



IMST – Innovationen machen Schulen Top

Schreiben und Lesen
kompetenzorientiert, fächerübergreifend, differenziert
Innovation zwischen Standardisierung und Individualisierung



MEDIENPRODUKTION

IM FÄCHERVERBINDENDEN UNTERRICHT

DER SEKUNDARSTUFE I

ID 674

Wilhelm Tanzer

Irene Benz

Rosemarie Mahringer

Hauptschule St. Peter am Wimberg

St. Peter am Wimberg, Juni 2012

Projektdaten

Projekt-ID:	674
Projekttitel:	MEDIENPRODUKTION IM FÄCHERÜBERGREIFENDEN UNTERRICHT DER SEKUNDARSTUFE I
Kurztitel:	Medienproduktion
Web-Adresse:	http://hs-st-peter.eduhi.at
Projektkoordinator:	Wilhelm Tanzer, MSc
Beteiligte Lehrer und Lehrerinnen:	Dipl. Päd. Rosemarie Mahringer Dipl. Päd. Irene Benz Dipl. Päd. Gottfried Prammer Dipl. Päd. Herbert Scheuchenpflug
Projektschule:	Hauptschule St. Peter am Wimberg
Schultyp:	Hauptschule, (NMS ab 2012)
Schulstufen:	5.- 8. Schulstufe
Klassen und Schülerzahlen:	1a: 20 Schülerinnen und Schüler 2a: 16 Schülerinnen und Schüler 3a und 3b: 36 Schülerinnen und Schüler 4a: 20 Schülerinnen und Schüler 4b: 16 Schülerinnen und Schüler
Fächer:	D, BE, INF, (MS)
Unterrichtsthemen:	5. Schulstufe: Texte zu eigenen Bildern schreiben 6. Schulstufe: Personen beschreiben und in Geschichten einsetzen 7. Schulstufe: Konjunktiv II, Vorstellungen ausformulieren und mündlich präsentieren 8. Schulstufe: Schülerzeitung produzieren 8. Schulstufe: Interviewfilme drehen
Kontaktperson:	Wilhelm Tanzer, MSc Lindenweg 9 4171.St. Peter am Wimberg
Schlagworte:	Fächerverbindendes Projekt Deutsch, Bildnerische Erziehung, Informatik Mediengestaltung, Medienproduktion, Medienerziehung, Sekundarstufe I, Podcast, Schülerzeitung, Interviewfilm, Bild und Text

“Ich erkläre, dass ich die vorliegende Arbeit (=jede digitale Information, z. B. Texte, Bilder-, Audio- und Videodateien, PDFs etc.) selbstständig angefertigt und die mit ihr unmittelbar verbundenen Tätigkeiten selbst erbracht habe. Alle ausgedruckten, ungedruckten oder im Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommen Formulierungen und Konzept sind zitiert und durch Fußnoten bzw. durch andere genaue Quellenangaben gekennzeichnet. Ich bin mir bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben wird. Diese Erklärung gilt auch für die Kurzfassung dieses Berichts sowie für eventuell vorhandene Anhänge.

St. Peter am Wimberg, 7. Juni 2012

INHALTSVERZEICHNIS

PROJEKTDATEN	2
ABSTRACT	5
1 AUSGANGSSITUATION	6
1.1 Medienkonsum und Medienproduktion von Schülerinnen und Schülern	6
1.2 Scheu vor Medienproduktion bei Lehrerinnen und Lehrern.....	9
1.3 Lehrpläne und Erlässe.....	9
2 INFORMATIK, DEUTSCH, BILDNERISCHE ERZIEHUNG UND MEDIENPRODUKTION.....	10
2.1 Informatische Bildung und Medienproduktion	11
2.2 Deutsch und Medienproduktion	11
2.3 Bildnerische Erziehung und Medienproduktion.....	11
3 PROJEKTBECHREIBUNG (INHALTE, ZIELE UND ABLAUF)	12
3.1 5. Schulstufe <i>Der Nachtvogel</i> (Bild und Text).....	12
3.2 6. Schulstufe <i>Der Gute, das Böse und ich</i>	14
3.3 7. Schulstufe <i>Jede Stimme zählt</i> (Audio-Podcast).....	15
3.4 8. Schulstufe: <i>Erinnerungen</i> (Schülerzeitung)	16
3.5 8. Schulstufe <i>In 20, 30 Jahren</i> (Interview-Film)	17
4 RAHMENBEDINGUNGEN FÜR DAS PROJEKT.....	18
4.1 Differenzierung nach Alter und Medium.....	18
4.2 Personelle Ressourcen.....	18
4.3 Zeit- und Raumressourcen	19
4.4 Hardware- und Softwareausstattung	20
4.5 Lernplattformen	21
5 MEDIENPRODUKTION UND NACHHALTIGKEIT	22
5.1 Wirkt Medienproduktion nachhaltig?	23
5.2 Hypothese.....	23
5.3 Ergebnisse.....	24
5.3.1 5. Schulstufe: <i>Der Nachtvogel</i> (Bild und Text).....	24
5.3.2 6. Schulstufe: <i>Der Gute, der Böse und ich</i> (Online- Magazin).....	28
5.3.3 7. Schulstufe: <i>Jede Stimme zählt</i> (Audio-Podcast)	30
5.3.4 8. Schulstufe: <i>Schülerzeitung</i> und <i>Interview-Film</i>	31
6 DOKUMENTATION UND PRÄSENTATION DER MEDIENPRODUKTE	32
7 KONSEQUENZEN FÜR DIE SEKUNDARSTUFE I.....	33

8	LITERATUR- UND ABBILDUNGSVERZEICHNIS.....	34
	ANHANG.....	31

ABSTRACT

Unsere Schülerinnen und Schüler sind häufig reine Medienkonsumenten (consumer). Lehrpläne und Erlässe fordern von den Unterrichtsfächern Deutsch und Bildnerische Erziehung explizit, den Erwerb von Kompetenzen in der Medienproduktion anzuregen, Schülerinnen und Schüler als ProduzentInnen tätig werden zu lassen (producer). Auf welchen Wegen aber erreicht man dieses komplexe Ziel, das sich in der Gestalt des ‚Producers‘ realisieren könnte? Diese Arbeit beschreibt exemplarisch, wie Schülerinnen und Schüler im fächerübergreifenden Unterricht der 5. bis 8. Schulstufe dazu angeregt und befähigt werden können, Medien selbst zu produzieren. Im Informatikunterricht werden die notwendigen Voraussetzungen zur aktiven Mediennutzung und Medienproduktion erworben. In den Unterrichtsfächern Deutsch und Bildnerische Erziehung werden Impulse gesetzt, welche den Anstoß zur Medienproduktion geben. Die Anwendung der entsprechenden Handlungskompetenzen wird in diesen Fächern themenzentriert durch Schülerinnen und Schüler verwirklicht. Die Ergebnisse werden dokumentiert und (öffentlich) präsentiert, wodurch Nachhaltigkeit erreicht werden soll.

Vision: Produser, Lernende der Zukunft?

Ein Ziel der Sekundarstufe I, besonders im Umgang mit so genannten *Neuen Medien*, könnte darin bestehen, Lernumgebungen zu schaffen, in denen sich Kreativität entwickeln kann und Problemlösungsstrategien gefördert werden. Im Idealfall könnte hier der Typ des *Producers* vorbereitet oder bestärkt werden (vgl. Abb.1). Da Intelligenz, Denkstil und Persönlichkeit nicht direkt im Einflussbereich der Lehrenden liegen¹, muss Schule Lernumgebungen so gestalten, dass diese für Schülerinnen und Schüler Anreize schaffen, individuell produktiv zu werden.

„Der Pionier der Computertechnik Joseph Weizenbaum warnt davor, dass wir mit Computern unsere Kinder zu fantasielosen Befehlsempfängern erziehen würden, die geistlos und blind den Befehlen der Maschine zu folgen lernen, bevor wir ihre sprachlichen Fähigkeiten ausreichend geschult, ihre geschichtlichen und sozialen Kenntnisse hinreichend gefördert hätten.“ (Gudjons, 2008, S. 374)

Weizenbaum zeichnet hier eine mögliche Gesellschaftsperspektive, die nicht den Zielen der österreichischen Schule entspricht.

Blickt man auf die Motivation von *Producers*² und gelingt es uns in der schulischen Praxis, bestärkt durch eindeutige und verwirklichtbare Erkenntnisse der Wissenschaft, einer solchen gesellschaftlichen Entwicklung gegenzusteuern, so ist eine andere Perspektive genauso vorstellbar. „An Stelle der alten ‚Bewahrpädagogik‘ ist inzwischen eine stark durch Handlungsorientierung bestimmte Konzeption getreten, in der sich als Leitbild die Idee vom aktiven Produzenten findet, der die Rolle des passiven Konsumenten verlässt“ (Gudjons, 2008).

¹ Vgl. z.B. Kersten Reich (2008). Konstruktivistische Didaktik. Weinheim/Basel: Beltz, S. 74f

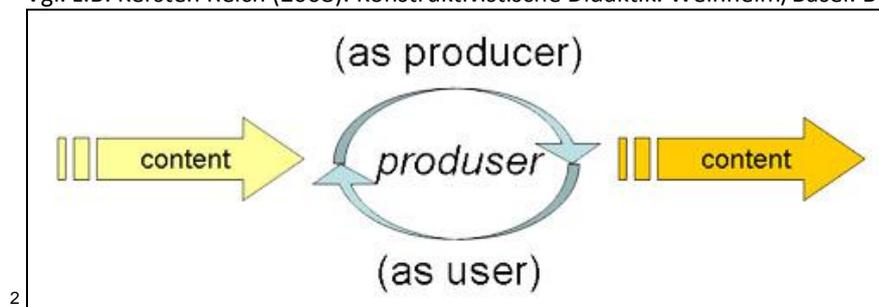


Abbildung 1: Inhalte werden von *Producers* ständig verändert. (Bruns, 2006)

1 AUSGANGSSITUATION

- Die **technische Ausstattung** an unserer Schule für die Produktion eigener Medien ist als hervorragend zu bezeichnen. So stehen in zwei Computerräumen und in einem E-Learning-Raum mit Whiteboard ca. 60 PCs mit Internetzugang zur Verfügung. Zusätzlich gibt es in jeder der 6 Klassen 2 bis 4 PCs.
- Diese Infrastruktur wird auch sehr stark in nahezu allen Unterrichtsfächern und von beinahe allen Lehrerinnen und Lehrern für **E-Learning** genutzt. Im Juni 2011 wurde unsere Schule deshalb auch als eLSA-Schule (E-Learning im Schulalltag) zertifiziert. Zudem werden auf der schulinternen Lernplattform <http://www4.edumoodle.at/hsstpeter/> zahlreiche Kurse angeboten.
- Seit mehreren Jahren unterrichte ich innerhalb des (schulautonomen) Alternativen Pflichtgegenstands Informatik in der 8. Schulstufe „Mediengestaltung“ und habe im Vorjahr meine Masterthese „Bild-, Audio- und Videobearbeitung in der Sekundarstufe I zur Steigerung der Kompetenz im Umgang mit Neuen Medien“ (<http://www.edumoodle.at/lernmit/course/category.php?id=65>) verfasst. Nun wollte ich die daraus gewonnenen Erkenntnisse unter Mithilfe meiner Kolleginnen und Kollegen fächerverbindend in allen Schulstufen unserer Schule umsetzen, um daraus einen beispielhaften **Lehrgang** zu entwickeln. Dieser soll nach Projektabschluss veröffentlicht werden (<http://www.edumoodle.at/lernmit/>) und allen interessierten Lehrkräften für den Unterrichtseinsatz zur Verfügung stehen.

Folgende drei Beobachtungen und die daraus resultierenden Forschungsfragen sollten unterrichtspraktisch innerhalb eines mehrteiligen Projekts bearbeitet werden:

- **Schülerinnen und Schüler** der Sekundarstufe I sind vor allem Konsumenten der Neuen Medien (vgl. Abb 2). Sie nutzen die neuen Technologien kaum zur eigenen Medienproduktion (JIM-Studie, 2010 und BIMEZ-Studie, 2009). Wie müssen Lernumgebungen gestaltet sein, dass sie SS dazu anregen, als Produzent aktiv zu werden?
- Viele **Lehrerinnen und Lehrer** haben im Bereich der Medienproduktion zu geringe Vorkenntnisse (trotz EPICT und anderer Initiativen der letzten Jahre) und deshalb eine gewisse Scheu, *Neue Medien* (auch) zur Medienproduktion einzusetzen. Welche Maßnahmen könnten an einer Schule gesetzt werden, um diese Scheu zu verringern?
- **Lehrpläne und Erlässe** verpflichten dazu, Lehrinhalte zur Medienerziehung (mit Neuen Medien) anzubieten. Deutsch und Bildnerische Erziehung werden hierin explizit erwähnt. Welchen fachspezifischen bzw. fächerübergreifend wirksamen Beitrag können diese Fächer leisten?

1.1 Medienkonsum und Medienproduktion von Schülerinnen und Schülern

Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I haben eine sehr hohe Bindung zu Handy und Internet. Sie sind vor allem Konsumenten der Neuen Medien und nutzen die neuen Technologien kaum zur eigenen Medienproduktion (JIM-Studie, 2010 und BIMEZ-Studie, 2009). Facebook und Youtube werden sehr häufig genutzt. Sehr selten werden eigene Bilder bearbeitet (z.B. Montage), eigene Videos geschnitten, wird eigene Musik zu einer mp3-Datei verarbeitet oder ein Audio-Podcast produziert.

Gerade die hohe Bindung und die damit verbundene Lust der SchülerInnen an den neuen Technologien bietet eine Chance für die Schule, diese für den Unterricht vermehrt und zielführend zur Motivationsförderung einzusetzen. Dabei ist nicht nur auf Medienvermittlung im Sinne von Medienkritik und Medienkunde zu achten, sondern auch auf aktive Mediennutzung und Mediengestaltung (vgl.

Abb. 3, vgl. Baacke, 1997), es ist also ein Weg zu beschreiten, der vom **Wissen** zur **Kompetenz** führt (Erpenbeck und Sauter, 2007).

In diesem Sinne müssen **Unterrichtsinhalte** und **-ziele** so operationalisiert werden, dass sie von den Schülerinnen und Schülern durch den Einsatz *Neuer Medien* gut (im Idealfall besser als auf anderen Wegen) erreicht werden können und sie gleichzeitig höhere **Medienkompetenz** entwickeln.

Am Computer macht man -

Basis: Jugendliche, die Zugang zu einem Computer haben, 95%=100%

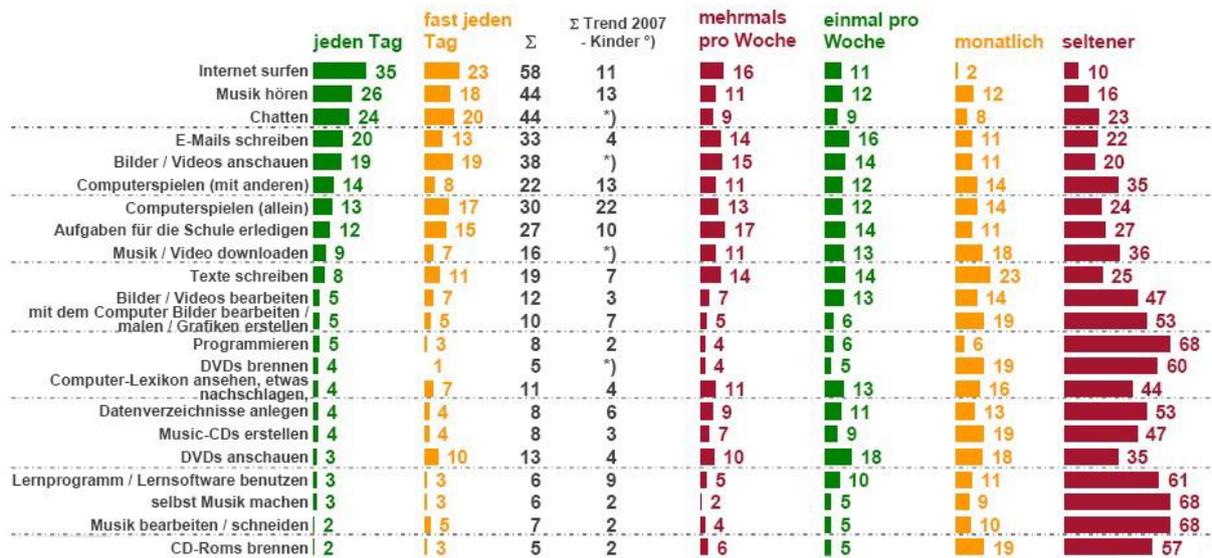


Abbildung 2: Abb. 3: Oö Jugend-Medien-Studie des BIMEZ 2009, Computernutzung

Medienkompetenz

VERMITTLUNG

Medien Kritik

- 1) analytisch
- 2) reflexiv
- 3) ethisch

Medien Kunde

- 1) informativ
- 2) instrumentell-qualifikatorisch

ZIELORIENTIERUNG

Medien Nutzung

- 1) rezeptiv,
anwenden
- 2) interaktiv,
anbieten

Medien Gestaltung

- 1) innovativ
- 2) kreativ

Abbildung 3: Operationalisierung von Medienkompetenz nach Baacke

1.2 Scheu vor Medienproduktion bei Lehrerinnen und Lehrern

Damit auch außerhalb des Informatikunterrichts die Neuen Medien in einzelnen Unterrichtsfächern sinnvoll angewendet werden können, müssen Lehrerinnen und Lehrer über grundlegendes Wissen und gewisse Fertigkeiten im Umgang mit ihnen verfügen. **Medienerziehung** ist **Unterrichtsprinzip** in allen literarischen Unterrichtsfächern. Zudem sind alle Lehrer verpflichtet, auf neuestem Stand Wissen zu vermitteln.

Uns ist keine aktuelle Studie zum Thema „Medienkompetenz von Lehrkräften an österreichischen Schulen“ bekannt; das bmukk setzt seit Jahren auf Freiwilligkeit bei der Nutzung der zahlreichen Angebote. Den AutorInnen selbst erscheint die Medienkompetenz in ihrem eigenen Wirkungskreis nicht bei allen Lehrkräften ausreichend hoch, um den aktuellen Anforderungen gerecht werden zu können. Wenn Wissensvermittlung über neue Medien in einigen Bereichen einen Mehrwert erzeugen kann, sollte das auch in der Unterrichtspraxis genutzt werden. Dies fordert diesbezügliche **Qualifikationen** der Lehrerschaft. Hier entsteht eine Bringschuld. Warum es derzeit in Österreich keine verpflichtende Qualifizierung für alle Lehrkräfte gibt, ist den AutorInnen unverständlich und erscheint im Zusammenhang mit der vom Lehrplan geforderten Orientierung an der Lebenswelt unserer SchülerInnen geradezu als Gebot der Stunde.

Eine EPICT-Zertifizierung (<http://www.epict.at/>) als Teil der LehrerInnen-Ausbildung und eine verpflichtende nachträgliche Zertifizierung von Lehrerinnen und Lehrern, die schon länger im Dienst sind, könnten das Problem verringern. Bis Ende Jänner 2011 haben gerade erst 236 Lehrerinnen und Lehrer aus ganz Österreich EPICT absolviert. Sie stammen aus allen Schultypen und Fächern (Angaben von Mag.^a Brunner, Projekt *Virtuelle PH*).

Multiplikatorinnen und Multiplikatoren an den Schulen, die über hohe Medienkompetenz verfügen, könnten durch **kollegiale Fortbildung** den vermuteten Kompetenznotstand verringern. Gegenüber einer Fort- oder Weiterbildung an den Pädagogischen Hochschulen hat die kollegiale Fortbildung den großen Vorteil, dass bei aktuellen Problemen immer eine Kollegin/ein Kollege mit hohen Kenntnissen an der Schule unmittelbar verfügbar wäre. Oft scheitert aber die Umsetzung an zeitlichen, räumlichen, technischen oder finanziellen Ressourcen.

Vielleicht könnte auch das Ziel der **eLSA-Zertifizierung** (eLearning im Schul-Alltag) (vgl. <http://elsa20.schule.at/>) für ein LehrerInnenkollegium den Anreiz darstellen, mehr Kompetenz im Umgang mit Neuen Medien zu entwickeln.

Die Beantwortung der in diesem Zusammenhang formulierten Forschungsfrage bleibt ein Desiderat.

1.3 Lehrpläne und Erlässe

In allen literarischen Unterrichtsfächern ist Medienbildung ein Unterrichtsprinzip.

Seit 2001 besteht der **Grundsatzterlass zur Medienerziehung**. Seit Jänner 2011 ist die aktualisierte Fassung gültig. Diese berücksichtigt technische Neuerungen und bezieht vermehrt netzbasierte und soziale Medien ein.

Medienkompetenz bei den Schülerinnen und Schülern wird darin durch das Erreichen von 5 Zielen charakterisiert:

- aktive Teilhabe an Kommunikationsnetzen
- Mediennutzung
- Kommunikation mit und durch Medien
- Medien als Wirtschaftsfaktor oder als Institution
- **eigene Medienschöpfungen**

Besonders wichtig für das gegenständliche Projekt ist der letzte Punkt, da in den Lehrplänen für Deutsch und Bildnerische Erziehung **Medienerziehung** explizit genannt wird. Gerade in diesen Unterrichtsfächern eröffnen sich im Sinne von Handlungs- und Erfahrungslernen Möglichkeiten zur Herstellung von eigenen Medienarbeiten und netzbasierten Medienprojekten und zur kritischen Reflexion derselben. **Fächerverbindender Unterricht** von Deutsch, Bildnerischer Erziehung und Informatik bietet sich geradezu an (vgl. Abb. 4).

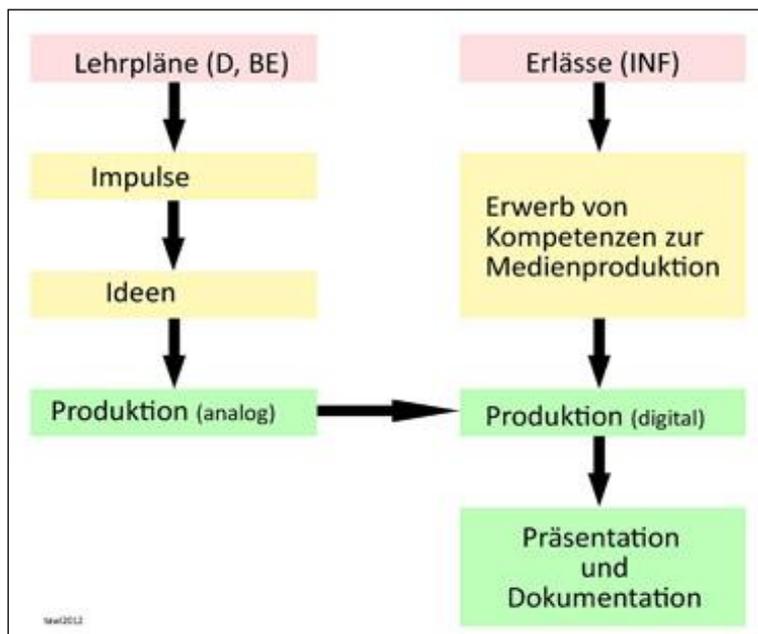


Abbildung 4: Medienproduktion im fächerverbindenden Unterricht

2 INFORMATIK, DEUTSCH, BILDNERISCHE ERZIEHUNG UND MEDIENPRODUKTION

Um den Forderungen des Grundsatzerlasses zur Medienerziehung und der Lehrpläne in Deutsch und Bildnerischer Erziehung gerecht zu werden, scheint es günstig, wenn in diesen Unterrichtsfächern **Impulse** an Hand von **Aufgabenstellungen** (Problembeggnungen) gesetzt werden. Nach der Sammlung von **Ideen** durch die Schülerinnen und Schüler kann zunächst mit der **analogen Produktion** von Texten, Bildern, Drehbüchern, Hörspieltexten begonnen werden (vgl. Abb. 4).

Damit eine Umsetzung der Produkte auch in **digitaler** Form stattfinden kann, werden Grundkenntnisse aus dem Informatikunterricht angewendet.

Informatische Bildung und Medienproduktion

Die digitalen Kompetenzen zur *Informatischen Bildung* auf der Sekundarstufe I weisen im Bereich der Anwendungen Medienproduktion aus (vgl. <http://www3.edumoodle.at/digikomp/>). Folgendes einfaches Modell (vgl. Abb. 4) kann bei der Operationalisierung der Teilbereiche hilfreich sein:



Abbildung 5: Teilbereiche und Unterbereiche zur Operationalisierung der Medienproduktion

Tulodziecky (2005) empfiehlt für die 6. Schulstufe besonders die **Bildgestaltung**, für die 7. Schulstufe die **Audio-Gestaltung** und für die 8. Schulstufe die **Video-Gestaltung**. Die Unterbereiche Aufnahme, Bear-

beitung und Wiedergabe gliedern die Bereiche übersichtlich. Entsprechendes Rohmaterial zur Mediengestaltung wird zuerst mit der nötigen Hardware (Kamera, Mikrofon, Videokamera) aufgenommen, mit geeigneter Software (Photoshop oder GIMP, Audacity und WindowsMovieMaker o.ä.) bearbeitet und schließlich mit der Wiedergabe-Software und entsprechender Hardware (Bildschirm, Beamer, Boxen) präsentiert.

Werden im Unterrichtsfach *Informatische Bildung* diese Kenntnisse und Fertigkeiten in ausreichendem Ausmaß erworben, können sie in den Unterrichtsfächern Deutsch und Bildnerische Erziehung praktisch zur Medienproduktion angewendet werden.

2.1 Deutsch und Medienproduktion

In den Bildungs- und Lehraufgaben, in den didaktischen Grundsätzen wie auch beim Lehrstoff findet sich im Lehrplan der Sekundarstufe I ein klarer Auftrag zur Beschäftigung mit Medien. Um der Erlebnis- und Erfahrungswelt unserer Schülerinnen und Schüler gerecht zu werden, müssen das insbesondere Neue Medien mit allen Chancen und Gefahren sein, damit die Kinder und Jugendlichen kritisch und reflexiv auf ihren Medienkonsum reagieren können. Medienproduktion ist stark handlungsorientiert, kann Wirkungen anschaulich verstärken und sichert eine umfassende Kompetenz im Bereich **Medienbildung**. Als Beispiel für den Bereich des Sprechens und Zuhörens sei hier die Möglichkeit des Audio-Podcasts genannt. Schülerinnen und Schüler können ihren Ideen sprachlich via Internet eine gewichtige Stimme verleihen.

2.2 Bildnerische Erziehung und Medienproduktion

Die Bilderwelt der Schülerinnen und Schüler wird zusehends mehr durch Medien geprägt. Um eigenen, inneren, konstruierten Bildern Ausdruck zu geben, genügt es im heutigen Unterricht der Bildnerischen Erziehung nicht mehr, ein Bild zu zeichnen oder zu malen. Es ist auch angebracht, (multi-) mediale Formen der Bildgestaltung anzuwenden und so neue Ausdrucksformen der inneren Bilderwelt und Formen der Mitteilung nach außen zu bringen und kritisch in der Bildbetrachtung zu reflektieren.

Auch in diesem Unterrichtsfach ist die Lehrerin/der Lehrer laut Bildungs- und Lehraufgaben, didaktischer Grundsätze und Lehrstoff verpflichtet, auf die neuen Medien und die damit verbundenen Phänomene in der Kunstwelt zu reagieren.

Im Zusammenspiel von **Text und Bild** ergeben sich hier viele Möglichkeiten für den fächerverbindenden Unterricht von Deutsch und Bildnerischer Erziehung.

3 PROJEKTBSCHREIBUNG (INHALTE, ZIELE UND ABLAUF)

Im Unterrichtsjahr 2011/12 haben **alle Schülerinnen und Schüler** der sechs Klassen unserer Schule **Medien selbst produziert** oder **an einem Medienprodukt mitgearbeitet** (vgl. Tab.1), ihrem Alter und ihrer informatischen Vorbildung entsprechend.

Die Lehrerinnen und Lehrer für Informatik, Deutsch und Bildnerischer Erziehung haben bei der Verwirklichung (Planung, Durchführung, Dokumentation, Präsentation und Evaluation) des Projekts mitgearbeitet.

Die Ziele haben wir aus dem Lehrplan in den Fächern und dem Grundsatzterlass zur Medienbildung entnommen.

Die einzelnen Teilprojekte wurden verteilt übers Unterrichtsjahr durchgeführt. Das Projektteam schreibt es der klaren Organisationsstruktur zu, dass keine nennenswerten Probleme bei der Umsetzung aufgetreten sind.

Schst.	Arbeitstitel	Fächer	Neue Medien	Produkt
5. Schst.	<i>Der Nachtvogel</i>	D, BE	Textverarbeitung, eigene Bilder digitalisieren	Online Pdf-Datei mit Texten und Bildern zum Download
6. Schst.	<i>Der Gute, der Böse und ich</i>	D, BE, INF	Textverarbeitung, Online-Zeichenprogramm	Online-Magazin
7. Schst.	<i>Jede Stimme zählt</i>	D, INF	Textverarbeitung, Audio-Podcast	mp3-Dateien
8. Schst.	<i>Erinnerungen</i>	D, INF, BE	Textverarbeitung, Bild-Bearbeitung, Publishing	Schülerzeitung
8. Schst.	<i>In 20, 30 Jahren</i>	D, INF, BE	Video-Produktion	Interview-Film

Tabelle 1: Überblick über das Projekt „Mediengestaltung im fächerübergreifenden Unterricht“

Im Folgenden werden die Teilprojekte mit Blick auf ihre mögliche Tauglichkeit als Module in einem Lehrgang kompetenzorientiert beschrieben.

3.1 5. Schulstufe *Der Nachtvogel* (Bild und Text)

20 SchülerInnen

Fächer: D, BE, INF

Lehrkräfte: Irene Benz (D), Gottfried Prammer (BE), Willi Tanzer (Scannen, Layout, Publikation)

Medien: Buch, Handzeichnung, PC, Internet, Scanner

Fach	Inhalt, Ablauf, fachbezogene Kompetenzen	IKT-Kompetenzen
D	„Der Nachtvogel“ von Ursula Wölfel (im Anhang) lesen und interpretieren http://www.hs.lehen.eduhi.at/hot%20potatoe/nachtvogel.htm Hot-Potatoe-Test zum Textverständnis „Wer klopft an DEIN Fenster?“, Stichwortsammlung (EA): Gestalt(en), Farben, Geräusche, Oberfläche, Details...	Online-Quellen zur Selbstkontrolle nutzen können

BE	„Wer klopft an DEIN Fenster?“ bildnerische und technische Mittel einsetzen, um die Gestalt auszudrücken Format A4, hoch oder quer Bilder gestalten Ausstellung der Bilder in der Klasse Werkbetrachtung	
INF	Digitalisierung der Bilder Scanner-Auflösung (300 dpi) Größe und Dateiformat (hier: jpg) für Printprodukte Sammeln von digitalisierten Produkten: gemeinsamen Ordner anlegen, sinnvolle Benennung der Dateien	Umgang mit Auflösung, Größe, Dateiformat; Datei benennen, Ordnerstruktur erstellen
D	Schreibkompetenzen: Text zum Bild <ul style="list-style-type: none"> • schreiben • überarbeiten • korrigieren 	
D/ INF	Texteingabe und -speicherung (Formatierung nach Layout-Vorlage) Einbettung der Bilder in die Textseiten	Texteingabe und Speicherung, Textformatierung Bilder in Text einfügen
BE/ INF	Umschlaggestaltung Auswahl nach Werkbetrachtung Digitalisierung der Umschlagseite	Scanner-Auflösung (300 dpi), Größe und Dateiformat bestimmen
INF	Druck mittels Kopierer Veröffentlichung auf der Schulhomepage	Kopierer als Druckwerkzeug verwenden
INF	Fragebogen (Grafstat)	Online-Fragebogen ausfüllen und abschicken

Tabelle 2: Projektplan für die 5. Schulstufe „Der Nachtvogel“ (Bild und Text)



Abbildung 6: Malen mit Ölpastellkreiden Abbildung 7: Schülerzeichnung „Wer klopft an dein Fenster?“

3.2 6. Schulstufe *Der Gute, der Böse und ich* (Online-Magazin)

16 SchülerInnen

Fächer: D, BE, INF

Lehrkräfte: Rosemarie Mahringer (D), Herbert Scheuchenpflug (INF), Willi Tanzer (D, BE)

Medien: Buch, Online-Programm *flashface*, Internet, Textverarbeitungsprogramm

Fach	Inhalt, Ablauf	IKT-Kompetenzen
BE	Mit dem Online-Programm <i>flashface</i> (http://flashface.ctapt.de/) drei Phantombilder entwickeln: der/die Gute, der/die Böse und ich Figuren (A4) ausdrucken Hals, Hintergrund, Kleidung mit schwarzem Stift ergänzen Bilder einscannen Bilder in der Klasse hängen, Werkbetrachtung	Mit Online-Grafikprogramm Gesichter zeichnen und ausdrucken Bilder einscannen
D	Schreiben nach Vorlagen: Attribute zu den Figuren finden (analog zu den Steckbriefen in „Die drei ???“ von Thomas Brezina) Planendes Schreiben: Plot entwerfen, Handlung festlegen Kreatives Schreiben: Texte ausformulieren	
INF	Übungen zur Textverarbeitung Vgl. http://www.easy4me.info/#m3	Texteingabe, Zeichen- und Absatzformatierung Bilder bearbeiten und einfügen
D/ INF	Texte in PC eingeben und Phantombilder an passender Stelle einfügen	Anwendung des Gelernten
INF	Verlinkung auf der Schulhomepage zur Präsentationsseite: http://issuu.com/tanzer.willi/docs/imst_d6 Bilder einfügen und formatieren	Mittel des Online-Magazins (http://issuu.com) nutzen
D	Fragebogen (Grafstat)	Online-Fragebogen ausfüllen und abschicken

Tabelle 3: Projektplan für die 5. Schulstufe „Der Nachtvogel“ (Online-Magazin)



Abbildung 8, links: Phantombild, mit *flashface* erzeugt, mit Buntstift ergänzt

Abbildung 9, rechts: Texteingabe zu den Phantombildern, Modul 2: *Der Gute, der Böse und ich*

3.3 7. Schulstufe *Jede Stimme zählt* (Audio-Podcast)

36 SchülerInnen

Fächer: D, INF

Lehrkräfte: Rosemarie Mahringer & Willi Tanzer (D), Herbert Scheuchenpflug & Willi Tanzer (INF)

Medien: Arbeitsbuch, d-Lernprogramm, PC, Internet, Audio-Hard- und Software

Fach	Inhalt, Ablauf	IKT-Kompetenzen
D	Sprachreflexion: Bildung und Verwendung des Konjunktivs II „hätte, wäre, würde“ Rolle wählen („Wenn ich PräsidentIn/ForscherIn...wäre, dann...), Weltverbesserungsvorschläge Wünsche, Vorstellungen im Konjunktiv II verfassen: „Ich wäre ein/e begabte/r Wissenschaftler/in und hätte ein Mittel entwickelt, das...“	Lernprogramme nutzen Texteingabe und -speicherung verwenden
INF	Blended learning, Moodle Kurs: Audio-Bearbeitung: http://www.edumoodle.at/lernmit/course/view.php?id=304 Aufnahme, Schnitt und Nachvertonung (Sprecherspur, Musikspur, Sounds...) mp3-Export Hochladen auf schulinterne Moodle-Plattform	Grundlagen der Audiobearbeitung Hardware, Software, Audioformate einfaches Audio-Bearbeitungsprogramm (audacity + lame) Headset zur Aufnahme Sprechtexpte aufnehmen Sound und Musik importieren und bearbeiten (Urheberrecht beachten) mp3-Datei exportieren Ergebnisse hochladen
D	Probelesen der eigenen Texte Aufnahme Nachvertonung mp3-Export	Anwendung des Erlernten
INF	Veröffentlichung auf der Schulhomepage	mp3-Datei veröffentlichen
	Fragebogen (Grafstat)	Online-Fragebogen ausfüllen und abschicken

Tabelle 4: Projektplan für die 7. Schulstufe „Jede Stimme zählt“ (Audio-Podcast)



Abbildung 10: Aufnahme der eigenen Texte mit *audacity*

3.4 8. Schulstufe: *Erinnerungen* (Schülerzeitung)

18 SchülerInnen

Fächer: D, INF, BE

Lehrkräfte: Irene Benz, Rosemarie Mahringer (D), Willi Tanzer (BE, INF)

Medien: Bildbearbeitungsprogramm, PC, Publishing-Programm, Netzwerk, Kopierer

Fach	Inhalt, Ablauf	IKT-Kompetenzen
D	Bildung eines Redaktionsteams: RedateurIn, LayouterIn, BildbearbeiterIn, TexterIn, KorrekturleserIn, UmschlaggestalterIn, Ordnerstruktur-ErstellerIn Prinzipien beim Zeitungsmachen: Impressum, Rechte, Stil, Textformen	Textverarbeitung
INF	Erlernen eines Publishing-Programms anhand von Beispielseiten mit Überschriften, Fließtext, Bildbeschriftungen, Bildimport, Paginierung, Layoutvorlage	Rohmaterial (Texte und Bilder) bearbeiten Zeitungsseiten setzen Druckerauflösung, Farbmodus
BE	Besprechung von Layouts an Beispielen: Bild-Text-Nähe, Blockbildung, Weißraum, serifenlose Schriften, Spalteneinteilung	Wirkung von Layouts
D, INF, BE	Gestaltung der Zeitung bis zum Druck	Zusammenführen von Ergebnissen mehrerer Programme
D	Veröffentlichung, Verkauf	
INF	Fragebogen (Grafstat)	Online-Fragebogen

Tabelle 5: Projektplan für die 8. Schulstufe „Erinnerungen“ (Schülerzeitung)

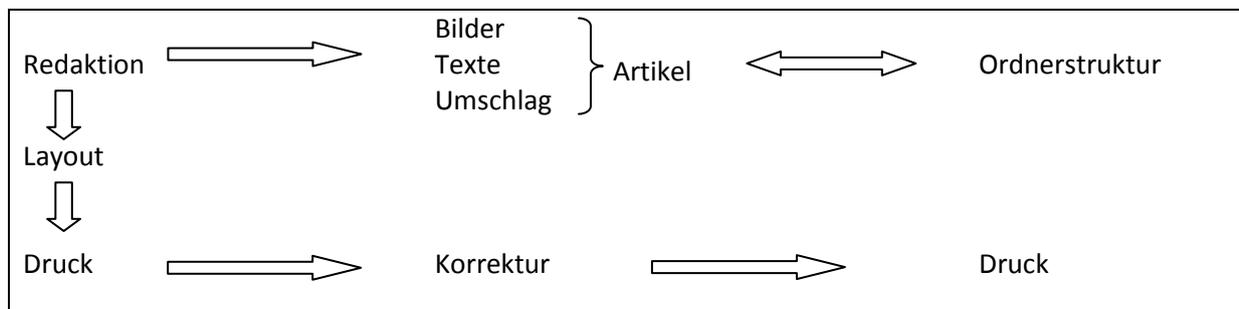


Tabelle 7: Organisation des Redaktionsteams



Abbildung 11: Redakteurin und Bildbearbeiter bei der Arbeit

3.5 8. Schulstufe *In 20, 30 Jahren* (Interview-Film)

18 SchülerInnen

Fächer: D, INF

Lehrkräfte: Irene Benz, Rosemarie Mahringer (D), Willi Tanzer (BE, INF)

Medien: Online-Kurs, Video-Schnittprogramm, Videoplayer, Beamerpräsentation

Fach	Inhalt, Ablauf	IKT-Kompetenzen
INF	Blended learning, Moodle Kurs: Video-Bearbeitung: http://www4.edumoodle.at/hsstpeter/course/view.php?id=156 (kein Gastzugang)	Grundlagen der Videobearbeitung Hardware, Software, Handys zur Aufnahme, Videoformate einfaches Video-Bearbeitungsprogramm: Video-Import, Effekte, Übergänge, Titel, Nachspann Sound und Musik Nachvertonung (Urheberrecht) avi/wmv-Datei exportieren Ergebnisse hochladen
D	Ideen sammeln, wie mein Leben in 20, 30 Jahren aussehen wird. Schreiben: Einfaches Drehbuch verfassen.	Drehbuch
BE	Szenenausgestaltung und Dreh	siehe oben
INF	Videoschnitt und Zusammenspiel der einzeln erstellten Sequenzen	Anwendung des Erlernten
	Präsentation beim Abschlussabend der 4. Klassen	Videopräsentation

Tabelle 7: Projektplan für die 8. Schulstufe „in 20,30 Jahren“ (Interview-Film)

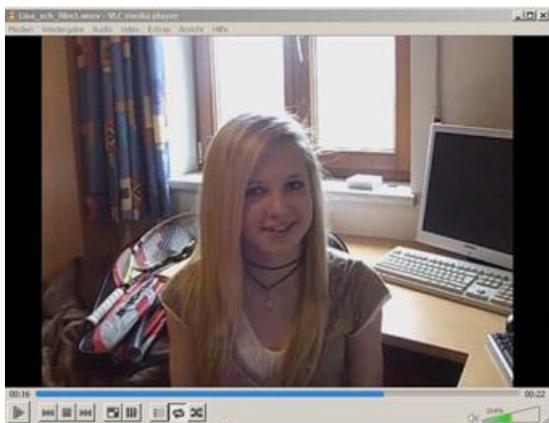


Abbildung 12: Szene aus dem Interview-Film

Die Eignung der Projektteile als Module für einen fächerverbindenden Lehrgang an unserer Schule erscheint dem Projektteam gegeben, da die Aufgaben altersgemäß und bewältigbar waren und die IKT-Kompetenzen der SchülerInnen dadurch messbar gesteigert wurden. Werden sie als aufeinander folgende Module im Rahmen eines Curriculums angesetzt, sollte sich die Wirkung noch verstärken.

4 RAHMENBEDINGUNGEN FÜR DAS PROJEKT

Damit sich Medienproduktion jederzeit im fächerverbindenden Unterricht verwirklichen lässt, müssen einige Voraussetzungen erfüllt sein, die beim beschriebenen Projekt großteils verfügbar waren und nachfolgend eher allgemein erörtert werden:

4.1 Differenzierung nach Alter und Medium

Medienkompetenz muss dem jeweiligen Alter und Entwicklungsstand der Kinder entsprechend vertieft werden. Welche Bildungsziele sich für welches Alter eignen, beschreibt Tulodziecki (2005, S. 22) in einem Rahmenplan für die Jahrgangsstufen 7/8:

- *Auswählen und Nutzen von Medienangeboten zum Lernen und zur Simulation*
- *Gestalten und Verbreiten eigener Hör- und Videobeiträge*
- *Verstehen und Bewerten von Gestaltungstechniken*
- *Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen auf Gefühle und Verhaltensorientierungen*
- *Durchschauen und Bewerten von rechtlichen Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung*

Im *Kompetenzraster für Informatische Bildung (2011)*³ werden als Mindeststandards für AnfängerInnen grundlegende Kenntnisse und Fertigkeiten bei der Bewältigung von Standardaufgaben aus Freizeit und Schule genannt. Dazu gehören u.a. Textverarbeitung, einfache Bildbearbeitung und Präsentation ab der 5. oder 6. Schulstufe.

4.2 Personelle Ressourcen

Ein wesentliches Kriterium zur Umsetzung von informatischen Lerninhalten ist eine ausreichende Anzahl an gut ausgebildeten Lehrerinnen und Lehrern für Informatik auf der Sekundarstufe I, die den Schülerinnen und Schülern Grundlagen im Umgang mit PC und Internet vermitteln können.

Ein weiteres Kriterium ist die Bereitschaft zur Mitarbeit jener Lehrerinnen und Lehrer, die interdisziplinär inhaltliche Möglichkeiten zum Erwerb von Medienkompetenzen anbieten, sei es die Lehrperson, die im Fach Deutsch mit SchülerInnen eine Zeitung am PC verfasst, sei es der/die Kunsterziehende, der/die Gesetze der Gestaltung (das Layout) einer Zeitung mit ihnen erarbeitet oder Bilder manipuliert. In den genannten Beispielen geschieht die Vermittlung von fachlichen und IKT-Kompetenzen interdisziplinär. Das setzt Interesse und gesicherte IKT-Grundkompetenzen bei allen Fachlehrkräften voraus⁴.

³ Vgl. Micheuz, Peter/ Reiter, Anton/ Fuchs, Karl/ Caba, Helmut/ Landerer, Claudio/ Schwarz, Günter et al. (2011): *Digitale Kompetenzen und informatische Grundbildung in der Sekundarstufe I. Referenzrahmen und Kompetenzraster* (= CD Austria, Sonderheft bmukk). Perg: CDA, als pdf-Datei verfügbar unter: <http://pubshop.bmukk.gv.at/ergebnis.aspx?cid=47> (02.07.2012)

⁴ Dass Projekte, wie sie vorab beschrieben wurden, nicht selbstverständlicher Teil des Unterrichtsgeschehens an allen NMS sind, scheint unserer Wahrnehmung nach nicht selten an den personellen Ressourcen einer Schule zu liegen. Noch immer scheuen Lehrende davor zurück, in ein derartiges Modul einzusteigen, weil sie sich im Bereich der informatischen Grundfertigkeiten oder der Medienkompetenzen selbst zu wenig sicher fühlen. Die Vorbedingung dafür, dass Lehrerinnen und Lehrer mit Schülerinnen und Schülern am Auf- und Ausbau informatischer und medienbezogener Kompetenzen arbeiten können, ist unserer Erfahrung nach eine sichere IKT-Grundkompetenz aller Lehrkräfte. EPICT bietet z.B. eine Chance, Defizite in diesem Bereich abzubauen.

4.3 Zeit- und Raumressourcen

Räumlich-zeitliche Aspekte spielen organisatorisch in der Sekundarstufe I im Unterrichtsalltag eine wichtige Rolle. Um die Räumlichkeiten für den informatorischen bzw. fächerübergreifenden Unterricht zur Verfügung zu haben, bedarf es angemessener Lernräume und guter Raumnutzungspläne. Medienkompetenzen können eben nur verwirklicht werden, wenn auch die Räume mit den entsprechenden Geräten und der entsprechenden Software zum Lernen, Üben und Festigen vorhanden sind.

Aus Sicht des reflektierten Praktikers scheint es, als würden laufend mehr Forderungen der Gesellschaft an die Sekundarstufe I herangetragen werden. Gerade engagierte Lehrpersonen erreichen daher rasch ihre Grenzen an Belastbarkeit, denn für Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung von Unterricht steht eben nur ein gewisses Zeitvolumen zur Verfügung. Um das Problem der anscheinend schwindenden Zeitressourcen besser in den Griff zu bekommen, bieten Computer und Internet gute Möglichkeiten. LehrerInnen- und SchülerInnen-Wissen wird zeit- und ortsunabhängig geteilt, einmal erstelltes Material durch einfache Anpassung vielfach verwendbar, kollegialer Austausch über die Schule hinaus via Internet möglich und vieles andere mehr.

Zeitressourcen innerhalb einer Schule können gut genutzt werden, wenn ein für die Schule klar definiertes Medienbildungskonzept erstellt wird. Damit wissen alle Lehrerinnen und Lehrer einer Schule genau, welche Aufgabe im Bereich der Medienkompetenzbildung sie während eines Unterrichtsjahres in welcher Klasse in welchem Unterrichtsfach zu erfüllen haben. Doppelgleisigkeiten und zusätzlicher kollegialer organisatorischer Koordinationsaufwand könnten so vermieden werden.

Sammelt man zudem die im Rahmen des Unterrichts entwickelten Kurse, Arbeitsblätter, Merkblätter und Lernzielkontrollen und speichert sie an einem für alle Lehrkräfte der Schule zugänglichen Ort im Schulnetz, kann – für jeden Einzelnen zeitsparend - mit kleinen Adaptierungen immer wieder darauf zurückgegriffen werden. Online-Lehrgänge, die der Schule zur Verfügung stehen und die auf Schülerseite Medienkompetenzen fördern, könnten auch von Lehrkräften genutzt werden. Kurse zur Mediengestaltung zu den Themen Foto, Audio, Video und für kritische Mediennutzung scheinen besonders zielführend.

„Von Schuljahr zu Schuljahr sollte das medienpädagogische Konzept der Schule als Bestandteil des Schulprofils oder Schulprogramms weiterentwickelt werden“, fordert Tulodziecki (2005, S. 49). Aus unserem Erfahrungswissen heraus halten wir die Erfüllung dieser Forderung für dringend geboten.

4.4 Hardware- und Softwareausstattung

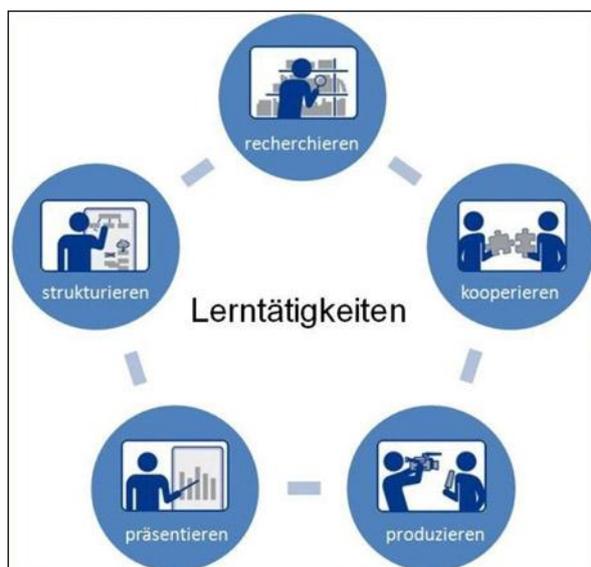


Abbildung 13: Lerntätigkeiten mit neuen Medien

Die oben visualisierten fünf Lerntätigkeiten „sind geeignet, um den Schülerinnen und Schülern eine aktive, individuelle und eigenverantwortliche Beschäftigung mit den jeweiligen Lerninhalten zu ermöglichen und dabei inhaltliche und methodische Kompetenzen zu erwerben“ (<http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/lernenmitmedien>, 2011).

Damit diese Lerntätigkeiten auch ausgeführt werden können, muss eine entsprechende Hardware- und Software-Ausstattung zur Verfügung stehen. Ist dies der Fall, kann sie auch jederzeit für die alltägliche, fachbezogene und fächerverbindende Unterrichtsarbeit genutzt werden. Gezielte Anleitung für den professionellen Umgang mit Werkzeugen und Programmen fördert die Nutzungskompetenz, ständige Übung sichert das Gelernte nachhaltig.

In der Gestaltung mit neuen Medien wird besonders viel am PC oder Notebook gearbeitet. Für alle Schülerinnen und Schüler müssen daher Computerarbeitsplätze zur Verfügung stehen, damit Lernen effizient gestaltet werden kann. Um mit einem ELS (E-Learning-System) arbeiten zu können, ist eine (rasche!) Verbindung zum Internet notwendig. Weiters brauchen SchülerInnen einen personalisierten Zugang zum ELS und (neben Maus, Tastatur und Monitor) weitere Peripheriegeräte wie Headset (Mikrofon und Kopfhörer), Scanner, Cardreader, Videoschnittstelle (eventuell ein Grafiktablett). Digitale Kamera und Videorekorder können auch durch gut ausgestattete Handys mit Foto- und Videofunktion ersetzt werden. Für Präsentationen sollten Beamer und Aktivboxen vorhanden sein.

Zur Bearbeitung von Bildern, Audio und Video sollten entsprechende **Programme** installiert sein. Hervorzuheben sind hier Open-Source-Produkte, die kostenlos im Netz zu finden sind und so das Schulbudget schonen.

Für die **Bildbearbeitung** haben sich IrfanView und GIMP bewährt, sie sind für die Sekundarstufe I vollkommen ausreichend. Online-Programme wie picnik (<http://www.picnik.com>), pixlr (<http://pixlr.com>) oder fotoflexer (<http://fotoflexer.com>) sind ohne Registrierung sofort zur Bildbearbeitung verfügbar. Sicherer ist allerdings, sich während des Unterrichts im Intranet der Schule zu bewegen, also eher mit lokal installierten Programmen zu arbeiten.

Für die Aufnahme und Bearbeitung von Tönen leistet der Audioeditor *audacity* gute Dienste (<http://audacity.sourceforge.net>). *Audacity* ist kostenlos, betriebssystemunabhängig und kann auch mit Lame-Encoder ins mp3-Format exportieren, was späteres **Audio-Podcasting** erleichtert und keinen zusätzlichen Audio-Konverter erfordert.

Wird Windows als Betriebssystem verwendet, kann *Windows Movie Maker* kostenfrei verwendet werden, um Videos aufzunehmen, einen Film zu bearbeiten, zu speichern und zu versenden.

Verwendet man weitere **Peripheriegeräte**, so ist vor der Unterrichtsarbeit deren Funktion zu überprüfen. Nötige Software oder Treiber sind zu installieren.

4.5 Lernplattformen

Das **didaktische Potential** der Neuen Medien, netzbasiertes Lernen mittels Lernplattformen kann besonders im Bereich der Mediengestaltung genutzt werden, treffen doch didaktische Forderungen an ELS (e-Learning-Systemen) nach Kron und Sofos (2003) dafür in hohem Maße zu.

Moodle kann beispielhaft für ein ELS genannt werden. Bei einer Überprüfung auf die Tauglichkeit für den Unterricht in Mediengestaltung lassen sich viele positive Merkmalsdimensionen von Moodle feststellen (vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Lernplattform>). Auch die Funktionsbereiche (Komposition von Lerninhalten, Werkzeuge zur Kommunikation, Tutorenwerkzeug) von Moodle erweisen sich als gut brauchbar im Zusammenhang mit der Erstellung eines Lehrgangs für Mediengestaltung in der Sekundarstufe I.

Wie oben beschrieben wurde im Rahmen unseres IMST-Projekts mit einer Moodle-Plattform gearbeitet, die sowohl als Kommunikations- als auch als Speichermedium genutzt werden konnte.

5 MEDIENPRODUKTION UND NACHHALTIGKEIT

Definition von Nachhaltigkeit

„Die Nachhaltigkeit von eLearning-Innovationen zielt auf eine dauerhafte Implementierung und Nutzbarmachung der Potenziale von eLearning in einer Organisation. Wesentliche Bedingungen für die Erzielung von Nachhaltigkeit sind der Nachweis eines pädagogischen Mehrwerts, eine ökonomische Effizienz im Ressourceneinsatz, die Flexibilität und Effektivität der Gestaltung der Organisationsstrukturen und -prozesse, eine stabile und problemgerechte Technologie sowie die zielbezogene Gestaltung der Lern- und Organisationskultur“ (Seufert & Euler, 2004, S. 15).

Ausgehend von dieser Definition wurden für unsere Schule sechs wesentliche Merkmale zur Überprüfung von Nachhaltigkeit definiert:

1) Dauerhafte Implementierung und Nutzbarmachung der Potenziale von eLearning:

E-Learning hat an der Schule Tradition. Seit Jahren ist die Schule hard- und softwaremäßig gut ausgestattet. Moodle-Kurse werden immer wieder in den laufenden Unterricht eingebaut. 2011 wurde unsere Schule eLSA zertifiziert. Durch laufende Fort- und Weiterbildung der Lehrerschaft in Bezug auf e-Learning im Unterricht können die daraus resultierenden Potenziale gut genutzt werden.

2) Nachweis eines pädagogischen Mehrwerts

Durch Moodle-Selbstlernkurse mit Zusatzangeboten wird eine höhere Individualisierung erreicht. Software wird häufig zum nachhaltig wirksamen Üben von automatisierbaren Lerninhalten eingesetzt (z.B.: Vokabeltraining, Maßumwandeln).

3) Ökonomische Effizienz im Ressourceneinsatz

Durch die häufige Nutzung der Potentiale unter Beachtung des pädagogischen Mehrwerts ist auch eine ökonomische Effektivität gegeben. Zudem sorgen wir durch die Nachnutzung schneller Geräte aus Krankenhäusern und anderen öffentlicher Einrichtungen für extrem kostengünstige Hardware. Durch viel Lehrereinsatz bei der Wartung kann ebenso Geld eingespart werden, was die ökonomische Effizienz weiter steigert.

4) Flexibilität und Effizienz der Gestaltung der Organisationsstrukturen und -prozesse

Durchdachte Raumnutzungspläne sorgen bei der Vielzahl der Arbeitsplätze, Programme und Kurse für räumlich-zeitliche Ordnung im Unterrichtsgeschehen. Spontane Änderungen der Raumnutzung sind über ein Gespräch mit dem Kollegen möglich und sichern die nötige Flexibilität in den schulischen Organisationsstrukturen und -prozessen.

5) Stabile und problemgerechte Technologie

In unserer Schule stehen derzeit für 110 Schüler 3 Computerräume mit 60 Einzelplätzen zur Verfügung. Alle Arbeitsplätze haben eine schnelle und stabile Internetverbindung (DSL, 4 Mbit/s). Der schulinterne Server (Linux-Basis) zeichnet sich durch hohe Stabilität und Sicherheit aus, so dass jederzeit ein reibungsloses Arbeiten mit den Schülern auf Plattformen möglich ist.

Weiters steht ein interaktives Whiteboard im E-Learning-Raum, das häufig verwendet wird.

In den Klassen gibt es Computerinseln mit 2 bis 4 Rechnern mit Internetanschluss für individuelles Lernen (Üben, Recherchieren, Testen).

6) Zielbezogene Gestaltung der Lern- und Organisationskultur

Vielfältige methodische Möglichkeiten bei E-Learning erlauben vielfältige Kombinationen mit verschiedensten Lerninhalten und erzeugen so eine neue Lernkultur. Die Organisationsstruktur

ändert sich mit, wenn z.B. der Klassen-PC zur Recherche innerhalb einer Planarbeit eingesetzt wird.

Wesentliche Voraussetzungen für die Sicherung der „äußeren“ Nachhaltigkeit sind an unserer Schule gegeben. In Bezug auf Medienproduktion im fächerverbindenden Unterricht soll nun ein Blick auf die „innere“ Nachhaltigkeit geworfen werden.

5.1 Wirkt Medienproduktion nachhaltig?

„Innere“ Nachhaltigkeit im lerntheoretischen Sinn könnte bezüglich Medienproduktion (und -präsentation) wie folgt definiert werden (vgl. Schüßler, 2005, S.1ff):

- **Nachhaltige Wirkung:**

Nachhaltige Wirkung bezeichnet die Dauerhaftigkeit der im Prozess des Erwerbs und der Festigung von Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten erworbenen Kompetenzen. Hinsichtlich des Lernprozesses stellt sich hier die Frage, ob die von uns gesetzten Maßnahmen den Transfer in zukünftiges Lernen ermöglichen.

- **Nachhaltige Mediennutzung:**

Hier stellt sich die Frage: Welcher langfristige Bildungswert kommt dem Erlernen von Medienproduktion zu? Wie in der Vision (S. 3) angedeutet, verfolgt der Autor ein pädagogisches Ziel, nämlich dass „blinde“ MedienkonsumentInnen zu kritischen MedienproduzentInnen werden (können).

Als **Arbeitsdefinition** für die Evaluierung unserer Arbeit legen wir fest:

Nachhaltigkeit bezeichnet im Zusammenhang dieser Arbeit den langfristigen Bildungswert, dass Schüler kritische MedienproduzentInnen werden und ihnen die erworbenen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten beim zukünftigen Lernen hilfreich sind.

5.2 Hypothese

Medienproduktion im fächerverbindenden Unterricht wirkt unter bestimmten Voraussetzungen nachhaltig. Zu den Voraussetzungen gehören:

- Erwerb der notwendigen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten (vgl. Informatische Bildung und Medienproduktion, S. 7f)
- Erwerb von Grundkompetenzen zur Medienproduktion, sodass aus Wissen durch Erlebnislernen und –handeln, durch situiertes Lernen und Handeln, durch Erfahrungslernen und -handeln, durch Expertisegewinn Kompetenz entstehen kann. (Vgl. Abb. 14)

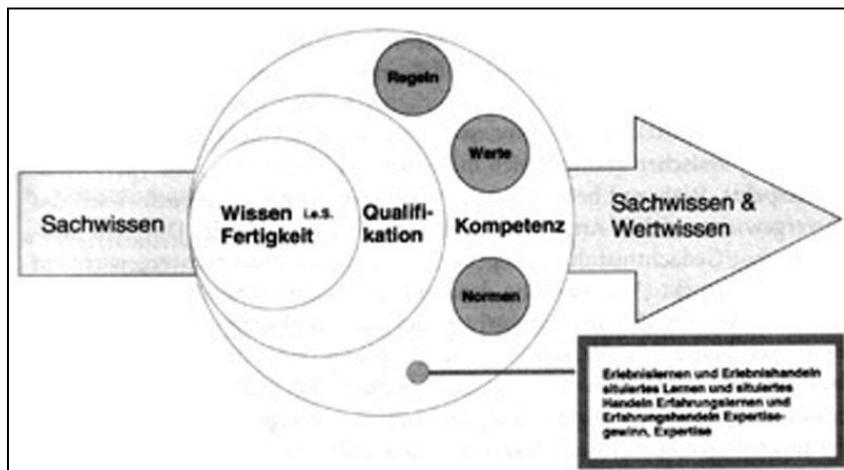


Abbildung 14: Vom Wissen zur Kompetenz, Erpenbeck/Sauter, 2007

5.3 Ergebnisse

Zur ernsthaften Messung der Nachhaltigkeit bezüglich Nutzung und Wirkung würde sich eine Längsschnittstudie wesentlich besser eignen als eine Querschnittstudie. Der zeitliche Rahmen dieses IMST-Projekts eignet sich dafür jedoch kaum. Deshalb wurde in den Fragebögen insbesondere auf die Begleitumstände des Lernens geachtet, die die Nachhaltigkeit letztlich bedingen sollen.

Mittels des Fragebogenprogramms *Grafstat* wurden die Schülerinnen und Schüler etwa sechs Monate nach dem Projektende befragt.

5.3.1 Ergebnisse auf der 5. Schulstufe: *Der Nachtvogel* (Bild und Text)

20 Schülerinnen und Schüler haben am Projekt mitgewirkt, 18 haben den Fragebogen ausgefüllt (weiblich 7, männlich 9). Die Fragebögen waren zum größten Teil gültig und verwertbar.

Eine günstige Voraussetzung für nachhaltiges Lernen ergibt sich aus der **Situiertheit** (situierte Kognition). Angst vor dem Alleinsein ist im Erfahrungsbereich aller Schüler vorhanden (vgl. Abb. 15). Damit scheint auch eine besondere Bedeutung des Lernthemas im sozialen Kontext für die Kinder zu bestehen, was die Motivation heben, die Aufmerksamkeit steigern und somit eine nachhaltige Verankerung in den Kindern bewirken kann.

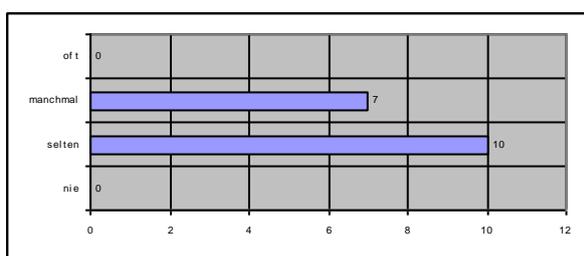


Abbildung 15: Angsterfahrung, wenn man allein zu Hause ist

Nachhaltigkeit im Sinne des Behaltens eines gelernten Inhaltes lässt sich durch **Erinnerung** daran erheben. Persönlich Bedeutsames wird besser erinnert. Im Durchschnitt konnten sich die Kinder großteils bis sehr gut an den erarbeiteten Ausgangstext erinnern. Das Erfahrene ist gut erinnerlich und nachhaltig abrufbar (vgl. Abb. 16).

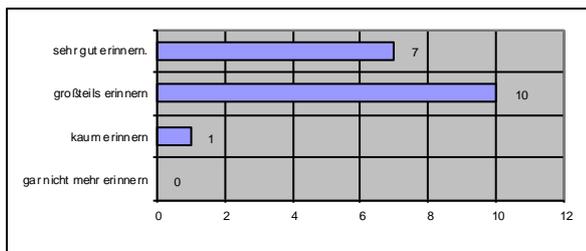


Abbildung 16: Erinnerung an den gelesenen Text

Sehr wichtig für die Motivation scheint auch die **Lesebereitschaft** der Schülerinnen und Schüler (vgl. Abb. 17). In der Gruppe wird eher gerne gelesen. Interessant erscheint uns, dass sie in Druckmedien lieber lesen als am Bildschirm (vgl. Abb. 18). Außerdem gibt es hier kaum Mehrfachantworten, obwohl im Fragebogen deutlich auf diese Möglichkeit hingewiesen wurde. Fast alle Schüler/innen nennen Printmedien als bevorzugte Medien im Zusammenhang mit Lesen.

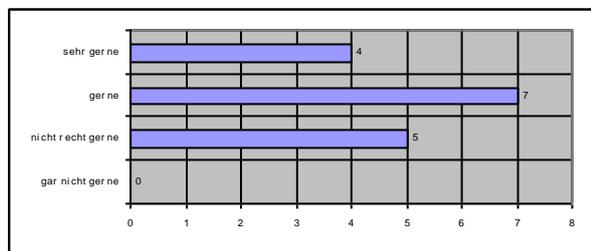


Abbildung 17: Lesebereitschaft

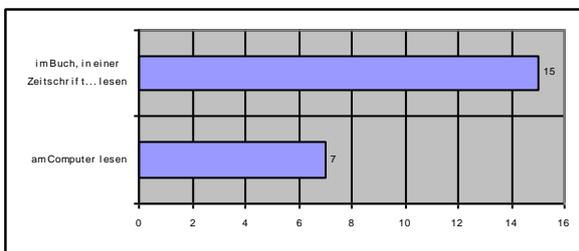


Abbildung 18: Bevorzugtes Lesemedium

Im Deutschunterricht wurde das Thema *Angst* an einem gemeinsamen literarischen Beispiel erarbeitet und im Anschluss eine „eigene Angstgestalt“ gefunden, vor der sich jeder/jede Einzelne fürchtet, wenn er/sie allein zu Hause ist. Diese **Gestalten** (vgl. Tab. 8) stellten die Brücke zum Zeichenunterricht dar.

Angstgestalt	Nennungen
Sensenmann	6 Nennungen
Spinne	4 Nennungen
Monster	2 Nennungen (Grasmonster, Wassermonster)
Geister, Gespenst	2 Nennungen
Gestalt mit Pistole, die mich erschießen will	1 Nennung
Buch, aus dem Gespenster herauskommen	1 Nennung
Schrecklicher Drache zum Liebhaben	1 Nennung

Tabelle 8: Wovon die Kinder Angst haben

Durch die bildnerische Auseinandersetzung sollten sie weiter ausgestaltet und danach wieder sprachlich beschrieben werden. Eine derart vertiefende Arbeit zu einem persönlich ansprechenden Thema (lesen - nachdenken - reden - malen - schreiben) führt zu einer nachhaltigen kognitiven Strukturbildung, was einen späteren Transfer (im Sinne von Kompetenz) begünstigen kann.

Neben der hohen Lesebereitschaft gibt es auch eine hohe **Bereitschaft zu zeichnen bzw. zu malen** (vgl. Abb. 19), wobei deutlich lieber mit der Hand als am Computer gezeichnet bzw. gemalt wird (vgl. Abb. 20). Die Texte wurden durchschnittlich gerne am Computer geschrieben (vgl. Abb. 21 u. 22). Gezeichnet oder gemalt wird lieber mit der Hand, geschrieben eher lieber am Computer.

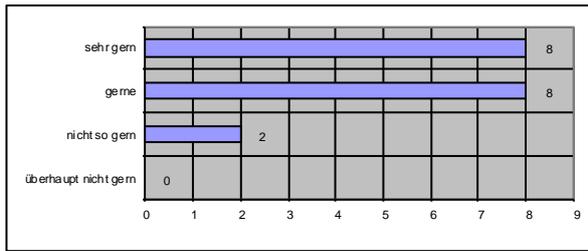


Abbildung 19: Bereitschaft zu zeichnen/malen

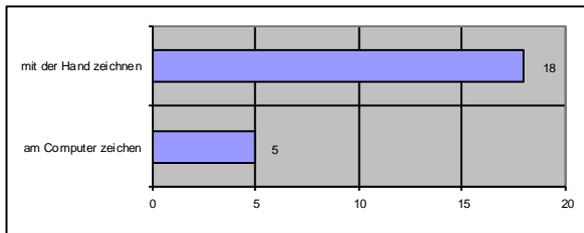


Abbildung 20: Vorlieben beim Zeichenwerkzeug

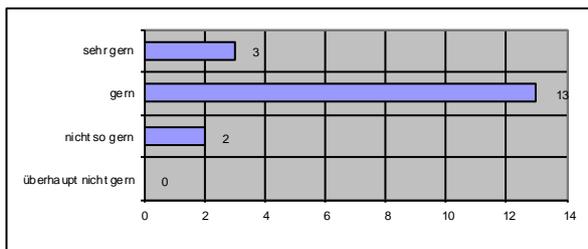


Abbildung 21: Bereitschaft zu schreiben

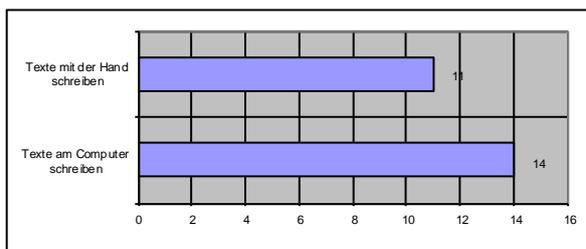


Abbildung 22: Vorlieben beim Schreibwerkzeug

Je zufriedener die Schülerinnen und Schüler mit ihrem eigenen Produkt waren, desto mehr gefiel es ihnen, wenn ihr Produkt veröffentlicht wurde (vgl. Abb. 23 und 24). Durch die **Veröffentlichung** bei gleichzeitig hoher Zufriedenheit mit dem eigenen Werk kann weitere Motivation zu nachhaltigem Handeln entstehen.

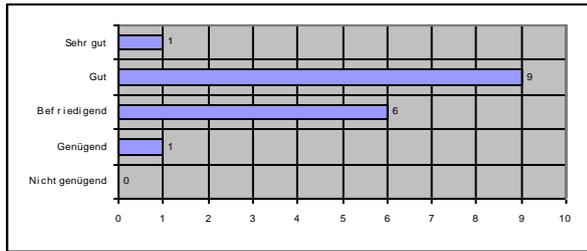


Abbildung 24: Bewertung der eigenen Arbeit

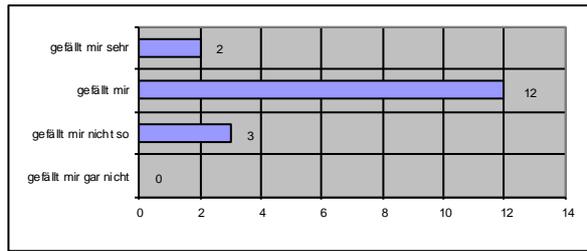


Abbildung 23: Gefallen an der Veröffentlichung

Befragt man die Kinder, was ihnen bei der Veröffentlichung wichtig ist, so ist ihnen besonders wichtig zu erfahren, was **die anderen** produziert haben, die **Vielfalt** der Arbeiten interessiert sie. Im Unterricht kommt gerade das (aus Zeitgründen) oft viel zu kurz. Dabei würde dadurch das Handlungsrepertoire der Schülerinnen und Schüler weiter angereicht, was wiederum Nachhaltigkeit begünstigen kann.

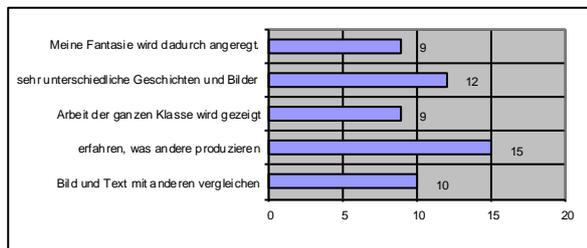


Abbildung 25: Aspekte der Veröffentlichung

Textverarbeitung und **richtiges Scannen** ist für die Kinder von hoher **Bedeutung** in ihrer Zukunftsvorstellung (vgl. Abb 26 u. 27). Das Scannen der Bilder wurde beim Projekt vom Lehrer übernommen. Die Schüler wollen das aber selbst gut beherrschen.

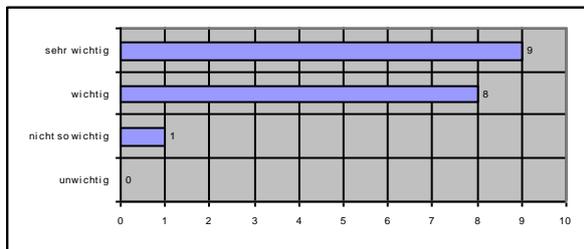


Abbildung 26: Wichtigkeit von Textverarbeitung

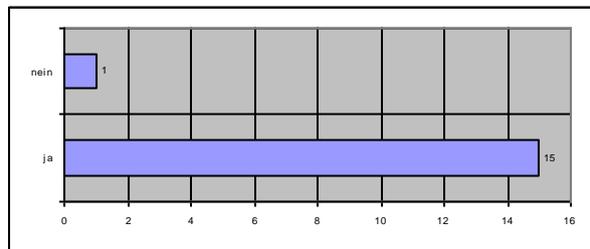


Abbildung 27: Wichtigkeit von Scannen

Fast allen Kindern gefällt **fächerverbindender Unterricht** (vgl. Abb.28).

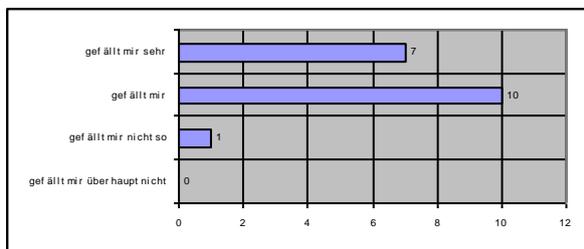


Abbildung 28: Bewertung der Fächerverbindung

5.3.2 Ergebnisse auf der 6. Schulstufe: *Der Gute, der Böse und ich* (Online- Magazin)

16 Schülerinnen und Schüler haben am Projekt mitgewirkt, 16 haben den Fragebogen ausgefüllt (weiblich 10, männlich 6). Alle Fragebögen waren zum größten Teil gültig und verwertbar.

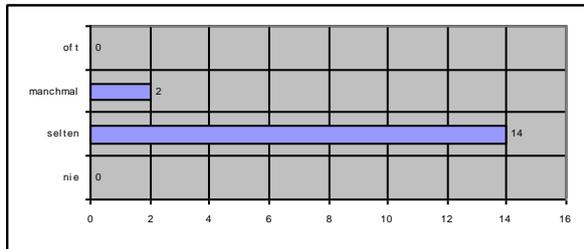


Abbildung 29: Begegnung mit „bösen“ Menschen

Allen SchülerInnen sind schon Menschen begegnet, die ihnen böse erscheinen (vgl. Abb. 29). Das Thema hat also mit ihrer **Lebenswirklichkeit** zu tun (Ziel: gute Situiertheit).

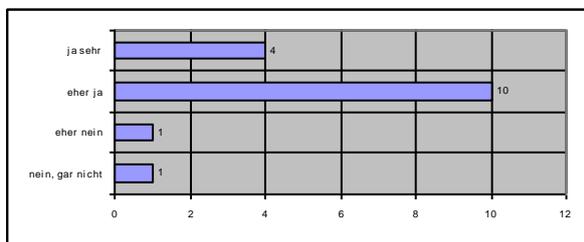


Abbildung 30: Freude am Computer-Zeichnen

Die Arbeit mit dem **Zeichen-Programm** hat bei nahezu allen Schülerinnen und Schülern Freude (vgl. Abb. 30) bereitet (Ziel: Motivation).

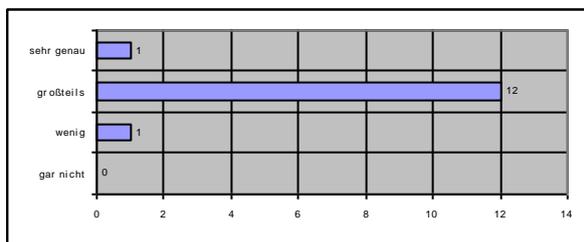


Abbildung 31: Erinnerung ans Computer-Zeichnen

Entsprechend hoch ist auch die **Erinnerung** daran (vgl. Abb. 31).

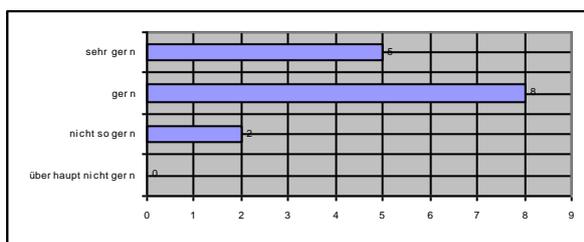


Abbildung 28: Freude am Zeichnen

Die Gruppe besteht aus Kindern, die größtenteils gern oder sehr **gern zeichnen** (Abb. 32).

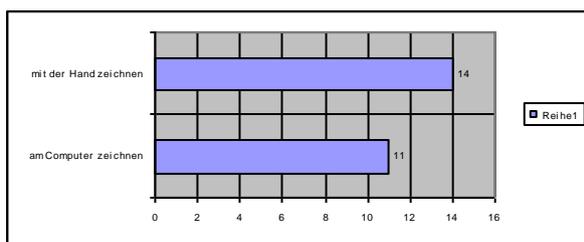


Abbildung 33: Vorlieben beim Zeichenwerkzeug.

Die Handzeichnung wird gegenüber der Computerzeichnung noch leicht bevorzugt (vgl. Abb. 33).

Die **Zufriedenheit** mit ihren Arbeiten ist bei den Kindern relativ hoch (vgl. Abb. 34). Sie **erfinden** auch gerne **Geschichten** (vgl. Abb. 35). Nachhaltigkeit entsteht hier durch hohe persönliche Motivation.

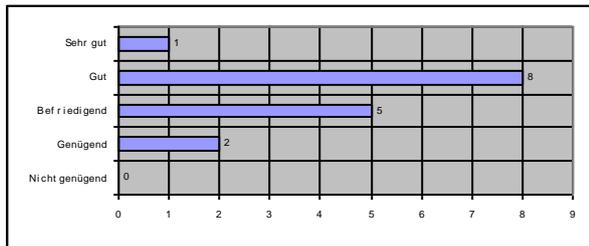


Abbildung 34: Zufriedenheit mit der eigenen Arbeit

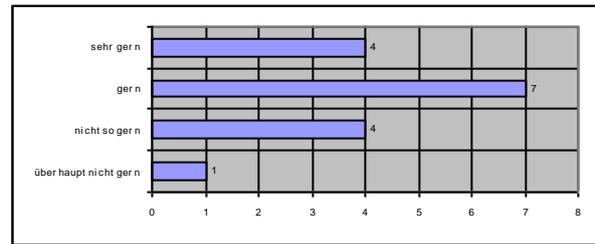


Abbildung 35: Wie gerne Geschichten erfunden werden

Als **Schreibwerkzeug** wird der Computer nun deutlich bevorzugt (vgl. Abb. 36). Vergleicht man die Werte mit denen der 5. Schulstufe (S. 21, Abb. 22), so schreiben 93 % der Kinder (5. Schst.: 77%) gerne am Computer. Bei der Handschrift reduziert sich der Wert auf die Hälfte (von 61% auf 31%). Diese Ergebnisse könnten in einer Längsschnittstudie validiert werden.

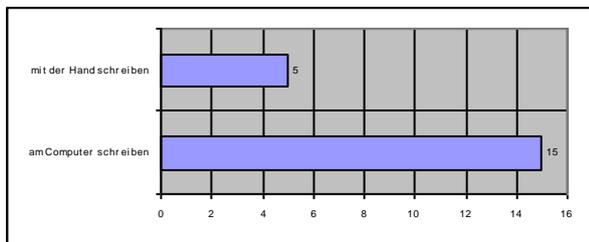


Abbildung 36: Bevorzugtes Schreibwerkzeug

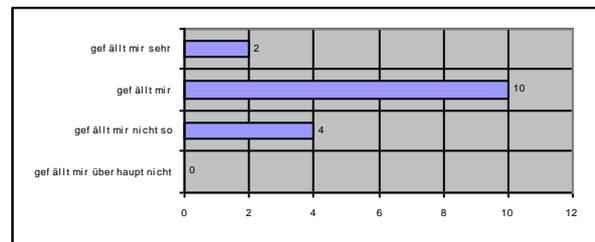


Abbildung 37: Veröffentlichung im Internet

Großteils wird es von den Schülerinnen und Schülern gern gesehen, wenn ihre Werke **veröffentlicht** werden (vgl. Abb. 37). Vier Schüler/innen hat das nicht so gefallen. Hier wäre eine Vereinbarung zwischen Lehrenden und Lernenden zu treffen, dass Werke nur mit Einverständnis des/der Lernenden veröffentlicht werden dürfen.

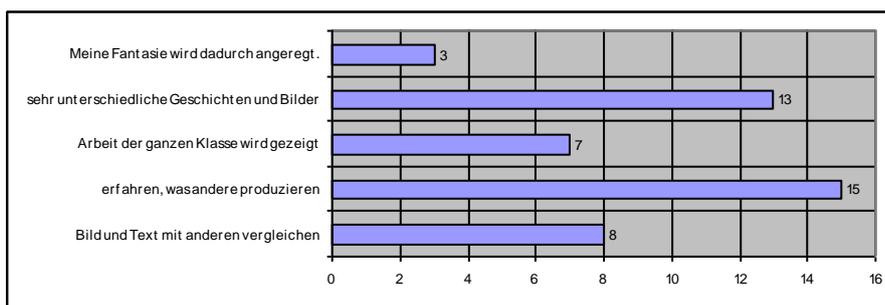


Abbildung 38: Aspekte der Veröffentlichung

Auch den Kindern auf der 6. Schulstufe ist der Aspekt am wichtigsten, zu erfahren, **was andere produzieren** (vgl. Abb. 38). Auch die Bedeutung von Textverarbeitung für ihre Zukunft halten sie für ähnlich hoch (vgl. Abb. 39). Alle Schülerinnen und Schüler wollen mehr im Bereich der Bildbearbeitung dazulernen. Diese **nachhaltige Lernbereitschaft** interpretieren wir als ein Ergebnis der oben beschriebenen besonderen Lernsituation im fächerverbindenden Projektunterricht.

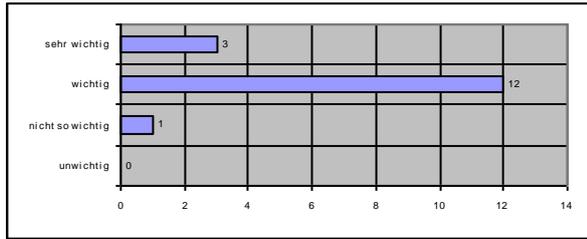


Abbildung 39: Wichtigkeit von Textverarbeitung

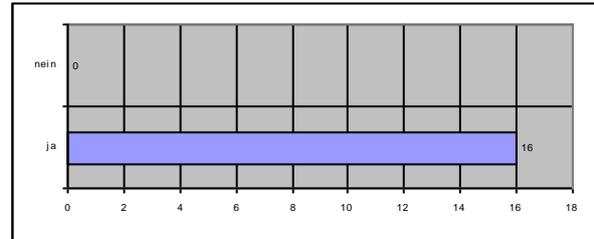


Abbildung 40: Wunsch nach Bildbearbeitung

5.3.3 Ergebnisse auf der 7. Schulstufe: *Jede Stimme zählt* (Audio-Podcast)

36 Schülerinnen und Schüler haben am Projekt mitgewirkt, 30 haben den Fragebogen ausgefüllt (weiblich 13, männlich 17). Alle Fragebögen waren gültig und verwertbar.

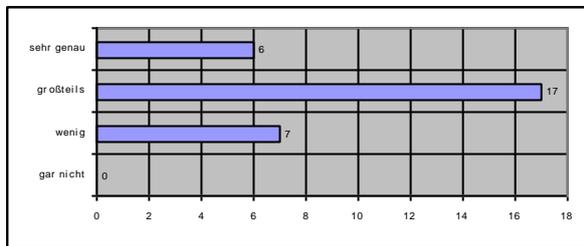


Abbildung 41: Erinnerung an das Projekt

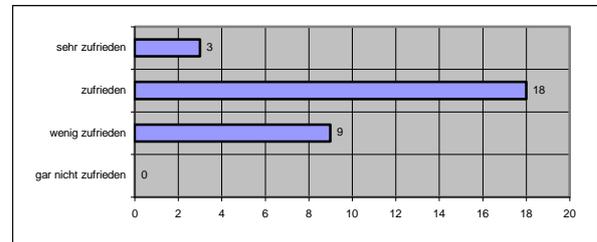


Abbildung 42: Zufriedenheit mit der Welt

Abbildung 41 zeigt, dass sich die meisten Schülerinnen und Schüler noch recht gut an das Projekt vor einem halben Jahr **erinnern** können. Mit der Welt um sie herum sind sie im Mittel **zufrieden** (vgl. Abb. 42). So hätten sie also aktuell keinen dringenden Grund für „Weltverbesserungsvorschläge im Konjunktiv“ (Untertitel des Projekts).

Vergleicht man Abbildung 43 und 44, so ist deutlich ersichtlich, dass Podcasting lieber gemacht wird als Texte zu schreiben. Aus motivationalen Gründen könnte im Unterricht öfter als bisher auf **Podcasting** als Medium der **mündlichen** Mitteilung zurückgegriffen werden.

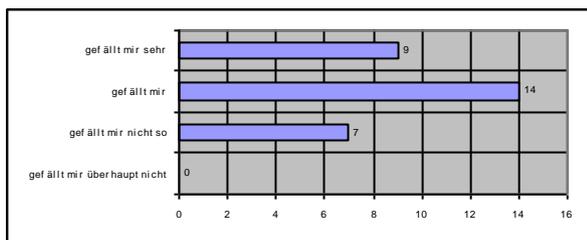


Abbildung 43: mp3-Dateien selbst erzeugen

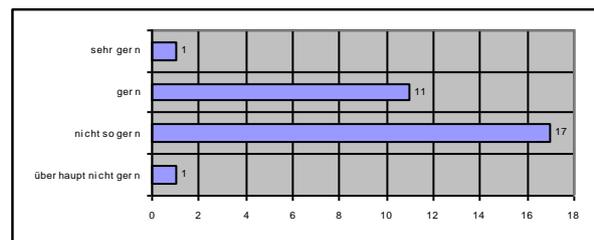


Abbildung 44: Texte schreiben

Tabelle 9 nennt Themen, die sich Schüler/innen für die eigene Podcastproduktion in der Freizeit vorstellen können. Ein freiwilliges Weiterarbeiten in der Freizeit betrachten wir als **nachhaltige Wirkung**. Die Themenvielfalt ermutigt uns Lehrkräfte auch im Sinne des situierten und individualisierten Lernens, den Schülerinnen und Schülern die Themenwahl für die Produktion selbst zu überlassen. Nur 3 Schülerinnen oder Schüler hatten keine Idee oder keine Lust, etwas Eigenes zu nennen.

Umwelt(schutz) (4 Nennungen)	mein Hobby (3 Nennungen)	Musik (2 Nennungen)
Sport (2 Nennungen)	Natur (2 Nennungen)	Freizeit (2 Nennungen)
Gar nichts (2 Nennungen)	Beruf	Klima in Österreich
Computer	Länder	Simpsons
Freunde	Fernsehen	Über mein perfektes Leben :)
Maschinen	Geschichtliche Ereignisse	Film, Regie
Cartoons	Stars	Tiere
Fällt mir nichts ein		

Tabelle 9: Themenvorschläge für Podcasts, die in der Freizeit produziert werden könnten

Die Schülerinnen und Schüler finden es zu 100 % gut (vgl. Abb 45), einmal selbst eine **mp3-Datei produziert** zu haben, finden sie sich doch alltäglich beim Musikkonsum mit mp3s konfrontiert. Vielleicht wurde nachhaltige Wirkung erzielt und manche Schülerinnen oder Schüler produzieren bereits selbst ihre Medien. Dann wären sie auf dem Weg zu Produzern. Daten wurden dazu nicht erhoben.

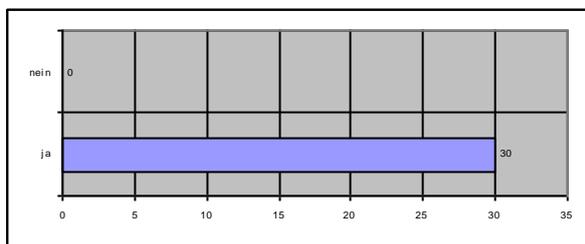


Abbildung 45: Findest du es gut, selbst einmal eine mp3-Datei erzeugt zu haben?

Alle anderen Fragebogenergebnisse (Veröffentlichung, Aspekte der Veröffentlichung, Fächerverbindung usw.) zeigen ähnliche Ergebnisse wie auf der 6. Schulstufe.

5.3.4 Ergebnisse auf der 8. Schulstufe: *Schülerzeitung* und *Interview-Film*

36 Schülerinnen und Schüler haben am Projekt mitgewirkt. Fragebögen wurden nicht erstellt und ausgefüllt, da im Rahmen der Masterarbeit des Autors ausreichend Daten zur Medienproduktion in der 8. Schulstufe erhoben worden sind, die unter: <http://www.edumoodle.at/lernmit/course/category.php?id=65> nachgelesen werden können.



Abbildung 46: Schülerzeitung der 4b

6 DOKUMENTATION UND PRÄSENTATION DER MEDIENPRODUKTE

Alle gesammelten Schülerarbeiten wurden mit Einverständnis der Schülerinnen und Schüler dokumentiert und veröffentlicht:

Schst.	Produkte	Ort der Veröffentlichung	Anmerkung
5.	19 Zeichnungen 16 Texte 01 pdf zum Download	http://hs-st-peter.eduhi.at/	
6.	48 Zeichnungen 16 Texte 01 Online-Magazin	http://issuu.com/tanzer.willi/docs/imst_d6	
7.	36 mp3-Dateien	http://hs-st-peter.eduhi.at/ unter „Werke“ – „Deutsch“	12 Podcast zusammengefügt auf 2 mp3s
8.	01 Schülerzeitung	Verkauf an der Schule	48 Seiten
8.	12 Kurzvideo 01 Interview-Film	Schulabschlussfeier	

Tabelle 10: Veröffentlichung der Medienprodukte

7 KONSEQUENZEN FÜR DIE SEKUNDARSTUFE I

„Es braucht die Vermittlung von Wissen und Fertigkeiten durch die Schule, damit die Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I die neuen Medien nicht nur als passive Konsumentinnen und Konsumenten nutzen, sondern aktiv und selbsttätig Medien produzieren können. Nur so sind sie in der Lage ihre Medienwirklichkeit selbst mitzugestalten. Hohe Medienaffinität, hohe Bindung an Handy und Internet, ein hoher Nutzungsgrad bei den Jugendlichen sind gegeben. Hinzukommen müssen Medienkompetenzen, die einen bewussten, verantwortungsvollen und gestalterischen Umgang mit neuen Medien ermöglichen.

Bild-, Audio- und Video-Bearbeitung im Unterricht der Sekundarstufe I können einen Beitrag liefern, dass aus passiven Mediennutzern aktive Medienproduzenten werden.

Mit den neuen Medien sind viele Risiken verbunden, wie etwa Datenkriminalität oder das Abtauchen in eine virtuelle Ersatzwelt. Auf der anderen Seite bieten die neuen Medien große Chancen, um Lernen etwa mit Multimedia attraktiv und effektiv zu machen. Wie beim Medium Buch und Fernsehen können Wissenschaft und Schule Strategien und Lösungen entwickeln, damit die Chancen der neuen Medien genutzt und die Risiken vermindert werden. Der Schule erwachsen daraus sehr komplexe Aufgaben, damit sie auch hierin ihren gesellschaftlichen Auftrag zum Wohle der Kinder erfüllen kann. Verbunden damit ergeben sich aber auch einige Forderungen.“ (Tanzer, 2011, S.107)

Diese Forderungen seien explizit noch einmal aufgezählt:

- Schulisches **Medienkonzept** mit verbindlich implementierten Medienkompetenzrastern für die einzelnen Schulstufen.
- Vermittlung von technischen **Grundkompetenzen** der Mediennutzung und Medienproduktion im Unterrichtsfach Informatik. Dafür sollte ein **Pflichtgegenstand Informatik** in der Sekundarstufe I eingerichtet sein.
- **Anwendungen im disziplinären Unterricht** (fächerverbindend).
- Ausreichende **Medienkompetenzen** auf Seiten der **Lehrerschaft** (z.B. durch Verpflichtung zur EPICT-Zertifizierung).
- Ausreichende **technische Grundausrüstung** für den Medienunterricht.
- **Kompetenz- und lernergebnisorientierter Unterricht** möglichst im bzw. ausgehend vom Erfahrungskontext der Schüler/innen.

Unter Berücksichtigung dieser Aspekte auf Schüler-, Lehrer- und Schulebene kann eine Medien-Nutzung mit nachhaltiger Wirkung für die Schülerinnen und Schülern gewährleistet werden.

Genderaspekte

Genderaspekte wurden bei der Festlegung der Projektthemen und -inhalte ausdrücklich berücksichtigt. Alle Themen wurden so gewählt, dass große Freiheiten bezüglich einer geschlechtsspezifischen Interpretation und Ausführung gegeben waren. Genderthemen wurden im Anlassfall ausgiebig reflektiert, zum Beispiel wurde bei der Werkbetrachtung in der 6. Schulstufe diskutiert, warum fast alle „Bösewichte“ als männlich dargestellt wurden. Auf der 5. Schulstufe ist das Kind im Ausgangstext von Ursula Wölfel ein Junge. „Warum fürchten sich Mädchen vermehrt vor Spinnen und Jungen vor Monstern?“, kam hier z.B. zur Sprache. In der 7. Schulstufe wählten die Mädchen größtenteils weibliche Stars, die Burschen männliche. So war (entwicklungspsychologisch motivierte) geschlechtsspezifische Identifikation möglich, aber auch die Diskussion über *Gender-Role-Models* und ihre Wirkung.

8 LITERATUR UND ABBILDUNGSVERZEICHNIS

- Baacke**, Dieter (1997). Medienpädagogik. Grundlagen der Medienkommunikation, Bd.1. Tübingen: Niemeyer.
- BIMEZ-Studie (2009)**. 1. Oö. Jugend-Medien-Studie des BIMEZ. Das Medienverhalten der 11- bis 18-Jährigen in OÖ. Online unter www.bimez.at/uploads/media/...studie09/pk_unterlage_020209.pdf [01.07.2012]
- BMUKK** (2010). Erlass des Unterrichtsministeriums zur Digitalen Kompetenz an Österreichs Schulen. Online unter www.epict.at/...Digitale_Kompetenz_an_OEsterreichs_Schulen/Beilage1_Digitale_Kompetenz_an_OEsterreichs_Schulen.doc [29.01.2011].
- BMUKK** (2011). Referenzrahmen für digitale Kompetenzen. Kompetenzraster für informatische Bildung. Sekundarstufe I, 8. Schulstufe. Wien. Unveröffentlichtes Abschlussdokument der Arbeitsgruppe.
- Bruns**, Axel (2006). Towards produsage: Futures for user-led content production. Proceedings: Cultural Attitudes towards Communication and Technology. Online unter http://snurb.info/files/12132812018_towards_produsage_0.pdf [15.02.2011].
- Erpenbeck**, John/ **Sauter**, Werner (2007). Kompetenzentwicklung im Netz. New Blended Learning mit Web 2.0. Köln: Luchterhand.
- Gudjons**, Herbert (2008). Pädagogisches Grundwissen. Regensburg: Klinkhardt UTB.
- JIM-Studie** (2010). Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf10/JIM2010.pdf> [22.02.2011]
- Kron**, Friedrich W., Sofos, Alivisos (2003). Mediendidaktik - Neue Medien in Lehr- und Lernprozessen. München: UTB.
- Österreichischer Lehrplan** (2011). Online unter <http://www.bmukk.gv.at/medienpool> [28.04.2011].
- Schüßler**, Ingeborg (2008). Nachhaltigkeit – nachhaltiges Lernen – Bildung für eine nachhaltige Entwicklung – Gestaltungskompetenz. Online unter http://www.kbe-bonn.de/fileadmin/Redaktion/Bilder/Projekte/Schuessler_Nachhaltigkeit_Begriffskl_rung_Endversion.pdf [01.07.2011]
- Seufert** Sabine/**Euler** Dieter (2005). Nachhaltigkeit von eLearning-Innovationen: Fallstudien zu Implementierungsstrategien von eLearning als Innovationen an Hochschulen. Online unter <http://www.scil.ch/index.php?id=33> [01.07.2012]
- Tanzer**, Wilhelm (2011). Bild-, Audio- und Videobearbeitung in der Sekundarstufe I zur Steigerung der Kompetenz im Umgang mit Neuen Medien. Online unter <http://www.edumoodle.at/lernmit/course/view.php?id=321> [01.07.2012].
- Tulodziecki**, G. (2005). Entwicklung eines Schulkonzepts Medienbildung. Online unter <http://www.learnline.nrw.de/angebote/lehrerfortbildung/medienbildung/artikel/artikel/tulo.pdf> [02.05.2011].

ANHANG

Ursula Wölfel

Der Nachtvogel

Ein Junge hatte immer große Angst, wenn er nachts allein in der Wohnung sein musste. Seine Eltern gingen oft am Abend fort.

Dann konnte der Junge vor Angst nicht einschlafen. Er hörte etwas rauschen, und das war, als ob jemand im Zimmer atmete.

Er hörte ein Rascheln und ein Knacken, und das war, als ob sich etwas unter seinem Bett bewegte.

Aber viel schlimmer war der Nachtvogel.

Der Junge sah ihn immer ganz still draußen auf der Fensterbank sitzen, und wenn unten ein Auto vorüber fuhr, schlug der Vogel mit den Flügeln, und der Junge sah den riesigen Schatten von den Flügeln an der Zimmerdecke.

Der Junge erzählte seinen Eltern von der Angst. Aber sie sagten nur: „Stell dich doch nicht an! Du bildest dir das alles nur ein.“ Und sie gingen immer wieder am Abend fort, weil sie den Vogel nicht sehen konnten, weil sie das alles nicht glaubten.

Einmal war der Junge wieder allein, und es läutete an der Wohnungstür.

Der Junge wurde steif vor Angst.

Wieder läutete es.

Es schellte und schellte.

Dann war es still, lange Zeit war es ganz still.

Dann kratzte etwas an der Hauswand. Das war der Vogel! Jetzt kletterte er mit seinen Krallen an der Mauer hoch. Jetzt war er an der Fensterbank. Und jetzt schlug er mit seinem Schnabel an die Scheibe! Einmal, zweimal, immer wieder, immer lauter, und gleich würde das Glas zerbrechen, gleich würde der Vogel ins Zimmer springen!

Der Junge packte die Blumenvase vom Tisch neben dem Bett. Er schleuderte sie zum Fenster.

Das Glas zersplitterte. Wind fuhr ins Zimmer, dass der Vorhang hoch an die Wand schlug, und der Vogel war fort.

Auf der Straße unten hörte der Junge seine Eltern rufen.

Er rannte auf den Flur, er fand im Dunkeln sofort den Lichtschalter und den Knopf vom Türöffner. Er riss die Wohnungstür auf und lief den Eltern entgegen.

Er lachte, so froh war er, dass sie da waren. Aber sie schimpften. Ihre schönen Ausgehkleider waren nass vom Blumenwasser.

„Was soll denn das wieder heißen?“ fragte der Vater. „Jetzt ist die Scheibe kaputt!“

„Und mein Mantel! Sieh dir das an!“ rief die Mutter.

„Der Nachtvogel war am Fenster“, sagte der Junge. „Der Nachtvogel hat mit seinem Schnabel ans Fenster gepickt.“ „Unsinn!“ sagte der Vater. „Wir hatten den Schlüssel vergessen, und du hast das Läuten nicht gehört. Darum haben wir mit einer Stange vom Bauplatz an dein Fenster geklopft.“

Quelle: Wölfel, Ursula. (1970). Die grauen und die grünen Felder. Wahre Geschichten. Ravensburg

Fragebogen 1a

Liebe Schülerin, lieber Schüler!

Du hast im Projekt "Medienproduktion im fächerübergreifenden Unterricht" mitgearbeitet. Damit wir Lehrer unseren Unterricht weiter verbessern können, bitte ich dich, folgende Fragen in Ruhe und gewissenhaft auszufüllen. Deine Angaben werden vertraulich behandelt. Niemand sonst erfährt deine Angaben.

1. Wie alt bist du heute?

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| <input type="radio"/> 10 Jahre | <input type="radio"/> 13 Jahre |
| <input type="radio"/> 11 Jahre | <input type="radio"/> 14 Jahre |
| <input type="radio"/> 12 Jahre | <input type="radio"/> 15 Jahre |

2. Gib dein Geschlecht an:

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| <input type="radio"/> weiblich | <input type="radio"/> männlich |
|--------------------------------|--------------------------------|

3. In welche Klasse gehst du?

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| <input type="radio"/> 1a | <input type="radio"/> 3b |
| <input type="radio"/> 2a | <input type="radio"/> 4a |
| <input type="radio"/> 3a | <input type="radio"/> 4b |

4. Hast du schon einmal Angst gehabt, als du alleine zu Hause warst?

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| nie | selten | manchmal | oft |

5. Im Deutschunterricht hast den Text "Der Nachtvogel" von Ursula Wölfel gelesen und besprochen.

Ein Bub hat Angst, weil seine Eltern ihn abends oft allein lassen und er sich fürchtet.

- | | | | |
|---|--|---|---|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Ich kann mich gar nicht mehr an den Text gar nicht mehr erinnern. | Ich kann mich kaum an den Text erinnern. | Ich kann mich nur wenig an den Text erinnern. | Ich kann mich noch sehr gut an den Text erinnern. |

6. Wie gerne liest du?

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| gar nicht gerne | nicht recht gerne | gerne | sehr gerne |

7. Was magst du? (Mehrfachantwort möglich)

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> am Computer lesen | <input type="checkbox"/> im Buch, in einer Zeitschrift... lesen |
|--|---|

8. Im Zeichenunterricht hast du ein Wesen gezeichnet, wovor du dich fürchtest.

Was hast du gezeichnet?

9. Wie gerne zeichnest oder malst du?

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| überhaupt nicht gern | nicht so gern | gerne | sehr gern |

10. Beurteile mit Schulnoten, wie gut dir dein Bild gelungen ist!

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> |
| Nicht genügend | Genügend | Befriedigend | gut | Sehr gut |

11. Was magst du? (Mehrfachantwort möglich)

- am Computer zeichnen mit der Hand zeichnen

12. Im Deutschunterricht oder zuhause hast du zu deinem Bild eine gruselige Geschichte geschrieben.

Wie gerne hast du deine Geschichte geschrieben? (Wenn du gar keine Geschichte geschrieben hast, so lasse diese und die nächste Frage aus!)

- überhaupt nicht gern nicht so gern gern sehr gern

13. Beurteile mit Schulnoten, wie gut dir dein Text gelungen ist!

- Nicht genügend Genügend Befriedigend Gut Sehr gut

14. Was magst du? (Mehrfachantwort möglich)

- Texte am Computer schreiben Texte mit der Hand schreiben

15. Dein Bild wurde eingescannt und mit deinem Text auf der Schulhomepage veröffentlicht. Gefällt es dir, wenn ein Werk von dir für viele Menschen sichtbar wird?

- gefällt mir gar nicht gefällt mir nicht so gefällt mir gefällt mir sehr

16. Auf der Homepage kannst du auch die Geschichten und Bilder deiner Mitschüler lesen und anschauen.

Kreuze an, was du daran gut findest. (Mehrfachantwort möglich)

- Ich kann mein Bild oder meinen Text mit anderen vergleichen. Es gibt sehr unterschiedliche Geschichten und Bilder.
 Ich erfahre, was die anderen geschrieben oder gemalt haben. Ich sehe einen Text oder ein Bild von jemand, dem ich diese Arbeit nicht zugetraut habe.
 Die Arbeit der ganzen Klasse wird gezeigt. Meine Fantasie wird dadurch angeregt.

17. Bei diesem Projekt wurde in Deutsch und Zeichnen zusammengearbeitet.

Wie findest du das?

- gefällt mir überhaupt nicht gefällt mir nicht so gefällt mir gefällt mir sehr

18. Du kannst jetzt am Computer schreiben?

Wie wichtig findest du das für dein (weiteres) Leben?

- unwichtig nicht so wichtig wichtig sehr wichtig

19. Hast du schon Bilder eingescannt?

- noch nie (weiter mit Frage 19) ganz selten (Frage 19 auslassen!) manchmal (Frage 19 auslassen!) oft (Frage 19 auslassen!)

20. Möchtest du das Einscannen von Bildern gut können?

- ja nein

Herzlichen Dank für deine Mitarbeit und noch einen fröhlichen Schulschluss!
Willi Tanzer

Abschicken

Eingabe loeschen

Fragebogen 2a

Liebe Schülerin, lieber Schüler!

Du hast im Projekt "Medienproduktion im fächerverbindenden Unterricht" mitgearbeitet. Damit wir Lehrer unseren Unterricht weiter verbessern können, bitte ich dich, folgende Fragen in Ruhe und gewissenhaft auszufüllen. Deine Angaben werden vertraulich behandelt. Niemand sonst erfährt deine Angaben.

1. Wie alt bist du heute?

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| <input type="radio"/> 10 Jahre | <input type="radio"/> 13 Jahre |
| <input type="radio"/> 11 Jahre | <input type="radio"/> 14 Jahre |
| <input type="radio"/> 12 Jahre | <input type="radio"/> 15 Jahre |

2. Gib dein Geschlecht an:

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| <input type="radio"/> weiblich | <input type="radio"/> männlich |
|--------------------------------|--------------------------------|

3. In welche Klasse gehst du?

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| <input type="radio"/> 1a | <input type="radio"/> 3b |
| <input type="radio"/> 2a | <input type="radio"/> 4a |
| <input type="radio"/> 3a | <input type="radio"/> 4b |

4. In unserem Leben begegnen uns viele Menschen. Bist du schon Menschen begegnet, die dir böse vorgekommen sind?

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| nie | selten | manchmal | oft |

5. Im Zeichenunterricht hast du mit dem Online-Programm flashface drei Gesichter gezeichnet und ausgedruckt. Du solltest je ein Gesicht, das gut aussieht, das böse aussieht und dich selbst darstellen. Hat dir diese Arbeit Freude gemacht?

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| nein, gar nicht | eher nein | eher ja | ja sehr |

6. Diese Arbeit ist schon einige Zeit her. Wie gut kannst du dich daran erinnern?

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| gar nicht | wenig | größtenteils | sehr genau |

7. Wie gern zeichnest du?

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| überhaupt nicht gern | nicht so gern | gern | sehr gern |

8. Was magst du? (Mehrfachantwort möglich)

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> am Computer zeichnen | <input type="checkbox"/> mit der Hand zeichnen |
|---|--|

9. Beurteile mit Schulnoten, wie gut dir deine Bilder gelungen sind!

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> |
| Nicht genügend | Genügend | Befriedigend | Gut | Sehr gut |

10. Im Deutschunterricht hast du einen Text "Der Gute, der Böse und ich" zu deinen eigenen Bildern geschrieben.

Wie gern erfindest du Geschichten?

überhaupt nicht gern nicht so gern gern sehr gern

11. Beurteile mit Schulnoten deine Geschichte!

Nicht genügend Genügend Befriedigend Gut Sehr gut

12. Was magst du? (Mehrfachantwort möglich)

- am Computer schreiben mit der Hand schreiben

13. Deine Bilder und deine Geschichte wurden auf der Schulwebsite veröffentlicht. Gefällt es dir, wenn ein Werk von dir für viele Menschen sichtbar wird?

gefällt mir überhaupt nicht gefällt mir nicht so gefällt mir gefällt mir sehr

14. Du hast dir im Internet auch die Werke deiner Mitschüler angeschaut oder durchgelesen?

Kreuze an, was du daran gut findest. (Mehrfachauswahl möglich)

- Ich kann meine Bilder und meinen Text mit anderen vergleichen. Es gibt sehr unterschiedliche Geschichten und Bilder.
 Ich erfahre, was die anderen geschrieben oder gezeichnet haben. Ich sehe einen Text oder Bilder von jemand, dem ich diese Arbeit nicht zugetraut habe.
 Die Arbeit der ganzen Klasse wird gezeigt. Meine Fantasie wird dadurch angeregt.

15. Wie wichtig scheinen dir deine Fähigkeiten der Textverarbeitung für deine Zukunft?

unwichtig nicht so wichtig wichtig sehr wichtig

16. Am Computer kann man Bilder (Fotos, Filme, Zeichnungen) erzeugen, bearbeiten und verändern.

Möchtest du darüber im Unterricht (Informatik, Bildnerische Erziehung) mehr darüber lernen?

- ja nein

Herzlichen Dank für deine Mitarbeit und fröhlichen Schulschluss!
Willi Tanzer

Abschicken

Eingabe loeschen

Fragebogen 3ab

Liebe Schülerin, lieber Schüler!

Du hast im Projekt "Medienproduktion im fächerverbindenden Unterricht" mitgearbeitet. Damit wir Lehrer unseren Unterricht weiter verbessern können, bitte ich dich, folgende Fragen in Ruhe und gewissenhaft auszufüllen. Deine Angaben werden vertraulich behandelt. Niemand sonst erfährt deine Angaben.

1. Wie alt bist du heute?

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| <input type="radio"/> 10 Jahre | <input type="radio"/> 13 Jahre |
| <input type="radio"/> 11 Jahre | <input type="radio"/> 14 Jahre |
| <input type="radio"/> 12 Jahre | <input type="radio"/> 15 Jahre |

2. Gib dein Geschlecht an:

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| <input type="radio"/> weiblich | <input type="radio"/> männlich |
|--------------------------------|--------------------------------|

3. In welche Klasse gehst du?

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| <input type="radio"/> 1a | <input type="radio"/> 3b |
| <input type="radio"/> 2a | <input type="radio"/> 4a |
| <input type="radio"/> 3a | <input type="radio"/> 4b |

4. Im Deutschunterricht hast du einen kurzen Text geschrieben, was du zum Wohle der Menschheit ändern würdest, wenn du reich oder berühmt wärest. Wie gut kannst du dich daran erinnern?

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| gar nicht | wenig | größtenteils | sehr genau |

5. Beurteile in Schulnoten, wie gut dir dein Text gelungen ist.

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> |
| Nicht genügend | Genügend | Befriedigend | Gut | Sehr gut |

6. Wie gerne schreibst du (Texte)?

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| überhaupt nicht gern | nicht so gern | gern | sehr gern |

7. Was magst du? (Mehrfachantwort möglich)

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> am Computer schreiben | <input type="checkbox"/> mit der Hand schreiben |
|--|---|

8. Wenn du die Welt um dich (Wirtschaft, Politik, Sicherheit...Familie, Freunde) betrachtest, Wie zufrieden bist?

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| gar nicht zufrieden | wenig zufrieden | zufrieden | sehr zufrieden |

9. Im Informatikunterricht hast du gelernt, deine eigene Stimme aufzunehmen, nachzuvertonen und eine mp3-Datei daraus zu machen. Audibearbeitung (Podcasting)...

- | | | | |
|-----------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| gefällt mir überhaupt nicht | gefällt mir nicht so | gefällt mir | gefällt mir sehr |

10. Im Deutschunterricht hast du deinen Text, was du in der Welt verändern würdest, mit dem Headset auf Computer aufgenommen und daraus eine mp3-Datei gemacht. Wie gut kannst du dich daran erinnern?

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| gar nicht | wenig | größtenteils | sehr genau |

11. Beurteile mit Schulnoten, wie gut dir deine Aufnahme gelungen ist?

Nicht genügend Genügend Befriedigend Gut Sehr gut

12. Bei diesem Projekt wurde in Informatik und Deutsch zusammengearbeitet. Wie findest du das?

gefällt mir überhaupt nicht gefällt mir nicht so gefällt mir gefällt mir sehr gut

13. Würdest du gerne noch einmal eine Audio-Aufnahme (zu einem anderen Thema) machen?

überhaupt nicht gern nicht so gern gern sehr gern

14. Einige Ergebnisse wurden auf der Schulwebsite präsentiert. Kreuze an, was du daran gut findest. (Mehrfachantwort möglich)

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Ich kann meine Arbeit mit den anderen vergleichen. | <input type="checkbox"/> Es gibt sehr unterschiedliche Arbeiten (Lösungen, Beispiele) zum selben Thema. |
| <input type="checkbox"/> Ich erfahre, was die anderen "zusammengebracht" haben. | <input type="checkbox"/> Ich höre die Arbeit von jemand, dem ich das nicht zugetraut habe. |
| <input type="checkbox"/> Die Arbeit (fast) der ganzen Klasse wird vorgestellt, gezeigt. | <input type="checkbox"/> Meine Fantasie wird dadurch angeregt. |

15. Mein Werk wurde auf der Schulwebsite präsentiert. Gefällt es dir, wenn deine Arbeit für viele Menschen hörbar ist? (Wenn dein Werk nicht präsentiert wurde, kreuze an, wie dir das gefallen würde.)

gefällt mir überhaupt nicht gefällt mir nicht so gefällt mir gefällt mir sehr

16. Täglich begegnen uns mp3s (Handy, Radio, Internet...). Findest du es gut, selbst einmal eine mp3-Datei erzeugt zu haben.

ja nein

17. Worüber würdest du in deiner Freizeit eine mp3-Datei machen.

Herzlichen Dank für deine Mitarbeit und fröhlichen Schulschluss!
Willi Tanzer

Abschicken

Eingabe loeschen