

Detlef Endeward, Nina Köberer und Jessica Schattschneider
Schnittstellen.

Wo Medienbildung zur Politischen Bildung wird

Der Basisartikel beleuchtet, wie und wo genau Medienbildung und Politische Bildung in einer Mediengesellschaft zusammenhängen. Es zeigt sich, dass die Kompetenzen beider Bildungsbereiche in vielen Feldern eng zusammenhängen. Die Schnittmengen der beiden Bildungsbereiche lassen sich unterschiedlichen Lernfeldern der Politischen Bildung zuweisen. Medienbildung und Politische Bildung erweisen sich als Querschnittsaufgabe aller Fächer, um Heranwachsende zur Teilhabe in der digitalen Gesellschaft zu befähigen.

Computer+Unterricht 26 (2016), Heft 103, S. 4–8.

Nina Köberer und Detlef Endeward

Politische Partizipation in der digitalen Welt.

Schlaglichter auf die Mediennutzung Heranwachsender

Durch die digitalen Medien sind neue Formen von Meinungsäußerung und Beteiligung entstanden, die in diesem Artikel näher unter die Lupe genommen werden. Es wird beleuchtet, ob und inwiefern solche Partizipationsmöglichkeiten Heranwachsenden neue Wege eröffnen, sich politisch zu positionieren, sich einzubringen und andere zu aktivieren.

Computer+Unterricht 26 (2016), Heft 103, S. 9–11

Nina Köberer

„Laienjournalismus“ und Beteiligung 2.0.

Eine medienethische Perspektive auf neue Formen der Meinungsäußerung und Beteiligung

Neue digitale Formen der Meinungsäußerung und Beteiligung werfen auch medienethische Fragen auf: Wie wirken sich diese neuen Wege zur Herstellung von Öffentlichkeit gesellschaftlich aus? Welche Informationen sind verfügbar? Wie lassen sich diese beurteilen? Welchen Einfluss haben z. B. Online-Petitionen? Die Autorin geht entsprechenden Fragen in ihrem Beitrag nach und zeigt, welche Rolle Bildung und insbesondere Medienbildung spielt, um Heranwachsende zu einer mündigen „Partizipation 2.0“ zu befähigen.

Computer+Unterricht 26 (2016), Heft 103, S. 12–15

Claus Fokke Wermann

Zwischen Haltung, Perspektive und Bedeutung.

Was man vom professionellen Journalismus lernen kann

Zu viele Informationen strömen in unserer medialisierten Welt auf uns ein. Und wir sind nicht mehr nur Rezipienten, sondern auch Produzenten der Ware Information. Diese Unübersichtlichkeit verleitet dazu, schnelle und einfache Antworten zu akzeptieren. „Lügenpresse“ und „Qualitätsjournalismus“ stehen sich dabei unversöhnlich gegenüber. Dieser Artikel versucht mit „Haltung, Perspektive und Bedeutung“ drei Begriffe in diese Diskussion zu bringen, um damit Informationen besser einordnen und einschätzen zu können.

Computer+Unterricht 26 (2016), Heft 103, S. 16–17

Wolf-Rüdiger Wagner

Nachrichten unter der Lupe. Zur Konstruktion von Realität in den Nachrichtenmedien

„Fernsehen“ ist nicht mehr mit dem Einschalten des Fernsehapparates zu einer festgelegten Sendezeit gleichzusetzen. Aber Nachrichtensendungen im Fernsehen spielen immer noch eine Rolle, wenn es darum geht, welche Themen in der Öffentlichkeit wahrgenommen werden. In diesem Beitrag werden fünf Unterrichtsideen vorgestellt, um sich handlungsorientiert mit Nachrichtensendungen auseinanderzusetzen. Arbeitsmaterialien zu diesen Unterrichtsideen können im Netz abgerufen werden. Ergänzt wird der Beitrag durch Hinweise auf zwei ausgearbeitete Unterrichtsvorschläge, die im Internet angeboten werden.

Computer+Unterricht 26 (2016), Heft 103, S. 18–21

Natalie Deseke

Demokratie zum Hören

Landtag-Online, Webradio & Podcasts im Politikunterricht

Der Artikel stellt das niedersächsische Projekt Landtag-Online vor, in dessen Rahmen Schülerinnen und Schüler in die Rolle von Radiojournalisten schlüpfen und eigene Beiträge zu aktuellen politischen Themen erarbeiten. Für Schulen außerhalb Niedersachsens weist der Beitrag auf medienpädagogische Angebote anderer Bundesländer zum Bereich Radiojournalismus hin.

Computer+Unterricht 26 (2016), Heft 103, S. 22–23

Hans-Jakob Erchinger

n-report.de.

Schüler und Lehrer lernen von Journalisten – ein Beitrag zur Politischen Bildung

Die Fortbildungsreihe „n-report“ in Niedersachsen unterstützt Lehrkräfte bei der Integration journalistischer Arbeitsweisen in den Unterricht. Im Rahmen der Fortbildung erarbeiten die Lehrkräfte eigene Beiträge in unterschiedlichen journalistischen Bereichen. Auf der Grundlage dieser Erfahrungen können sie dann eigene Medienprojekte im Unterricht durchführen. Die Entwicklung einer Videodokumentation mit Schülerinnen und Schülern wird exemplarisch vorgestellt.

Computer+Unterricht 26 (2016), Heft 103, S. 24–27

Jörg Steinemann

Social Crafting.

Mit Minecraft eine Gesellschaft erschaffen und am Leben erhalten

Minecraft ist ein Open-World-Computerspiel, das sich durch einfach in den Unterricht unterschiedlicher Fächer integrieren lässt und dabei helfen kann, Lerninhalte spielerisch zu vermitteln. Der Artikel beschreibt, wie mit Minecraft drei verschiedene Gesellschaftsformen – eine friedliche Welt mit Ressourcen im Überfluss, eine konkurrenzgeprägte Welt mit knappen Ressourcen sowie eine totalitäre Gesellschaft – virtuell erfahren werden können. Die Erfahrungen in diesen Welten werden mit den Schülerinnen und Schülern anschließend im Unterricht reflektiert.

Computer+Unterricht 26 (2016), Heft 103, S. 28–29

Mirek Hančl

TraceCraft.

Ein Rollenspiel zum Thema Datenschutz

TraceCraft ist ein Rollenspiel, das innerhalb des populären Videospieles Minecraft gespielt wird. Während die Schülerinnen und Schüler in ihren Rollen vorgegebene Aufgaben abarbeiten, hinterlassen sie eine Vielzahl an Datenspuren in Form von Chatlogs, Screenshots und „Satellitenbildern“. Diese dienen als Beweise dafür, um in der zweiten Phase des Rollenspiels „Kriminalfälle“ zu lösen. TraceCraft sensibilisiert die Schüler auf spielerische Art und Weise zu den Themen Datenschutz und Datensparsamkeit.

Computer+Unterricht 26 (2016), Heft 103, S. 30–31

Cornelia Schneider-Pungs

Interaktives Erinnern. Über den Mehrwert digitaler Medien in der Gedenkstättenarbeit

Der Holocaust ist Unterrichtsgegenstand in mehreren Schulstufen und stellt nicht nur wegen der wachsenden zeitlichen Distanz eine didaktische Herausforderung dar. Exkursionen zu außerschulischen Lernorten haben dabei das Potenzial, geschichtliche Ereignisse erfahrbar zu machen. Viele Gedenkstätten bedienen sich digitaler Medien, um Schülerinnen und Schülern historische Tatsachen näher zu bringen. Auch über Computerspiele kann die Holocaust-Thematik erschlossen werden. Einige Beispiele für das digitale Erinnern werden in diesem Text beschrieben und evaluiert.

Computer+Unterricht 26 (2016), Heft 102, S. 32–35

Jessica Schattschneider

Politische Bildung digital.

Nützliche Apps für den Politikunterricht – zum Nutzen digitaler Bildung

Die Autorin stellt verschiedene Apps vor, die sich sinnvoll in den Politikunterricht integrieren lassen: Der Wahl-O-Mat der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) macht deutlich, welcher Partei man selbst politisch nahesteht. Die Apps von Bundestag, Bundesrat und Bundesregierung ermöglichen vielfältige Einblicke in das politische System Deutschlands. Apps der bpb wiederum informieren zum Grundgesetz sowie zu politischen Begriffen.

Computer+Unterricht 26 (2016), Heft 103, S. 37–39

Ulrich Gutenberg

Politik in Erklärvideos.

Exemplarische Analyse von Videoclips

Der Autor zeigt an zwei Erklärvideos zu politischen Themen, wie Schülerinnen und Schüler sich gezielt und systematisch mit derartigen Informationsquellen auseinandersetzen können. Neben einer genauen Betrachtungen der Inhalte der Videos werden auch die Angaben zu verwendeten Daten, Modellen u. Ä., die Distributionsformen sowie die Wirkung und Gestaltung des jeweiligen Mediums analysiert. Der Beitrag stellt exemplarisch entsprechende Analysen zweier Videoclips vor.

Computer+Unterricht 26 (2016), Heft 103, S. 40–41