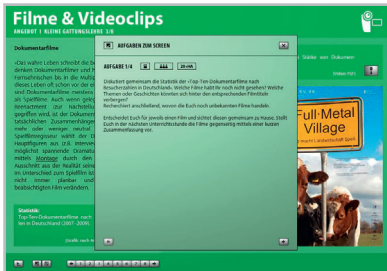


Der Screen 3: Dokumentarfilme bietet Ihnen zudem Aufgaben an, die Sie über die Buttons (unten links auf dem Screen sichtbar) anklicken können, sodass sich diese in einem neuen Fenster öffnen:





Durch Anklicken dieses Buttons öffnen Sie die Aufgaben zum Screen 3: Dokumentarfilme.



Innerhalb des Aufgabenfensters finden Sie folgende Zeichen und Buttons:



Das Symbol oben links zeigt an, dass Sie eine Aufgabe zum Screen geöffnet haben.



Dieses Symbol der Aufgabe bezeichnet den Schwierigkeitsgrad (hier: leicht).



Dieses Symbol informiert über die empfohlene Arbeitsweise (hier: Gruppenarbeit).



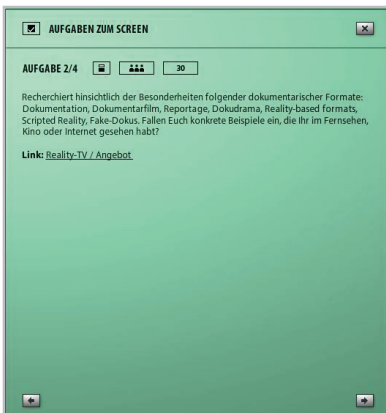
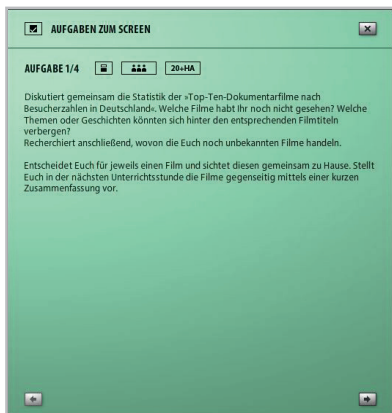
Dieses Symbol informiert über die voraussichtliche Arbeitszeit (hier: Hausaufgabe + 20 Minuten).



Mit diesem Button blättern Sie zur nächsten Aufgabe weiter und...



...mit diesem wieder zurück zur vorherigen Aufgabe.



Begleitend zum Screen 3: Dokumentarfilme werden insgesamt vier Aufgaben zur Verfügung gestellt.

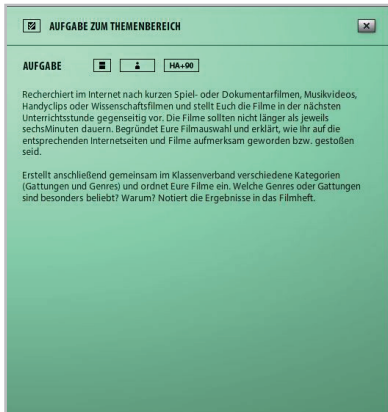


Mit diesem Button oben rechts können Sie das Aufgabenfenster wieder schließen.

Unten links auf dem Screen 3 sichtbar, finden Sie einen weiteren Aufgabenbutton, der durch Anklicken ein Fenster öffnet, in dem Sie Aufgaben zum Themenbereich (hier: Aufgaben zum Themenbereich »Kleine Gattungslehre«) finden.



Durch Anklicken dieses Buttons öffnen Sie die Aufgaben zum Themenbereich.



Die Symbole und Buttons entsprechen jenen im Fenster »Aufgaben zum Screen«.



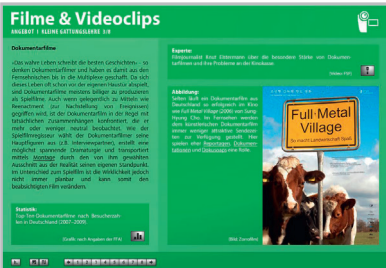
Mit diesem Button oben rechts können Sie das Fenster »Aufgaben zum Themenbereich« wieder schließen.

Analog dazu stehen Ihnen auch zu bestimmten Fachbegriffen Erläuterungen und Hintergrundinformationen im Glossar zur Verfügung. Dazu zählen unterstrichene Begriffe, die bei Berührung mit dem Cursor rot erscheinen. Klicken Sie den entsprechenden Begriff an, öffnet sich in einem neuen Fenster das Glossar mit der entsprechenden Begriffsdefinition (siehe folgende Abbildungen):





Mit diesem Button oben rechts können Sie das Fenster »Glossar« wieder schließen.



Unten links auf dem Screen finden Sie folgenden Button:



Mit einem Klick auf diesen Button gelangen Sie jeweils zur nächsthöheren Menüebene zurück.

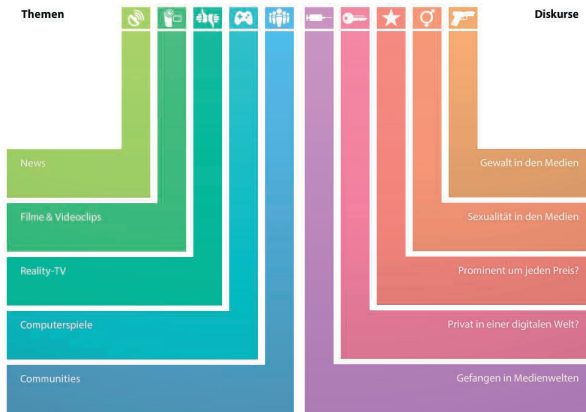
4.3.3 Diskurse

Die im Folgenden aufgelisteten Diskurse stehen Ihnen zur Verfügung:

- Gewalt in den Medien 
- Sexualität in den Medien 
- Prominent um jeden Preis? 
- Privat in einer digitalen Welt? 
- Gefangen in Medienwelten 

Exemplarisch wird Ihnen im Folgenden eine Navigation durch den Diskurs »Gefangen in Medienwelten« dargestellt.

Klicken Sie im Hauptmenü den Diskurs »Gefangen in Medienwelten« an.



Sie gelangen anschließend auf die Startseite des Diskurses »Gefangen in Medienwelten«.

Jeder Diskurs startet mit einem Trailer, mit einem Zusammenschnitt aus filmischen Sequenzen, TV-Ausschnitten, Interviews etc., die den jeweiligen Diskurs in prägnanter Weise anreißen. Nach Ablauf des Trailers klicken Sie bitte auf dem Screen unten rechts den Pfeil-Button an, um auf den nächsten Screen gelangen zu können.



Sie gelangen anschließend auf den nächsten Screen – einen sogenannten thematischen »Trenner«. Diese Screens sind daran zu erkennen, dass in wenigen Sätzen eine thematische Einheit des Diskurses angekündigt wird.



Die jeweils auf die »Trenner« folgenden Screens richten sich interaktiv an die Lernenden.

Hierzu ein Beispiel:

Auf dem abgebildeten Beispiel wird den Lernenden eine Frage gestellt, auf die sie mit einem Mausklick auf den silberfarbenen Button in der Mitte des Screens reagieren müssen.



Die Aufgabenstellungen der interaktiven Screens müssen jeweils durchgeführt werden, um mit einem Klick auf den Pfeil-Button (unten rechts) zum nächsten Screen blättern zu können:



Weitere Screens beinhalten beispielsweise Interviews mit Experten aus Wissenschaft und Praxis oder Jugendlichen (siehe folgende Abbildung).



Durch einen Klick auf den bekannten Play-Button starten Sie jeweils die Interviews:





Mit den Pfeil-Buttons, die Sie auf der Leiste unterhalb des farbigen Screens finden, können Sie zu verschiedenen Screens vor- und zurückblättern, ohne die interaktiven Aufgaben komplett ausführen zu müssen. Nach Beendigung des letzten Screens gelangen Sie automatisch zurück ins Hauptmenü.











4.3.4 Navigation

Abschließend lernen Sie alle Buttons kennen, mit denen Sie sicher durch die DVD-ROM navigieren können.





Zunächst stellen wir Ihnen die Buttons vor, die Ihnen bei der Bearbeitung der Einheiten im Hauptmenü zur Verfügung stehen.

-  Mit diesem Button blättern Sie von einem Screen zum nächsten (maximal zehn Schritte) und...
-  ...mit diesem Button zum vorherigen Screen zurück.

Durch Anklicken dieses Buttons gelangen Sie...

-  ...von jeder beliebigen Menüebene zurück ins Hauptmenü,
-  ...zur Sitemap,
-  ...zur Suchfunktion im Themenbereich. Eine Mindesteingabe von vier Buchstaben ist nötig.
-  ...zum Glossar,
-  Mit diesem Button können sie Lesezeichen zu einer Liste hinzufügen. Dies funktioniert auch, wenn Sie die Liste zwischendurch schließen.
-  Mit diesem Button können Sie eine angelegte Lesezeichenliste jederzeit aufrufen.
-  Mit diesem Button können Sie den angezeigten Screen ausdrucken.
-  Dieser Button führt zum Impressum.
-  Dieser Button beendet das Programm.
-  Mit diesem Button gelangen Sie zur nächsthöheren Menüebene.

Die folgenden Buttons finden Sie auf den Screens der Themen und Diskurse vor:

-  Audiodatei
-  Interview
-  Abbildung
-  Video: Play-Funktion



Playlist (hier finden Sie eine Reihe von Abbildungen inklusive Erläuterungen vor)



Statistik



Kippschalter (Mittelstellung)



Kippschalter (links)



Kippschalter (rechts)



OK-Button

Die folgenden Buttons finden Sie im Zusammenhang mit den Aufgabenfenstern vor:



Aufgabe zum Screen



Aufgabe zum Themenbereich



Schwierigkeitsgrad schwer



Schwierigkeitsgrad leicht



Dauer der Aufgabe (hier: zehn Minuten)



Dauer der Aufgabe (hier: 15 Minuten + Hausaufgabe)



Dauer der Aufgabe (hier: Projekttag)



Dauer der Aufgabe (hier: Projektwoche)



Arbeitsweise (hier: im Klassenverband)



Arbeitsweise (hier: Gruppenarbeit)



Arbeitsweise (hier: Einzelarbeit)

Diese Buttons tauchen im Rahmen der Diskurse auf:



Falsch



Richtig

Dieser Balken zeigt Ihnen den Fortschritt innerhalb eines Diskurses an:



5. Literaturverzeichnis

- Adelmann, Ralf/Hesse, Jan-O./Kelibach, Judith/Stauff, Markus/Thiele, Matthias (Hrsg.):** Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft. Theorie, Geschichte, Analyse. Konstanz 2002: UVK
- Baacke, Dieter:** Medienpädagogik. Tübingen 1997: Niemeyer
- Bandelow, Borwin: Celebrities:** Vom schwierigen Glück, berühmt zu sein. Reinbek bei Hamburg 2006: Rowohlt
- Bergala, Alain:** Kino als Kunst. Marburg 2006: Schüren
- Bolz, Norbert:** Das ABC der Medien. Paderborn 2007: Wilhelm Fink Verlag
- Blum, Andy:** Medienkompetenzen und Identitätsarbeit: Jugendliche diskutieren über Reality-TV. Hamburg 2014: Diplomica Verlag
- Böhme-Dürr, Karin/Sudholt, Thomas (Hrsg.):** Hundert Tage Aufmerksamkeit. Das Zusammenspiel von Medien, Menschen und Märkten bei »Big Brother«. Konstanz 2001: UVK
- Dittler, Ullrich/Hoyer, Michael (Hrsg.):** Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht. München 2010: Kopaed
- Elsaesser, Thomas:** Hollywood heute: Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino. Berlin 2009: Bertz + Fischer
- Faulstich, Werner:** Filmgeschichte. Paderborn 2005: Wilhelm Fink Verlag
- Henzler, Bettina/Pauleit, Winfried (Hrsg.):** Filme sehen. Kino verstehen. Methoden der Filmvermittlung. Marburg 2009: Schüren
- Hickethier, Knut:** Einführung in die Medienwissenschaft. Stuttgart/Weimar 2003: Metzler
- Hickethier, Knut:** Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart/Weimar 2001: Metzler
- Kaminski, Winfried/Lorber, Manfred (Hrsg.):** Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München 2006: Kopaed
- Katz, Steven D.:** Die richtige Einstellung. Frankfurt am Main 2010: Zweitausendeins
- Keller, Katrin:** Der Star und seine Nutzer. Starkult und Identität in der Medien-gesellschaft. Bielefeld 2008: Transcript
- Koebner, Thomas (Hrsg.):** Reclams Sachlexikon des Films. Stuttgart 2002: Reclam
- Kretzschmar, Sonja/Möhring, Wiebke/Timmermann, Lutz:** Lokaljournalismus. Wiesbaden 2009: VS
- Kümmel, Albert/Scholz, Leander/Schumacher, Eckhard (Hrsg.):** Einführung in die Geschichte der Medien. Paderborn 2004: Wilhelm Fink Verlag

- Kunczik, Michael/Zipfel, Astrid:** Gewalt und Medien. Köln/Weimar/Wien 2006⁵: Böhlau
- Luhmann, Niklas:** Die Realität der Massenmedien. Wiesbaden 2009⁴: VS
- Lutz, Klaus/Rösch, Eike/Seitz, Daniel (Hrsg.):** Partizipation und Engagement im Netz. Neue Chancen für Demokratie und Medienpädagogik. München 2012: Kopaed
- Maier, Michaela u.a.:** Nachrichtenwerttheorie. Stuttgart 2010: Nomos
- Meier, Klaus (Hrsg.):** Internet-Journalismus. Konstanz 2002³: UVK
- Monaco, James:** Film verstehen. Reinbek bei Hamburg 2004⁵: Rowohlt
- Niney, François:** Die Wirklichkeit des Dokumentarfilms. 50 Fragen zur Theorie und Praxis des Dokumentarischen. Marburg 2012: Schüren
- Schadt, Thomas:** Das Gefühl des Augenblicks. Zur Dramaturgie des Dokumentarfilms. Konstanz 2012³: UVK
- Schorb, Berndt/Theunert, Helga/JFF – Institut für Medienpädagogik (Hrsg.):** Apps. In: Zeitschrift Merz (2014/3). München 2014: Kopaed
- Schorb, Berndt/Theunert, Helga/JFF – Institut für Medienpädagogik (Hrsg.):** Sexualisierung in den Medien. In: Zeitschrift Merz (2014/03). München 2014: Kopaed
- Segbers, Michael:** Die Ware Nachricht: Wie Nachrichtenagenturen ticken. Konstanz 2007: UVK
- Sommer, Gudrun/Hediger, Vinzenz/Fahle, Oliver (Hrsg.):** Orte filmischen Wissens. Marburg 2011: Schüren
- Wegener, Claudia:** Reality-TV. Fernsehen zwischen Emotion und Information. Opladen 1994: Leske und Budrich
- Wunden, Wolfgang (Hrsg.):** Wahrheit als Medienqualität. Beiträge zur Medienethik. Frankfurt am Main 1996: Gep Buch

6. Impressum

Die vorliegende DVD-ROM *Faszination Medien* ist ein gemeinsames Projekt der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb), der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen e.V. (FSF) und der Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF*. Sie ist konzipiert für den Einsatz in Schulen und anderen Bildungseinrichtungen.

Projektleitung

Arne Busse (V.i.S.d.P.)

Prof. Joachim von Gottberg (V.i.S.d.P.)

Projektmanagement

Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e.V. (FSF)

Idee

Arne Busse

Prof. Joachim von Gottberg

Leopold Grün

Christian Kitter

Konzeption

Leopold Grün

Christian Kitter

Dirk Uhlig

Redaktion

Jens Baumgarten

Leopold Grün

Christian Kitter

Brigitte Zeitlmann (Jugendmedienschutz)

Autoren

Jens Baumgarten

Philipp Bühler

Susanne Eichner

Peter Gerlicher

Leopold Grün

Daniel Hajok

Christian Kitter

Britta Müller

Barbara Weinert

Klaudia Wick
Brigitte Zeitlmann

Didaktische Aufgaben

Dr. Carsten Siehl

Lehrerhandreichung

Dr. Carsten Siehl

Grafische Gestaltung

Dirk Uhlig

Programmierung

Christian David
Michael Lorenz
GRAPHSCAPE GmbH

Wissenschaftliche Beratung

Arne Brücks
Prof. Dr. Claudia Wegener

Fachberatung und Evaluation

Arne Brücks
Dr. Tobias Ebbrecht
Jessica Einspänner
Prof. Dr. Gerd Hallenberger
Pablo Porten-Cheé
Ulrike Wagner

Experten

Maria Dragus
Knut Elstermann
Prof. Dr. Jürgen Grimm
Prof. Dr. Gerd Hallenberger
Christian Heller
Prof. Dr. Dagmar Hoffmann
Tilo Jung
Lars Kraume
Prof. Dr. Michael Kunczik
Sascha Lobo
Prof. Dr. Thomas Macho
Caren Miosga
Stefan Oelze

Tom Schimmeck
Christian Schmidt
Dr. Martina Schuegraf
Prof. Dr. Sabine Trepte
Prof. Dr. Konrad Weller
Jannis Wlachojiannis

Glossar

Barbara Felsmann
Tina Naber

Lektorat

Simone Neteler

Juristische Beratung

Rechtsanwaltskanzlei Holger von Hartlieb

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Ulrike Beckmann
Julia Diebel
Josephine Evens
Luise Weigelt

Grafische Gestaltung von Cover und Satz

Heike Sählbrandt

DVD-Verpackung und Produktion

interdisc media GmbH & Co. KG

Druckerei

printproduction M. Wolff GmbH

Für ihre Mitarbeit und Unterstützung danken wir

Alexander Blom
Julius Ferdinand Brauer
Karin Dirks
Jana Ehret
Frida Grubba
Dr. Matthias Heinze
Sandra Hermannsen
Aljoscha Janiszewski
Vanessa Kincses
Fabrica Laroche
Katharina Lehmkuhl

Annika Lenz
Mareike Müller
Brigitte Naderer
Juliane Otto
Janosch Rolf
Theresia Rost
Eda Sayan
Josef Schmidt
Rhaban Schulze Horn
Dr. Olaf Selg
Anke Soergel
Matthias Uzunoff
Michael Wahl
Luise Weigelt
Andrea Zander
und den Jugendlichen vom Filmgymnasium Babelsberg

Die DVD-ROM darf nur zu Unterrichtszwecken eingesetzt werden. Jede kommerzielle Verwendung ist ausgeschlossen. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Bitte beachten Sie auch den Haftungshinweis (Disclaimer).

Diese Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung der Projektträger (Bundeszentrale für politische Bildung, Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e.V. und Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF*) dar; die Beiträge wurden von den Autorinnen und Autoren in redaktioneller Autonomie gestaltet und decken sich nicht notwendigerweise in allen Punkten mit den von den Projektträgern im Einzelfall vertretenen Auffassungen.

Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten.

Kein(e) unerlaubte(r) Vervielfältigung, Vermietung, Verleih, öffentliche Aufführung und Sendung!

Kontakt

Bundeszentrale für politische Bildung

Fachbereich Zielgruppenspezifische Angebote

Adenauerallee 86

53113 Bonn

Telefon: 0228 / 99 515-0, Fax: 0228 / 99 515-498

E-Mail: info@bpb.bund.de

www.bpb.de

Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e.V.

Am Karlsbad 11

10785 Berlin

Telefon: 030 / 23 08 36-0, Fax: 030 / 23 08 36-70

E-Mail: medienpaedagogik@fsf.de

www.fsf.de

Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF

Marlene-Dietrich-Allee 11

14482 Potsdam-Babelsberg

Telefon: 0331 / 62 02-215

E-Mail: c.wegener@hff-potsdam.de

www.hff-potsdam.de

Faszination Medien ist bestellbar über den Shop der Bundeszentrale für politische Bildung www.bpb.de/shop, Bestellnummer 1962

Haftungsausschluss (Disclaimer)

1. Inhalt der DVD-ROM Faszination Medien

Die Autoren übernehmen keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der auf der DVD-ROM bereitgestellten Informationen. Haftungsansprüche gegen die Autoren, welche sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter oder unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen, sofern seitens der Autoren kein nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verhalten vorliegt.

2. Verweise auf fremde Webseiten

Die Autoren erklären hiermit ausdrücklich, dass zum Zeitpunkt der Erstellung der Texte der DVD-ROM keine illegalen Inhalte auf den zitierten bzw. vorgestellten Webseiten Dritter erkennbar waren. Auf die aktuelle und zukünftige Gestaltung, die Inhalte oder die Urheberschaft der betreffenden Seiten haben die Autoren jedoch keinerlei Einfluss. Deshalb distanzieren sie sich hiermit ausdrücklich von allen Inhalten aller zitierten Webseiten, die nach dem Zeitpunkt des Verweises verändert wurden. Diese Feststellung gilt für alle im Rahmen der DVD-ROM-Texte vorgenommenen Verweise auf fremde Webseiten sowie für Fremdeinträge in von den Autoren eingerichteten Gästebüchern, Diskussionsforen, Linkverzeichnissen, Mailinglisten und in allen anderen Formen von Datenbanken, auf deren Inhalt externe Schreibzugriffe möglich sind. Für illegale, fehlerhafte oder unvollständige Inhalte und insbesondere für Schäden, die aus der Nutzung oder Nichtnutzung solcherart dargebotener Informationen entstehen, haftet allein der Anbieter der Seite, auf welche verwiesen wurde, nicht diejenigen, die auf die jeweilige Veröffentlichung lediglich verweisen.

3. Urheber- und Kennzeichenrecht

Die Autoren waren bestrebt, bei der Produktion der DVD-ROM die Rechte der Urheber der verwendeten Bilder, Grafiken, Tondokumente, Videosequenzen und Texte zu beachten, von ihnen selbst erstellte Bilder, Grafiken, Tondokumente, Videosequenzen und Texte zu nutzen oder auf lizenzfreie Grafiken, Tondokumente, Videosequenzen oder Texte zurückzugreifen. Alle in den

Inhalten der DVD-ROM genannten und ggf. durch Dritte geschützten Marken- und Warenzeichen unterliegen uneingeschränkt den Bestimmungen des jeweils gültigen Kennzeichenrechts und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer. Allein aufgrund der bloßen Nennung ist nicht der Schluss zu ziehen, dass Markenzeichen nicht durch Rechte Dritter geschützt sind! Das Copyright für veröffentlichte, von den Autoren der DVD-ROM selbst erstellte Objekte bleibt allein bei den Autoren. Eine Vervielfältigung oder Verwendung solcher Grafiken, Tondokumente, Videosequenzen und Texte in anderen elektronischen oder gedruckten Publikationen ist ohne ausdrückliche Zustimmung der Autoren nicht gestattet.

4. Datenschutz

Sofern bei Nutzung der DVD-ROM die Möglichkeit zur Eingabe persönlicher Daten (E-Mail-Adressen, Namen, Anschriften etc.) besteht, so erfolgt die Preisgabe dieser Daten seitens des Nutzers auf ausdrücklich freiwilliger Basis. Die missbräuchliche Nutzung der im Rahmen dieses Impressums oder vergleichbarer Angaben veröffentlichten Kontaktdaten wie Postanschriften, Telefon- oder Faxnummern sowie E-Mail-Adressen durch Dritte zur Übersendung ist nicht gestattet. Rechtliche Schritte gegen die Versender von sogenannten Spam-Mails bei Verstößen gegen dieses Verbot sind ausdrücklich vorbehalten.

5. Rechtswirksamkeit dieses Haftungsausschlusses

Sofern Teile oder einzelne Formulierungen dieses Textes der geltenden Rechtslage nicht, nicht mehr oder nicht vollständig entsprechen sollten, bleiben die übrigen Teile dieses Dokuments in ihrem Inhalt und ihrer Gültigkeit davon unberührt.

© 2014 Bundeszentrale für politische Bildung/Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e.V./Filmuniversität Babelsberg *KONRAD WOLF*