

Stefan Aufenanger

Mediensozialisation

*Aufwachsen in einer Medienwelt:
Ergebnisse und Ausblicke*

Der Basisartikel skizziert nach einem kurzen Exkurs in die Sozialisationstheorie verschiedene Ansätze zur Mediensozialisation. Im Lichte des heute breit anerkannten Interaktionsansatzes geht es um mögliche Sozialisationseffekte neuer Medien und insbesondere um gängige, aber oft nicht ausreichend begründete Ansichten in diesem Bereich. Bei genauerer Betrachtung scheint es so, als müssten die Wirkungen neuer Medien in vielen Gebieten deutlich positiver beurteilt werden als sie dies in der öffentlichen Meinungen bisher werden. Zumindest eine unvereinigte Auseinandersetzung mit den Medienwelten von Kindern und Jugendlichen sollte am Anfang aller medienpädagogischen Ansätze stehen. ☐☐

Computer + Unterricht 14 (2004), Heft 53, S. 6–9

Wolf-Rüdiger Wagner

Der Lehrer von heute – Comic-Leser von damals?

In der Diskussion um Medien und ihre Wirkung tauchen immer wieder dieselben Argumentationsmuster und Befürchtungen auf. Ein Rückblick auf die „Schmutz- und Schundkampagne“, die sich in den 50er-Jahren des vergangenen Jahrhunderts gegen Comics, das neue Medium von damals, richtete, kann diese Wiederkehr der gleichen Argumentationsmuster deutlich machen. Die einschlägigen Zitate stammen aus der Verbandszeitschrift des Allgemeinen Deutschen Lehrer- und Lehrerinnen-Verbandes. Der Verweis auf diese Kontinuität bedeutet nicht, dass die Auseinandersetzung über Medien und ihre Wirkung überflüssig oder sinnlos sei. Man muss aber diese Kontinuität der Argumentationsmuster zur Kenntnis nehmen und sie in die Diskussion über Medien einbeziehen. ☐☐

Computer + Unterricht 14 (2004), Heft 53, S. 10–11

Stefan Aufenanger

Von Peter Lustig zu Pokémon

*Ideen für medienpädagogische Projekte
in der Grundschule*

Der Beitrag skizziert verschiedene medienpädagogische Projekte für die Grundschule. Ein Ausgangspunkt für vielfältige kreative Projekte kann z. B. die „Löwenzahn 2“-CD-ROM sein, ein anderer Ansatz sind persönliche Alben der Kinder über sie selbst, ihre Vorlieben und Hobbys. Rollenspiele bieten eine gute Möglichkeit, sich mit den Figuren von Videospiele auseinander zu setzen und auch die engen Vorgaben der Spiele zu durchbrechen. ☐☐

Computer + Unterricht 14 (2004), Heft 53, S. 15

Ida Pöttinger

Kleine Piraten entern den Computer

*Grundschul Kinder stellen ein multimediales Bilder zum
Thema Piraten her*

Der Beitrag stellt ein Projekt für die 1. Klasse vor, in dessen Rahmen Kinder mit Standardprogrammen ein multimediales Bilderbuch zum Thema Piraten herstellen. Die Arbeit am Computer ist in vielfältige andere Aktivitäten eingebettet, die den Zusammenhalt der Klasse sowie kreative und soziale Fähigkeiten der Kinder fördern sollen. Das Projekt ist so konzipiert und beschrieben, dass es sich gut auch an anderen Schulen umsetzen lässt. ☐☐

Computer + Unterricht 14 (2004), Heft 53, S. 16–18

Ruedi Stüssi

Wegweiser Watgraf

Ein Denkwerkzeug zum Sachrechnen im Unterricht

Neue Medien ermöglichen auf vielen Ebenen eine Verbesserung von Lehren und Lernen. Ein Bereich, der bisher noch zu wenig genutzt wird, ist die gezielte Konzeption von Software zur Unterstützung kognitiver Prozesse. Das in diesem Beitrag vorgestellte „Denkwerkzeug“ Watgraf hilft Schülerinnen und Schülern bei der Lösung von Textaufgaben, indem es die Analyse des Problems und die Übertragung in mathematische Sprache unterstützt. Die Unterrichtserfahrungen zeigen, dass der Einsatz dieses Werkzeugs tatsächlich die metakognitiven Fähigkeiten von Schülerinnen und Schülern bei der Lösung von Problemen fördert. ☐☐

Computer + Unterricht 14 (2004), Heft 53, S. 19–21

Axel Jost

Anno 1503

Spielend lernen mit Computerspielen?

Der Autor beschreibt ein Spielprojekt im Rahmen eines „Ersatzunterrichts“ über einen längeren Zeitraum. Die Schülerinnen und Schüler hatten Gelegenheit, sich in Zweier-Teams intensiv mit dem Strategiespiel „Anno 1503“ zu beschäftigen. Was das Spielen für das Lernen, für Kooperationsfähigkeit, Motivation und Leistungsbereitschaft brachte, verfolgte der Lehrer über den gesamten Zeitraum mit verschiedenen Fragebögen und wurde auch in einer Abschlussrunde diskutiert. Auch wenn viele Schülerinnen und Schüler die beim Spielen durchaus erworbenen vielfältigen Fähigkeiten nicht als Lernen ansahen, empfanden doch alle das Spielprojekt als positiv und wünschten sich eine Schule mit Raum für solchen Unterricht. ☐☐

Computer + Unterricht 14 (2004), Heft 53, S. 22–25

Henning Harms und Andrea Schilling

Design im „Da-Vinci-Raum“

*Produktgestaltung reflektieren
und selbst innovative Produkte gestalten*

In der Gestaltung innovativer Produkte können Schülerinnen und Schüler lernen, die Gestaltung ihrer Umwelt zu reflektieren, eigene Vorstellungen von guter Gestaltung zu entwickeln und eigene Ideen umzusetzen. Das unterrichtliche Vorgehen im hier vorgestellten Kunstunterricht zum Thema Design orientiert sich am Vorgehen professioneller Designer und umfasst daher auch die Erstellung virtueller Modelle, wofür geeignete Hard- und Software zur Verfügung stehen muss. Der Beitrag beschreibt entsprechenden Unterricht in einem eigens eingerichteten digitalen Atelier, der traditionelle Arbeitstechniken mit modernen Werkzeugen verbindet und in dessen Rahmen Jugendliche außergewöhnliche Ergebnisse erzielen. ☐☐

Computer + Unterricht 14 (2004), Heft 53, S. 26–29

Axel Krommer

/join#Gruppenarbeitsraum04

Der IRC im Deutschunterricht der Sekundarstufe II

Der Beitrag stellt eine Möglichkeit vor, den Chat didaktisch begründet als Kommunikationsmedium zwischen zwei Deutschkursen einzusetzen. Schülerinnen und Schüler werden zunächst aufgefordert, alternative Selbst- und Weltentwürfe in Gedichtform zu verfassen. Diese Gedichte sind anschließend die Basis für virtuelle Rollenspiele, in denen die Jugendlichen im Schutze der Anonymität des Chats z. B. als lyrisches Ich mit einem Leser die Bedeutung eines Textes aushandeln. Auf diese Weise können rezeptionsästhetische Thesen vom Zusammenspiel zwischen Autor, Text und Leser in völlig neuer Weise konkretisiert und erlebbar gemacht werden. ☐☐

Computer + Unterricht 14 (2004), Heft 53, S. 30–32