

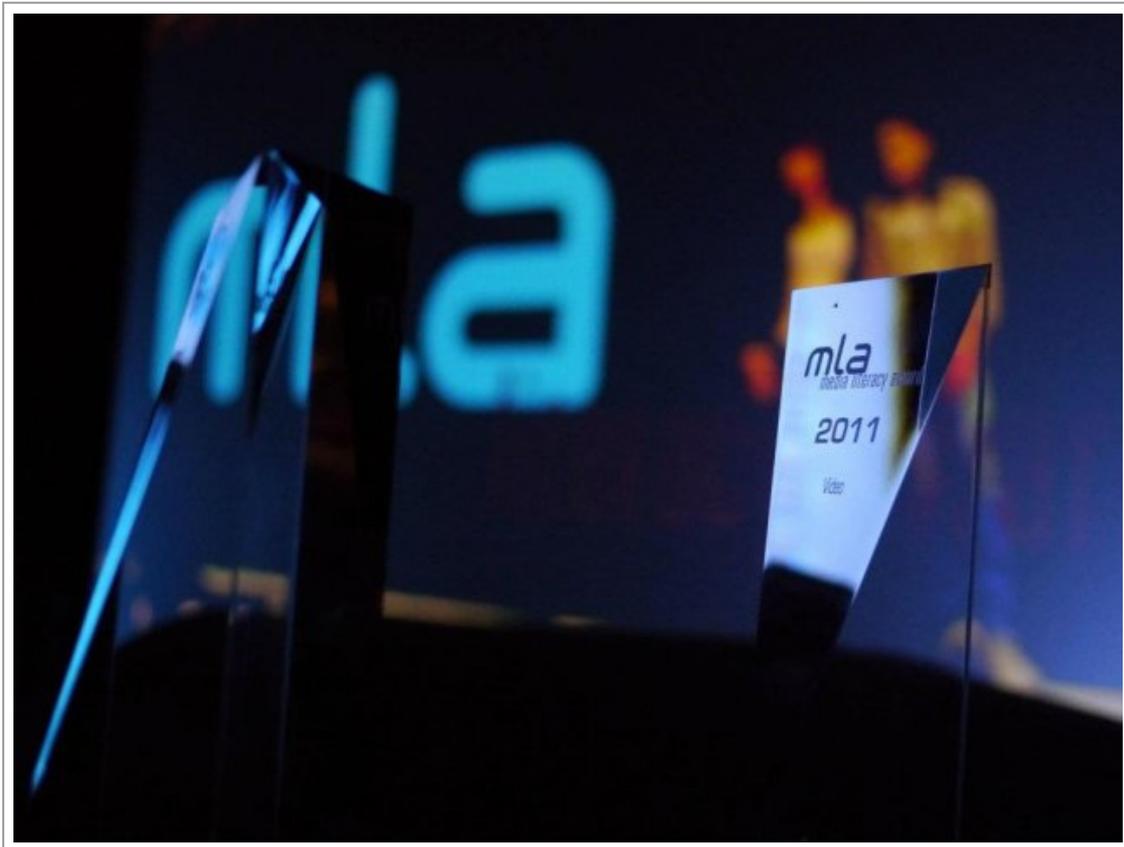


Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 49, Nr. 4, 2011
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Leuchttürme schulischer Medienprojekte Der media literacy award 2011

Lisa Badura

Der *media literacy award* [mla] ist Ende Oktober in Wien über die Bühne gegangen. Zeit, um einige Überlegungen und Beobachtungen Revue passieren zu lassen!



Neben der Tatsache, dass es immer erfreulich ist, wenn junge Preisträgerinnen und Preisträger ihre eigenen Projekte auf der Bühne vorstellen, bieten Wettbewerbe die einmalige Gelegenheit, richtungsweisende Themenstellungen und Technologien präsentiert zu bekommen. Über 300 Schulprojekte wurden zum diesjährigen Wettbewerb eingereicht. Für das [mla]-Team bestand also bereits im Vorfeld über 300 Mal die Gelegenheit, abwechslungsreiche Medienproduktionen zu sehen. Offenbart wurden nicht nur unterschiedliche Ausprägungen von Medienkompetenz*, auch unmittelbare Einblicke in heutige Mediengewohnheiten waren möglich.

Angesichts der erleichterten technischen Verbreitungs- und Handhabungsmöglichkeiten lassen sich vollkommen neue Formen von Partizipation und Kommunikation vernehmen – auch im Unterricht. Erforderliches Equipment und technisches Know-how kommen schon längst nicht mehr von den Schulen und LehrerInnen allein. Im Gegenteil.

Viele *Digital Natives* fordern ihre LehrerInnen durch ihren medialen Startvorsprung heraus – im besten Fall lernen beide voneinander. Lernprozesse können dadurch hierarchiefreier gestaltet werden.

Erfreut hat uns deshalb, dass immer mehr VolksschullehrerInnen die interaktiven Möglichkeiten des Web 2.0 im Unterricht nutzen. Interessant waren beispielsweise Computerspiele, die von den jungen SchülerInnen selbst programmiert wurden und spielerisch in die Sphären der Mathematik einführen. So wird nicht nur das Einmaleins unterhaltsam aufbereitet, sondern nebenbei auch die Programmierumgebung „Scratch“ kennengelernt. Auch die Möglichkeit, sich mit SchülerInnen über Schulübungen etc. virtuell auszutauschen, wurde anhand eines Klassenblogs demonstriert. Dadurch lernen SchülerInnen schon früh, was es heißt, tatsächlich inter-agieren zu können und nicht nur re-agieren zu müssen. Erstere Fähigkeit will gelernt sein, nicht letztere.



Die Tatsache, dass viele SchülerInnen ihr generiertes Material selbst verbreiten (viele der eingereichten Projekte wurden bereits im Vorfeld auf Webplattformen wie z. B. YouTube gestellt), deutet auf neue Formen des

Umgangs mit geistigem Eigentum hin. Um größtmögliche mediale Präsenz und Resonanz zu erlangen, wollen viele junge Menschen längst selber darüber entscheiden, wie sie (Medien-)Projekte gestalten, aber auch *wie* und *wo* sie ihr Material – außerhalb des geschützten Klassenraums – verbreiten. Auch diese Fähigkeit will gelernt sein.

Die vernehmbaren technischen Entwicklungen spiegeln sich auch auf inhaltlicher Ebene wider. Besonders präsent war der Themenbereich „Cybermobbing“ und damit verbunden die Frage, wie man sich im digitalen Zeitalter vor unliebsamen Botschaften schützt, wie man soziale Ausgrenzung verhindert und wie man als junger Mensch den Anforderungen in der realen und virtuellen Welt gerecht wird. Auch die Frage, welchen Einfluss neue Medien auf unser Kommunikationsverhalten haben, wurde in einigen Projektbeiträgen kritisch behandelt. Der Druck der stetigen Erreichbarkeit, um im Dienste der virtuellen und realen Gemeinschaft „dazu“ zu gehören, war deutliches Thema. Die Einschätzung und die damit verbundene Fragestellung einer Foto-Projektgruppe brachte das Dasein inmitten der Webcommunity vielleicht auf den Punkt: *Ich habe mich verfangen in einem Spinnennetz geformt aus Kabeln. Gibt es einen Ausweg? Suche ich ihn überhaupt?*

Der Wille zur (medialen) Präsenz ist bei vielen jungen Menschen enorm ausgeprägt. Aber wie hoch ist der Preis, um in der virtuellen und realen Welt nicht nur „da“ zu sein, sondern auch wirklich gesehen zu werden und sich damit anerkannt zu fühlen? Und wie kann man den *Digital Natives* angesichts aller selbst auferlegten Sichtbarkeitserfordernisse (wie z. B. das Zurechtbasteln der bestmöglichen „Eigen-PR“ in Webcommunities wie Facebook etc.) die Bedeutung von selbstbestimmtem Handeln und Denken vermitteln? Schließlich geht es nicht darum, sich von der willkürlichen Aufmerksamkeitsspanne der anderen abhängig zu machen, sondern zu wissen, wo man seine eigene Aufmerksamkeit hinlenken möchte. Im Netz und im realen Leben.

Medienarbeit bedeutet demnach auch, jungen Menschen alternative Verhandlungsmethoden – jenseits aller Verbalisierungsmöglichkeiten – anzubieten. Mittels Collagen, Fotografien, selbstgemalten Bildern,

Animationen, Comics etc. ließen viele SchülerInnen ihre visuellen Botschaften für sich sprechen. Nicht selten waren jene Projekte, denen eine scheinbar einfache, aber prägnante Bildsprache zugrunde lag, die eindrucklichsten. Das Erreichen von Aufmerksamkeit will eben gelernt sein.

Erfreulich ist es darum, wenn in Projektbeiträgen nicht nur die spezifische Handschrift der SchülerInnen sichtbar wird, sondern auch Fähigkeiten unserer Zeit widergespiegelt werden. Wenn Problemstellungen neugierig, kritisch und kreativ bearbeitet werden, wenn Medien selbstbewusst eingesetzt werden und der Wille, Position zu beziehen, erkennbar wird – dann kann man davon ausgehen, dass aktive Teilhabe spielerisch umgesetzt und letztendlich soziale Prozesse vorangetrieben werden. Im Klassenraum und auch außerhalb.

[mla] -FACTS

- Der *media literacy award* wird vom österreichischen Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur ausgetragen und zählt zu den größten europäischen Medienwettbewerben für Schulen. Das Festival *mla:connect* (Präsentationen der Projekte und Preisverleihung, Fachtagung) findet einmal im Jahr in Wien statt. Hauptanliegen sind die Sichtbarmachung von Best-Practice-Beispielen und die Vernetzung engagierter Lehrpersonen.
- Der *media literacy award* 2011 fand vom 19. bis 21. Oktober in Wien statt. Einreichfrist für den *media literacy award* 2012 ist der 15. Juni 2012. Anmeldung unter: <http://www.mediamanual.at/mediamanual/projekte/checkliste.php>
- Die PreisträgerInnen 2011 finden Sie unter: <http://www.mediamanual.at/mediamanual/projekte/gewinner.php>

*) „Medienkompetenz ist die Fähigkeit, die Medien zu nutzen, die verschiedenen Aspekte der Medien und Medieninhalte zu verstehen und kritisch zu bewerten sowie selbst in vielfältigen Kontexten zu kommunizieren.“ (EU-Kommission)

Siehe dazu auch: <http://www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/medienerziehung/medialiteracy/index.php>