

Impulse für den Bereich «Medien» auf der Oberstufe

Ausgangslage:

Es gibt kein Lehrmittel.

(Connected 3 für die 7. Klasse
erscheint im Mai 2020, Connected
4 für 7./8. Klasse im April 2021)

Es gab und gibt nur wenige
Weiterbildungsangebote für den
Bereich Medien.

Impuls 1: Achtung Denkfallen

(Fehl)annahmen:

Wir beschäftigen uns in der Schule mit Themen, welche die Jugendlichen in der Freizeit interessieren (Games, Social Media...), also sind sie auch motiviert dabei.

Ich denke ich weiss, was die Jugendlichen im Netz machen und was sie interessiert. Ich habe einen motivierenden Auftrag gegeben.

Vergleich: Ich interessiere mich in der Freizeit für Bergsteigen, trotzdem möchte ich keine schlecht geschriebene Bergsteiger-Biografie lesen oder einen Vortrag über die Besteigung des Mount So-und-so halten müssen.

Konsequenzen:

1. Jugendliche einbeziehen und echtes Interesse an ihrer Lebenswelt zeigen
2. Bleibt wichtig: Klare Aufträge und Strukturen, transparente Erwartungen (z.B. ans Ergebnis), Klassenführung

Impuls 2: echtes Interesse an der Lebenswelt (statt «Zeigefinger»)

1. Zuhören, Interesse zeigen
2. Einladen: Die Jugendliche bringen ihre Welt in die Schule und geben den Mitschüler*innen und Lehrpersonen einen Einblick.

Zum Beispiel:

- Games: mitbringen, erklären lassen, gemeinsam spielen
Konkret: Gamenachmittag, Spielturnier, Schüler machen Weiterbildung für Lehrpersonen
 - Influencer auf Youtube, Instagram und Snapchat: Wer fällt gerade auf? Wem folgen viele aus der Klasse?
Konkret: Ein Video, das für Gesprächsstoff sorgt, gemeinsam anschauen
3. ...und dann kommt man ins Gespräch und kann sich (kritisch) damit auseinandersetzen (z.B. Gewalt in Games, Umgangsformen im Netz, Medienzeit)

Impuls 3: Aber ich brauche ein Lehrmittel!

Medienkompass 2 (kein Klassensatz!)

In die Jahre gekommen, aber mit einigen zeitlosen Themen.

Zum Beispiel:

Kapitel 11: Den Informationen auf den Puls gefühlt
(→ Tatsache und Meinung)



Kapitel 14 und 15: Spuren im Netz / Spass, Unfug und Verbrechen (→ Privatsphäre)

Kapitel 16: Der Urheber hat Recht
(→ Urheberrecht)

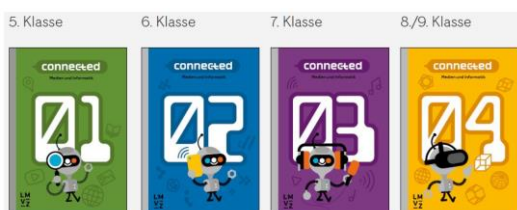
Übersichten mit Bezügen zum LP21:

<https://www.lmvz.ch/schule/medienkompass/lehrplan-21>

Connected 1 und 2 (kein Klassensatz)

Für die Primar, aber trotzdem einsetzbar
(gerade für schwächere Schüler*innen)...

z.B. Connected 2 S. 72: Erst denken, dann posten



Impuls 4: produzieren statt konsumieren (Medienprojekte)

In der Freizeit sind Jugendliche oft Konsumenten, im Unterricht werden sie zu Produzenten (aktiv statt passiv).

Wenn ich mich auf 1 Website beschränken müsste:

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de>

Viele Projekte sortiert nach Audio, Foto, Video, Games, Mobile, Web, Coding, Making:

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/handbuch/>

Empfehlung:

- ➔ Mindestens 1 Medienprojekt pro Semester
- ➔ Erfahrung mit der Projektmethode ist bei Oberstufen-LP vorhanden und sollte genutzt werden.

Impuls 5: Gelassenheit

Wir sind in der Einstiegsphase.

Es ist 1 Lektion pro Schuljahr im Stundenplan, weil das politisch machbar war – und nicht, weil es genau 1 Lektion braucht, um den Lehrplan zu «erfüllen».

- ➔** Ich mache das, was ich als Lehrperson gut kann und gerne mache.
- ➔** Ich achte darauf, in allen drei Bereichen zu arbeiten (mit eigener Gewichtung):
Anwendung, Medien, Informatik