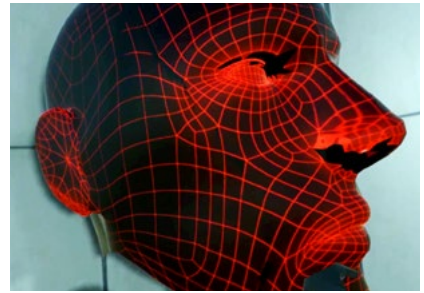
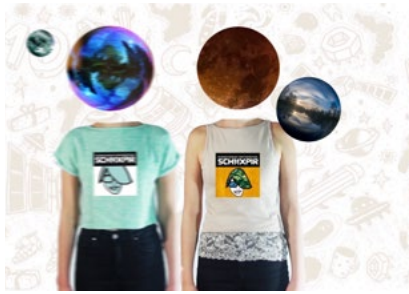
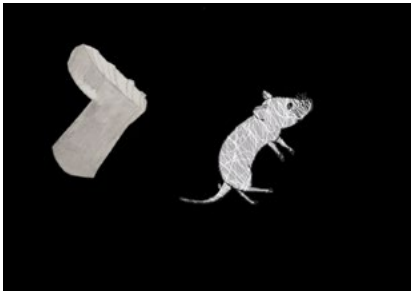
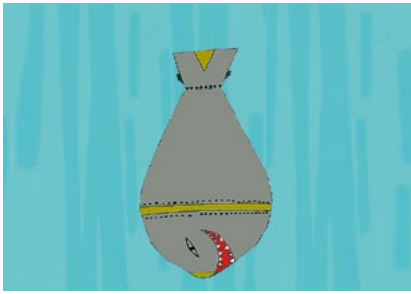
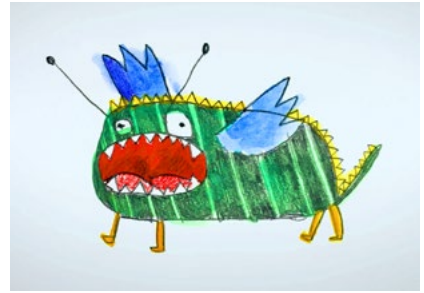
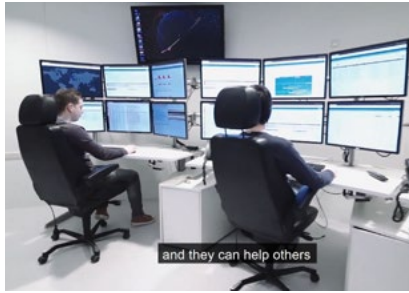


BEST PRACTICE



mla media literacy award®

 Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung





Liebe Leserin, lieber Leser!

Die vorliegende Broschüre möchte Medienbildung und gute Praxis an der Schule sichtbar machen. Seit 2001 wurden im Rahmen des *media literacy awards [mla]* tausende Projekte von kreativen Teams realisiert. Eine Auswahl an prämierten Medienprojekten stellen wir Ihnen hier vor.

Unter dem Motto *share your ideas* wollen wir damit ein breites Spektrum an Themen und Ideen sichtbar machen. Als Projektleiterin bedanke ich mich ganz herzlich bei allen Lehrerinnen und Lehrern, die ihre innovativen Unterrichtsideen einer breiten Öffentlichkeit zugänglich machen.

In einer zunehmend von Medien und digitalen Kommunikationstechnologien geprägten Welt ist Medienkompetenz wichtig. Wer die Grundregeln kennt, wird bessere Entscheidungen treffen können. Ob im Umgang mit dem Computer, den Medien und Informationen – stets sind wir gefordert, vernünftige Bewertungen und kreative Lösungen zu entwickeln.

Das setzt kritisches Denken voraus. Dazu brauchen wir Mut. Mut, selbstständig Entscheidungen zu treffen und Verantwortung zu übernehmen. Bei der Realisierung von Medienprojekten werden vielfältige kognitive Fähigkeiten gefördert und soziale Kompetenzen eingeübt. So kann Medienbildung gelingen.

Renate Holubek

Projektleitung *media literacy award [mla]*

Impressum

Herausgeber:
Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung
1010 Wien

Inhalt:
Florian Danhel, Renate Holubek, Dietmar Schipek (mediamanual.at)

Grafische Gestaltung:
Karl Ulbl

Vervielfältigung:
Kopierstelle des BMBWF

Vertrieb:
Amedia, Sturzgasse 1a, 1140 Wien
+ 43 - 1 - 982 1322 - 360
office@amedia.co.at

Alle Rechte vorbehalten,
© BMBWF, Wien 2021

Vervielfältigung ausschließlich für den schulischen Bereich gestattet

6	—	Der <i>media literacy award</i> [mla]
6		Gut zu wissen
9		Fünf gute Gründe, am <i>media literacy award</i> [mla] teilzunehmen
10		Medienprojekte als Impuls für kontinuierliches Lernen mit und über Medien
14	—	Best-Practice-Beispiele als Appetizer
15		Video
21		Audio
26		Multimedia
31		Print
34		Mediendidaktik
39	—	Medienbildung im Schulalltag. Die Fachtagung im Kontext des [mla]
41	—	Modell für gelingende Medienbildung
43	—	Kriterienkatalog <i>media literacy award</i> [mla]
45	—	Grundsatzерlass für Medienerziehung
50	—	Lehrplan Digitale Grundbildung (Auszüge)

Der media literacy award [mla]

„Der media literacy award [mla] hat das Ziel, Medienkompetenz als politische, soziale, kulturelle und persönliche Qualifikationen zu thematisieren, also den sozialen, kritischen und kulturell vernünftigen Gebrauch von Medien im Kontext alltäglicher Lebensorganisationen zu etablieren.“ (Thomas Bauer)

Gut zu wissen

Der *media literacy award [mla]* ist ein internationaler Wettbewerb, der jährlich ausgeschrieben wird. Er richtet sich an Lehrpersonen und Schülerinnen und Schüler, die im Rahmen der schulischen Medienbildung Projekte realisieren möchten, um dadurch ihre Fähigkeiten, mediale Texte zu lesen und herzustellen, zu erweitern. Teilnehmen können Schulen aus ganz Europa.

Bereits seit dem Schuljahr 2001/02 werden unter dem Motto „Medienkompetenz ist identisch mit der Fähigkeit, kritisch denken zu können“ (Joseph Weizenbaum) Best-Practice-Projekte mit dem [mla] ausgezeichnet. Bis zu 500 Medienprojekte werden pro Jahr eingereicht, davon jeweils rund 90 Prozent aus Österreich. Der vom österreichischen Bildungsministerium initiierte Wettbewerb zählt zu den wichtigsten Medienkompetenz-Initiativen in Europa und fördert den kreativen und kritischen Umgang mit Medien aller Art.

Zum *media literacy award [mla]* kann in folgenden Kategorien eingereicht werden:

Video
Audio
Multimedia
Print
Mediendidaktik

Die Einreichungen in diesen Kategorien können alle Genres umfassen. Sie sollten innovativ, witzig, originell, spannend und/oder experimentell sein. Minidramen, dokumentarische sowie experimentelle Arbeiten, Animationen, Kurzspielfilme, Pitch-Videos für MINT- und Makers-Projekte, Websites, Games, Fotos, Features, Hörspiele, Podcasts, Weblogs, Schülerzeitungen, Bücher, Magazine und Comics sind ebenso willkommen wie Modelle kollaborativer Medienarbeit.

Wissenschaftliche Arbeiten und Forschungsprojekte zum Thema Medienpädagogik können formlos unter der Kategorie Mediendidaktik eingereicht werden.

Teilnahmebedingungen

Teilnahmeberechtigt sind Lehrpersonen und Schülerinnen und Schüler aller Schulstufen und Schularten.

Ergänzend zum Projekt ist ein ausgefüllter Fragebogen abzugeben, der neben Hinweisen zu den Rahmenbedingungen und zum Entstehungsprozess des Medienprodukts an der Schule unter anderem auch darüber Auskunft geben soll, welche Prioritäten beim Projekt gesetzt wurden und wie deren medienerzieherische Relevanz eingeschätzt wird.

Die zum Wettbewerb eingereichten Produktionen müssen im Jahr der Wettbewerbsausschreibung fertiggestellt worden sein. Zugelassen sind auch Produktionen, die bereits bei anderen Wettbewerben eingereicht wurden.

Anmeldung zum [mla]

Die Anmeldung sollte vorzugsweise elektronisch über www.mediamanual.at erfolgen, ist aber auch per Post oder E-Mail (an renate.holubek@mediamanual.at) möglich.

Postadresse: Redaktion mediamanual.at, Kennwort: media literacy award
Beethovengasse 8 Top 10, 1090 Wien

Abgabe der Beiträge bis jeweils 15. Juli.

Eine fachkundige Jury ermittelt die [mla]-Preisträger

Die besten Projekte werden in einem mehrwöchigen Auswahlverfahren ermittelt: Jedes eingereichte Projekt wird zunächst von einer Vorjury einer mehrstufigen Reflexion unterzogen. Dazu werden auch die von den Projektteams erstellten Projektbeschreibungen (inklusive einer Darstellung des Lernprozesses) und der begleitende Fragebogen zum Projekt herangezogen.

Als wichtigste Grundlage für die Auswahl der Preisträgerprojekte dient der Jury-Bewertungsbogen, der die Kriterien für die Bewertung der Projekte im Sinne des Grundsatzerlasses für Medienerziehung auflistet (siehe „Kriterienkatalog *media literacy award [mla]*“). Der Bewertungsbogen gibt auch Aufschluss darüber, was das [mla]-Team unter einem guten Medienprojekt versteht.

Die finale Bewertung der Nominierungen der Vorjury erfolgt durch die (jährlich wechselnden) Mitglieder einer externen Jury. Diese kann bis zu fünf Ex-aequo-Preise pro Kategorie vergeben.

Die Preisträger aller Kategorien werden bis spätestens 30. September des auf die Einreichung folgenden Schuljahrs bekannt gegeben.

Und was gibt es zu gewinnen?

Die Teams der besten Projekte werden nach Wien eingeladen und im Rahmen des Medienfestivals mla:connect ausgezeichnet: Ehrung mit Statuette und Zertifikat durch die Mitglieder der Jury und Personen aus dem Bildungsministerium.

Verleihung der *media literacy awards [mla]* im Rahmen des Medienfestivals *mla:connect*

Die Projekte werden im Rahmen des dafür eingerichteten dreitägigen Medienfestivals *mla:connect* prämiert. Die einzelnen Projektteams präsentieren ihre Werke und diskutieren diese mit der *[mla]*-Community: spannendes Programm garantiert!

Eingeladen sind Schülerinnen und Schüler, Lehrpersonen, die Schulleitung und Eltern.

Das Medienfestival *mla:connect* findet jedes Jahr im Herbst statt.

Veranstaltungsort ist der „Dschungel Wien – Theaterhaus für junges Publikum“ im MuseumsQuartier Wien.



Eröffnung *media literacy award [mla]* 2019. // Foto: Hans Hochstätger



Fünf gute Gründe, am *media literacy award [mla]* teilzunehmen

Aktive Medienarbeit fördert nicht nur die individuelle Kompetenzentwicklung, sondern auch den Teamgeist

Aktive Medienarbeit ist ein längerfristiger Prozess, der nicht nur Medienkompetenz fördert, sondern auch den Teamgeist und das eigenverantwortliche Arbeiten und Handeln der Schülerinnen und Schüler. Neben den medienpädagogischen Prozessen steht soziales Lernen im Vordergrund.

Die in der Teamarbeit entwickelten sozialen Kompetenzen können das Arbeitsklima in der Klasse erheblich verbessern, aktive Medienarbeit festigt so auch die Klassengemeinschaft.

Für die in den Medienprodukten verwendete Musik sind die Urheberrechte schon geklärt

Für Medienprodukte, die im Rahmen des *media literacy awards [mla]* von Schülerinnen und Schülern hergestellt werden, darf Musik von Handlungsträgern für die Gestaltung dieses Schülerwettbewerbs verwendet werden. Das bedeutet: Das Bildungsministerium hat mit der Verwertungsgesellschaft LSG eine Vereinbarung getroffen, der zufolge für Arbeiten von Schülerinnen und Schülern, die im Zusammenhang mit dem *media literacy award [mla]* hergestellt werden, die Verwendung der geschützten Musik vom Bildungsministerium pauschal abgegolten wird.

Diese Bewilligung umfasst die öffentliche Aufführung außerhalb der Schule bei Jurysitzungen und bei den Award-Verleihungen sowie das öffentliche Zurverfügungstellen der Schülervideos auf Websites des Bildungsministeriums bzw. der Schulen (im Streaming-Verfahren, nicht downloadbar).

Das erspart Ihnen als verantwortlicher Lehrkraft das oft recht zeitaufwendige Einholen der Zustimmungen der Berechtigten, denn die Verwendung von urheberrechtlich geschützter Musik ist grundsätzlich nur mit Zustimmung der Rechteinhaber an der Musik erlaubt.

Erfolgserfahrungen stärken das Vertrauen der Schülerinnen und Schüler in ihre eigenen Fähigkeiten, Lern- und Leistungsfreude steigen

Der *media literacy award [mla]* bietet Ihren Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, ihre preisgekrönten Projekte vor großem Publikum zu präsentieren – und das tun sie, wie die bisherigen Präsentationen zeigten, stets mit Stolz und großer Freude. Sie trainieren dabei langfristig verfügbare überfachliche Kompetenzen und machen Erfahrungen, die das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten stärken. Sie werden sich der eigenen Wirksamkeit bewusst. Selbstwirksamkeitserfahrungen erhöhen die Lern- und Leistungsfreude. Mit dem Glauben ans Gelingen wächst auch die Bereitschaft, den manchmal beschwerlichen Weg des Lernens auf sich zu nehmen.¹

1 Vgl. Müller, Andreas: Das Lernen gestaltbar machen. spirits of learning, Zürich 2006

Der [mla] hilft bei der Entwicklung von Media Literacy und ermöglicht den Erfahrungsaustausch

Zur Kultur des *media literacy awards [mla]* gehört das Teilen und Austauschen: Das live von den Schülerinnen und Schülern präsentierte und im Internet veröffentlichte Medienprodukt kann Interessierte mit geringerer Medienbildungserfahrung inspirieren und motivieren, selbst auch aktiv zu werden.

Die Fachtagung „Wie kann Medienbildung im Schulalltag gelingen?“ – seit 2009 ein Fixpunkt im Rahmen des Medienfestivals *mla:connect* – ermöglicht Ihnen den Austausch mit Kolleginnen und Kollegen aus Schulen in ganz Österreich. Denn auch wenn die Auseinandersetzung mit Medien in verschiedenen Kontexten als essenzielle Aufgabe der heutigen Gesellschaft angesehen wird, ist die aktive Medienarbeit im schulischen Bereich leider immer noch häufig an das Engagement von Einzelpersonen gebunden. Der Medienwettbewerb leistet einen aktiven Beitrag bei der Entwicklung von Media Literacy und dient interessierten Lehrpersonen als Plattform zur Vernetzung: Sie finden hier Gleichgesinnte, Unterstützung und Anerkennung.

Wer am [mla] teilnimmt, zählt zu den Opinionleadern

Lehrerinnen und Lehrer, die am *media literacy award [mla]* teilnehmen, können als Opinionleader bzw. Early Adopter bezeichnet werden. Sie wissen großteils viel über Media Literacy, wenden dieses Wissen nicht nur in ihrer persönlichen Mediennutzung an, sondern lassen es auch deutlich in ihren Unterricht einfließen. – So das Ergebnis einer Studie über Media Literacy in schulischen Medienprojekten.²

Medienprojekte als Impuls für kontinuierliches Lernen mit und über Medien

Die Produktion von Medien ist schon lange nicht mehr professionellen Medieninstitutionen vorbehalten. Jeder Computer mit Internetzugang, jedes Smartphone oder andere mobile Endgerät ist in Zeiten von Social Media eine potenzielle Sendeanstalt. Aktive Medienarbeit ist jedoch mehr als Fotos und Videos online zu stellen: Schülerinnen und Schüler sollen lernen, sich kreativ via Medien zu artikulieren und ihre eigene Meinung einzubringen. Ziel ist, dass sie lernen, ihre Anliegen autonom zu kommunizieren.

Medien selbst zu produzieren ermöglicht den Schülerinnen und Schülern die Entwicklung von Qualitätsbewusstsein und Kritikfähigkeit. Sie entscheiden und gestalten dabei möglichst viel selbst, die begleitende Lehrperson hilft ihnen durch gezielte Fragen und Anregungen, ihre Ideen umzusetzen.

Eine Erfahrung aus langjähriger Projektarbeit: Je mehr Freiraum man den Schülerinnen und Schülern lässt, desto interessanter, authentischer, spannender und kraftvoller sind die Projekte, die entstehen.

² Tschautscher, Magdalena (2010): Media literacy in schulischen Medienprojekten. Diplomarbeit, Universität Wien. Fakultät für Philosophie und Bildungswissenschaft. Download: http://othes.univie.ac.at/8930/1/2010-03-10_0504073.pdf

Bei der Realisierung von Medienprojekten kommen auf Sie als begleitende Lehrkraft folgende Aufgaben zu:

- Sie schaffen geeignete Lernarrangements und organisieren die Rahmenbedingungen für die Vorbereitung, Erstellung, Nachbereitung und Reflexion.
- Sie öffnen Ihren Schüler/inne/n Freiräume, damit sie selbstverantwortlich an ihren Projekten arbeiten können.
- Sie sorgen dafür, dass sich die Schüler/inne/n auf das Projekt vorbereiten können, indem sie zum Beispiel Medien des Genres, in dem auch das Schülerprojekt entstehen wird, analysieren und dekonstruieren.
- Sie unterstützen Ihre Schüler/inne/n beim Vertiefen von ersten Ideen und Hinterfragen von eigenen Texten.
- Sie machen das erforderliche Equipment zugänglich.

Fragen, die Sie stellen sollten:

- Prozess oder Produkt? – Legen wir das Hauptaugenmerk auf den Lernprozess in der Gruppe oder auf das Thema? Oder anders gefragt: Was ist uns wichtiger: Der Lernprozess oder das angestrebte Medienprodukt? Wollen wir unbedingt ein herzeigbares Endprodukt? – Auch wenn es nur auf Kosten von intensiven Lernerfahrungen Einzelner oder der Gruppe realisiert werden kann?
- Wo liegt das größte Lernpotenzial der Gruppe bzw. einzelner Gruppenmitglieder? Mit welchen Lernangeboten lassen sich diese Lernpotenziale am besten ausschöpfen?
- Welches Medium eignet sich am besten für unser Thema? – Welche Produkte wären bei dem gewählten Thema grundsätzlich möglich? Wofür entscheidet sich die Gruppe? Warum gerade dieses Medium bzw. dieses Produkt?
- Soll das Endprodukt veröffentlicht werden? – Wenn ja: Wo? In welcher Form?
- Steht die für das Projekt vorgesehene Zeit in einem realistischen Verhältnis zu den angestrebten Zielen?

Laufende Reflexion der Projektarbeit

Mit der gemeinsamen Reflexion des Projektgeschehens zu bestimmten Phasen im Gesamtprojekt eröffnen Sie Ihren Schülerinnen und Schülern Lern- und Entwicklungschancen. Mit etwas Distanz betrachtet werden aus Erlebnissen Erfahrungen, die (persönliche) Entwicklung in Gang bringen können.

Reflexionsphasen sollten sich grundsätzlich am Bedarf der Gruppe orientieren, es empfiehlt sich jedoch, nach allen größeren Arbeitsschritten Zeit zum Innehalten und Orientieren einzuplanen.

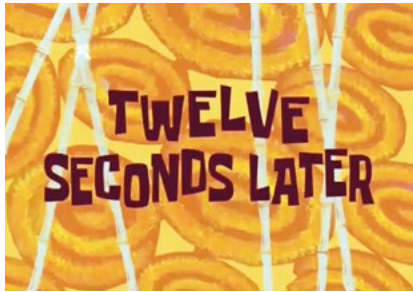
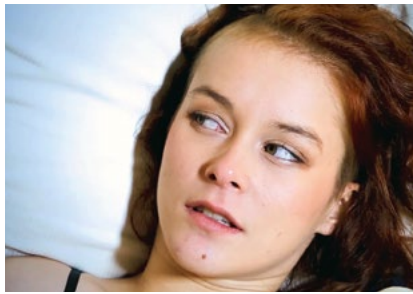
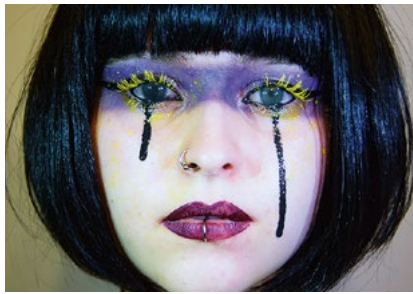
Anregungen für die Reflexion von einzelnen Arbeitseinheiten im Rahmen des Gesamtprojekts:

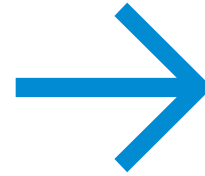
- Reflexion auf Ebene der einzelnen Schülerinnen und Schüler:
Was war neu für mich? Was ist mir gut gelungen? Was ist mir schwergefallen?
Welche Fähigkeiten habe ich an mir entdeckt bzw. habe ich mir angeeignet?
Was ist mir in der weiteren Arbeit wichtig?
- Reflexion auf Gruppenebene:
Ist es uns gelungen, als Gruppe den Arbeitsprozess selbstständig zu steuern und selbstständig zu agieren? Wie war unsere Zusammenarbeit? Wie haben wir Probleme gelöst? Was ist uns gut gelungen, was weniger gut? Welche Erkenntnisse konnten wir gewinnen? Was wollen wir auch weiterhin so machen? Was wollen wir ändern?
- Reflexion des Themas:
Was hat das Thema mit mir, mit uns zu tun? Welche Aspekte sind uns aus welchen Gründen wichtig? Welches Wissen, welche Erfahrungen dazu haben wir bereits?
- Reflexion zum Produkt:
Konnten wir alle unsere Vorstellungen medial umsetzen? Welche Hilfestellungen haben wir gebraucht?

Aktive Medienarbeit in der Schule ist also ein längerfristiger Prozess, bei dem im besten Fall auch die Lehrenden zu Lernenden werden. Der *media literacy award [mla]* bietet einen Anreiz für die aktive Medienarbeit in der Schule, er kann jedoch ein kontinuierliches Lernen mit und über Medien nicht ersetzen. Wünschenswert wäre eine fortlaufende Medienarbeit, um Medienpädagogik so alltäglich zu machen wie den täglichen Medienkonsum.



Eröffnung *media literacy award [mla]* 2019. // Foto: Hans Hochstätger





Best-Practice-Beispiele als Appetizer

Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen medienpädagogische Praxisbeispiele vor – nicht irgendwelche, sondern eine Auswahl an Werken, die mit dem *media literacy award [mla]* ausgezeichnet wurden. Sie sollen Sie dazu verführen, selbst aktiv zu werden und Ihre Schülerinnen und Schüler zu eigenen Medienproduktionen zu ermutigen.

Die von den jungen Mediengestalterinnen und -gestaltern aufgegriffenen Themen stammen aus ihrer eigenen Lebenswelt, und das macht sie nicht nur authentisch, sie zeigen uns auch, was Kinder und Jugendliche heute bewegt und beschäftigt.

Sollte Ihnen die hier präsentierte Auswahl an Projekten nicht reichen: Sämtliche Preisträgerprojekte – zum Anhören und Ansehen – finden Sie auf www.mediamanual.at, der interaktiven Plattform für die aktive Medienarbeit in der Schule.³

Unser Motto: Get Inspired – Share Your Ideas

Genug geworben! Blättern Sie bitte um und lassen Sie Ihre Fantasie spielen, denn die werden Sie brauchen, um den Buchstaben Beine – oder Töne – zu machen!

³ [mla]-Preisträger: <https://www.mediamanual.at/best-practice>

Video

VIDEO

DÜNNES EIS

TRICKFILM

VIDEOPREISTRÄGER 2019

BG/BRG INNSBRUCK SILLGASSE, TIROL

6. SCHULSTUFE



„Dünnes Eis“ von Annina Grosseck ist im Zuge eines groß angelegten Filmprojekts an dem BG/BRG Sillgasse entstanden. Der Trickfilm erzählt die Geschichte eines Eisbären, der sich wortwörtlich auf dünnem Eis bewegt, was seine Zukunft betrifft: Eingangs steht der Eisbär zufrieden auf einer Eisscholle, ein Vogel zieht vorüber, ein Fisch schwimmt vorbei. Doch die Idylle ist nicht von Dauer. Schon bald überzieht ein zähflüssiger Ölteppich die Meeresoberfläche.

Detailreich gezeichnete Figuren, ein gutes Timing bei den Bewegungsabläufen und die Genauigkeit in der Umsetzung machen diesen Trickfilm zu einem echten Juwel. Aus dem Filmtagebuch geht hervor, dass die junge Filmemacherin komplett eigenständig gearbeitet hat. Von den Zeichnungen über den selbst eingespielten Soundtrack bis hin zur Wahl des Titels ist alles reine Handarbeit. Als Kamera nutzte Annina Grosseck ihr Smartphone mit passender Stop-Motion-App.

Projektleitung: Sybille Wimmer-Thoma

Aus der Jurybegründung: Der Film „Dünnes Eis“, der in Stop-Motion-Legetechnik realisiert wurde, behandelt ein aktuelles Problem in einer sehr emotionalen Art und Weise. Die Geschichte des Eisbären, der aufgrund verstärkter Umweltverschmutzung schließlich stirbt, setzt beim Sehen sehr viel Empathie frei. Die Zeichnungen, die handgemalt sind, tragen enorm zum Charme bei. Zudem wird durch die gezielten Einblendungen von Text-Aufrufen, etwas für die Eisbärenrettung zu unternehmen, noch eine weitere Ebene in das Video eingebracht.

VIDEO

HELP!

KURZFILM

VIDEOPREISTRÄGER 2019

AHS WIEN WEST, WIEN

6. SCHULSTUFE

Am Schulgang vor grauen Spindkästen stehen zwei Schüler, die eine Klassenkollegin ärgern: „Die ist so dumm, die schreibt immer Fünfer!“, höhnt einer der beiden. Die Schülerin zückt ihr Smartphone und ruft Hilfe. Anders als von den Buben erwartet wendet sie sich allerdings nicht an ihre Mutter – sondern an Superwoman und Spiderman. Schon wenig später stehen beide Superhelden auf der Matte. Doch anstatt den Streit zu schlichten, geraten sich die zwei selbst in die Haare und werden sogar handgreiflich. Da gehen die Kinder dazwischen: „He, das geht auch ohne Gewalt! Ihr seid schließlich Superhelden!“ Dank der Intervention entspannt sich die Situation, und die Superhelden sehen ein, dass sie dringend an ihrer Kommunikation arbeiten müssen.

Den Schüler/inne/n gelingt es mit ihrem Film „help!“, so etwas Ernstes wie Mobbing und Gewalt auf humorvolle Art und Weise anzusprechen. Besonders die schauspielerische Leistung macht die Erzählung – trotz des surrealen Auftritts der Superhelden – glaubhaft und nachvollziehbar.

„help!“ entstand im Rahmen eines fünftägigen Filmworkshops mit „Shoot your Short“. Dabei können Jugendliche unter Anleitung von Profis selbst einen Film herstellen – von der Filmidee über das Drehbuch bis zum fertigen Streifen.

Projektleitung: Sabine Wareyka

Aus der Jurybegründung: Im Kurzfilm „help!“ veranschaulichen Schüler/innen in eigenen Worten und Bildern, wie es sich anfühlt, gemobbt zu werden. Und der Film zeigt, dass selbst Superhelden Hilfe brauchen, wenn es um die Nutzung digitaler Medien und sozialer Netzwerke geht.



VIDEO

THE CUBE

KURZFILM

VIDEOPREISTRÄGER 2019

GENERAL LYCEUM OF IGOUMENITSA, GRIECHENLAND

10. SCHULSTUFE

Ein Teenager sitzt gebückt in seinem abgedunkelten Zimmer vorm Bildschirm. Das Ambiente wirkt unaufgeräumt, ein Ventilator sorgt für ein bisschen Frischluft, am Tisch steht eine Flasche Coke: Hier verbringt ganz offensichtlich jemand (zu) viel Zeit vor dem Computer. Aber nicht mit Fortnite oder ähnlichen Videospielen – diesmal geht die Faszination von einem psychologischen Onlinetest namens „The Cube“ aus. Dieser Test zieht den Protagonisten wortwörtlich hinein in eine virtuelle Welt voller beeindruckender Effekte. Angetrieben von den Testfragen unternimmt er eine rätselhafte und geheimnisvolle Reise ins eigene Unterbewusstsein.

Mit „The Cube“ ist den Schüler/inne/n des General Lyceum of Igoumenitsa ein feinfühleriger Film gelungen, der Kritik an zuviel Bildschirmzeit übt. Die Arbeit ist von einer surrealen, traumartigen Atmosphäre geprägt, die fantastischen Effekte sind dabei ein Sinnbild für den Reiz medialer Welten, dem so schwer zu entkommen ist.

Projektleitung: Charalampos Kandiliotis

Aus der Jurybegründung: Der Film, der unterschiedliche Techniken, Schauplätze und Effekte gekonnt vereint, schafft es innerhalb weniger Minuten zu vermitteln, dass besonders Jugendliche häufig an sich selbst zweifeln, obwohl die Lösung oft sehr einfach ist – raus aus der virtuellen und rein in die reale Welt und das Leben und seine Schönheiten genießen. Der Schnitt und die Bilder passen optimal zu den Inhalten und den Botschaften, die vermittelt werden.



VIDEO

MASKS

ANIMATION

VIDEOPREISTRÄGER 2019

HBLA FÜR KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG LINZ,

OBERÖSTERREICH

13. SCHULSTUFE



In einem Klassenraum sitzt ein Schüler umgeben von schwarz gekleideten Gestalten mit Masken über ihren Gesichtern. Die Sitzplätze direkt neben ihm sind leer. Als Einziger in der Klasse trägt er bunte Kleidung. Der junge Protagonist fühlt sich sichtlich unwohl in seiner Rolle als Außenseiter. Sein Blick ist gesenkt, die Körperhaltung resignativ. Allem Anschein nach wird er von den dunklen Gestalten auf Schritt und Tritt verfolgt, beobachtet und verlacht. Diese Masken stehen nicht – wie etwa bei Guy Fawkes – symbolisch für den Widerstand gegen Tyrannei, sondern für Gleichschaltung und Konformität.

Da bietet sich dem traurigen Protagonisten eine Gelegenheit: In Form einer Schatztruhe mit einer fröhlichen Maske darin. Er setzt sie sich auf, nur um die nach außen hin gewonnene Fröhlichkeit schnell mit seiner Individualität zu bezahlen. Denn nach und nach ergreift die Maske Besitz vom Protagonisten. Sein verzweifelter Versuch, sich der Maske zu entledigen, scheitert.

„Masks“ ist die Abschlussarbeit von Anna Haderer an der HBLA für künstlerische Gestaltung in Linz. Die Narration dieses beklemmenden Maltrickfilms könnte zeitgemäßer kaum sein und wirft Fragen rund um Identitätsfindung und Gruppenzwang auf.

Projektleitung: Helmut Kolar

Aus der Jurybegründung: Das Besondere an „Masks“ ist die extrem aufwändige künstlerische Gestaltung. Die einzelnen Bilder dieses Stop-Motion-Films sind handgemalt und zeigen, wie schwierig es für junge Menschen ist, ihre eigene Identität zu finden. Zumeist ist es einfacher, sich der Mehrheit anzupassen, selbst wenn dies schmerzhaft ist. Die Bilder zeigen diese persönliche Entwicklung eindrucksvoll, ohne Worte zu verwenden.

VIDEO

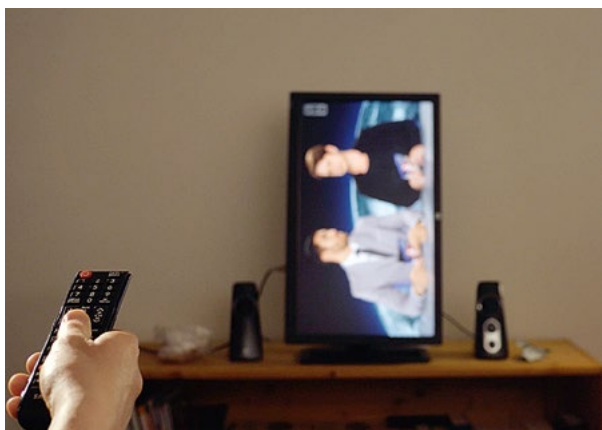
QUERDENKER

KURZFILM

VIDEOPREISTRÄGER 2019

HTBLVA GRAZ ORTWEINSCHULE, STEIERMARK

10. SCHULSTUFE



Weder Schwarzblende noch Vorspann, kein Filmtitel, keine Einleitung. Ohne Vorankündigung legt ein Jugendlicher los: „Ich bin's, Mad Max – wieder on air live hier in der Hood! Mit dabei die Gang, selbstverständlich, wie immer: Julian, hier oben. Andi ist auch dabei!“ Das Hochformat des Smartphones im Selfie-Modus, viele kleine Emojis und die Kommentare einer Online-Community machen klar: Hier handelt es sich um einen Live-Stream, der gerade in einem sozialen Netzwerk übertragen wird. Die drei Jugendlichen filmen sich im Park beim Herumalbern und Biertrinken – soweit eigentlich alles im grünen Bereich.

Bis sie einen Altersgenossen sehen, der gerade im Querformat filmt. Mad Max und seine Freunde beginnen ihn zu schikanieren: „Hey, Schwuchtel, kannst du das Handy nicht normal halten?“ Der Bursche wehrt sich, doch er hat keine Chance: Er wird verprügelt und landet im Krankenhaus.

Projektleitung: Franz Leopold Schmelzer, Johannes Steger

Aus der Jurybegründung: Der Kurzfilm „Querdenker“ überzeugt nicht nur wegen der eindeutigen Botschaft, die er übermittelt (um gegen Hass und Mobbing vorzugehen, benötigt es Zivilcourage und Zusammenhalt), sondern

auch durch die technische Umsetzung. Durch den Perspektivenwechsel zwischen Hoch- und Querformat wird für die Zuseher/innen sofort klar, aus wessen Sichtweise eine Szene dargestellt wird. Auch das Einblenden von Kommentaren in den Livestream zu Beginn des Videos zeigt sowohl technische Kompetenz als auch Reflexion der Darstellungsweisen von Jugendlichen in sozialen Netzwerken.

VIDEO

MONSTERPARTY

TRICKFILM

VIDEOPREISTRÄGER 2018

PVS NEULANDSCHULE GRINZING, WIEN

4. SCHULSTUFE

Ein blaues Monster mit scharfen Zähnen schwingt am Seil und setzt an zum Sprung. Was im ersten Moment Thrill und Schauer vermuten lässt, ist in Wirklichkeit der Beginn einer quietschvergnügten Feier, einer waschechten Monsterparty, um genau zu sein. Und das blaue Monster ist kein zähnefletschendes Ungeheuer, sondern ein kuscheliges Plüschtier, das aussieht wie der kleine Bruder von „Sulley“ aus dem Film „Monsters, Inc.“

Die Schüler/innen der 4A der Volksschule Neulandschule bieten mit ihrer Zeichen- und Legetrickanimation – die im Rahmen eines Workshops mit dem Trickfilmkollektiv MUKATO entstanden ist – die seltene Gelegenheit fliegenden Einaugen, sonnenähnlichen Wesen und schaumstoffartigen Doppelgängern zu begegnen. Am Ende stellt sich die Frage, worauf man mehr Lust hat: einen eigenen Trickfilm basteln oder eine Party organisieren?

Projektleitung: Ulla Hampel



Aus der Jurybegründung: Die „Monsterparty“ ist zuallererst einmal – ein riesengroßer Spaß! Die kindliche Freude beim Schaffen dieses kleinen Kunstwerks ist in jeder Faser, in jeder Sekunde spürbar, und man möchte sofort mitmachen bei der Monsterparty und einstimmen in den Chor der Huis, Bongs und Yeahs. Dabei ist nicht nur die Kreativität erstaunlich, sondern auch das künstlerische und handwerkliche Geschick bei der

Umsetzung: wunderschöne Zeichnungen, auf die Bewegungen gut abgestimmte Laute, tolle Nebeneffekte und Hintergrundgeräusche zur Untermalung. Besonders für eine vierte Klasse Volksschule eine herausragende Leistung in allen Belangen!

VIDEO

KAUFVERBOT

YOUTUBE-PARODIE
 VIDEOPREISTRÄGER 2018
 NMS GLEISDORF, STEIERMARK
 7. SCHULSTUFE



Double Ringfinger für euch! Wer kennt sie nicht: YouTuber, die aus ihrem Leben berichten und nebenbei auch gleich noch für ein paar Produkte werben. Schüler/innen der NMS Gleisdorf haben dieses Phänomen genauer unter die Lupe genommen. Im Zuge einer Projektwoche wurde analysiert, was hinter den scheinbar spontan gefilmten Videoclips steckt. Auch die Ausstattung der Locations, die Kameraeinstellungen, der Schnitt, die Sprache, Mimik und Gestik wurden „zerlegt“. Danach startete der eigentliche Dreh der eigenen Videoclips.

In der Parodie „Kaufverbot“ tritt ein junger Mann im Bademantel vor die Kamera, der offensichtlich erkannt hat, wie sich auf YouTube Geld verdienen lässt. Sein Geschäftsmodell: Er kostet sich gemeinsam mit seinen Eltern durch diverse kulinarische Leckerbissen. In dieser Ausgabe haben die drei Gourmets eine Katzenfutter-Verkostung anzubieten: Die Marken „Doggy“, „Edelputin“ und „Larry“ stehen zur Auswahl. Welche Sorte wird wohl als Sieger aus diesem ultimativen Produktvergleich hervorgehen?

Projektleitung: Angelika Teller-Kainer, Else Flooh, Bernadette Wilhelm

Aus der Jurybegründung: Mit einfachen und „trashigen“ Mitteln gelingt es den Produzentinnen und Produzenten die Stilmittel der Parodie allumfassend auszukosten. Sowohl die erfindungsreiche Gestaltung der getesteten

Katzenfutter-Marken als auch die kreative Zusammensetzung der Inhaltsstoffe sind ein Beweis dafür, dass eine medienkritische Auseinandersetzung nicht trocken und langweilig sein muss, sondern durchaus auch Spaß machen kann.

VIDEO

STILLE POST

SPOT
 VIDEOPREISTRÄGER 2018
 HÖHERE GRAPHISCHE BUNDES-LEHR- UND
 VERSUCHSANSTALT, WIEN
 13. SCHULSTUFE

Die Art und Weise, wie Medien über etwas berichten, hat großen Einfluss auf unsere Wahrnehmung. Soweit so bekannt. Häufig hat man den Eindruck, dass eine Menge Nachrichten im Umlauf sind, die bewusst auf Empörung und Aufregung setzen. Ein möglicher Grund dafür: Nachrichten, die auf Emotion setzen, lassen sich einfacher verbreiten, führen zu Aufmerksamkeit und können dadurch mehr Werbegeld lukrieren.

In ihrem kurzen Videospot widmen sich Laura Diessl, Julia Hovorka und Bernd Sommer genau diesem Thema. Das Team wirft mit dieser scharfsinnigen Parabel über den Umgang mit Informationen im digitalen Zeitalter hochaktuelle Fragen auf: Warum braucht es guten Journalismus für eine funktionierende Demokratie? Wie gelingt es journalistische Mindeststandards zu wahren? Genauso wie beim Kinderspiel „Stille Post“ fragt man sich: Wieviel bleibt am Ende von der ursprünglichen Nachricht noch übrig?

Projektleitung: Wolfram Wuinovic



Aus der Jurybegründung: Mit viel Prägnanz und Pfiff widmet sich der Videospot einem wichtigen und aktuellen Thema. Im Mittelpunkt steht dabei die Frage, wie manche Medien mit Fakten umgehen. Den jungen Filmemacher/inne/n gelingt es, durch eine klare Bildsprache und mit viel Gefühl für Details einen Spannungsbogen

bogen aufzubauen, auf dessen Höhepunkt die Rezipient/inne/n direkt angesprochen werden. Die prägnante Dramaturgie lässt die Aufforderung – Informationen kritisch zu hinterfragen – nachhaltig wirken. Die Jury hofft, dass der Spot „Stille Post“ viele Diskussionen, hoffentlich auch im Schulunterricht, anstoßen wird.

VIDEO

ANTES DE QUE SEA TARDE

KURZFILM

VIDEOPREISTRÄGER 2018
IES SANTA EULALIA, SPANIEN
8. SCHULSTUFE



Ein Pärchen betritt den Schulhof. Er muss telefonieren, sie begrüßt einstweilen einen Bekannten. Das passt dem eifersüchtigen Freund allerdings ganz und gar nicht. Er beendet das Telefonat und stößt den Bekannten zur Seite, die Freundin versucht zu beruhigen. Der eifersüchtige Freund greift sich ihr Handy und kontrolliert ihre Nachrichten. Der Streit eskaliert. Er wird handgreiflich, wirft ihre Mappe zu Boden und holt zum Schlag aus.

Bevor er zuschlagen kann, geht ein Mitschüler dazwischen. Immer mehr Jugendliche mischen sich ein und verhindern den Übergriff. Der Schulhof wird zu einem Ort der Zivilcourage. Der Tag bleibt unvergesslich in Erinnerung. Schnitt. Man sieht eine ältere Frau, die eine Schachtel mit Erinnerungsstücken hervorkramt. In der Box befindet sich unter anderem eine violette Schleife – das Ribbon als Zeichen gegen häusliche Gewalt.

Projektleitung: Mario Martínez Sáenz

Aus der Jurybegründung: Ohne große Worte und mit sehr authentischen Bildern gelingt es den Filmemacher/inne/n eine starke und eindringliche Botschaft für Zivilcourage und gegen Gewalt zu setzen. Die schauspielerische Leistung ist überzeugend, die Kamera ist immer nah dran und zieht das Publikum mitten ins Geschehen. Die Mischung aus narrativem Kurzfilm und den aktionistischen Aufnahmen am Schluss hat die Jury besonders beeindruckt.

VIDEO

THE MOST POPULAR

KURZFILM

VIDEOPREISTRÄGER 2017
IIS G. B. VACCARINI, CATANIA, ITALIEN
9. UND 10. SCHULSTUFE

In einem Krankenhaus, irgendwo in Italien: Ein Patient in kritischem Zustand, Ärzte, die mit Hochdruck eine Infusion vorbereiten, und eine verzweifelte Mutter, die mit ihren Nerven am Ende ist. „The most popular“ fesselt sein Publikum gleich zu Beginn, um dann mittels Rückblende zu erzählen, wie es soweit kommen konnte: Der allseits beliebte Protagonist Andrea befindet sich am Höhepunkt seiner Popularität. Bis eines Tages ein Stromausfall das Internet lahmlegt und sich dadurch alles verändert. Andreas Fans wollen sich nicht mehr mit ihm blicken lassen und die Mädchen suchen das Weite, sobald er sich nähert. Die Popularität ist dahin, Coolness und Ansehen sind im Eimer. Andrea bricht zusammen und landet in der Notaufnahme. Werden ihn die Ärzte retten können?

Projektleitung: Giuseppa Arena

Aus der Jurybegründung: „In Zukunft wird jeder 15 Minuten weltberühmt sein.“ Andy Warhols apodiktisches Zitat aus den 60er Jahren bezieht sich auf die Flüchtigkeit von Ruhm und medialer Aufmerksamkeit. Fast 50 Jahre später setzen die Partizipationsmechanismen des Internets eine, in ihrem Ausmaß bis dato unbekannte, global umspannende Mitmach- und Aufmerksamkeitskultur in Bewegung. Die Schüler/innen aus Sizilien greifen in ironischer Weise die Selbstdarstellungs- und Optimierungsstrategien Jugendlicher in den sozialen Medien auf. Dabei gelingt es ihnen, eingebettet in eine humorvolle Narration, die „Likes“ und „Dislikes“ als virtuelles Phänomen nicht nur zu hinterfragen, sondern in einen sozial-kritischen Kontext zu stellen.



VIDEO

GRENZEN ...?

KURZFILM

VIDEOPREISTRÄGER 2017

BRG LINZ LANDWIEDSTRASSE, OBERÖSTERREICH

11. SCHULSTUFE



Der Film „Grenzen ...?“ beleuchtet die Themen Grenzen und Migration aus sehr persönlichen und ganz unterschiedlichen Perspektiven: Geschichten über grenzwertige Erlebnisse treffen auf Schilderungen grenzüberschreitender Erfahrungen. Die filmische Form unterstreicht dabei die inhaltliche Auseinandersetzung: Mittels Lichtprojektion treten junge Menschen in Erscheinung und verschwinden dann wieder. Die technische Projektion verweist dabei unweigerlich auch auf die psychologische Form der Projektion: Menschen dienen als Projektionsfläche im doppelten Sinn. Entstanden ist der Kurzfilm im Zuge eines Workshops mit „Shoot your Short“.

Projektleitung: Sigrid Schwind

Aus der Jurybegründung: Grenzen definieren einerseits den sozialen und politischen Raum, sie bestimmen aber auch, wer willkommen, wer Flüchtling oder wer unerwünschte/r Migrant/in ist. Die Versuchung der klaren Einteilung in „wir“ und „die Anderen“ und zu meinen, die Identität des Anderen zu kennen, ist groß. Der Film „Grenzen ...?“ nähert sich dieser komplexen Thematik in eindrucksvoller Weise. Die kritisch-reflektive Auseinandersetzung mit den Lebenswirklichkeiten von jugendlichen Migrant/inn/en schafft es in der filmischen Umsetzung auf mehreren Ebenen zu überzeugen. Zum einen werden durch die gestalterischen Mittel der Projektion und des Mapping hybride kulturelle Identitäten geschaffen, zum anderen werden durch die auditive Erzählform Migrationsschicksale junger Menschen eindrucksvoll vermittelt.

VIDEO

URLAUB IM GLAS

MUSIKVIDEO

VIDEOPREISTRÄGER 2017

HTBLVA GRAZ ORTWEINSCHULE, STEIERMARK

12. SCHULSTUFE

„Urlaub im Glas“ ist ein Unterwasser-Musikvideo zum gleichnamigen Song der österreichischen Indie-Popband „Kommando Elefant“. Realisiert wurde das Video von Paul Scheufler, Philipp Hafner und Lucas Cantera, drei Schüler der HTBLVA Ortweinschule Graz im Ausbildungszweig Kunst und Design.

Das Video fließt dabei so locker und leicht dahin, dass man dazu verleitet wird, den dahinterstehenden Aufwand zu übersehen. Hinter der zur Schau gestellten Schwerelosigkeit steckt gewaltiger Einsatz: „Da unsere Schule die technischen Mittel für einen Unterwasserdreh nicht zur Verfügung stellen konnte, musste das Team die gesamte Technik wie Kamerakran, Schienendolly, Unterwassergehäuse usw. selbst organisieren“, schreiben die Verantwortlichen in der Projektbeschreibung. Die größte Herausforderung sei ihren Angaben zufolge die Ausleuchtung unter Wasser gewesen. Das Bügeln unter Wasser dürfte ihnen dagegen etwas leichter gefallen sein und die Fahrradfahrt am Beckenboden war vermutlich sowieso ein Klax.

Projektleitung: Christoph Korb

Aus der Jurybegründung: Das Video zieht uns in eine Welt unter Wasser. Gefilmt in einem One-Shot sehen wir Menschen, die sich unter Wasser ihrem entschleunigten Alltag widmen. Sie bügeln Wäsche, fahren Fahrrad und lesen Zeitung. Das Video appelliert an die Langsamkeit im Leben. Wir schalten einen Gang zurück und sehen alles durch die Taucherbrille. „Urlaub im Glas“ ist eine durch und durch eigenständige Produktion, realisiert mit der Unterstützung der Ortweinschule Graz. Dabei haben sich die Schüler detailliert mit den technischen Voraussetzungen eines One-Shots unter Wasser auseinandergesetzt und die darin implizierten Herausforderungen bravourös gemeistert.



AUDIO

AUDIO

WIR HABEN RECHTE UND ZWAR ECHE!

PODCAST

AUDIOPREISTRÄGER 2019
VS KINDERMANNGASSE, WIEN
3. UND 4. SCHULSTUFE



In der Podcastserie der Volksschule Kindermanngasse dreht sich alles um das Thema Kinderrechte. In jeder Folge der zehnteiligen Reihe wird ein Kinderrecht genauer vorgestellt. Die Schüler/innen der 3A und 4A haben in Kleingruppen zuerst Informationen gesammelt und dann einen Beitrag zum jeweiligen Thema gestaltet. Für die Episode zum „Recht auf besondere Fürsorge bei Behinderung“ haben die Kinder beispielsweise einen Vormittag lang ausprobiert, wie es ist, mit einer Behinderung zu leben. In der Podcastfolge berichten die Kinder unter anderem, wie sie das Leben mit einer Hörbeeinträchtigung empfunden haben oder wie es war, den Schulalltag mit Krücken zu meistern.

Für die einzelnen Podcastfolgen haben die jungen Radioreporter/innen selbstständig gearbeitet. Die unterschiedlichen Zugänge und kreativen Ansätze summieren sich zu einer vielfältigen Podcastserie, bei der man am Ende jeder einzelnen Episode wissen möchte, wie es das nächste Mal weitergeht. Gehört gehört.

Projektleitung: Martina Auradnik, Fabian Vodicka

Aus der Jurybegründung: Schon wenn der mehrstimmige Chor zu Beginn von Kinderrechten spricht, befällt den Hörer bzw. die Hörerin das wohlige Gefühl, das hier mit Hilfe einer ebenso durchdachten wie den Schülerinnen und Schülern zugewandten Aktion offenbar wird, dass aufs Beste verwirklicht wurde, wozu Schule da ist: Fürs Leben zu lernen, Menschen das Rüstzeug zu geben, Bürgerinnen und Bürger einer Demokratie zu werden, Kindern zu vermitteln, wie sie sich in einer auch von Medien vermittelten Welt bewegen können. Großartig!

AUDIO

ZUR ERINNERUNG AN CHRISTINE NÖSTLINGER!

RADIOSENDUNG

AUDIOPREISTRÄGER 2019
VS STROBL, SALZBURG
2. SCHULSTUFE

In einem ihrer letzten Interviews kritisierte die Autorin Christine Nöstlinger eine Art von Schule, die Kinder „faktisch zum Stillsitzen, zum Bravsein und soweit es geht zum Gehorsam“ erzieht. Dieses Radiofeature der Volksschule Strobl hätte der Autorin vermutlich schon alleine deshalb gut gefallen, da es hier alles andere als brav zugeht: Manche Zwischenmoderationen sind von der ganzen Klasse angesprochen; selbst gemachte Geräusche begleiten den Vortrag einzelner Passagen aus Nöstlingers Büchern. Zwischendurch ist hier und da im Hintergrund das Flüstern von Souffleusen zu vernehmen. All das vermittelt eindrucksvoll, welche geballte Kinderenergie in einer zweiten Volksschulklasse und in dieser Radioproduktion steckt – die in Kooperation mit dem Freien Radio Salzkammergut entstanden ist.

Ganz zentral geht es darin ums Lesen: Die Kinder hören sich um, an welchen Orten sich ihre Mitschüler/innen besonders gerne in Bücher verkriechen. Von ihren Pädagoginnen wollen sie wissen, welche Nöstlinger-Bücher deren liebste sind. Am Ende weiß man nicht nur mehr über die beeindruckende Autorin, sondern be-



kommt richtig Lust, es sich selbst irgendwo mit einem Buch gemütlich zu machen. Am liebsten mit einer Geschichte von Christine Nöstlinger.

Projektleitung: Ines Schiller

Aus der Jurybegründung: Christine Nöstlinger hat oft geschrieben, worüber man eigentlich nicht schreibt. Dieses Sinn-Zitat war für mich der respektvolle wie anspruchsvolle Sukkus aus dem Projekt der Volksschule Strobl, das Kinder dazu ermächtigt hat, ihre Erfahrungen mit einem spezifischen Medium – dem Buch – mit Hilfe eines weiteren – dem Radio im besten Sinne mit-teilbar zu machen.

AUDIO

HILFE, DAS YOUTUBE WIRD GELÖSCHT!

RADIOSENDUNG
AUDIOPREISTRÄGER 2019
NMS FELDKIRCH-LEVIS, VORARLBERG
6. SCHULSTUFE



Im November 2018 herrschte große Aufregung in der YouTube-Community. Der Grund dafür: Die Reform des Urheberrechtsgesetzes in der Europäischen Union im Allgemeinen und des Artikel 13 im Speziellen. Nicht wenige einflussreiche YouTuber posteten Videos unter dem Hashtag „#saveyourinternet“ und beschworen das Ende des Internets: Die Angst ging um, dass die Video-plattform komplett gelöscht werden könnte. So auch in der 2B der NMS Feldkirch-Levis in Vorarlberg. Die Klasse beschloss – gemeinsam mit Radio Proton – eine Radio-sendung zu dem Thema zu gestalten.

Fragen des Medienrechts in der Schule zu behandeln – das klingt im ersten Moment schwierig bis gar unmöglich. Doch allen, die diesbezüglich Zweifel haben, sei die Sendung „Hilfe, das YouTube wird gelöscht!“ ans Herz gelegt. Sie verbindet gut aufbereitete Information mit kurzweiligen Elementen klug zu einer hörenswerten Radiosendung – vor allem die selbst gespielten Kurzhör-spiele seien an dieser Stelle erwähnt. So kommt in einem szenischen Dialog beispielsweise Susan Wojcicki zu Wort. Die CEO von YouTube sah sich mit Vorwürfen konfrontiert, Kinder und Jugendliche für ihre Zwecke zu instrumentalisieren.

Projektleitung: Sabine Fend-Micheluzzi

Aus der Jurybegründung: Spätestens wenn angemerkt wird, dass das eben zu Ohr gebrachte Interview gar nicht echt war, erkennt man das heitere Element des Projekts. Und zugleich damit auch das Bittere und Lehrreiche: In einer Welt, in der Fake News zusehends Gehör finden, ist es hilfreich, sich zumindest implizit damit – und letztlich auch mit den gesetzlichen Grundlagen des Digitalen auseinanderzusetzen. Eine Notwendigkeit, der das Projekt der NMS Feldkirch hervorragend gerecht wurde.

AUDIO

DIE WAHRHEIT ÜBER DIE HEIMAT?

FEATURE
AUDIOPREISTRÄGER 2019
BORG GRAZ DREIERSCHÜTZENGASSE, STEIERMARK
11. SCHULSTUFE

Jene, die beim Begriff „Heimat“ an mehr als Stammtisch, Schnitzel und Lederhose denken, dürfen erleichtert aufatmen: Dieses Feature versucht erst gar nicht, den Heimatbegriff auf bestimmte Klischees zu reduzieren. Ganz im Gegenteil: Die Schüler/innen des BORG Dreierschützengasse widmen sich der komplexen Thematik in formaler sowie inhaltlicher Vielschichtigkeit.

Herausgekommen ist ein experimental-satirisches und auch kritisches Potpourri, in dem Straßenumfragen auf szenische Miniaturen treffen und humoristische Schnip-sel auf Spoken Poetry prallen. Dazwischen hört man Kühe brüllen und Falco singen. Außerdem werden wunderbar seltsame Dialektwörter präsentiert, von denen Lodiridari (für Bohrmaschine), Breslfetzn (für Schnitzel) oder valawariaschtl'n (für verlieren) zu den Schönsten zählen. Nicht selten wurde (und wird) „Heimat“ als politischer Kampfbegriff eingesetzt, um Menschen gegeneinander auszuspielen. Dieses – in Kooperation mit Radio Helsinki – entstandene Radiofea-ture ermöglicht differenzierte Perspektiven in der Identitätsdebatte und zeigt, dass man sich mit seinem Herkunftsland beschäftigen kann, ohne es dabei kritiklos anheimeln zu müssen.

Projektleitung: Markus Hausmann



Aus der Jurybegründung: Was ist typisch österreichisch? Das hat das Audioprojekt des BORG GRAZ Dreierschützengasse gefragt, und Antworten wie „das Schnitzel“ sind nur der Beginn, der Sprachkurs zum Österreichischen, das Hörspiel „Die Wahrheit über die Heimat“ oder eine ironische Politglosse der gelungene Mittelteil und eine Auseinandersetzung mit dem Heimatbegriff der pointierte Schluss eines auch musikalischen Parforceritts durchs Rotweißbrote – oder diesfalls besser: Rotweißbunten! Ein abwechslungsreiches akustisches Vergnügen!

AUDIO

1918–2018: EIN HISTORISCHES ABCDARIUM

FEATURE-REIHE
AUDIOPREISTRÄGER 2018
GWIKU18 HAIZINGERGASSE, WIEN
11. SCHULSTUFE

Schüler/innen des Haizingergymnasiums realisierten im Geschichtsunterricht eine Feature-Reihe zur österreichischen Zeitgeschichte. Die Gestaltung der einzelnen Beiträge ist sehr unterschiedlich und macht die Eigenständigkeit in der Umsetzung sichtbar. Dazu zwei Beispiele: Zwei Schülerinnen haben sich in ihrem Beitrag mit Armut in der Zwischenkriegszeit befasst und dazu Frauen im Alter von 95 beziehungsweise 100 Jahren in



einem Altersheim in Wien interviewt. Der Beitrag setzt sich aus den O-Tönen der Zeitzeuginnen und den darum gebauten Texten zusammen. Ein anderer Beitrag zum Thema Frauenwahlrecht wiederum wählt eine ganz andere Form. Ausgehend vom Frauenvolksbegehren 2.0 blicken die beiden Gestalterinnen zurück ins Jahr 1918 – jenes Jahr, in dem das Wahlrecht für Frauen in Österreich eingeführt wurde. Dabei kommen (neu eingesprochene) Zitate und (historische) O-Töne zum Einsatz, die die damaligen Positionen und Argumente besonders gut vermitteln.

Projektleitung: Ferdinand Gschwendtner

Aus der Jurybegründung: 2018 feiert Österreich das Gedenkjahr zu „100 Jahre Erste Republik Österreich“ – ein Pflichtprogramm im Geschichtsunterricht. Wie sich die 7C des Haizingergymnasiums in Wien gemeinsam mit ihrem Lehrer Ferdinand Gschwendtner diesem Thema widmete, ist wohl beispiellos. Das Projekt zeugt von einer intensiven Auseinandersetzung mit Österreichs Geschichte, die aufbereitet mit digitalen Medien auf sehr pointierte und lehrreiche Art gelingt. So macht Geschichtsunterricht Spaß!

AUDIO

BROT FABRIK GERMANIA

HÖRSPIEL
AUDIOPREISTRÄGER 2018
ERICH KÄSTNER GESAMTSCHULE DUISBURG, DEUTSCHLAND
11. SCHULSTUFE



Deutschland 1933. Die 18-jährige Helga arbeitet als Lieferantin in der Brotfabrik „Germania“. Als die junge Frau spät abends eine Lieferung vom Hafen abholt, wird ihr klar, dass die Brotfabrik nicht nur Backwaren unter die Leute bringt, vielmehr handelt es sich um ein Netzwerk, das mittels Flugzettel zum Widerstand gegen das Hitler-Regime aufruft. Das Hörspiel der Erich Kästner Gesamtschule Duisburg beruht auf der wahren Geschichte der Brotfabrik Germania, die zu einem der



ersten Orte des Widerstands gegen den Nationalsozialismus zählt. Das Hörspiel setzt dieser Widerstandsgruppe ein eindrucksvolles Denkmal und wirft die Frage auf, welche Verantwortung das Individuum in einer demokratischen Gesellschaft trägt. Unterstützt wurden die Schüler/innen von „Freigesprochen Mediencoaching“.

Making-of: Nach dem Besuch einer Ausstellung zur Brotfabrik setzten sich die Schüler/innen mit Duisburger Biografien im Nationalsozialismus und Formen des Widerstands auf Grundlage historischer Fakten auseinander und entwickelten daraufhin gemeinsam ein Hörspiel über die Brotfabrik „Germania“.

Projektleitung: Sunny Bansemer

Aus der Jurybegründung: Das Hörspiel besticht neben dem hohen künstlerischen Anspruch auch durch die ausgezeichnete schauspielerische Leistung der Sprecher/innen, die sich toll in die jeweiligen Rollen hineinversetzen. Die Botschaft, aufmerksam und kritisch zu sein und Widerstand zu leisten, hat auch Jahrzehnte nach den damaligen Geschehnissen nichts an Aktualität eingebüßt. Ein Hörspiel garantiert nicht zum Einschlafen!

AUDIO

INFORMATIONEN IM ZEITALTER VON FAKE NEWS

RADIOSENDUNG
AUDIOPREISTRÄGER 2018
ERZBISCHÖFLICHES PRIVATGYMNASIUM BORROMÄUM,
SALZBURG
11. SCHULSTUFE

„Nächster Datenskandal: Zuckerberg verliert 70 Millionen Babyfotos in Straßenbahn!“ Mit dieser Falschmeldung beginnt die Radiosendung des Borromäum Salzburg und schon ist man mitten drin im Thema. Was dann folgt, kann als Grundimmunisierung in Sachen Fake News verstanden werden: Woran lassen sich Falschmeldungen erkennen? Wie verbreiten sie sich und wie funktionieren sie? Wer steckt dahinter und welche Ziele werden verfolgt?

Diese Fragen werden Schritt für Schritt und im besten journalistischen Sinn beantwortet. Beispielsweise werden die Mechanismen hinter Fake News anhand eines kleinen Experiments verdeutlicht: Via Facebook lancieren die Schüler selbst erstellte Falschmeldungen und beobachten, was passiert. Die Kommentare zur vermeintlich neuesten Meldung werden in der Sendung präsentiert und jetzt an dieser Stelle selbstverständlich nicht gespoilert. Im Hauptteil der Sendung – die gemeinsam mit der Radiofabrik Salzburg entstanden ist – werden Salzburger Politiker in Telefoninterviews mit Fragen zu Fake News konfrontiert. Und all jenen, die damit liebäugeln mit Fake News Geld zu verdienen, sei das Ende der Sendung ans Herz gelegt, besonders jene Passage zu funktionierenden Geschäftsmodellen.

Projektleitung: Katharina Scharinger



Aus der Jurybegründung: Der Beitrag besticht durch eine sorgfältige Recherche und differenzierte Bearbeitung, so werden auch Facebook-Initiativen gegen Fake News besprochen. Die Radiosendung ist sehr schön gesprochen und auch mit Musik ansprechend gestaltet. Das Projekt ist ein sehr gelungenes Beispiel dafür, wie Medienkritik und Mediengestaltung pädagogisch kombiniert werden können – no fake!

AUDIO

POETRY SLAM: TOOTHPASTE AND BRIGHT SHADES OF YOURSELF

LIVE-RADIOSENDUNG
AUDIOPREISTRÄGER 2017
KLEX KLUSEMANN EXTERN GRAZ, STEIERMARK
11. SCHULSTUFE

Was hat Poetry Slam mit Zähneputzen zu tun? Für die beiden Poetry-Slammerinnen Precious Nnebedum und Selina Rudlof gehören Poetry Slams ganz einfach zum Alltag dazu – genauso wie die tägliche Zahnpflege. Apropos Alltag: An der KLEX ist „Audio als Lernform“ Teil des Schulalltags. Schüler/innen können zum Beispiel

statt eines Referats auch einen Audiobeitrag gestalten. In den „Learning a second language“-Podcasts gestalten Schüler/innen Beiträge im Sprachunterricht.

Im Radio-Talk zu Poetry Slam widmen sich Selina Rudlof und Precious Nnebedum – letztere ist selbst eine ehemalige KLEX-Schülerin – in knapp 16 Minuten ihrer gemeinsamen Leidenschaft und werfen dabei Fragen auf, die über das Thema Poetry Slam hinausgehen: Wie finde ich zu meiner eigenen Stimme? Wie verschaffe ich mir Gehör? Wer darf wann und wo sprechen?

Es entsteht ein persönliches Gespräch, das unverkennbar die Handschrift der beiden jungen Frauen trägt und in dem die Lust an der Kommunikation im Vordergrund steht. Ein Gespräch, gespickt mit wertschätzenden Appellen und motivierenden Botschaften. Eine Optimismus-Injektion, die sich über den Äther bis hin zu den Zuhörenden überträgt!

Projektleitung: Daniela Hodschar

Aus der Jurybegründung: Auszeichnungswürdig fanden wir vor allem, wie scheinbar mühelos es den Gestalterinnen gelang ein sehr zentrales Thema jeder (Medien) Kommunikation in den Blick zu nehmen. Die Frage, was es braucht, um das angestrebte Publikum auch zu erreichen. Die klugen Fragen der Interviewerin (von der so mancher Profi lernen könnte) tragen dazu ebenso bei wie die engagiert reflektierten Antworten der Poetry Slammerin Precious Nnebedum.



AUDIO

DAS GERÜCHT

HÖRSPIEL

AUDIOPREISTRÄGER 2017

CHRISTIAN DOPPLER GYMNASIUM, SALZBURG

6. SCHULSTUFE



„Hast du schon gehört? Na. Was? Der Neue da – der Marko – hat was mit der Helene! Ich hab die beiden gestern gemeinsam gesehen!“ So beginnt das Hörspiel und schon ist man mitten drin in der Gerüchteküche. Das in die Welt gesetzte Gerücht verselbständigt sich und bringt eine Lawine ins Rollen. Social Media dient den Akteur/inn/en dabei als ideales Tool zur Verbreitung. Konzipiert und produziert wurde das Hörspiel von der 2B des Christian Doppler Gymnasiums. In der von der ganzen Klasse aufbereiteten Geschichte offenbaren sich jene Beweggründe, die hinter dem Zustandekommen eines Gerüchts stecken: Eifersucht, Misstrauen, Enttäuschung. Die jungen Autor/inn/en bedienen sich dabei teilweise einer derben Sprache, die die bedrohliche Grundstimmung des Hörspiels unterstreicht – verdammt gut!

Projektleitung: Angelika Klaffenböck, Gerhard Kowald

Aus der Jurybegründung: Dieses Hörspiel setzt sich mit einer hochaktuellen und sehr brisanten Thematik auseinander: Mit der Entstehung und Verbreitung von Gerüchten durch Social Media. Wie hier im Zuge eines Medienprojekts und mithilfe einer Medienproduktion über mediale Mechanismen nachgedacht wird, hat uns ebenso gefallen, wie die eingeforderte Perspektivenübernahme. Stell dir vor, das wäre dir passiert! Mit diesem Satz beginnt jede kritische Auseinandersetzung mit den Mechanismen von Social Media. Die Chancen, dass am Ende wertvolle Anregungen zum verantwortungsvollen Umgang übrig bleiben, stehen hier wirklich gut. Dazu tragen nicht zuletzt auch die beeindruckende Sprechertechnik aller zu Hörenden sowie das sehr gute gestalterische und technische Niveau bei.

AUDIO

LIEBE UND SO WEITER

LIVE-RADIOSENDUNG

AUDIOPREISTRÄGER 2017

AKADEMISCHES GYMNASIUM, SALZBURG

10. – 12. SCHULSTUFE

Entsprechend dem Motto: „Akad on Air, das Schulradio mit Flair!“ gestalteten Schüler/innen der 10. bis 12. Schulstufe klassen- und jahrgangsübergreifend eine Live-Radiosendung zum Thema „Liebe“. Nahezu alles an der halbstündigen Sendung ist handgemacht, angefangen von der Auswahl des Themas bis hin zur Moderation: Überall agierten die Schüler/innen höchst selbstständig und eigenverantwortlich. Die Ausstrahlung der Live-Radiosendung selbst ging am 24. Jänner 2017 bei der Radiofabrik Salzburg über die Bühne. Die einzelnen Beiträge der Magazinsendung befassen sich mit den vielseitigen Facetten des Themas: ein Gespräch mit der Biologin Nisveta Decker gibt u.a. Einblick in hormonelle Aspekte, ein Mitschüler erzählt offen über sein Outing als Homosexueller und dazwischen werden vielsprechende Anmachsprüche präsentiert, z. B. dieser: „Hast du dir eigentlich wehgetan, als du vom Himmel gefallen bist, du Engel?“

Projektleitung: Christine Kobler-Viertlmayr



Aus der Jurybegründung: Die Jugendlichen zeigen, dass sie ihr journalistisches Handwerk mindestens so gut beherrschen wie die Profis, und nehmen nicht nur zahlreiche unterschiedliche Aspekte in den Blick, sondern finden auch stets die passende musikalische Entsprechung und Ergänzung. Sie begeben sich mutig auch auf dünnes Eis und nehmen sich heikler Aspekte des Themas an. Damit schaffen sie ein Hörstück, das in seinen sensiblen Zugängen auch die oft geäußerte Vermutung, junge Menschen wären durch die allzu leichte Verfügbarkeit pornografischer Inhalte abgestumpft, Lügen straft.

MULTIMEDIA

MULTIMEDIA

UNSERE WURZELN – UNSERE SCHÄTZE

DIGITAL STORYTELLING

MULTIMEDIAPREISTRÄGER 2019

PRAXIS NMS DER PH STEIERMARK

5. UND 6. SCHULSTUFE



Schüler/innen der 5. und 6. Schulstufe haben sich mit der eigenen Herkunft beschäftigt und dafür ihre familiären Wurzeln genauer unter die Lupe genommen. Ausgangspunkt für das Projekt war eine „Schatzsuche“ in den eigenen vier Wänden: die Jugendlichen suchten nach Erinnerungen, Fotos oder alten Dingen und interviewten Verwandte, Eltern oder Großeltern dazu. Anschließend wurde ein persönliches Fundstück oder eine besondere Erinnerung ausgewählt und eine digitale Geschichte dazu erzählt.

Insgesamt sind so knapp siebzig Videos entstanden – von einem Stein, der einer Katze ähnelt, über eine Kaffeetasse aus dem Urlaub bis hin zum Taschenmesser eines verstorbenen Onkels. Die einzelnen Geschichten sind unterschiedlich und geben allesamt sehr persönliche Einblicke. „Unsere Wurzeln – Unsere Schätze“ führt vor Augen, welchen emotionalen Wert selbst kleine Dinge haben können. Besonders dann, wenn es sich um Erbstücke oder Erinnerungen an Familienmitglieder handelt.

Projektleitung: Elisabeth Pölzleitner

Aus der Jurybegründung: In der Gesamtschau ergänzen sich die erarbeiteten Digital Stories zu einem überzeugenden und stimmigen großen Bild. In der von den Schüler/innen gestalteten Präsentation eröffnen sich die Gegenstände und ihre Geschichten auf sowohl realen als auch virtuellen Ebenen in unterschiedlichen Sprachen. Der Begriff „Multimedia“ wurde damit voll und ganz ausgefüllt. Die gestaltete Website zum Projekt dient als nachhaltiges, audiovisuelles und multilinguales Mosaik, das mit jedem Klick auf eine der vielen Digital Stories weit mehr vermag, als die Summe seiner Teile vermuten lässt.

MULTIMEDIA

MEINE HEIMAT – MEINE SPRACHE

SPRACHPROJEKT
MULTIMEDIAPREISTRÄGER 2019
BG / BRG BAD ISCHL, OBERÖSTERREICH
10. SCHULSTUFE



„Meine Heimat – meine Sprache“ wirft aus unterschiedlichen Perspektiven einen Blick auf das Thema Jugendsprache. Ausgangspunkt für das multimediale Projekt war eine intensive Recherche: Die Schüler/innen des Wahlpflichtfachs Fotografie sammelten Ausdrücke und Formulierungen, die Jugendliche in ihren unterschiedlichen Sprachen verwenden. Die Recherche mündete in kleine Wörterbücher, deren Inhalt anschließend im Legespiel Scrabble in Kreuzworträtsel verwandelt und abfotografiert wurde.

Passend zum Wahlpflichtfach Fotografie gestalteten die Schüler/innen zudem einen Stop-Motion-Film, für den in der Schulküche eigens Pancakes gebacken und gemeinsam Curry gelöffelt wurde. Der Kurzfilm hält sowohl den Einfluss des Netzjargons als auch die kulinarisch-kulturellen Einflüsse auf die Alltagssprache der Jugendlichen fest – Stichwort: „Gemma Schachtelwirt?“

Projektleitung: Brigitte Hager

Aus der Jurybegründung: Im Multimedia Projekt „Meine Heimat – meine Sprache“ reflektieren Jugendliche in unterschiedlichen Medienproduktionen intensiv ihre eigene Jugendkultur über Sprache. Überzeugend ist auch der Stop-Motion-Film zum Projekt, verpackt als einfache Erzählung im Dialog zweier Jugendlicher werden immer neue Ausdrücke und Phrasen der Jugendsprache vorgestellt und im Kontext ihrer alltäglichen Verwendung präsentiert. Das richtige Maß an Selbstironie macht die Auseinandersetzung mit dem Thema authentisch, glaubwürdig und nicht zuletzt unterhaltsam. In diesem Sinne: Gemma media literacy award und checken voi den Preis. Gönnung!

MULTIMEDIA

CLEANWATER

GAME
MULTIMEDIAPREISTRÄGER 2018
BG BRG BORG OBERPULLENDORF, BURGENLAND
11. SCHULSTUFE

Spielen und Lernen scheinen häufig Gegensätze zu sein, doch die Zeiten ändern sich. Spielebasierte Lernkonzepte und sogenannte „Serious Games“ zeigen, dass es möglich ist, spielerisch zu lernen. Im Jahr 2017 startete in Österreich die Initiative „We make Games“. Kurz zusammengefasst handelt es sich dabei um ein Projekt, das versucht Game Design in die Schule zu bringen. Schulen wurden eingeladen Spiele mit gesellschaftsrelevanten Themen zu entwerfen, besonders gute Konzepte haben für die Weiterentwicklung der Games Unterstützung von Profis bekommen. Das Game Cleanwater des



BG BRG BORG Oberpullendorf ist einer jener besonders gut gelungenen Prototypen. Das Prinzip hinter dem Game ist schnell erklärt: Im Spiel schlüpft man in die Rolle eines Meeresfisches, der vorbei an Unmengen von Plastikmüll durch das Meer manövriert werden muss. Wie es sich für ein Serious Game gehört, steht dabei der pädagogische Gedanke im Mittelpunkt. Stößt man versehentlich gegen ein Plastiksackerl oder eine Glasflasche, hat man verloren und erhält Informationen zur Verschmutzung der Meere eingeblendet.

Aus der Jurybegründung: „Cleanwater“ ist ein Serious Game, das einen von den ersten Spielminuten weg nicht mehr loslässt und richtiggehend süchtig macht – damit ist über die hohe Qualität eines Spiels eigentlich schon alles gesagt! Bei einem Geschicklichkeitsspiel dieser Art ist es besonders wichtig und schwierig, den Schwierigkeitsgrad zwischen „leichter Routineübung“ und „frustriertem Dauerscheitern“ gerade so geschickt zu wählen, dass man immer wieder aufs Neue spielen will – und genau das ist bei „Cleanwater“ hervorragend gelungen: Ich könnte es stundenlang spielen!

MULTIMEDIA

#F26GEGENHASS

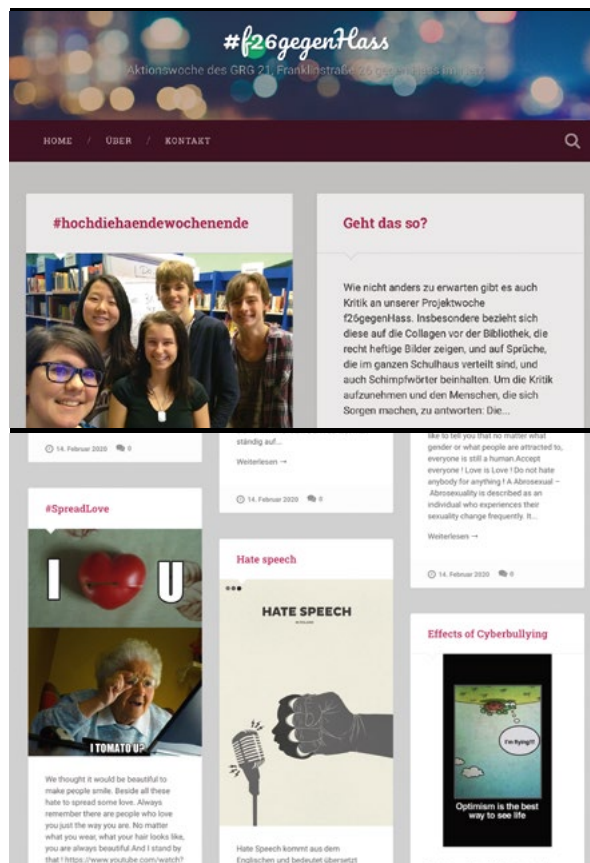
BLOG

MULTIMEDIAPREISTRÄGER 2018
GRG 21 FRANKLINSTRASSE, WIEN
5.–12. SCHULSTUFE

Aggressive Postings, Cybermobbing, Lügengeschichten: Hass im Netz hat viele Gesichter. Doch was kann man dagegen tun? Das GRG 21 Franklinstraße zeigt, wie man verbaler und psychischer Gewalt im Internet entgegenwirken kann. In einer Aktionswoche im Februar 2018 beschäftigten sich die Schüler/innen äußerst vielfältig mit dem Thema und entwickelten unterschiedliche Strategien, um Hass im Netz zu begegnen. Die zahlreichen Aktivitäten wurden von einem Redaktionsteam der 6. Klasse via Blog dokumentiert.

Der Beitrag „Guerrilla Advertising“ beispielsweise zeigt, wie die Schule zum Informationsträger umfunktioniert wurde, um auf Stiegen und Gängen auf das Thema aufmerksam zu machen. In einem Flashmob der Theatergruppe skandieren inszenierte Hassposter Sprüche wie „Kastriert diese Kreaturen!“. Ihnen gegenüber steht eine couragierte Gruppe, die sich den Aggressoren widersetzt. Als Grundlage für die Dialoge dienten echte Hasspostings. In anderen Beiträgen werden Diskussionsrunden zu Meinungsfreiheit, Privatsphäre und Anonymität im Internet zusammenfasst, Comics zu „Mobbing in der Schule“ beziehungsweise Collagen und Plakate präsentiert, die Abschlussdiskussion mit der Journalistin Ingrid Brodnig zusammengefasst und und und. Insgesamt hat die junge, sechsköpfige Redaktion knapp fünfzig Einträge verfasst.

Projektleitung: Irini Tzaferis



Aus der Jurybegründung: Die Jury würdigt bei diesem Projekt im Besonderen die multimediale Umsetzung auf allen Ebenen und den Einsatz unterschiedlichster analoger und digitaler Medien. Der damit verbundene Peer-Education-Ansatz wird besonders positiv hervorgehoben. In diesem Projekt wird die großartige Leistung des gesamten Redaktionsteams sowie aller Beteiligten sichtbar.

MULTIMEDIA

SPEAK OUT

LERNBLOG

MULTIMEDIAPREISTRÄGER 2018
BG SALZBURG ZAUNERGASSE, SALZBURG
7. SCHULSTUFE

Digitale Medien sind ein beliebtes didaktisches Mittel, besonders wenn es um den Fremdsprachenunterricht geht. Herzstück des Projekts „Speak Out“ des BG Zaunergasse ist ein klasseneigener Lernblog, der dazu dient, die Englischkenntnisse einer dritten Klasse zu verbessern. Das Konzept funktionierte wie folgt: Über das gesamte Schuljahr verteilt erhielten die Schüler/innen sogenannte „Speaking Homeworks“ zu verschiedenen Themen. Der Auftrag lautete, ein Video von sich aufzunehmen und auf den Blog hochzuladen. Zu Halloween forderte die Englischprofessorin von ihren Schützlingen beispielsweise gruselige Videos in Present Tense

und passendem Halloween Kostüm. Selbstverständlich immer alles auf Englisch.

Bei genauerer Betrachtung geht es beim Projekt „Speak Out“ aber um mehr als nur die Verbesserung der Englischkenntnisse. Das durchdachte pädagogische Konzept bietet den Schüler/inne/n Gelegenheit sich in Onlinekommunikation auszuprobieren und sich Feedback von Gleichaltrigen zu holen. Einzig und allein die Anzahl der Kommentare hätte etwas höher sein können. Dennoch: Very well done!

Projektleitung: Julia Weißenböck

Aus der Jurybegründung: Die Jury würdigt an diesem Projekt besonders, dass hier nicht nur die praktische Medienarbeit an sich im Mittelpunkt steht, sondern darüber hinaus digitale Medien als digitales Instrument zur didaktischen Unterstützung des Fremdspracherwerbs eingesetzt wurden. Die Grundidee dieses Projekts ist sehr gut, wenn auch letztendlich nicht alle Möglichkeiten eines Blogs zur Gänze ausgenutzt wurden.

Neben praktischen Fertigkeiten der Medienproduktion lernten die Schüler/innen in diesem Projekt sich zu präsentieren, ihre Körpersprache bewusst einzusetzen und in der Fremdsprache Englisch zu kommunizieren. In den einzelnen Beiträgen präsentieren sich die Schülerinnen und Schüler selbstbewusst und medienkompetent.



MULTIMEDIA

MEINE TRAUMSCHAUKEL

VR-PROJEKT

MULTIMEDIAPREISTRÄGER 2018

VS PETTENBACH, OBERÖSTERREICH

1.–4. SCHULSTUFE



Künstliche Welten besuchen, sich in fantastische Lebewesen verwandeln oder in interaktive Spielewelten eintauchen: alles das ist mit Virtual Reality möglich. Langsam, aber sicher entwickelt sich die virtuelle Realität zum neuen Medium.

Mit dem Projekt „Meine Traumschaukel“ hat die Volksschule Pettenbach einen innovativen Weg gefunden, dieses neue Medium kreativ im Unterricht einzusetzen und zu reflektieren. Das ging so: Die Schüler/innen zeichneten ihre Traumwelten zuerst auf ein Würfelnetz und bastelten daraus einen Kartonwürfel. In den farbenprächtigen Zeichnungen der Kinder ist alles vertreten: Einhörner und Pferde, Kristalle und Regenbögen, Baumhäuser und verwinkelte Gänge, aber auch Strand, Palme und Wasserrutsche dürfen nicht fehlen. Die fertigen Würfel wurden schließlich mit einem Foto ergänzt, dann war der analoge Teil des Projekts fertig.

Die Traumwelten wurden anschließend digitalisiert, damit sie mittels VR-Brille betrachtet werden konnten. Am Ende des Projekts stand ein Ausflug auf den Spielplatz auf dem Programm, wo die jungen Schöpfer/innen ihre Traumwelten auf der Schaukel ausprobierten.

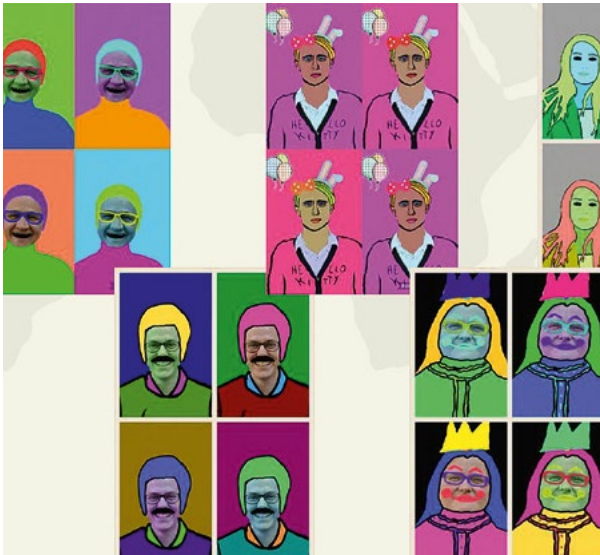
Projektleitung: Susi Windischbauer, Katharina Dirngrabner, Gabriele Altmanninger, Petra Hörtenhuemer-Tragler

Aus der Jurybegründung: Das Projekt zeichnet sich durch eine multimediale Herangehensweise, in der analoge und digitale Medieninhalte ineinander übergehen, aus. Auf diese Weise erfahren die Schüler/innen, wie ihr reales, kreatives Basteln in die virtuelle Realität übersetzt werden kann, und sammeln erste Erfahrungen in der multimedialen Medienproduktion.

MULTIMEDIA

HERZERLPOST

ONLINEZEITUNG
MULTIMEDIAPREISTRÄGER 2017
NMS HERZGASSE, WIEN
7. SCHULSTUFE



Die 3B und die 3D der NMS Herzgasse in Wien Favoriten widmeten sich im Deutschunterricht dem Thema „Zeitung“. Dabei wurde der Entschluss gefasst, eigenständig eine Onlinezeitung zu gestalten. In einer eigens dafür ins Leben gerufenen Projektwoche erarbeiteten die Schüler/innen in Kleingruppen unterschiedliche Beiträge und stellten sie online. Insgesamt ist in gerade einmal fünf Tagen eine 24-seitige Onlinezeitung entstanden, die mit dem Tool „Skippy online“ realisiert wurde.

Inhaltlich setzt die „Herzerlpost“ auf bewährte Themen: Es werden Bücher empfohlen, Kochrezepte vorgestellt und Bastelanleitungen präsentiert (u.a. Ohrhinge aus Nespresso-Kapseln!). Zudem gibt es Beiträge zu YouTube und eigene Mode- und Sportrubriken. Kurz: Die „Herzerlpost“ ist eine solide gemachte Onlinezeitung, der man ablesen kann, wieviel Einsatz und Kooperation dahintersteckt – eine herzerwärmende Gemeinschaftsarbeit! Entstanden ist das fächerübergreifende Projekt in Deutsch, Informatik und Sozialem Lernen.

Projektleitung: Andrea Broz, Sylvia Franek, Sylvia Prutti, Fedor Rotenhan, Patrick Swadba

Aus der Jurybegründung: Die „Herzerlpost“ ist textlich und gestalterisch sehr ansprechend umgesetzt, besonders gut gefallen hat der Jury die Vorstellung der Lieblingsplätze. Hier erfährt man nicht nur von beliebten Orten im „Zehnten“, sondern auch viel von den Schüler/inn/en und deren Geschichte(n). Außerdem sehr zu empfehlen: Der „Lehrertypentest“ – sind Sie eher der lockere oder der genaue Typ? Antworten gibt's online auf Seite 19!

MULTIMEDIA

BLOGGING IS GOOD FOR YOU

ONLINEZEITUNG
MULTIMEDIAPREISTRÄGER 2017
HERTHA FIRNBERG SCHULEN FÜR WIRTSCHAFT UND
TOURISMUS, WIEN
10. SCHULSTUFE

„Learning and having fun. Impossible, right?“ Diese Frage wirft ein junger Mann im Video zum Projekt „Blogging is good for you“ auf.

Mit ihrem Blog setzte sich die 2HTA der Hertha Firnberg Schulen in Wien genau das zum Ziel: Sprachentwicklung und Medienkompetenz zu fördern und möglichst viel Spaß dabei zu haben. Die Schüler und Schül... – sorry – die Blogger und Bloggerinnen verfassten in englischer Sprache Beiträge zu selbst gewählten Themen. Der Blog fungiert dabei als eine Art Experimentierfeld für eigene Textproduktionen und bietet die Möglichkeit, sich als Autor/in zu probieren. Mit ihren Beiträgen richten sich die Schüler/innen an eine Öffentlichkeit außerhalb der eigenen Klasse, was spürbar zu einer zusätzlichen Motivation beigetragen hat. Erstaunlich viele Beiträge wurden in den Ferien geschrieben: Ein Zeichen, dass Blogging bei den jungen Autor/inn/en gut ankommt, nicht nur während der Unterrichtszeit.

Projektleitung: Hajnalka Berényi-Kiss

Aus der Jurybegründung: Aufsatzschreiben war gestern! Seht euch einmal den Blog „HTA goes real“ an, die strahlenden Gesichter der Schüler/innen und der ambitionierten Englischlehrerin, die für die Sache brennt! Mit viel Motivation und Spaß berichten die jungen Blogger/innen in den „Blogging challenges“ über ihre Gedanken und Erlebnisse – und das in perfektem Englisch. Exkursionen, die Sprachwoche in Brighton, erste Erfahrungen in der beruflichen Praxis und einiges mehr werden mit Herzblut dokumentiert und in ansprechender Weise veröffentlicht. Natürlich dürfen Kommentare und Likes nicht fehlen. Weil Kommunikation hier so hervorragend verwirklicht wurde, wird dieses Projekt prämiert.



MULTIMEDIA

BIGPOOPDATA(.COM)

DATA-MINING TOILET

MULTIMEDIAPREISTRÄGER 2017

HÖHERE GRAPHISCHE BUNDES-LEHR- UND

VERSUCHSANSTALT, WIEN

12. SCHULSTUFE



Egal ob mittels Smartphone, Social Media oder via Kunden- oder Bankkarte: Jede/r Einzelne hinterlässt Daten im (digitalen) Alltag. Die Sammlung, Verarbeitung und Auswertung dieser Daten begleitet und verändert unsere Gesellschaft. Aus politischer Sicht ergeben sich daraus grundlegende Fragen des gesellschaftlichen Zusammenlebens, aus ökonomischer Sicht macht sich ein lukratives Geschäftsfeld auf. Nicht umsonst gelten Datensätze als „Das neue Gold“.

Mit BigPoopData(.com) sprechen Max Wolschlagler, Robert Miller, Nico Rameder und Daniel Wetzlhütter grundlegende Fragen rund um „Big Data“ an, und das auf eine äußerst unterhaltsam-satirische Weise: Die vier Schüler der Graphischen – sie selbst bezeichnen sich als „Verfechter digitaler Privatsphäre“ – haben eine Toilette in Wien mit Sensoren ausgestattet, sodass mit jedem Gang aufs stille Örtchen Daten aufgezeichnet werden. Seit November wird in Echtzeit übertragen, wieviele Rollen Klopapier verbraucht wurden oder wie lang eine durchschnittliche Sitzung gedauert hat. Nachzulesen gibt es diese Daten auf [https:// www.bigpoopdata.com](https://www.bigpoopdata.com) – (nicht nur) für jene, die ein Geschäft aus dem „Geschäft“ machen wollen.

Projektleitung: Bernhard Comploj

Aus der Jurybegründung: Schon der Einstieg irritiert ... auf der Website sieht man zunächst nur eine Klopapierrolle. Irritation-Provokation: Genau das wollen die vier Burschen der Graphischen Lehranstalt in Wien. Mit der plakativen Digitalisierung des Banalen soll die Ineffizienz von Datensammlungen kritisiert und das Anrecht auf Privatsphäre verteidigt werden. Was wird das „Internet of Things“ für Folgen nach sich ziehen? Die jungen Menschen geben in diesem Projekt ihre Bedenken über die fortschreitende Vernetzung der Dinge des Alltags und der intransparenten Zusammenführung und Verwertung der Daten bekannt und regen zum Nachdenken an.

PRINT

PRINT

EU-WAHLSPIEL

KARTENSPIEL

PRINTPREISTRÄGER 2019

HLW STEYR, OBERÖSTERREICH

11. UND 12. SCHULSTUFE

Häufig wird suggeriert, dass sich Wissen über die Europäische Union in der Schule nur schwer vermitteln lässt. Die HLW Steyr hat anlässlich der Wahl zum Europäischen Parlament im Mai 2019 versucht, das zu widerlegen: Im Fach Kultur- und Kongressmanagement gestalteten zwei Schülerinnen und ein Schüler ihr eigenes Unterrichtsmaterial in Form eines EU-Wahlspiels. Das Kartenspiel richtet sich an „politisch-interessierte Mitmenschen und auch an die, die es noch werden wollen.“ Auf der Vorderseite zeigen die Karten europäische Politiker/innen sowie Institutionen der Europäischen Union.



Ziel des Spiels ist es, möglichst viele EU-Fraktionen auf die eigene Seite zu bringen. Die Punkteanzahl korreliert dabei mit den Sitzen der einzelnen Fraktionen im EU-Parlament. Wer möglichst viele passende Quartette sammelt und sogenannte Skepsis-Karten vermeidet, erhöht die Chance auf die Mehrheit im Europaparlament und somit auf den Sieg bei der Wahl des Parlamentspräsidenten. Am Ende gewinnt, wer die meisten Sitze im Parlament ergattert hat.

Projektleitung: Thomas Haunschmid

Aus der Jurybegründung: Durch aufwändige Recherche der notwendigen Informationen, detaillierte grafische Arbeit und durch ein bisschen Witz in der Gestaltung der Spielanleitung wurde ein Spiel für den EU-Wahlkampf 2019 entwickelt und hergestellt. Das Spiel erlaubt durch „Argumentieren“ und geschicktes Verhandeln mehr über einzelne Spitzenkandidat/inn/en, EU-Fraktionen und EU-Gegner/innen zu erfahren und verpackt so Wissensvermittlung geschickt in ein kurzweiliges spielerisches Setting. Ein Spiel, das man sich für jede politische Wahl wünscht.

PRINT

DIE ABENTEUER DER WELTRAUMMÄUSE

FANTASY-GESCHICHTE
 PRINTPREISTRÄGER 2018
 GTVS REICHSAPFELGASSE, WIEN
 3. SCHULSTUFE



Der Weltraum. Unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2018. Dies sind die Abenteuer der Weltraummäuse. Viele Lichtjahre von der Erde entfernt werden Galaxien entdeckt, die noch nie eine Maus zuvor gesehen hat.

Hier eine kleine Auswahl der Crewmitglieder: Maus Chelsea, die für ihre Waldfreund/innen gerne Pilzkuchen bäckt. Maus Luisa, die in England lebt und am liebsten Pizza isst – aber nur gesunde Pizza versteht sich. Oder die Mäuse Max und Kelvin, die in der Nähe des TAA (Tier-Astronauten-Ausbildungs)-Zentrums leben. Gemeinsam mit dem strengen (und zeitweise etwas herrischen) Commander Hugo Krokus entdecken die Weltraummäuse neue Welten und erleben waghalsige Abenteuer.

Making-of: Ausgangspunkt war die Teilnahme der Klasse an einem Projekt, das dazu anregen sollte „wie Astronau-

ten zu trainieren.“ Im Anschluss an dieses Projekt entstand die Idee, Geschichten über Weltraummäuse zu schreiben. Die Schüler/innen verfassten in Kleingruppen Texte und zeichneten passende Illustrationen. Die Lehrkräfte unterstützten bei der Rechtschreibung und übernahmen die graphische Bearbeitung für den Druck.

Projektleitung: Richard Cieslar, Elisabeth Schmiedhofer

Aus der Jurybegründung: Kinder erleben leidenschaftlich gerne Abenteuer. Und wenn man ihr Feuer der Leidenschaft erst einmal entfacht und ihre unbändige Neugierde geweckt hat, dann sind der Fantasie keine Grenzen mehr gesetzt. Ein außergewöhnliches Beispiel an Kreativität, Vorstellungskraft und Storytelling liegt in dem Buch die „Abenteuer der Weltraummäuse“ vor. Ein in jeder Hinsicht geschlossenes, kluges und anregendes Buch, das nicht nur die Fantasie von Kindern anregen kann.

PRINT

TEXTFELD

SCHÜLERMAGAZIN
 PRINTPREISTRÄGER 2018
 WIEDNER GYMNASIUM / SIR KARL POPPER SCHULE, WIEN
 6.–12. SCHULSTUFE

Was für ein Comeback! Nach einjähriger „Schönheitspause“ ist die Schülerzeitung des GRG 4 zurück und sieht richtig gut aus: poppigere Layout, coole Fotos und ein tolles Design. Dieses Magazin würde in jeder Trafik eine gute Figur machen. Bekanntlich kommt es aber nicht nur auf das Äußerliche an, sondern auch auf die inneren Werte. Und die können sich ebenfalls sehen lassen.

Sei es der bedrückende Beitrag über Zwangsheirat oder der spannende Zwischenbericht eines Ex-Maturanten über seine Zeit beim Bundesheer: Die „Textfeld“-Redaktion findet eine schöne Mischung aus schulinternen Angelegenheiten und Themen, die auch außerhalb des Schulgebäudes relevant sind. Und auch für Unterhaltung ist gesorgt, manchmal zwischen den Zeilen und oft auch



ganz unverblümt. Auf die Frage, was sie nach der Sommerpause am meisten vermissen, lautet die Antwort eines Schülers: „Das sauer verdiente Geld aus dem Ferialjob, das ich schon wieder ausgegeben habe.“ Bleibt zu hoffen, dass über den Verkauf des „Textfeldes“ wieder ein bisschen Geld in die leeren Kassen gespült wurde. Die Ausgabe ist ihr Geld jedenfalls wert.

Projektleitung: Antonia Hotter, Aleksander Narloch

Aus der Jurybegründung: Kreativität hat unendlich viele Facetten. Einen Titel für ein Schülermagazin zu entwickeln, ist wohl eine der herausforderndsten, kreativen Tätigkeiten im Journalismus. Mit „Textfeld“, dem Schülermagazin des Wiedner Gymnasiums/Sir Karl Popper Schule, ist diese Übung aber mehr als nur gelungen. Dieses Magazin ist der zu Papier gewordene Ausdruck einer weltoffenen und reflektierten Community, die das Positive in den Mittelpunkt stellt und sich auch vor kritischen Themen nicht scheut.

PRINT

ANNÄHERUNGEN ZU MAUTHAUSEN

SAMMELBAND

PRINTPREISTRÄGER 2017

AKADEMISCHES GYMNASIUM, SALZBURG

8. SCHULSTUFE

Ausgangspunkt für das sehr umfangreiche Literatur- und Fotoprojekt der 4B war eine Schulexkursion ins Konzentrationlager Mauthausen. Die Schüler/innen erhielten den Auftrag, ein persönliches Foto von Mauthausen mitzubringen, das als Schreibimpuls für eine darauf folgende literarische Nachbearbeitung diente. In den Wochen nach der Exkursion entstanden sehr persönliche Texte und Gedichte, die in einem Sammelband mit dem Titel „Annäherungen zu Mauthausen“ veröffentlicht wurden.

Hier gelingt nicht nur eine sensible Auseinandersetzung mit dem Holocaust, das Projekt des Akademischen Gymnasiums Salzburg führt darüber hinaus auch vor Augen, wie ein reflektierter Umgang mit Zeitgeschichte aussehen könnte – auch nach dem Ende der Zeitzeugenschaft. Entstanden ist das fächerübergreifende Projekt in den Fächern Deutsch, Geschichte und Politische Bildung.

Projektleitung: Karoline Bankosegger

Aus der Jurybegründung: Sich in den Fächern Deutsch, Geschichte und Politische Bildung mit den Themen Nationalsozialismus und Holocaust zu beschäftigen, scheint naheliegend. Die Lehrerin wählte jedoch einen besonderen didaktischen Zugang: Im Rahmen einer Exkursion ins KZ Mauthausen machten Schüler/innen Fotos, die als Ausgangspunkt für eine nachfolgende Schreibphase dienten. Die Schüler/innen verknüpften ihre eigenen, subjektiven Eindrücke mit fiktiven, jedoch



denkbaren Erlebnissen von Zeitzeug/inn/en – ein respektvoller Blick in die Vergangenheit, ohne Anspruch auf Objektivität. Dadurch eröffnet sich eine völlig neue Art sich mit dem Holocaust auseinanderzusetzen.

PRINT

MY DIGITAL ME

FOTOBUCH

PRINTPREISTRÄGER 2017

BORG BAD LEONFELDEN, OBERÖSTERREICH

11. SCHULSTUFE



Das Fotobuch „My Digital Me“ präsentiert unterschiedliche digitale Alter Egos, die von Schüler/innen der 7B und 7C des BORG Bad Leonfelden erarbeitet wurden. Die Aufgabe bestand darin, sich selbst zu modellieren und dann das digitale und das reale Ich in einem Foto miteinander interagieren zu lassen. Da gibt es einen Politiker, der 365 Sonnentage im Jahr verspricht, oder eine junge Frau, die der eigenen Doppelgängerin das Jawort gibt, und eine Vorzeige-Schülerin, die bei Lehrkräften und Mitschüler/inn/en gleichermaßen beliebt ist. Gestaltet wurden die dreidimensionalen Figuren mit dem kostenlosen Programm „Blender“.

Making-of: „Nachdem wir gemeinsam eine Demo-Figur erstellt hatten, machten sich die Schüler/innen daran, eine Figur nach ihrem Vorbild zu modellieren, wobei sich vor allem ausgefallene Frisuren sowie besondere Kleidung als schwierig erwiesen. Diese Datei bearbeiteten wir dann in Adobe Photoshop. Wir fotografierten verschiedene Stoffe, Haut und natürlich die Gesichter der Schüler/innen. Diese Materialien positionierten wir dann auf den jeweiligen Einzelteilen und ließen Blender das Ganze wieder zusammenbauen.“

Projektleitung: Wolfgang Hoffelner

Aus der Jurybegründung: Mindestens ebenso wichtig, wie die liebevoll und detailreich animierten virtuellen Doppelgänger/innen sind die kleinen Geschichten, die die Animationen ergänzen. „My Digital Me“ setzt einen Reflexionsprozess zur Selbstinszenierung im Internet in Gang und macht gleichzeitig Lust mit der eigenen (digitalen) Identität zu experimentieren und jene Gestaltungsspielräume zu nutzen, die das Internet bereitstellt.



Aus der Jurybegründung: Sich im Kunstunterricht mit digitalen Bildern auseinanderzusetzen und sie zu bearbeiten, bietet sich an. Hier jedoch wird zusätzlich die Struktur der Bildschirmdarstellungen analysiert und dann analog nachgebaut. Durch die handwerkliche Arbeit entstehen neue eigenständige Kunstwerke, deren Vorbilder dennoch erkennbar sind. Algorithmen als in Schritte gegliederte, klare Handlungsanweisungen werden so tatsächlich be-greifbar gemacht. Das komplexe und oft als „trocken“ bezeichnete Thema wurde hier kreativ und lustvoll vermittelt. Gratulation zu diesem nicht einfachen Unterfangen!

MEDIENDIDAKTIK

MEDIENDIDAKTIK

ALGORITHMEN BEGREIFEN

KUNSTPROJEKT
PREISTRÄGER MEDIENDIDAKTIK 2019
NMS KONSTANZIAGASSE, WIEN
6. SCHULSTUFE

Algorithmen sind aus unserem Leben nicht mehr wegzudenken: Bei der Internetrecherche filtern sie relevante Informationen heraus, berechnen die schnellste Route von A nach B und liefern maßgeschneiderte Empfehlungen beim Onlineshopping oder Musikstreaming. Doch der Einsatz dieser intelligenten Computerprogramme steht häufig auch massiv in der Kritik. Umso wichtiger ist es zu durchschauen, wie Algorithmen funktionieren. Genau das hat sich das Projekt „Algorithmen beGreifen“ zum Ziel gesetzt.

In gemeinschaftlicher Arbeit entstanden sogenannte Pixelwandbilder, die es anhand von „Befehlen“ systematisch aneinanderzureihen galt. Mit Hilfe dieses „Bilder-Algorithmus“ wurden ein Gemälde von Gustav Klimt und ein Motiv der Kultfigur Pokémon ins Digitale übertragen. Um die vielen Pixel richtig aneinanderreihen zu können, mussten die Kinder systematisch an die Arbeit gehen. Anhand der errechneten Vorlage erstellten die Kinder in Gruppenarbeiten schließlich die Bilder.

Projektleitung: Gerit Elisabeth Brunner

MEDIENDIDAKTIK

INTERTEXTUELLE HÖRINSTALLATIONEN

AUDIOPROJEKT
PREISTRÄGER MEDIENDIDAKTIK 2019
BRG STEYR MICHAELERPLATZ, OBERÖSTERREICH
9. SCHULSTUFE

Im Roman „Am Seil – eine Heldengeschichte“ erzählt der österreichische Autor Erich Hackl die berührende Lebensgeschichte von Lucia Heilmann und ihrer Mutter.



In der Werkstatt des Kunsthandwerkers Reinhold Duschka fanden die beiden Jüdinnen aus Wien 1941 ein Versteck und konnten dadurch überleben.

Die intensive Beschäftigung mit dem Werk von Erich Hackl war Ausgangspunkt für dieses Projekt, das fächerübergreifend im Deutschunterricht und in bildnerischer Erziehung entstanden ist. Nachdem sie das Buch gelesen hatten, wählten die Schüler/innen insgesamt zehn charakteristische Passagen aus und verfassten narrative Zwischentexte, in denen sie „emotionale Momente im literarischen Werk fortschrieben“. Anschließend machten sie sich in Kleingruppen daran, ihre selbst verfassten Texte zu vertonen. Dafür wurden passende Stimmen gesucht und gefunden, Dialoge eingesprochen sowie Geräusche und Atmosphären ausgesucht. Die minutiös geplanten Kurzhörspiele konnten in Kooperation mit dem Wissensturm Linz und der Medienwerkstatt fertiggestellt werden.

Projektleitung: Manfred Seidl, Jolanda Sieghartsleitner

Aus der Jurybegründung: Das BRG Steyr Michaelerplatz zeigt mit dem Projekt eindrucksvoll, wie eine zeitgemäße politisch-historische Bildungsarbeit aussehen kann, die sich die Vermittlung eines reflektierten Geschichtsbesusstseins zum Ziel setzt – besonders vor dem Hintergrund einer zu Ende gehenden Zeitzeugenschaft.

MEDIENDIDAKTIK

LITERATURPORTFOLIOS

PORTFOLIOS
PREISTRÄGER MEDIENDIDAKTIK 2019
GRG 19 BILLROTHGYMNASIUM, WIEN
8. SCHULSTUFE

Schüler/innen der achten Schulstufe des GRG Billrothgymnasium haben im Deutschunterricht insgesamt achtundzwanzig eigenständige Portfolios gestaltet, die unterschiedliche Textsorten beinhalten und bestimmte formale Anforderungen erfüllen mussten. Eine kreative Auseinandersetzung mit dem selbst ausgewählten Buch war eine dieser Vorgaben. Dabei entstanden sehr individuelle und unterschiedliche Arbeiten: Gedichte, Drehbücher, Comics, Hörspiele, ein Kurzfilm und noch andere Formate mehr. Zum Abschluss des Projekts wurden die Ergebnisse per PowerPoint in kurzen Referaten vor der Klasse präsentiert.

Parallel zur intensiven Lektüre der Jugendbücher führten die Schüler/innen Lesetagebücher über ihre Lesegeohnheiten. Sie zeigen, wie unterschiedlich Jugendliche lesen, welche Vorlieben sie pflegen und welche Widerstände es zu überwinden gilt. Die Schüler/innen nutzten den zur Verfügung gestellten Gestaltungsspielraum, um sich individuell und kreativ mit Jugendliteratur zu befassen und legten dabei sehr viel Eigeninitiative an den Tag – beeindruckend!

Projektleitung: Christa Mitterlehner



Aus der Jurybegründung: Medienkompetenz wurde im Rahmen dieses Projektes auf vielfältige Weise gefordert und gefördert. Die kreative Auseinandersetzung mit den Werken erforderte dessen Interpretation in einem anderen Medium, immer eine schwierige Aufgabe. Dieses umfangreiche Konzept, dessen Umsetzung den Schüler/inn/en offenbar viel Spaß gemacht und sie zu kreativen Höchstleistungen angespornt hat, wird mit einem media literacy award ausgezeichnet.

MEDIENDIDAKTIK

WENN DER FAKE ZUR WAHRHEIT WIRD

PODCAST
PREISTRÄGER MEDIENDIDAKTIK 2019
BG/BRG STEYR WERNDLPARK, OBERÖSTERREICH
10. SCHULSTUFE

Kooperationen zwischen unterschiedlichen Institutionen sind häufig ein guter Nährboden für innovative Medienprojekte. Das zeigt sich auch am Podcast „Wenn der Fake zur Wahrheit wird“. In diesem Fall hat das BG/BRG Werndlpark in Steyr mit der Universität Wien zusammengearbeitet. Im Rahmen des Projekts „Digital Resistance“ wurden Partnerschulen ermutigt, sich kritisch mit Medieninhalten auseinanderzusetzen, um sich gegen Diskriminierung, Indoktrination und Fake News zu wappnen.

In ihrer insgesamt fünfteiligen Podcastserie haben sich die Schüler/innen mit Falschnachrichten und Verschwörungstheorien beschäftigt. Dabei wurde alles „handgemacht“ – von der Recherche über die Podcast-Skripts bis hin zur Aufnahme im schuleigenen Tonstudio und der digitalen Nachbearbeitung. Für die Podcastreihe wurden selbst erstellte Fake News in Umlauf gebracht, unterschiedliche Formen von Falschmeldungen – von einfacher audiovisueller Manipulation bis hin zu Deep Fakes – untersucht und ein Journalist der Tageszeitung „Der Standard“ interviewt.



Projektleitung: Florian Bachofner-Mayr

Aus der Jurybegründung: Der Podcast bietet nicht nur eine Menge interessanter Fakten und Hintergrundinformationen, er vermittelt das Thema zudem sehr authentisch – ein absolutes Qualitätskriterium, speziell wenn es um Podcasts geht. Eindrucksvoll spannen die Schüler/innen einen Bogen von aktuellen Phänomenen wie Clickbaiting bis hin zur historischen Bedeutung von Falschmeldungen und zeigen, wie klein der Schritt von der Falschmeldung zur politischen Propaganda ist.

MEDIENDIDAKTIK

DYSTOPIE UND MEDIEN

FORSCHUNGSPROJEKT
PREISTRÄGER MEDIENDIDAKTIK 2018
HERNALSER GYMNASIUM GEBLBERGASSE, WIEN
9. SCHULSTUFE

Medienbildung hat ohne Zweifel die Aufgabe, sich kritisch mit den gesellschaftlichen Folgen neuer digitaler Technologien auseinanderzusetzen. Besonders in Zeiten des wachsenden Einflusses der neuen Medien auf Demokratie, Politik und Gesellschaft. Das Projekt



„Dystopie und Medien“ zeigt eindrucksvoll, wie das in der Schule gelingen kann. Im Zentrum standen didaktisch aufbereitete Themen, darunter u.a. Überwachung, Datenschutz, Big Data oder Medien und Politik.

In einmonatigen Forschungsprojekten sammelten die Schüler/innen Informationen, entwickelten kritische Fragestellungen und präsentieren ihre Ergebnisse – entweder durch klassische Vorträge oder durch künstlerisch-kreative Zugänge. Im Zuge des Projekts entstand auch ein Kurzfilm, der auf Recherchen zum Sozialkredit-System der Volksrepublik China basiert. In der selbst gedrehten, knapp 20-minütigen filmischen Dystopie werden die katastrophalen Folgen staatlicher Repression auf den privaten Alltag gezeigt. Hinter der spannenden Story steckt die Frage, welche Konsequenzen es hat, wenn alles was wir tun – ob im Internet oder auch anderswo – digitale Spuren hinterlässt und überwacht wird.

Projektleitung: Matthias Leichtfried

Aus der Jurybegründung: Hier offenbart sich ein medien-didaktischer Zugang, der die Reflexion der Medien in den Mittelpunkt rückt und die essentielle Frage stellt, in welcher Gesellschaft wir in Zukunft leben möchten. Ganz nebenbei werden sowohl Medien- und Nachrichtenkompetenz gefördert, das zeigt sich in der fundierten Recherche und in den finalen Forschungsberichten. Bleibt zu hoffen, dass das Projekt „Dystopie und Medien“ andere zu ähnlichen Projekten animiert.

MEDIENDIDAKTIK

TYPISCH VIER WIEN

DOKU-FICTION
PREISTRÄGER MEDIENDIDAKTIK 2018
GOETHE GYMNASIUM, WIEN 14
11. SCHULSTUFE

Im Wahlpflichtfach „Filmisches Erzählen“ am Goethe Gymnasium in Wien 14 wird unterrichtet, wie Film funktioniert. Das ausgefeilte didaktische Konzept setzt dabei sowohl auf die Vermittlung von Filmtheorie als auch auf die Aneignung filmischer Praxis. Dieses Semester stand Dokumentarfilm als Schwerpunkt auf dem Programm. Höhepunkt der Auseinandersetzung war die Realisierung eines eigenen Dokumentarfilms, wobei die Projektleitung ganz auf die Selbstverantwortung der jungen Filmschaffenden setzte. Das Ergebnis ist ein knapp 20-minütiger Dokumentarfilm, der spannende Einblicke in den Alltag von zwei Wienerinnen und zwei Wienern ermöglicht.

Making-of: Vier Filmteams zu je vier Menschen drehen vier Filme mit je vier Minuten Länge. Diese Eckdaten waren der Ausgangspunkt des Filmprojekts „Typisch vier Wien“, das die Schüler/innen des Wahlpflichtfachs „Filmisches Erzählen“ im Goethe-Gymnasium unter der Leitung von Filmemacher Fesih Alpugu und der Lehrerin Sabina Haas realisiert haben.



Projektleitung: Fesih Alpagu, Sabina Haas

Aus der Jurybegründung: Entstanden sind vier Portraits von Menschen, die nach Ansicht der Filmemacher/innen, typisch für Wien sind. Unaufgeregt und mit viel Empathie erzählen die Protagonist/inn/en von sich, davon was sie an Wien mögen und wie sie ihr Leben gestalten. Mit genauem Blick fürs Detail und empathischer, stets respektvoller Nähe, realisierten die Schüler/innen diese sehr sehenswerte Doku-Fiction.

MEDIENDIDAKTIK

BOOK-TRAILER

VIDEO

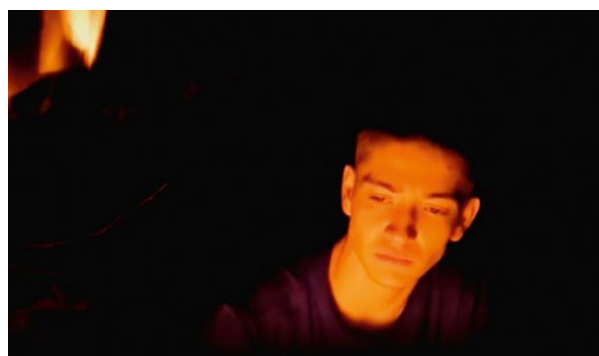
PREISTRÄGER MEDIENDIDAKTIK 2017
BRG LINZ HAMERLING, OBERÖSTERREICH
9. SCHULSTUFE

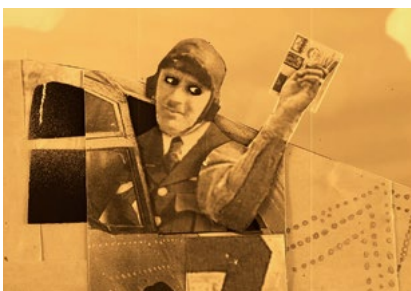
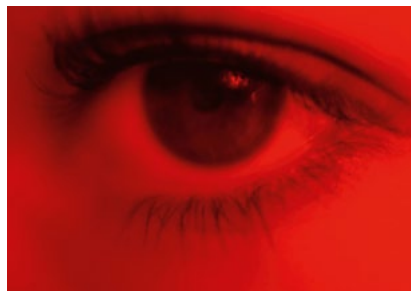
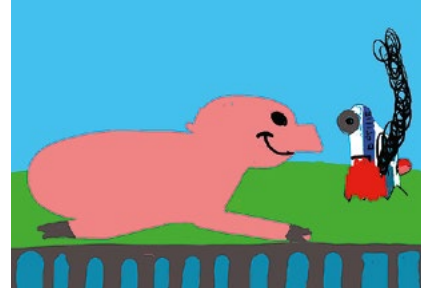
Book-Trailer, das sind angesagte, kurze Video-Clips, die den Inhalt eines Buches anreißen und so der Vermarktung von Buchneuerscheinungen dienen. Auf Plattformen wie z.B. YouTube oder Vimeo verhelfen sie Büchern zu mehr Aufmerksamkeit, besonders dann, wenn sich ein Trailer „viral“ verbreiten sollte.

Anita Döllerer, Professorin am BRG Linz Hamerling, setzt die trendigen Book-Trailer im Unterricht ein, um die Leselust an englischsprachigen Büchern zu wecken. Die Schüler/innen der musisch-kreativen Klasse konnten sich im Englischunterricht aus einer Literaturliste für ein Buch entscheiden. Nach der Lektüre ging es in Kleingruppen an die filmische Umsetzung der Book-Trailer, inkl. Storyboard, Drehortsuche und Filmschnitt. Gefilmt wurden die Trailer meist mit Handykameras.

Projektleitung: Anita Döllerer

Aus der Jurybegründung: Die Schüler/innen des BRG Hamerling Linz machen mit ihren Book-Trailern deutlich, dass sie nicht nur der Lektüre englischsprachiger Literatur gewachsen sind, sondern beweisen darüber hinaus auch Gespür für die dramaturgische Gesetzmäßigkeit, die hinter der Gestaltung eines Trailers liegt. In ihren kurzen Videos spiegeln sich die eingehende Beschäftigung mit den Buchinhalten und eine höchst eigenständige und kreative filmische Umsetzung. Den Schüler/inn/en gelingt es – trotz einfachen Equipments – die Balance zu halten zwischen neugierig machenden Andeutungen einerseits und konkreten Informationen zum Handlungsablauf andererseits – chapeau!







Medienbildung im Schulalltag. Die Fachtagung im Kontext des [mla]

Alljährlich findet im Rahmen des Medienfestivals mla:connect eine Fachtagung statt, die sich mit Gelingensfaktoren, Stolpersteinen und Strategien für eine erfolgreiche Medienbildung befasst. Ihr Ziel ist es, Schulen dabei zu unterstützen, einen möglichst hohen Standard im Bereich Medienbildung zu erreichen. Alle Lehrer/innen und Schulleiter/innen, die sich über ihre Ideen und Erfahrungen mit Gleichgesinnten austauschen wollen, sind herzlich dazu eingeladen.

Die Fachtagung zum Gelingen von Medienbildung ist ein fixer Bestandteil des Medienfestivals mla:connect. Die Möglichkeit zum intensiven Gespräch über konkrete Projekte und Lernszenarien wird von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern ebenso sehr geschätzt, wie die Gelegenheit zur gemeinsamen Weiterentwicklung und Vernetzung.

Die wichtigsten Ergebnisse aus der Reflexion individueller Gelingensfaktoren, Stolpersteine und Strategien für erfolgreiche Medienbildung im Rahmen der Tagungen¹

Die Rahmenbedingungen für Medienbildung an den Schulen erweisen sich als sehr unterschiedlich. Als größte Stolpersteine werden mangelnde Ausbildung sowie fehlende Fortbildungsmöglichkeiten und Ressourcen gesehen.

Als entscheidend für das Gelingen von Medienbildung in der Schule wird das Arbeiten im Team gesehen, die gute Kooperation des gesamten Kollegiums und eine unterstützende Schulleitung.

Über Aufgaben und Inhalte der Medienbildung gibt es ein breites Spektrum an Meinungen, ob es nun um die richtige Antwort auf die rasante technologische Entwicklung geht oder um den Stellenwert von Social Media im Unterricht.

¹ Die einzelnen Fachtagungen gibt es als Audiomitschnitt zum Nachhören: www.mediamanual.at/veranstaltungen

Medienbildung in der Schule hat mehr Chancen auf Erfolg, wenn es im Kollegium einen möglichst breiten Konsens über das Verständnis von Medienbildung gibt und auch über jene Bereiche, die als besonders wichtig erachtet werden.

Außerdem sollte darauf geachtet werden, dass auch Lehrpersonen mit wenig oder gar keiner Erfahrung mit Medienbildung einbezogen werden.

Die mangelnde Verfügbarkeit über technische Geräte wird immer wieder als Stolperstein gesehen, es gibt aber ebenso die Haltung, dass auch ohne besondere Ausstattung vieles möglich ist, man müsse das Machbare aber auch machen.

Medienbildung weniger an Defiziten festmachen, sondern mehr an den Chancen und Potenzialen.

Manche Schulen verstehen ihre Medienbildungskonzepte als Teil der Schulentwicklung, was sich im Aufbau von Medienswerpunkten zeigt, in der Einrichtung eigener Medienfächer oder auch in der Ausstattung von ganzen Klassen mit digitalen Endgeräten.

Medienbildung zum Entwicklungsfeld an der Schule machen!

Die Ergebnisse der Fachtagungen zeigen: Medienprojekte trainieren soziale Kompetenzen, fördern kritische Medienreflexion, stärken das Selbstwertgefühl und schulen die Eigenverantwortung. Im Idealfall gelingt es Medienbildung am Schulstandort breiter zu verankern – von der Einzelaktion hin zur gelebten Praxis.²

Medienprojekte im Fokus der Tagungen

Erfahrungsaustausch findet bei den Fachtagungen auch auf Basis von Projektpräsentationen statt. Leiterinnen und Leiter von Medienprojekten, die zum *media literacy award [mla]* eingereicht wurden, geben Einblick in ihre pädagogischen Konzepte und medienbildnerische Arbeit. Dabei werden ganz unterschiedliche Rahmenbedingungen und Varianten der Realisierung des Unterrichtsprinzips Medienerziehung sichtbar.

Gemeinsam ist den präsentierten Projekten nicht nur, dass sie von besonders engagierten Lehrkräften initiiert und getragen werden, sondern auch die deutlich spürbare Freude am Lernen und gemeinsamen Gestalten.³

Wer will, lässt sich inspirieren und generiert Ideen für die eigene Medienarbeit.

Share Your Ideas!

2 Anregungen dazu bietet der modellhafte SQA-Entwicklungsplan „Medienbildung integriert: von der Einzelaktion zur gelebten Praxis“ (Sekundarstufe I und II): www.mediamanual.at/fileadmin/user_upload/Entwicklungsplan_Medienbildung_2014_11_n.pdf

3 Verschiedene Wege, wie Schüler/innen Medienkompetenzen aufbauen und vertiefen können, zeigt auch das Arbeitsheft „Medienkompetenz – Prototypische Aufgaben“ für die Sekundarstufe I und II. Kontakt und Informationen: www.mediamanual.at/materialien



Modell für gelingende Medienbildung

„Schwimmen zwei junge Fische des Weges und treffen zufällig einen älteren Fisch, der in die Gegenrichtung unterwegs ist. Er nickt ihnen zu und sagt: ‚Morgen, Jungs. Wie ist das Wasser?’ Die zwei jungen Fische schwimmen eine Weile weiter, und schließlich wirft der eine dem anderen einen Blick zu und sagt: ‚Was zum Teufel ist Wasser?’“ (David Foster Wallace)⁴

Erkenntnisse aus zehn Jahren *media literacy award [mla]*

Nach mehr als zehn Jahren Begleitung der medienpädagogischen Praxis an den Schulen war die Zeit reif für eine Zwischenbilanz und einen kritischen Blick auf das Gesamtprojekt *media literacy award [mla]*. Die rund dreitausend zum *[mla]* eingereichten Medienprojekte samt Projektbeschreibungen wurden dazu nach erhellenden Einsichten durchforstet. Ziel der Untersuchung war es, Gelingensfaktoren sichtbar zu machen: Wann gelingt ein Medienprojekt und woran könnte es liegen, dass Projekte scheitern? Wie muss eine Lernumgebung gestaltet sein, um den Schülerinnen und Schülern den Erwerb von Medienkompetenzen zu ermöglichen?

Ergebnis dieser Analyse ist die Erkenntnis, dass Media Literacy einen Rahmen braucht, der Selbstwirksamkeitserfahrungen ermöglicht, ein Rüstzeug für kritisches Denken vermittelt, Gestaltungskompetenz fördert, um kreativ Probleme zu lösen, und sich durch eine weltoffene und tolerante Geisteshaltung auszeichnet, die zu Toleranz und Empathie ermutigt.⁵

⁴ Wallace, David Foster: Das hier ist Wasser/This is Water. Anstiftung zum Denken. Kiwi Paperback, 2012, S. 9

⁵ Vgl. Holubek, Renate; Schipek, Dietmar: Modell für gelingende Medienbildung. Erkenntnisse aus der Analyse der Praxis zum *media literacy award [mla]*. 2012. www2.mediamanual.at/themen/practice/mmt_21_modell_medienbildung.pdf

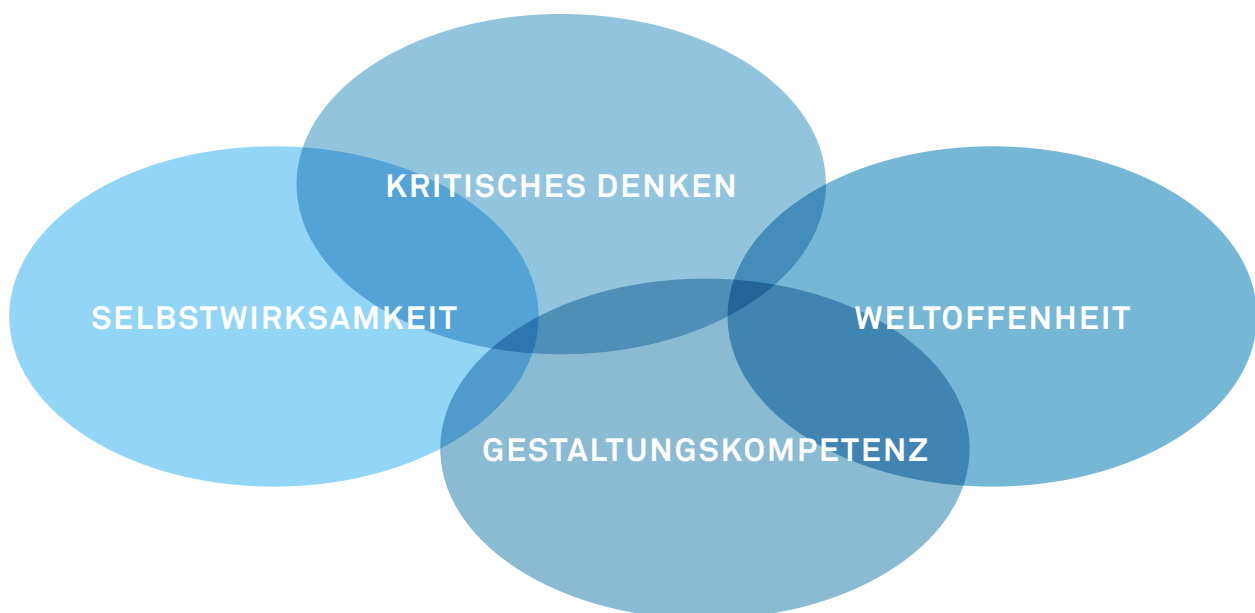
Gelingensfaktoren Medienbildung

Selbstwirksamkeit: Das Konzept der Selbstwirksamkeitserwartung bezeichnet die Erwartung, aufgrund eigener Kompetenzen gewünschte Handlungen erfolgreich selbst ausführen zu können. Das Ermöglichen von Selbstwirksamkeitserfahrungen ist daher wichtig im Lernprozess.

Kritisches Denken: Kritisches Denken ist ein kreatives Werkzeug, das unabdingbar für Lernprozesse und persönliche Weiterentwicklung ist. Konstruktive, durchdachte, fordernde und fördernde Kritik muss vielfach erst erlernt und erfahren werden. Dazu bedarf es einer Anleitung und Ermächtigung, denn diese Art des Denkens ist uns nicht einfach angeboren.

Gestaltungskompetenz: Gestaltungsprozesse erfordern Kreativität und kritisches Denken, wobei wir unter Kreativität die „Neukombination von Informationen“ verstehen, das heißt, im Mittelpunkt steht nicht die genuine schöpferische Tätigkeit, sondern Problemlösungskompetenz, die durch spezielle Kreativitätstechniken gefördert werden kann. Kreativität kann man lernen.

Weltoffenheit: Das interaktive Lesen und Problemlösen im Verbund mit dem Computer beeinflusst unsere Kommunikation und damit unser Handeln. Mit dem digitalen Fenster zur Welt sind wir im wahrsten Sinn des Wortes weltoffen. Nicht nur, was Datensicherheit und Privatsphäre betrifft. Gemeint ist hier vor allem Weltoffenheit im Sinne von Toleranz als angemessene Geisteshaltung, in der wir Verhaltenssicherheit in einer global vernetzten Welt stets neu erwerben und aushandeln müssen. Hilfreich dabei ist Ambiguitätstoleranz.



Kriterienkatalog *media literacy award [mla]*

Die folgenden Kriterien für die Bewertung der zum [mla] eingereichten Medienprojekte und die anschließend angeführten 21 Medienkompetenzen wurden aus dem Grundsatzterlass für Medienerziehung (siehe S. 44 ff.) abgeleitet⁶.

- Fördert das Projekt das Kommunikationsvermögen und die Urteilsfähigkeit der Teilnehmenden?
- Fördert das Projekt die Kreativität und Freude an der eigenen Schöpfung?
- Dient das Projekt den gegenstandsspezifischen Zielen (Inhalte im Fachunterricht)?
- Führt das Projekt an eine kritisch-reflexive Nutzung von Medien heran?
- Werden eigene Rollenerwartungen, eigene Kommunikationsbedürfnisse und -defizite beleuchtet?
- Werden die Struktur, die Gestaltungsmittel und die Wirkungsmöglichkeiten einzelner Medienarten thematisiert?
- Wird reflektiert, dass identische Inhalte unterschiedlich präsentiert werden können und folglich unterschiedliche Wirkungen haben können?
- Reflektiert das Projekt klischeehafte Darstellungen von sozialen und geschlechtsspezifischen Rollen?
- Verbindet das Projekt praktische Tätigkeit mit kritischer Reflexion?
- „Medien sind nie neutrale Behälter von Informationen.“ – Werden Begriffe wie Wahrheit, Authentizität thematisiert?
- Wird das Projekt dem Alter der Teilnehmenden gerecht? – Orientiert sich das Projekt an den Erfahrungen und Möglichkeiten (der Lebenswelt) der Teilnehmenden?
- Wurden bei dem Projekt fachspezifische und fächerverbindende Aspekte vernetzt?
- Wurde durch das Projekt die Fähigkeit, Gefühle und Gedanken verbal und nonverbal zum Ausdruck zu bringen, erweitert?
- Hat das Projekt den Teilnehmenden Gestaltungserfahrungen ermöglicht?
- Konnten Gestaltungs- und Anwendungserfahrungen mit kognitiven Erkenntnissen verbunden werden?

6 Mehr Informationen zu den Medienkompetenzen siehe: www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/schulpraxis/uek/medien.html

21 Medienkompetenzen

Die vorliegenden Kompetenzen beschreiben, was Schülerinnen und Schüler im Bereich der Medienbildung bis zum Ende der 8. Schulstufe wissen und können sollen.⁷

Der Schüler/die Schülerin kann:

1. Kriterien der Mediengestaltungen erkennen und benennen.
2. Informationsquellen erfassen, zitieren, vergleichen.
3. kommunikatives Handeln reflektiert wahrnehmen, verstehen und gewaltfrei gestalten.
4. Medienangebote und Informationen auswählen, interaktiv nutzen, kommunizieren und präsentieren.
5. Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung analysieren.
6. Medienprodukte vergleichend analysieren.
7. Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen.
8. medienrechtliche Aspekte erläutern.
9. Interessen und Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung aus unterschiedlichen Blickwinkeln beurteilen.
10. Kreativität in der Gestaltung zeigen.
11. eigene Rechte, Interessen, Grenzen und Bedürfnisse wahrnehmen.
12. Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten.
13. kritisches und kreatives Denken und Handeln als Grundhaltungen zeigen.
14. sich als selbstwirksam erleben.
15. zielgerichtet und weltoffen mit Personen und Systemen kooperieren.
16. eigene Medienbeiträge und interaktive Anwendungen gestalten und verbreiten.
17. Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) sicher und kritisch nutzen.
18. kritisch denken und Probleme lösen.
19. selbstständig Ziele setzen, auswählen, planen, ausüben und überprüfen.
20. Informationen und Wissen interaktiv nutzen.
21. eigene Medienbeiträge und Anwendungen planen, umsetzen, präsentieren und publizieren.

Was ist Medienkompetenz? Medienkompetenz ist die Fähigkeit, die Medien zu nutzen, die verschiedenen Aspekte der Medien und Medieninhalte zu verstehen und kritisch zu bewerten sowie selbst in vielfältigen Kontexten zu kommunizieren.

⁷ Vgl. Bundesministerium für Bildung – Medienbildung: www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/schulpraxis/prinz/medienbildung.html

Grundsatz erlass für Medienerziehung

des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur

1 – GRUNDSÄTZLICHES

Medienerziehung zielt auf eine umfassende Medienbildung ab.

Medien bestimmen unseren privaten und beruflichen Alltag. Technische Möglichkeiten der Vervielfältigung, Übertragung und Vernetzung spielen in der „natürlichen“ Umgebung der Schüler/innen eine immer größere Rolle, sie sind ein Teil ihrer Wirklichkeit, ihrer Lebenswelten. Erziehung und Bildung sollten Heranwachsende in ihrer Beziehung zur Welt/Wirklichkeit begleiten und fördern.

Der Anteil von Medien an der Welt/Wirklichkeitserfahrung nimmt stetig zu – eine neue Dimension von Wirklichkeit ist mit dem Aufkommen von hoch entwickelten Technologien entstanden. Wenn nun die reflektierende Begegnung und Auseinandersetzung mit Wirklichkeiten ein grundlegender Bestandteil von Pädagogik ist, dann ergibt sich daraus der Schluss, dass Medienpädagogik die gesamte Pädagogik wesentlich stärker durchdringen soll. Pädagogik muss gleichzeitig auch Medienpädagogik sein.

Nun haben mediale Erfahrungen durch Sprache, Bilder, Zeichnungen, Bücher, Theater usw. schon seit jeher die Wirklichkeit des Menschen mitgeformt. Wie stark diese Medien unsere Wirklichkeit/Weltsichten mitprägen, ist aber in der Lehrerbildung wenig berücksichtigt worden. Dass und wie das Basismedium „Sprache“ an der Konstitution von Wirklichkeit mitwirkt, findet erst langsam Eingang in die einzelnen Fachdidaktiken. Genauso gelten diese Überlegungen auch für audiovisuelle und netzwerkbasierte Medien.

Im Kommunikationsprozess mittels Medien ist es möglich geworden, einer unüberschaubaren Menge von Empfängern bei räumlicher und/oder zeitlicher Distanz gleiche Mitteilungen zu vermitteln. Damit eröffnen die Medien einerseits Chancen zu weltweiter Kommunikation, zu Weltoffenheit und zur Weiterentwicklung der Demokratie, andererseits aber bergen sie auch die Gefahr verstärkter Manipulation in sich. Die durch Medien veränderte und sich verändernde Wirklichkeit ist eine Herausforderung und eine Chance. Im Sinne medienpolitischer Bildung ist Medienerziehung die Auseinandersetzung nicht nur mit Ursachen, Wirkungen und Formen medialer Kommunikation, sondern auch mit den verschiedenen Interessen, die die Auswahl und den Inhalt von Informationen und die Form der Vermittlung bestimmen.

Angesichts der Herausforderung durch die elektronischen Medien muss sich die Schule verstärkt dem Auftrag stellen, an der Heranbildung kommunikationsfähiger und urteilsfähiger Menschen mitzuwirken, die Kreativität und die Freude an eigenen Schöpfungen anzuregen und sich im Sinne des Unterrichtsprinzips „Medienerziehung“ um eine Förderung der Orientierung des Einzelnen in der Gesellschaft und der

konstruktiv-kritischen Haltung gegenüber vermittelten Erfahrungen zu bemühen.

Um diese Zielsetzungen von Medienbildung klar herauszuheben, ist es notwendig, im Zug der Begriffsdefinition alle Begriffe, die Medien im schulischen Umfeld bezeichnen, sowie gängige, mit der Medienarbeit verknüpfte Gegenstandsbezeichnungen zu umreißen.

2 – BEGRIFFSDEFINITIONEN

Medienpädagogik umfasst alle Fragen der pädagogischen Bedeutung von Medien in Bildung, Freizeit und Beruf. Sie setzt sich mit Inhalten und Funktionen der Medien, ihren Nutzungsformen in den genannten Bereichen sowie ihren individuellen und gesellschaftlichen Auswirkungen auseinander. Angesichts der Komplexität des Begriffes erscheint es angezeigt, den Gesamtkomplex Medienpädagogik zu unterteilen:

Mediendidaktik befasst sich mit den Funktionen und Wirkungen von Medien in Lehr- und Lernprozessen. Der Einsatz von audiovisuellen Medien in ihrer Rolle als Unterrichtsmittel soll in Abstimmung mit der Bildungs- und Lehraufgabe, dem Lehrstoff und den didaktischen Grundsätzen des jeweiligen Unterrichtsgegenstandes erfolgen. Medien sind Hilfsmittel zur Erreichung gegenstandsspezifischer Ziele (Erziehung durch Medien).

Medienerziehung ist eine Form pädagogischen Umgangs mit Medien, der zur kritischreflexiven Nutzung aller Medien heranzuführen soll. Wo Medien als Mittel der Information, Unterhaltung, Bildung und Alltagsorganisation für die Sozialisation des Menschen Bedeutung erlangen, werden sie zum Gegenstand der Medienerziehung – die Medien sind Gegenstand und Thema des Unterrichts (Erziehung über Medien).

Medienerziehung befasst sich mit allen Kommunikationsmedien und deren netzwerkbasierten Kombinationen.

Die Kommunikationsmedien sind – unabhängig von der Technologie – konstitutive Bestandteile aller Texte: Wort, gedruckt/gesprochen, und Grafik, Ton, Standbild und bewegtes Bild. Die Neuen Medien dienen der Kommunikation und haben Auswirkungen auf eine Reihe von sozialen Dimensionen. Die kritische Reflexion der möglichen Auswirkungen ist ebenfalls Gegenstand der Medienerziehung.

Durch die Möglichkeit, Daten aller Art zu gewaltigen Informationsnetzen zusammenzufassen und dieses Netz sowohl im Arbeits- als auch im häuslichen Bereich dienstbar zu machen, d. h. verfügbar, abrufbar und bearbeitbar zu machen, verwischen sich die Grenzen zwischen Individual- und Massenkommunikation, zwischen dem Buch- und dem Zeitungsmarkt, zwischen Unterhaltungs- und Geschäftskommunikation.

Besonders im Bereich der sozialen Medien stellen sich der Medienerziehung für einen partizipativen, selbstbestimmten und kritischen Umgang neue Fragen.

3 – ZIELSETZUNGEN DER MEDIENERZIEHUNG

Bevor auf einige Arbeitsfelder der Medienerziehung eingegangen wird, erscheint es notwendig, den Begriff „**Medienkompetenz**“ im Sinne dieses Erlasses zu definieren:

Medienkompetenz als Zielhorizont medienpädagogischer Bemühungen umfasst neben der Fertigkeit, mit den technischen Gegebenheiten entsprechend umgehen zu können, vor allem Fähigkeiten, wie Selektionsfähigkeit, Differenzierungsfähigkeit, Strukturierungsfähigkeit und Erkennen eigener Bedürfnisse u.a.m. Insbesondere bei der Nutzung der Neuen Medien stellen sich im medienerzieherischen Zusammenhang – über den Nutzwert der Medien für den fachspezifischen Bereich hinaus – Fragen von individueller und sozialer Relevanz.

Z. B. Was bedeutet die Informationsfülle für die menschliche Informationsverarbeitungskapazität? Welche Selektions-, Strukturierungs- und Professionalisierungsformen müssen geschaffen werden? Welche Möglichkeiten gibt es, um die Glaubwürdigkeit und Verlässlichkeit von Informationen zu sichern? Was sind einige der Implikationen der Medienkonvergenz? Was bedeutet inhaltliche Konvergenz, d. h. Vermischung von Spiel mit Film, sachliche Information mit gefühlsbetonter Komponente etc. für die Verarbeitung? An welchen Bezugsrahmen messen wir Computersimulationen? Welche Folgen hat die Vermischung der Grenzen und Verwischung der Inhalte bei den Begriffen wirklich-virtuell-fiktiv? Welche Möglichkeiten gibt es zur Teilhabe an aktiver Bürgerschaft? Welche persönlichen Risiken entstehen in öffentlicher und netzwerkbasierter Kommunikation?

3.1 Aktive Teilhabe an Kommunikationsnetzen

Demokratie erfordert die aktive Teilhabe der Bürger und Bürgerinnen. Freie digitale Informations- und Kommunikationsnetze bieten dazu weitreichende kommunikative, soziale und kreative Möglichkeiten. Neben den Chancen birgt hier die Verarbeitung personenbezogener Daten in Informations- und Kommunikationsnetzen auch Risiken und Gefahren für die Einzelnen.

Medienkompetenz ist daher für die Teilhabe im gesellschaftlichen und bürgerschaftlichen Leben, für die Wahrnehmung der Meinungsfreiheit als grundlegendes Menschenrecht eine wesentliche Voraussetzung.

Im Sinne einer Stärkung der Meinungs- und Wertevielfalt sollte Medienkompetenz umfassend gefördert werden, um analytische Fähigkeiten zu entwickeln, die ein besseres Verständnis von Demokratie und Meinungsfreiheit sowie die aktive Teilhabe an netzwerkbasierter, medial vermittelter Kommunikation ermöglichen.

3.2 Mediennutzung

Medienerziehung soll die Schüler/innen durch Vermittlung kritischer Einsicht in die Kommunikationsphänomene zu einem in ihrem jeweiligen Lebensbereich möglichen bewussten und mitbestimmenden Medienhandeln führen. Medienhandeln setzt voraus, dass Menschen in jeder Kommunikationssituation mit Medien aktiv sind. Das bedeutet, dass sie im Rahmen der Mediennutzung ihre eigene Bedeutung in der Interaktion mit dem jeweiligen Medium aushandeln. Daher soll Medienerziehung, ausgehend von der persönlichen Disposition des Schülers/der Schülerin unter Berücksichtigung der sprachlichen Voraussetzungen, neben dem kognitiven auch den affektiven Bereich mit einschließen. Sie soll dem Schüler/der Schülerin helfen, die eigenen Rollenerwartungen zu überdenken und seine/ihre eigenen Kommunikationsbedürfnisse und -defizite zu erkennen.

Die Schüler/innen sollen weiters erkennen und erleben, dass Massenmedien gezielt Bedürfnisse zu konsumorientiertem Verhalten wecken. Sie sollen erkennen, dass neue Formen der Netzwerk- und Massenkommunikation ihre Möglichkeiten zur aktiven Beteiligung am wirtschaftlichen, politischen und kulturellen Leben erweitern. Ferner sollen sie erkennen und erleben, dass die elektronischen Medien neue Formen der Mitbestimmung ermöglichen und eine Erweiterung der Handlungsräume eröffnen.

3.3 Kommunikation mit und durch Medien

Die Schüler/innen sollen durch Medienerziehung befähigt werden, sich in einer Welt zurechtzufinden, über die sie zum großen Teil durch Medien informiert werden. Es soll ihnen bewusst gemacht werden, dass die Medien beträchtlich zu ihrer politischen Urteilsbildung beitragen. Sie sollen erkennen, dass die Expansion von Kommunikationstechniken den Menschen erhöhte Ausdrucks- und Partizipationschancen am politischen Leben durch „direkte“ Demokratie per Knopfdruck, bessere politische Information, bessere Information durch Behörden ermöglicht, gleichzeitig sollen sie aber erfahren, dass ebenso durch Kommunikationsmedien Menschen durch zunehmende Passivität von einer direkten Beteiligung am politischen Leben abgehalten, von politischen Konflikten abgelenkt und durch finanzkräftige Interessengruppen politischen Manipulationen ausgesetzt werden können. Sie sollen lernen, wie sie selbst Medien zu kritischer Urteilsbildung nutzen und dadurch ihre Handlungskompetenzen stärken. Sie sollen erfahren, dass die Medien nicht nur als Vermittler fiktiver Welten, sondern auch in der Abbildung der Wirklichkeit eine eigene Wirklichkeit schaffen. Die Schüler/innen sollen erkennen, dass diese gestaltete Wirklichkeit nicht wertneutral sein kann. Sie sollen die Struktur, die Gestaltungsmittel und die Wirkungsmöglichkeiten der einzelnen Medienarten erkennen und sollen verstehen, welche Inhalte vorwiegend von welchen Medienarten vermittelt werden. Dabei soll ihnen bewusst werden, dass identische Inhalte unterschiedlich präsentiert werden und folglich unterschiedliche Wirkungen haben.

Medienerziehung soll das Bewusstsein für die vielfach einseitige und klischeehafte Darstellung von sozialen und geschlechtsspezifischen Rollen durch die Medien wecken. Schüler/innen sollen für die Frage sensibilisiert werden, inwiefern die Medien den vielfältigen Lebensalltag (z. B. Verhältnis Frau – Mann, Untergebene(r) – Chef/in, Jugendliche – Ältere) realitätsgerecht vermitteln. Sie sollen erkennen, dass soziale und geschlechtsspezifische Rollen der Stereotypisierung unterliegen.

Können die Medien allein auch nicht unbedingt einen Wandel bezüglich der Auffassung von der Rollenverteilung in unserer Gesellschaft bewirken, so kommt ihnen dennoch eine bedeutsame Rolle in der Beeinflussung und Aufklärung der Öffentlichkeit zu. Indem sie bestimmte Wertvorstellungen reflektieren, tragen sie zur Aufrechterhaltung herrschender Vorstellungen bei und können gewisse Ideen, Leitbilder und Anschauungen noch verstärken bzw. abschwächen.

3.4 Medien als Wirtschaftsfaktor oder als Institution

Die Schüler/innen sollen erkennen, dass wirtschaftliche, technische, gesellschaftliche und ideologische Voraussetzungen sowie unterschiedliche Organisationsformen (öffentlich-rechtliche oder privatwirtschaftliche) ganz bestimmte Formen der Herstellung, Verteilung und auch bestimmte Kriterien zur Auswahl und Darstellung der vermittelten Inhalte bedingen. In diesem Zusammenhang kann auf die Arten der Nachrichtenbeschaffung, die Finanzierung durch Seher- und Hörergebühren und durch Werbung sowie auf das Spannungsverhältnis zwischen importierten und heimischen Medienprodukten hingewiesen werden.

Auch die Rolle der Öffentlichkeitsarbeit (Public Relations, PR) als Partner und Informationslieferant der Medien soll behandelt werden. Public Relations stellen unter anderem den offenen, langfristigen Dialog zwischen den Gruppen der Gesellschaft (Wirtschaft, Politik, Wissenschaft, Sozialbereich, Sport usw.) und den Medien her. Dabei sollen Begriffe wie Unabhängigkeit, Objektivität, Glaubwürdigkeit, Meinungsvielfalt, Manipulation usw. kritisch durchleuchtet werden.

3.5 Eigene Medienschöpfungen

Im Sinne von Handlungs- und Erfahrungslernen sollen die Schüler/innen im Rahmen der Medienerziehung zur Herstellung von eigenen Medienarbeiten und netzwerkbasierten Medienprojekten ermutigt werden.

Medienmachen allein ist jedoch – so verdienstvoll es auch für eine Reihe von Lernzielen sein mag – noch keine Medienerziehung. Erst wenn die praktische Tätigkeit mit einer kritischen Reflexion über den kreativen Herstellungsprozess und das Produkt selbst gekoppelt wird, kann von einer medienpädagogischen Arbeit gesprochen werden. Die Reflexion kann sich u.a. beziehen auf die Erfahrungen, die im sozialen Bereich gesammelt werden, auf die Produktion von Bedeutung, die die Grundlage von Medienmachen ist, u.v.m. Damit soll sichergestellt werden, dass das Medienmachen in einen bewussten Erkenntnisgewinn mündet.

4 – DURCHFÜHRUNG

4.1 Allgemeines

Da die in den Medien behandelten Themen alle Bereiche des Erkennens und Handelns berühren, ist die Medienerziehung nicht auf einzelne Unterrichtsgegenstände oder bestimmte Schulstufen beschränkt. Jeder Lehrer/jede Lehrerin ist vielmehr verpflichtet, auf sie als Unterrichtsprinzip, wie es in den einzelnen Lehrplänen verankert ist, in allen Unterrichtsgegenständen fachspezifisch Bedacht zu nehmen. Für diesen Bereich bieten sich projektorientierte Unterrichtsformen an.

Die Integration der Massen- und netzwerkbasierter Medien in das Unterrichtsgeschehen darf dabei nicht als eine bloße Verwendung der Medien, als Impuls für den Fachunterricht oder als Illustration der Stoffdarstellung verstanden werden.

Bei der Arbeit mit Medien im Unterricht sind vielmehr die Weltbilder und deren Rückwirkung auf gesellschaftliche und politische Entscheidungen bewusst zu machen.

Die lustvolle und reflektierte Herstellung und Präsentation eigener kreativer und kritischer Medienprojekte trägt dazu bei, dass Kommunikationsbereitschaft, Kommunikationskompetenz und aktive bürgerschaftliche Teilhabe gefördert werden.

Gerade weil Medien die Welt so spontan und natürlich abzubilden scheinen, sollte Folgendes immer mitbedacht werden: Medien sind nie neutrale Behälter von Informationen. Die Bilder, die wir für Abbildungen der Wirklichkeit halten, sind gestaltet, sie sind konstruiert – deshalb wird gerade hier bei der Dekodierung ein hohes Potenzial an Medienkompetenz benötigt. Auch im naturwissenschaftlichen Bereich, dem im herkömmlichen Diskurs ein hoher Grad an Objektivität zugeschrieben wird, sind die Schlüsselfragen (Wer teilt wem was mit, in welcher Absicht?), mit denen wir mediale Texte zerlegen, von eminenter Wichtigkeit – sie sollten genauso angewendet werden wie bei Medientexten, deren „Gemachtheit“ deutlicher ins Auge sticht.

Der Einsatz von audiovisuellen Unterrichtsmitteln soll Schülerinnen und Schülern Gelegenheit für eine eigenständige Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Thema geben. Der bloße Einsatz von audiovisuellen Unterrichtsmitteln kann nicht zur Medienerziehung gerechnet werden, es sei denn, dass über die fachdidaktische Verwendung hinaus auch medienspezifische Eigenheiten des Dargebotenen angesprochen werden.

So soll z.B. neben und zu dem fachspezifischen Informationsgehalt des Mediums überlegt werden, ob und inwieweit Interessen der Medienproduzenten den Inhalt und die Gestaltung des Dargebotenen beeinflussen.

Die Nutzung netzwerkbasierter Medien im Unterricht soll den Schülerinnen und Schülern weitreichende Möglichkeiten zur Partizipation eröffnen.

Die Medienerziehung hat grundsätzlich auf allen Schulstufen – der geistigen Entwicklung der Schüler und Schülerinnen entsprechend – zu erfolgen.

4.2 Beispiele für die Durchführung

Verknüpfung mit dem Lehrplan

Der Lehrplan 2000 (Hauptschule, Allgemein bildende höhere Schule) geht bereits in der Präambel auf den Stellenwert von Medien in der Welt von heute ein:

„Innovative Technologien der Information und Kommunikation sowie die Massenmedien dringen immer stärker in alle Lebensbereiche vor.“

Darüber hinaus bieten die Einteilung in Bildungsbereiche, die Betonung von fächerverbindendem und fächerübergreifendem Unterricht sowie der Bedeutung von lebensweltlichen Bezügen eine Reihe von Ansatzpunkten für die Realisierung von Medienerziehung:

„Der Unterricht hat sich entsprechend § 17 des Schulunterrichtsgesetzes sowohl an wissenschaftlichen Erkenntnissen als auch an den Erfahrungen und Möglichkeiten, die die Schülerinnen und Schüler aus ihrer Lebenswelt mitbringen, zu orientieren.“

„Im Sinne der gemeinsamen Bildungswirkung aller Unterrichtsgegenstände hat der Unterricht die fachspezifischen Aspekte der einzelnen Unterrichtsgegenstände und damit vernetzt fächerübergreifende und fächerverbindende Aspekte zu berücksichtigen. Dies entspricht der Vernetzung und gegenseitigen Ergänzung der einzelnen Disziplinen und soll den Schülerinnen und Schülern bei der Bewältigung von Herausforderungen des täglichen Lebens helfen.“

Bei den Bildungsbereichen sei explizit auf den Bereich „Sprache und Kommunikation“ sowie „Kreativität und Gestaltung“ verwiesen:

„In jedem Unterrichtsgegenstand sind die Schülerinnen und Schüler mit und über Sprache – zB auch in Form von Bildsprache – zu befähigen, ihre kognitiven, emotionalen, sozialen und kreativen Kapazitäten zu nutzen und zu erweitern.“

„Gedanken und Gefühle verbal und nonverbal zum Ausdruck zu bringen, ist eine wesentliche Lebensform der Menschen. Den Schülerinnen und Schülern ist Gelegenheit zu geben, selbst Gestaltungserfahrungen zu machen und über Sinne führende Zugänge mit kognitiven Erkenntnissen zu verbinden.“

Exemplarische Vorschläge

Vorschulstufe, 1.–4. Schulstufe

Für die Integration des Unterrichtsprinzips bietet sich über den Kernbereich der Unterrichtsgegenstände Deutsch und Bildnerische Erziehung sowie Sachunterricht hinausgehend der gesamte Lehrplan an. Durch die Thematisierung und den Vergleich von eigenen Erlebnissen und Erfahrungen der Kinder mit durch Medien vermittelten Sekundärerfahrungen können die spezifischen Eigenschaften einzelner Medienarten und die daraus resultierenden Wirkungen bewusster

erfahren werden. An Sachbereichen werden sowohl Medienprodukte, die sich speziell an Kinder im Grundschulalter richten (z.B. Kindersendungen des Fernsehens, Kinderzeitschriften, „Kinderseiten“ aus Zeitschriften, Comics, Internetseiten für Kinder, Computerspiele bzw. Lernsoftware), als auch solche, die nicht speziell für Kinder dieser Altersstufen produziert, aber tatsächlich von diesen konsumiert werden, zu berücksichtigen sein. Durch Förderung der Selbsttätigkeit und Einsicht in die charakteristischen Eigenschaften der Medien sollen eigene Erfahrungen in der Herstellung von Medien gemacht werden.

Sonderschule, 1.–9. Schulstufe

In den Sonderschulen kommt der Medienerziehung besondere Bedeutung zu: Einerseits sind die Möglichkeiten der Kinder zum Sammeln unmittelbarer Erfahrungen durch Behinderungen häufig eingeschränkt, was durch den Einsatz von Medien zumindest ansatzweise kompensiert werden soll. Andererseits kommt bei vielen Behinderungen den Medien eine bedeutsame Funktion bei der Überbrückung von Kommunikationsbarrieren zu (z.B. bei sinnes- und körperbehinderten Kindern).

Medienerziehung in dieser erweiterten Sicht verknüpft damit sonderpädagogische Aufgaben und Zielsetzungen mit jenen Anliegen der Medienerziehung, die die behinderten Schüler/innen selbst als Medienkonsumenten zu Adressaten haben.

In den Lehrplänen der Sonderschulen finden sich zahlreiche konkrete Ansatzpunkte zur Berücksichtigung beider Aspekte. Diese reichen von Teilbereichen einzelner Unterrichtsgegenstände (z.B. der Bereich Fotografie und Film/Video in der Bildnerischen Erziehung) bis zu detaillierten Lehrstoffangaben (z.B. „Sich in Zeitschriften und Zeitungen orientieren“, „moderne Kommunikationsmedien nutzen“ in Deutsch).

Hauptschule, Allgemein bildende höhere Schule 5.–8. Schulstufe

In den Lehrplänen für Deutsch und Bildnerische Erziehung (Hauptschule, allgemein bildende höhere Schule) wird Medienerziehung explizit angegeben. Als weitere Einstiegsmöglichkeiten bieten sich Beobachtungen über die Ausdrucksformen von sprachlichen und nichtsprachlichen Ausdrucksformen, Schulung der Kompetenz, sich selbst und den anderen Kenntnis von Tatsachen zu verschaffen, sowie Rollenspiele an.

An dieser Stelle sei noch einmal darauf hingewiesen, dass Medienerziehung auch und besonders in dieser Altersgruppe bei den persönlichen Medienerfahrungen, -erlebnissen und -gewohnheiten der Schüler/innen ansetzen und zur Selbstreflexion führen soll.

Mittlere und höhere Schulen, Polytechnische Schule und Berufsschule 9.–12./13. Schulstufe

An Polytechnischen Schulen scheint Medienerziehung in den Lehrplänen der Unterrichtsgegenstände Berufsorientierung und Lebenskunde, Deutsch, Projektorientierter Unterricht und in Wahlpflichtgegenständen auf. Die Lehrstoffangaben der Lehrpläne der mittleren und höheren Schulen enthalten

zahlreiche Hinweise auf Sachgebiete der Medienerziehung. Die Rolle und der Stellenwert der Medien können in den jeweiligen Unterrichtsgegenständen vor allem im (fächerübergreifenden) Projektunterricht (z.B. Medien als Wirtschaftsfaktor, Werbung als Wirtschaftsfaktor, Ästhetik der Werbung, Sprache der Werbung, Öffentlichkeitsarbeit – Public Relations als Dialoginstrument, wirtschafts- und gesellschaftspolitische Funktionen und Rolle von PR, Chancen und Gefahren strategischer PR für die Bildung der veröffentlichten und öffentlichen Meinung, Konzepte und Instrumente der PR) in den Unterrichtsgegenständen Deutsch, Bildnerische Erziehung sowie des Bereiches Wirtschaftskunde beleuchtet werden. Im Deutschunterricht kann die vergleichende Betrachtung von literarischen Werken und ihren Verfilmungen die Möglichkeiten und Grenzen der beiden Kunstformen aufzeigen.

Die Unterrichtsgegenstände der Bereiche Geschichte und Sozialkunde sowie Zeitgeschichte ermöglichen beispielsweise nicht nur die Betrachtung von audiovisuellen Medien hinsichtlich ihrer Rolle als Quellenmaterial, sondern auch ihrer Entwicklung und ihres Einflusses auf die Gesellschaft.

In den Unterrichtsgegenständen der Bereiche Psychologie und Philosophie können Fragen der journalistischen Ethik, die Psychologie der Massenkommunikation, wahrnehmungspsychologische Fragen, Vorgänge der Meinungsbildung und Manipulation erörtert werden. In den Unterrichtsgegenständen der Bereiche Physik und Chemie können die technischen Grundlagen der Phonographie und Fotografie, von Rundfunk und Fernsehen sowie Probleme der Nachrichtentechnik behandelt werden.

4.3 Medienkunde im eigentlichen Sinn steckt einen Teilbereich der Medienerziehung ab, der Wissen über Medien, deren Entstehung, Organisation und Strukturen vermittelt. Bezogen auf das Schulwesen kann sie als unverbindliche Übung z. B. an allgemein bildenden höheren Schulen geführt werden. Nähere Angaben hinsichtlich der Inhalte sind der jeweils gültigen Fassung der betreffenden Lehrpläne zu entnehmen.

4.4 Mediendidaktik ist im Sinne der in der Hochschul-Curriculaverordnung 2006 definierten Allgemeinen Ausbildungsziele in den Studienplänen für die einzelnen Lehrämter zu berücksichtigen.

4.5 Unterrichtstechnologie dient der Vermittlung von Fertigkeiten und technischem Grundwissen zur Handhabung audiovisueller Geräte und Systeme, verbunden mit Hinweisen zum richtigen Einsatz der Medien-Hard- und Software im Unterricht. Die hier vermittelte Fertigkeit ist eine Voraussetzung zur Gestaltung von Medien.

4.6 Der mit der Verwaltung der audiovisuellen Unterrichtsmittel betraute Kustos sollte über Verantwortung, Initiative, Vorschläge für den Aufbau und die Ausstattung der ihm übertragenen Materialien (SchUG § 52) hinaus auch Projekte auf dem Gebiet der Medienerziehung fachlich unterstützen.

4.7 Im Sinne des SchUG § 62 (enge Zusammenarbeit von Lehrern und Erziehungsberechtigten in allen Fragen der

Erziehung und des Unterrichtes) sollen die Erziehungsberechtigten gerade im Bereich der Medienerziehung zur Erziehungsarbeit eingeladen werden. Mediengebrauch, Medienkonsum, Mediengewohnheiten und -wirkungen sollen im Rahmen von Elternabenden behandelt werden; im Schulgemeinschaftsausschuss können weitere Aktivitäten (Schulveranstaltungen etc.) angeregt werden.

4.8 Im außerschulischen Bereich ist die Hinführung zu verantwortlichem Medienkonsum eine wesentliche Aufgabe im Zusammenwirken von Erzieher/innen und Schüler/innen.

4.9 Schulveranstaltungen auch unter Mitwirkung außerschulischer Organisationen können entsprechend der Schulveranstaltungsverordnung durchgeführt werden. Die durch diese Schulveranstaltungen den Schüler/innen erwachsenden Kosten (z.B. Eintrittsgebühren, Fahrtkosten) müssen dem Grundsatz der Sparsamkeit und Angemessenheit entsprechen. Dabei haben die finanziellen Erwägungen stets hinter den pädagogischen Gesichtspunkten zurückzustehen: Es dürfen z.B. finanzielle Erwägungen nicht dazu führen, dass für bestimmte Altersgruppen geeignete Spielfilme aus Kostengründen auch anderen, zumeist jüngeren, Schülern und Schülerinnen vorgeführt werden.

4.10 Die zuständige Schulbehörde hat im Rahmen der Lehrerfortbildung für Seminare und Vorträge (Vorführungen) sowohl über den Einsatz audiovisueller Unterrichtsmittel als auch über die Chancen der Medienerziehung für die Lehrer/innen aller Fächer und Schularten vorzusorgen. Um eine möglichst intensive Schulung der Lehrer/innen zu erreichen, wird empfohlen, die Medienerziehung an den Pädagogischen Hochschulen im Bereich Fort- und Weiterbildung schwerpunktmäßig zu behandeln.

Dieser Erlass tritt mit 31. Jänner 2012 in Kraft. Mit dem Inkrafttreten dieses Erlasses tritt der Erlass GZ 48.223/14 -Präs.10/01 vom 20. November 2001 außer Kraft.

Erlass des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur GZ 48.223/6-B/7/2011, Rundschreiben Nr. 4/2012

Lehrplan Digitale Grundbildung

(Auszüge)

Seit dem Schuljahr 2018/19 gilt der Lehrplan zur Verbindlichen Übung „Digitale Grundbildung“ für alle Schulen der Sekundarstufe I (NMS, AHS). Die Inhalte des Lehrplans sind auch für den media literacy award [mla] sowie die Umsetzung von Medienprojekten von zentraler Bedeutung.⁸

Hier einige wichtige Auszüge aus dem Lehrplan:

Digitale Grundbildung umfasst digitale Kompetenz, Medienkompetenz sowie politische Kompetenzen. Diese sind – vor dem Hintergrund der zunehmenden Bedeutung von Medien und der über Medien vermittelten Wirklichkeit für die Gesellschaft – grundlegend für die Bildung junger Menschen.

Digitale Kompetenz, Medienkompetenz sowie politische Kompetenzen bedingen bzw. ergänzen einander. Sie haben das Ziel eines informierten, souveränen und verantwortlichen Umgangs mit Medien und Technik durch mündige Bürgerinnen und Bürger in der Demokratie und einer zunehmend von Digitalisierung beeinflussten Gesellschaft. Im Mittelpunkt steht dabei die reflektierte Verwendung von Medien und Technik.

Medienkompetenz ist eine Schlüsselkompetenz. Sie umfasst die Aspekte der Produktion, der Repräsentation, der Mediensprache und der Mediennutzung. Die Vermittlung von Medienkompetenz umfasst die Fähigkeit, Medien zu nutzen, die verschiedenen Aspekte der Medien und Medieninhalte zu verstehen und kritisch zu bewerten sowie selbst in vielfältigen Kontexten zu kommunizieren. Kritisches und kreatives Denken sind zentrale Aspekte der Medienbildung.

Politische Kompetenzen fördern die Demokratie und die aktive Teilhabe der Bürgerinnen und Bürger. Freie digitale Informations- und Kommunikationsnetze bieten dazu weitreichende kommunikative, soziale und kreative Möglichkeiten, bergen aber auch Risiken und Gefahren für den Einzelnen. Analytische Fähigkeiten ermöglichen ein besseres Verständnis von Demokratie und Meinungsfreiheit sowie die aktive Teilhabe an netzwerkbasierter, medial vermittelter Kommunikation.

Digitale Grundbildung ermöglicht Schülerinnen und Schülern, sich selbstwirksam zu erleben, indem sie digitale Technologien kreativ und vielfältig nutzen, um sich auszudrücken. Darüber hinaus werden Schülerinnen und Schüler befähigt, zielgerichtet und selbstständig Informationen zu suchen, zu finden und diese zu vergleichen und zu bewerten. Sie erlernen den Umgang mit widersprüchlichen Wahrheitsansprüchen in digitalen Medien und beteiligen sich an der demokratischen Kommunikationskultur durch öffentliche Äußerungen unter Verwendung digitaler Technologien.

Kreativität und Gestaltung: Digitale Grundbildung eröffnet Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, sich über digitale Medien und mit digitalen Medien kreativ und vielfältig zu äußern. Sie nehmen die Gestaltung digitaler Medien und damit verbundenes kommunikatives Handeln reflektiert wahr. Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, mediale Gestaltungselemente (Bild, Ton, Bewegtbild, Text) zu analysieren und auch einzusetzen. Dazu erwerben sie u.a. Kenntnisse zu Bildbearbeitung, Videoerstellung bzw. Audioerstellung.

Bei der Erarbeitung der unterschiedlichen Themen ist jeweils von der Alltagssituation und den Vorkenntnissen der Schülerinnen und Schüler unter Berücksichtigung der Heterogenität individueller Medienbiographien auszugehen. In koedukativen Gruppen ist es wichtig, besonders darauf zu achten, dass Buben und Mädchen gleichberechtigte Zugänge und Teilhabemöglichkeiten erhalten. Die Dynamik der digitalen Welt erfordert es, Inhalte und Methoden ständig zu evaluieren und anzupassen. Die Förderung der Chancengleichheit und der Abbau von stereotypen Zuschreibungen sind hierbei stets im Blick zu behalten.

Schülerinnen und Schüler sind zu kritischem, reflektiertem und verantwortungsvollem Umgang mit eigenen und fremden Daten in digitalen Medien und insbesondere in sozialen Netzwerken zu motivieren und zu befähigen. Im Mittelpunkt muss dabei das fundierte Fällen selbstständiger Urteile stehen. Dazu ist die Bearbeitung exemplarischer Fälle einschließlich der eigenen Recherche von Informationen besonders relevant.

Lebensweltbezug und Subjektorientierung ermöglichen es, ein gesellschaftspolitisches Thema als relevant für die Schülerinnen und Schüler darzustellen. Als Lebenswelt ist jener soziale Raum zu bezeichnen, der dem Menschen Handlungs- und Verhaltensmöglichkeiten vorgibt, die er aber auch – in Kommunikation mit seinem Mitmenschen – verändern kann. Um Lebensweltrelevanz im Unterricht zu erhöhen, ist es notwendig, Darstellungen kritisch einzubringen, mit denen die Schülerinnen und Schüler in ihrer Lebenswelt konfrontiert werden (z. B. Social Media, digitale Spiele). Besondere Bedeutung kommt der Dialogfähigkeit in der privaten und öffentlichen Kommunikation zu. Hier soll ein respektvoller Umgang mit anderen Meinungen vermittelt werden.

Die Themenbereiche sind durch handlungsorientierte Methoden und die Verwendung verschiedener Gestaltungs- und Ausdrucksmittel, Medien und Methoden zu behandeln.

Neben der Fähigkeit, Inhalte analysieren und beurteilen zu können, kommt der Fähigkeit zur eigenständigen Produktion von digitalen Äußerungen zentrale Bedeutung zu.

