

Roland Kohm

Medien einsetzen

Aufbaukurs

Inhaltsverzeichnis

Definition des Begriffs „Medium“	3
Mediendidaktische Einordnung von Medien	4
Erfahrungsformen von Medien	5
3 Funktionen von Medien	6
Medien im Vermittlungsprozess	7
Differenzierte Auswahlkriterien	8
Gesprächsformen über Medien	13
Rolle der Pädagogen bei Mediengesprächen	14
Literatur	15
Internet-Adressen	16

Impressum

Herausgeber: Evangelisches Medienhaus GmbH
Augustenstraße 124, 70197 Stuttgart, 0711/222 76 -40, kohm.emh@elk-wue.de
www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik

Redaktion, Text, Layout: Roland Kohm, Evangelisches Medienhaus GmbH
© Juli 2005, Version 1.1

Wir übernehmen keine Verantwortung für Webseiten, auf die wir verlinken.

Die Arbeitshilfe ist nur für den privaten Gebrauch bestimmt. Sie darf nicht weiter verbreitet, kopiert oder vervielfältigt werden.

Definition "Medium"

Der Begriff „Medium“ bezeichnet im Sprachgebrauch vier verschiedene Bedeutungen.

Code

Vereinbartes Zeichensystem

- begrenzter Vorrat an Zeichen
- Beispiele: Laute, Buchstaben, Morsezeichen, Winkeralphabet, Blindenschrift
- Fast jeder beliebige Inhalt kann ausgedrückt werden.

„Mit dem Fernsehfilm kann man beim Zuschauer tiefe Eindrücke hervorrufen.“

Inhalte

Aussage/Botschaft

- Kommunikationsabsicht
- explizite = eindeutige Inhalte
- implizite Inhalte z.B. Ironie, Sachebene - Beziehungsebene

„Im Fernsehen läuft heute nichts Besonderes.“

Distribution

technischer Apparat zur Herstellung, Verbreitung, Empfang und Speicherung der Botschaft

- Herstellung: Fernsehkamera, Fotoapparat, Druckerei, Telefon
- Verbreitung: Verlag, TV-Sender, Telefonnetz, Provider, Post
- Empfang: TV-Apparat mit Antenne etc.
- Speicherung mit „Trägermedien“, z.B. : Video- oder Audiokassette

„Der Fernsehapparat zeigt ein schlechtes Bild.“

Institution

wirtschaftlich-rechtliche Einheit

- öffentlich-rechtliche Rundfunkanstalten
- Privatfernsehen

„Dem Fernsehen geht es wirtschaftlich besser als in den letzten Jahren.“

Mediendidaktische Einordnung von Medien

nach Sinneskanal				
	auditiv	visuell	haptisch	motorisch
Sinnes- tätigkeit	hören	sehen	tasten	tun
Medien	Audio-CD Kassette	Bilder Fotos Stummfilme	Modell	bewegliches Modell z.T. Software

nach der Darbietungsart		
	„stehende“ Darbietung	„laufende“ Darbietung
Medien	Texte Bilder Fotos Modelle	Musik Film Theater/Rollenspiel

nach Abstraktionsgrad			
Erfahrung	direkte	ikonisch (bildhaft)	symbolisch
Beispiel	sehen Schauspiel	Demonstration Ausstellung Lehrbild Verkehrszeichen	Sprache visuelle Symbole

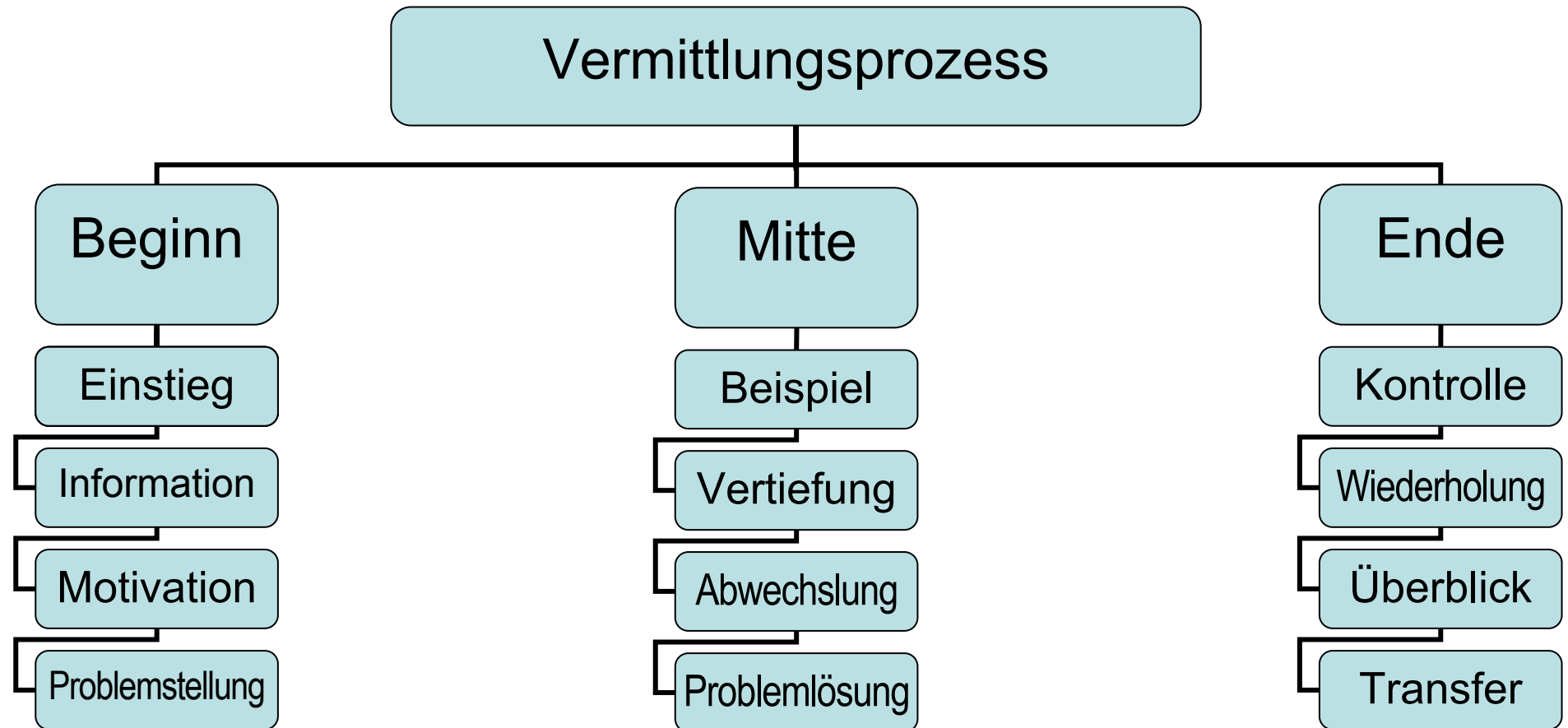
Erfahrungsformen von Medien

	körperliche Aktivität	geistige Aktivität	emotionale Aktivität	soziale Aktivität	Körper- und Selbsterleben
Video drehen	Dreh-"Arbeit" mit Hand und Fuß	Drehbuch schreiben, ständiges Lösen von technischen, ästhetischen Problemen	hoch bei erfolgreicher Fertigstellung eines Films	Teamarbeit	Selbstkritik, Selbstinszenierung Ausdruck
Video /TV sehen	Nebentätigkeit möglich			während und danach möglich	
Internet	reduziert	ständige Entscheidung notwendig		im Chat hoch "leichte" Kontakte	potenziert, Allmachtsgefühl
Musik hören			hoch	in Disco, auf Konzert	Stimmungsregulans
Tanzen	Körper als unabdingbares Ausdrucksmittel			von alleine, paarweise, bis Gruppentanz alles möglich	hoch
Buch lesen		Phantasie		wenig	
Kino		Identifikation		hauptsächlich nach dem Kino	

3 Funktionen von Medien

	Didaktische Funktion	Pädagogische Funktion	Bildungsfunktion (Medienerziehung)
Zweck und Merkmale	Medien als dienendes Lehrmittel sachlich orientierte Stoffvermittlung	Medien als Steuerungsmittel von Kommunikation Motivation zur Auseinandersetzung	Medien sind das Thema (Reflexion über Medien) Motivation zur Verhaltensänderung
Inhalte	eindeutige (Wissens-)Inhalte	eher offene Inhalte	Normen, Werte, Bewertungen
Ansprache beim Publikum	Ratio	Emotion und Ästhetik	Gewissen; Kritikvermögen, Geschmack
Kriterien der Medienauswahl	Ziel und Zweck resultiert aus zu vermittelndem Thema	Bedürfnisse der Gruppe sind maßgeblich	Medienkompetenz des Einzelnen
Einsatzgebiet	Einsatz vorwiegend in der Schule oder zum Informationstransfer	Einsatz bei sozialem Lernen und zur Unterhaltung	Einsatz zur Medienerziehung
Sozialform	allein oder im Klassenverband	nur in der Gruppe	allein oder in der Gruppe
Beispiele	„Islam“ „So kriegt man also Kinder“ (VC 788)	„Futter“ (VC 1103) „Die Wette“ (VC 1510) „Das Zimmer“ (VC 624)	„Watching TV“ (VC 889) „Hilfe – Kinder lieben Fernsehen“ (VC 988) „Truman-Show“ (VS 2290“)

Medien können im Vermittlungsprozess verschiedene Funktionen haben. Dies hängt vom Zeitpunkt des Einsatzes ab.



Kriterien der Medienauswahl

Jede Medienart hat ein bestimmtes Merkmalsprofil. Mit dem untenstehenden Testbogen kann man schnell die Stärken und Schwächen eines Mediums feststellen und kann bei der Wahl der Medienart eine bewusste Entscheidung treffen.

Medienart	Produktionsaufwand	Steuerung des Inhalts	Variierbarkeit des Ablaufs	methodische Möglichkeiten	technischer Aufwand	Aktivität der Teilnehmer	Sozialform
TN-Unterlagen							
Tafel							
Flipchart							
Pinnwand							

Kriterien der Medienauswahl

Medienart	Produktionsaufwand	Steuerung des Inhalts	Variierbarkeit des Ablaufs	methodische Möglichkeiten	technischer Aufwand	Aktivität der Teilnehmer	Sozialform
Overhead-Projektor							
Powerpoint							
Videofilm							
(Videokamera)							

Weitere Kriterien: Information und ihre Differenzierung, Motivation, Unterhaltung, Anregung zu Problemlösungen, Kreativitätsförderung

Bei der Wahl eines Mediums spielen auch die persönliche Einschätzung des Gruppenleiters, die Perspektive der Zielgruppe und die Inhalte des gewählten Mediums eine große Rolle. Die nachfolgenden Kriterien differenzieren die schon die im Grundkurs genannten Ausführungen.

Perspektive Gruppenleiter

Leiter/Leiterin:

- Wie ist mein Verhältnis zum Medium?
„Ich bin im Umgang mit der Technik unsicher.“
„Ich habe Angst vor technischen Pannen, die den Unterrichtsverlauf stören.“
„Ich bin mit den methodischen Möglichkeiten zu wenig vertraut.“
„Die Kinder sehen ohnehin zu viel fern.“
- Welche methodischen Aufarbeitungsformen sind möglich oder erforderlich?
- Ist dafür genügend Zeit vorhanden?
- Welche Ergänzungen und auch welche Vorbereitungsarbeiten sind nötig?

Mediendidaktische Kompetenz:

- Wie gut ist meine „technische Kompetenz“?
- Wie gut ist meine „semantische Kompetenz“? Kann ich mit Fragen zur Gestaltung und zu den Inhalten umgehen? Bin ich in der Lage die Gestaltung und Veränderung von Wirklichkeit durch ein Medium zu erkennen und kritisch zu prüfen?
- Pragmatische Kompetenz: Kann ich Medien in den Unterricht integrieren und methodenkompetent einsetzen?

Ästhetische Vorprägung

- Was ist meine Wahrnehmungsgeschichte?
- Was ist meine persönliche Medienbiographie?
- Was weiß ich über Medien, die mich beeinflusst haben?
- Welche Medienerfahrungen von früher wirken heute unbewusst auf Auswahl und Beurteilung von Medien ein?
- Habe ich mich schon mit meinen „vergessenen Bildern“ beschäftigt oder will es tun?
- Welches Repertoire an gestalterischen Gehalten, habe ich mir angeeignet?
- Woher stammen die Kenntnisse, über die ich in diesem Bereich verfüge?
- Bin ich fähig und willens diese Kenntnisse zu hinterfragen bzw. zu korrigieren?
- Welche gestalterischen Überlegungen lege ich bewusst an, wenn ich ein Medium auswählen soll?

(Quelle: nach Klaus-Ove Kahrmann, in: BfJ-Magazin 1/2004, S. 24.)

Perspektive Teilnehmer / Adressaten

- Das Medium

- überfordert die Lernenden
- ist den Lernenden angemessen
- unterfordert die Lernenden

Gründe:

- aufgrund von vorhandenen Erfahrungen im Umgang mit Medien
- des Bezugs zur Lebenswelt der Lernenden
- weil Lernende gewohnt sind, mit Medien zu arbeiten
- aufgrund des Alters der Lernenden (Beruf, soziale Herkunft etc.)

- Die Gestaltung des Mediums ist angemessen bei folgenden Merkmalen:

- Länge
- Verständlichkeit
- Anforderung an Konzentration

Inhalt des AV-Mediums:

- Schwierigkeit
- Vertrautheit mit dem Thema
- Abstraktionsgrad

- Aktualität des Inhalts / Bezug der Inhalte zum Publikum:

- Thema steht in der öffentlichen Diskussion,
- wurde gerade im Unterricht behandelt
- hat lebensweltlichen oder entwicklungspsychologischen Bezug (z.B. erste Liebe etc.)

Quelle: Handbuch Medienarbeit. Medienanalyse, Medieneinordnung, Medienwirkung. Hrsg.: Bundeszentrale für politische Bildung. 3. Auflage. Opladen: Leske + Budrich 1991. (EMZ-Bestellnummer Ap4).

Perspektive Medium

Verständlichkeit bei Kindern

Ist die Länge kindgerecht?

- Ja Nein

Ist die Handlung einfach und nachvollziehbar aufgebaut?

- Ja Nein

Gibt es Zeitsprünge bzw. Rückblenden, die Kinder erst ab einem gewissen Alter verstehen?

- Ja Nein

Werden Symbole, übertragene Bedeutungen oder Ironie verwendet?

- Ja Nein

Gibt es spannende und entspannende Passagen?

- Ja Nein

Gibt es ein Happy End?

- Ja Nein

Teilnehmerorientierung

Ist die Handlung nah am Lebensbereich der Teilnehmer?

- Ja Nein

Gibt es Lösungsmöglichkeiten

- Ja Nein

Macht der Film Mut, Hoffnungen, regt er zur Nachahmung an?

- Ja Nein

Bietet der Film sympathische Helden und Identifikationsfiguren an?

- Ja Nein

Ist der Beitrag unterhaltsam?

- Ja Nein

Werden die Teilnehmer zu stark emotional gefordert?

- Ja Nein

Gesprächsformen über Medien

	offen	↔	geschlossen
Auswahl: „Welche Medien nutze ich?“	inklusiv: "von Mozart bis ..." <u>neugieriges</u> Interesse an verschiedenen Medien, vielfältigen Genres		exklusiv: "nur Mozart" <u>selektives</u> Interesse an "nur" bestimmten Inhalten
Kriterien „Wie bewerte ich Medieninhalte?“	interpretativ-orientiert: "goutierende" Haltung <ul style="list-style-type: none"> ● differenzierte Nutzung ● vielfältige Angebote, Genres etc. ● Bereitschaft, sich verunsichern zu lassen 		normativ orientiert: Abwertung des anderen <ul style="list-style-type: none"> ● Einschränkung (prinzipiell) festgelegt ● polarisiert in: gut - schlecht ● fixiert
Bio-graphie „Welche Medienerfahrungen habe ich?“	Neu-Einordnung biographischer Erfahrungen <ul style="list-style-type: none"> ● Erweiterung der Geschmackskultur der Eltern ● Ergänzung, Absetzung, Ablösung 		keine Neuinterpretation eigener Erfahrungen <ul style="list-style-type: none"> ● Übernahme der Geschmackskultur der Eltern ● Anpassung und Verstärkung ● familiärer Dogmatismus: "Wir sind ok !"
Leitmotiv	Aufbruch		Rückzug

Die Rolle der Pädagogen	
offen	↔ geschlossen
● eher positiv bewertend	● bewertend bis abwertend
● entdeckend bis erschließend, Interesse an neuen Medien	● beschützend (Medien sind gefährlich)
● neue Erfahrung fördernd	● Vermeidung bestimmter Erfahrungen
● Realitätsbezug der Medien in den Alltag integriert	● Medieninhalte werden verbal aufgearbeitet
● Auswahl und Verantwortung den Jugendlichen überlassend	● limitierend/ kontrollierend
● aktive Medienarbeit	● Kritikfähigkeit schulen
● Ermutigung eigene Medienerfahrungen zu machen	● explizite Vorschläge (Filme, Musik)
● Medienverhalten ist Ausdruck der Persönlichkeit	● Hinführung zu qualitativ hochwertigen Medien
☺ : Offenheit für Vielfalt ☹ : Verschwommenheit, Gefahr der Unverbindlichkeit	☺ : klare Vorstellungen und Orientierungen ☹ : Abschottung gegenüber anderen Stilen

Literatur

Brehm, Anton: Medienpädagogik und Medienpraxis für soziale Berufe. Lehr- und Arbeitsbuch. Band 1. Freiburg i.B.: Lambertus 2004. (Bestellnummer Am 43)

Dennig, Thomas: Medien erleben und gestalten. Medienerziehung für sozialpädagogische Berufe. Berlin: Cornelsen 1999. (Bestellnummer Am 38)

Handbuch Medienarbeit. Medienanalyse, Medieneinordnung, Medienwirkung. Hrsg.: Bundeszentrale für politische Bildung. 3. Auflage. Opladen: Leske + Budrich 1991. (Bestellnummer Ap4).

Henning, Karsten/ Steib Rainer: Leitfaden Medienarbeit. Erfahrungsorientierte Medienpraxis für Religionsunterricht und Bildungsarbeit. München: don Bosco 1997. (Bestellnummer Mmm 40)

Hoffmann, Bernward: Kommunikation und Medien. Einführung und Praxis aus (sozial-)pädagogischer Perspektive. Münster; New York, München, Berlin: Waxmann 2000. (Bestellnummer Am 39)

Kohm, Roland / Brehm, Anton: Medienpädagogik und Medienpraxis für soziale Berufe. Lehr- und Arbeitsbuch. Band 2. Freiburg i.B.: Lambertus 2005.

Liesenfeld, Manuel: Bibel, Bytes und Beamer. Neue Medien für kreative Gemeindearbeit. Mit CD-ROM. Wuppertal: Brockhaus Verlag 2004. (Bestellnummer Apm 44)

Unter der angegebenen Bestellnummer können einige der die angegebenen Titel in der EMZ-Bibliothek entliehen werden (Bestellung siehe letzte Seite).

Links

Medienbestellung

www.oekumenischer-medienladen.de

Arbeitshilfen

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/arbeitshilfen

Literatur zur Medienpraxis

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/literatur

Medienreferenten

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/medienreferenten

Medienempfehlungen

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/medienempfehlungen

Recherche

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/recherche

Urheberrecht

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/kursmaterialien

Diese und andere Arbeitshilfen können Sie aus dem Netz laden unter:

www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/kursmaterialien

Weitere Arbeitshilfen

- Medien und Medienpädagogik, 22 Seiten
 - „Medien einsetzen – Grundkurs“, 20 Seiten
 - „Der Overhead-Projektor“, 23 Seiten
 - „Digitale Fotografie“, 20 Seiten
-
- „Materialbrief Medienpädagogik“. Diesen kostenlosen elektronischen Rundbrief zur Medienarbeit können Sie unter schubert.emh@elk-wue.de abonnieren. Das Archiv finden Sie unter: www.evangelisches-medienhaus.de/cms/medienzentrale/medienpaedagogik/rundbriefarchiv



Ökumenischer Medienladen

Augustenstraße 124, 70197 Stuttgart

Tel.: 0711/222 76 67 bis 70 (persönliche Beratung)

Fax: 0711/222 76 -71

E-Mail: info@oekumenischer-medienladen.de

Mediensuche über Internet: www.oekumenischer-medienladen.de

Öffnungszeiten:

Mo, Di + Do: 9.00 bis 16.30 Uhr, Mi + Fr: 9.00 bis 12.30 Uhr

Zielgruppen:

alle mit Schwerpunkt auf alle kirchlichen Arbeitsbereiche (RU, KU, Gemeinde, Gottesdienst usw.)

Elementarbereich, Kinder – und Jugendbereich,

Erwachsenenbildung, Senioren

Angebot:

Medien unterschiedlicher Art, Technik und Vorführgeräte

größtenteils kostenlos, mit Ausnahme von Technik und Spielfilmen