



# VON HÖRREISEN + IDENTIFIKATIONS-FIGUREN

Den bewussten Umgang mit den Medien soll der »Medienführerschein Bayern« fördern. Die Stiftung Medienpädagogik Bayern hat den Medienführerschein mit entwickelt und fungiert als Koordinierungsstelle des ambitionierten Projekts.

In einer Pilotphase im Schuljahr 2009/2010 steht der Medienführerschein Bayern zunächst 30 Klassen der 3. und 4. Jahrgangsstufe in Bayern zur Verfügung (vgl. Interview S. 20-22). Die sechs Unterrichtseinheiten zu den Gattungen Print, audiovisuelle Medien und interaktive Medien erfordern jeweils den Zeitbedarf einer Doppelstunde. Das Printpaket hat der Verband Bayerischer Zeitungsverleger erarbeitet. Die anderen fünf Unterrichtseinheiten hat die Stiftung Medienpädagogik Bayern konzipiert. Sie beruhen auf den Pfeilern Sensibilisierung, Vertiefung und Reflexion und umfassen folgende Inhalte:

**Das Modul »Die Ohren spitzen – Zuhörfähigkeit entdecken und schulen«** macht Schülern die – nur scheinbar selbstverständliche – Kompetenz des Zuhören-Könnens bewusst. Kinder sind bis zu ihrem 10. Lebensjahr für akustische Reize empfänglicher als für visuelle. Doch das Bewusstsein für diese Reize ist oft wenig ausgeprägt, kann aber gezielt gefördert werden. Beispielsweise, indem die Kinder mit ihren Lehrern geistige »Hörreisen« unternehmen: in den Tierpark, aufs Volksfest oder ins Einkaufszentrum... Auf diesen Reisen sollen sie ganz neue und gleichzeitig bekannte, angenehme und unangenehme Geräusche und Klänge entdecken. Durch solches Ohren-Training üben sie, ihre täglichen Hörgewohnheiten zu reflektieren. Es geht aber nicht nur darum, das Hören und Zuhören, sondern auch das gezielte Weghören zu üben. Die Unterrichtseinheit wurde mit Unterstützung der Stiftung Zuhören erstellt.

**Das Modul »Mein Fernsehheld – Identifikationsfiguren im Fernsehen erkennen und hinterfragen«** soll eine kritische Auseinandersetzung mit den – teils sehr klischeebehafteten – TV-Rollenvorbildern ermöglichen. Um die Schüler für das Thema zu sensibilisieren, vergleichen und analysieren sie im Rahmen dieser Unterrichtseinheit Fernsehhelden von gestern und heute. Thematisiert wird auch der Unterschied von Realität und Fiktion. Thematisiert wird auch der Unterschied von Realität und Fiktion. Außerdem lernen sie die Bedeutung von Merchandising kennen. Zum Beispiel, indem sie selbständig Produkte notieren, auf denen TV-Helden abgebildet sind, und Auskunft darüber geben, ob sie diese auch besitzen. Auf diese Weise sollen sie sich bewusst werden, dass TV-Helden im Rahmen von Merchandising auch zum Steuern von Konsum genutzt werden. Die Unterrichtseinheit wurde mit Unterstützung von »Flimmo«, der Programmberatung für Eltern, erstellt.

**Das Modul »Schein oder Wirklichkeit? Werbebotschaften im Fernsehen analysieren und bewerten«** verdeutlicht die Mechanismen der Werbung. So soll auch die Reflexions- und Kritikfähigkeit der jungen Konsumenten gestärkt werden. Um den Kindern klar zu machen, dass bei ihnen durch die Werbung Wünsche

und Bedürfnisse geweckt werden, bekommen sie Einblicke in Werbestrategien. So sollen die Schüler beispielsweise bekannte Werbeslogans sammeln und entsprechenden Produktgruppen zuordnen. Um ihre eigenen Konsumwünsche kritisch zu thematisieren, erstellen sie einen eigenen kleinen Werbespot – mit dem Ziel, dem Publikum das Gefühl zu vermitteln, den Gegenstand unbedingt haben zu wollen. Diese Unterrichtseinheit wurde ebenfalls mit Unterstützung von Flimmo entwickelt.

**Das Modul »Grenzenlose Kommunikation – Gefahren im Netz erkennen und vermeiden«** soll bereits Grundschüler für einen bewussten Umgang mit der Kommunikation im Internet sensibilisieren. Dabei steht die Frage nach dem Schutz der Persönlichkeit und der Privatsphäre im Mittelpunkt. Im Rahmen dieses Medienführerschein-Moduls bekommen die Kinder Basis-Sicherheitsinformationen für die Online-Kommunikation an die Hand und vertiefen diese beispielsweise mittels eines Identitätsspiels: Die Schüler erstellen kurze Persönlichkeitsprofile, in denen sie Auskunft über typische Merkmale und Vorlieben geben, ohne dabei ihren Namen zu nennen. Beim anschließenden Ratespiel »Wer bin ich?« erfahren sie, wie leicht die Identität des anderen zu erkennen ist. Dieses Modul wurde mit Unterstützung von jugendschutz.net erstellt.

**Das Modul »Alles nur ein (Computer-)Spiel? Chancen und Risiken erkennen und einschätzen«** will zu einer sachlichen Diskussion über und zu einer kritischen Auseinandersetzung mit den Computer-Spielwelten von Grundschulkindern beitragen. Voraussetzung dafür ist das Erkennen der eigenen Spielgewohnheiten. Um diese Gewohnheiten reflektieren zu können, stellen die Schüler die Elemente eines Computerspiels an einem konkreten Beispiel dar: So müssen sie etwa aufschreiben, was ihnen an ihrem Lieblingsspiel am besten gefällt und ein typisches Bild aus dem Spiel malen. Auf diese Weise lernen sie Schritt für Schritt auf spielerische Art und Weise, die Mechanismen eines Computerspiels zu durchschauen. Erst dann können sich die Schüler mit den Chancen und Risiken des Mediums auseinandersetzen. Die Unterrichtseinheit wurde mit Unterstützung von klicksafe.de erstellt.

Selbstverständlich sind die Medienführerschein-Doppelstunden nur ein Schritt in die richtige Richtung. Über die Schule hinaus muss der Umgang mit den neuen Medien in der täglichen Praxis – beispielsweise auch in Einrichtungen der Jugendarbeit, die auf dem Gebiet bereits hervorragende Arbeit leisten – eingeübt werden. Ziel ist ein Medienportfolio, das die Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen nachhaltig stärkt. Die Stiftung Medienpädagogik Bayern wird ihren Teil dazu beitragen (weitere Infos und Kontaktadressen unter [www.medienfuhrerschein.bayern.de](http://www.medienfuhrerschein.bayern.de) oder [www.blm.de](http://www.blm.de)).