



Stichwort Medienkompetenz: Tipps für komplexe Lernaufgaben am Beispiel Bildbearbeitung

Nicole Winterstein

Wer sich mit dem Schlagwort Medienkompetenz in der Lehre konfrontiert sieht, findet hier am Beispiel Bildbearbeitung Tipps und Empfehlungen zur Themenwahl und zu den nötigen Werkzeugen. Außerdem wird gezeigt, warum Lehrkräfte selbst keineswegs Foto-Profis sein müssen, um mit ihren Schülern komplexe Lernaufgaben auf Grundlage realer Anlässe zu bewältigen.

1. Einen Anlass finden: zwischen Lehrplan und Jugendthemen

Das Beispiel der Bildbearbeitung berührt eine Reihe unterschiedlicher Perspektiven und Sachgebiete. Ausgehend von einem bestimmten Bedarf sind sowohl Fragen der Erstellung als auch der Verbreitung zu beantworten. Ein erster Anknüpfungspunkt an den Lehrplan können daher die rechtlichen Fragen zur Verbreitung von Bildmaterial sein. Jeden Tag werden Jugendliche wissentlich, aber meist unbewusst, selbst zu ProduzentInnen von grafischen Inhalten, die sie auf Facebook und Co.

einstellen. Anstelle von gegenstandslosem Blättern im BGB kann etwa der Gemeinschaftskundeunterricht zur Erörterung von lizenzrechtlichen Fragen von Bildmaterial im Internet genutzt werden. Dies ist mit und ohne einem konkreten Medienprojekt machbar, kann aber zum Beispiel als Vorbereitung eines solchen eingeschoben werden. Es stellt damit a) ein relevantes Thema dar und lässt sich b) als Sprungbrett zur Rechtskunde in den Lehrplan integrieren.

Dass sich "die Jugend für nichts interessiert", ist besonders für den Lehrbereich Medienkompetenz ein Satz für die Mottenkiste. Die Chance für LehrerInnen, die sich mit dem Thema Medienkompetenz auseinandersetzen wollen, besteht vielmehr darin, dass sich die Interessen junger Menschen zum großen Teil genau in diesem Bereich bewegen. Je nach verfügbarer Zeit und Grad der planerischen Freiheit lässt sich die Themenwahl in drei groben Stufen abbilden.

1. Ein beliebiges lebensweltliches Thema wird ausgewählt und das einzelne Medium sowie der Umgang damit werden in den Vordergrund gerückt. Aus Bereichen wie Mode-Trends, Umweltveränderungen und technischen Innovationen lassen sich mit wenig Aufwand Zielstellungen für Grafik- und Fotoprojekte gewinnen.
2. Nicht exakt lehrplanrelevant, aber schulbezogen, kann eines der folgenden Themen als komplexe reale Aufgabe ausgewählt werden: Mit Bildmaterial aufgewertete Speisepläne, Lagepläne vom Gelände und der Schulhausräume, Einladungen für Schülerveranstaltungen sowie Foto-Beiträge zu einer Schülerzeitung oder eine Schülerzeitung selbst, die als online oder gedruckte Version realisiert wird.
3. Doch auch aus dem unmittelbaren Lehrstoff lassen sich Themen gewinnen, wobei der Einsatz von Grafiksoftware einen doppelten Lerneffekt erzeugt. Der Tipp: moderne Infografiken. Sie eignen sich für praktisch alle Inhalte und sind in jedem Fach anwendbar. Visuelle Lerntypen profitieren von einer grafisch aufbereiteten Formelsammlung, komplexe Prozesse aus Chemie und Biologie lassen sich in Fließdiagrammen individuell abbilden und selbst (Fremd-)Sprach-Grammatiken und historische Themen lassen sich als Text-Bild-Kombination umsetzen. Einerseits müssen Informationen erfasst und komprimiert werden, was eine intensive Auseinandersetzung mit Unterrichtsthemen bewirkt. Andererseits werden beim Erstellen der Grafiken technische und gestalterische Kenntnisse gewonnen. Attraktive Infografiken lassen sich mit kostenlosen Online-Editoren gestalten und mit eigenem Bildmaterial veredeln.

Hier ein Beispiel für die einfache, individuelle Grafik: Bildinformationen in Form von Icons und definierenden Symbolen vermitteln auf einen Blick alle wissenswerten Details.

2. Die richtige Software wählen: Es muss nicht immer Photoshop sein

Medienkompetenz bedeutet oftmals auch schlichte Softwarekompetenz. Im Rahmen der Bildbearbeitung ist Software nicht nur Werkzeug zur Erstellung eigener grafischer Ideen, sondern bietet zugleich zahlreiche vor- und nachgelagerte Lernansätze. So müssen sich SchülerInnen bereits im Vorfeld Gedanken machen, wo die Erzeugnisse eingesetzt werden sollen. Für eine Veröffentlichung auf einer Website gelten andere Anforderungen an eine Bilddatei als an eine Druckvorlage.

Doch auch wenn die Ideen nur so sprudeln und das Interesse an einem Einstieg in das Thema Bildbearbeitung groß ist, bleibt die Wahl der richtigen Software immer noch eine Hürde. Oft scheitern derartige Vorstöße daran, dass sich die Schule "keine teure Software leisten kann." Wenn jedoch bei Bildbearbeitung nur an das Profi-Werkzeug Photoshop gedacht wird, ist dies allzu verständlich. Eine Volumenlizenz, die auf mehreren Rechnern in der Schule installiert werden kann, kostet je nach Funktionsumfang vierstellige Summen.

Eine sinnvolle Alternative bieten sogenannte Freeware-Programme, die kostenlos heruntergeladen und verwendet werden dürfen und die für Einsteiger einen mehr als ausreichenden Funktionsumfang bieten. Der Vorteil liegt nicht nur in der Kostenersparnis der Schule, sondern auch darin, dass diese Software gegebenenfalls von den Schülern auch bei einer Hausaufgabe verwendet werden kann. Hinzu kommt, dass solche Programme eine große Fangemeinde im Internet versammeln, wodurch auch eine unerschöpfliche Menge an Tipps, Anleitungen und Anregungen frei im Internet verfügbar ist. Prominentestes Beispiel ist die Freeware "Gimp".

Eine weitere Variante sind Bildbearbeitungsprogramme, die ausschließlich online zur Verfügung stehen. Diese haben den Vorteil, dass nur ein Internetzugang benötigt wird und keine Installation auf dem eigenen Rechner erfolgt. Zwar bieten auch diese Programme brauchbare

Funktionen, können jedoch jederzeit vom Netz genommen werden oder just zur Unterrichtszeit nicht erreichbar oder überlastet sein. Für größere Projekte sind sie daher nicht zu empfehlen.

3. Fehlende Kenntnis ausgleichen: Lehrkräfte lernen mit

Die Themen sind gesetzt, die richtige Software wurde ausgewählt und auf den Schulrechnern installiert. Und nun? Trotz der Motivation zum Einsatz solcher Werkzeuge scheuen sich viele Lehrkräfte davor, diesen Weg einzuschlagen und sie im Unterricht einzusetzen. "Ich kenne mich damit nicht genug aus", ist die häufigste Äußerung. Dabei sollte man sich Folgendes bewusst machen: Moderne Bildbearbeitungsprogramme bieten eine Komplexität, die selbst Profis in den seltensten Fällen voll ausschöpfen. Mit welcher Begründung könnte dies dann von LehrerInnen erwartet werden?

Es liegt vielmehr in der Natur der Sache, dass bei einer komplexen, medienbezogenen Aufgabe die Aneignung des nötigen Wissens auch und vor allem während des Lösungsprozesses stattfindet. Wenn neueste Lehr-Lern-Konzepte sogar so weit gehen, die Lehrkraft zeitweise als Moderator zu betrachten, ist Medienkompetenz vermutlich der Bereich, wo dies kein Ideal, sondern eine Grundvoraussetzung ist. Und ist es nicht im Übrigen bereits Teil einer sich entwickelnden Medienkompetenz, wenn Probleme mit Computern auch mit Hilfe von Computern gelöst werden?

Wie sieht das konkret am Beispiel Bildbearbeitung aus? Besonders beim Einstieg in dieses Thema wird es in den meisten Fällen darum gehen, Bilder in Form zu bringen, zu beschneiden, zu verfremden oder zu optimieren und sie neu zu arrangieren. Solche Grundaufgaben finden sich entweder bereits in der Dokumentation (= Handbuch zur Software), beschrieben als Tutorial / Anleitung in Blogs oder als Hilfethemen in den einschlägigen Foren zur jeweiligen Software. Die Antworten auf die meisten Fragen sind also oft nur eine Google-Suche entfernt. Beispiel: "gimp tutorial bilder zuschneiden". Selbst Videoanleitungen sind zu vielen Bearbeitungsschritten verfügbar. Auf diese Weise werden Fähigkeiten

genau dann erlernt, wenn dies für den nächsten Projektschritt nötig ist. Das Lernen ist hier kein Selbstzweck, sondern findet im Rahmen eines übergeordneten Problemlösungsprozesses statt. Es ist demnach nicht zwingend erforderlich, dass Lehrkräfte auch noch zu Softwareexperten werden müssen – Mitlernen erlaubt!

4. Verwertung der Arbeitsergebnisse: gedruckt oder im Web

Wird Bildbearbeitung mit einem konkreten Anlass durchgeführt, ergibt sich die Verwendung des dabei entstehenden Materials meist von allein. Daher kann bereits mit der Aufgabenstellung vermieden werden, dass die Arbeitsergebnisse am Ende einfach in der Schublade, respektive einem Ordner auf der Festplatte verschwinden.

Konkrete Medienkompetenz bedeutet indes auch, den Austausch zwischen verschiedenen Medienformaten bei der Arbeit zu berücksichtigen und umsetzen zu können. Im Bereich Bildbearbeitung stellt der Übergang zum Druckerzeugnis einen solchen Schritt dar. Wer individuelles Lehrmaterial (etwa mehrseitige Infografiken), eine bebilderte Speisekarte oder Flyer für eine SchülerInnenveranstaltung drucken lassen möchte, sollte sich zum Beispiel vorab erkundigen, welche Kriterien die Druckdaten erfüllen müssen. Onlinedruckereien wie Flyerpilot geben für jedes Format den bedruckbaren Bereich sowie den sogenannten Farbraum an, den ein Dokument enthalten muss. Gerade Letzteres muss in jedem Fall beachtet werden, weil die Darstellung der Farben am Monitor einem anderen Prinzip unterliegt als die Farberzeugung bei verschiedenen Drucktechnologien. Allein dieses Thema bietet sich wieder als hervorragende, weil problembezogene Anknüpfungsmöglichkeit für Lehrstoff im Bereich der physikalischen Grundlagen von Licht an.

Sofern die Schule über eine eigene Website verfügt, ist dies natürlich die ideale Plattform für die Verbreitung von Arbeitsergebnissen. Dort können grafisch aufbereitete Lernhilfen ebenso unkompliziert verbreitet werden wie Arbeiten, die eher im künstlerisch-kreativen Bereich angesiedelt sind. Collagen, Fotostorys und Rückblicke von Veranstaltungen und

Klassenfahrten machen sich darüber hinaus in Schülerzeitungen und als Aushänge ganz hervorragend.

5. Fazit

Die komplexe, reale Lernaufgabe sollte nicht als zusätzlicher Aufwand, sondern insbesondere für den Bereich Medienkompetenz als wesentliches Gestaltungsprinzip betrachtet werden, das der Aktualität, der Komplexität und Vielschichtigkeit dieses Bereichs entspricht.

Wer etwa in einem Ganztagesangebot über entsprechend viel Zeit und thematische Flexibilität verfügt, benötigt oft nur einen konkreten Anlass und schafft damit die Grundlage für problembezogenes Erlernen komplexer Zusammenhänge. Im Unterricht, der naturgemäß sehr stark am Lehrplan ausgerichtet ist, können Fragen des Umgangs mit Medien zumindest als Aufhänger eingesetzt werden. Eine mögliche Verknüpfung beider Ansätze können moderne Infografiken sein, welche das Potenzial zum Ausbalancieren des Dreiecks Lehrplan-Anlass-Medienkompetenz besitzen.

Als Arbeitsmittel empfehlen sich bekannte, kostenlose Bildbearbeitungsprogramme, die jederzeit beschafft werden können und sofort einsatzbereit sind. Es schadet sicherlich nicht, wenn sich Lehrkräfte mit der grundlegenden Funktionsweise dieser Software vertraut machen. Doch gerade in diesem Bereich stellt das Internet eine unerschöpfliche Quelle des Wissens dar, die von Schülern und Lehrkräften gleichermaßen zur konkreten Problemlösung ad hoc genutzt werden kann und sollte. Beim Schlagwort Medienkompetenz ist also fehlende Fachkenntnis der Lehrkräfte nicht länger als Hinderungsgrund zu betrachten, sondern als Chance, den Begriff des Lernbegleiters und Lernberaters bei solchen Anlässen ein Profil zu geben.

Dieser Beitrag wird bereitgestellt von Nicole Winterstein - <http://www.flyerpilot.de> (letzter Zugriff: 19.06.2014).