



Medien als Lernform und die Trimediale Redaktion Die SO! - Campusredaktion

Wolf Hilzensauer
Alex Naringbauer

Der vorliegende Artikel beschreibt ein Konzept für eine handlungsorientierte Medienpädagogik im Bildungsbereich. Im Mittelpunkt steht dabei die SO!-Campusredaktion, die als Methode für expansives Lernen die Möglichkeit bietet, unabhängig von Thema oder Medium die Verantwortung für den Lernprozess in die Hände der Lernenden zu legen. Der Dokumentation von Reflexion über den Lernprozess wird dabei eine besondere Bedeutung zugesprochen. Gleichzeitig werden unterschiedliche mediale Gestaltungsmöglichkeiten (Audio/Radio, Video/Fernsehen und Zeitung – sowohl als Print- als auch als Onlinemedium) vorgestellt, die durch das Konzept BYOD – bring your own device – auch einfach und niederschwellig im Bildungskontext umsetzbar sind. Dadurch ergeben sich innovative Möglichkeiten, einen Lernprozess

sichtbar zu machen und gleichzeitig eine Grundlage für eine alternative Leistungsbeurteilung anzubieten.

Die SO!-Campusredaktion wird derzeit an der Pädagogischen Hochschule Salzburg in Kooperation mit dem Communitysender FS1 und der Radiofabrik entwickelt und erprobt. Community Medien nehmen als MedienpartnerInnen eine bedeutende Stellung ein: Durch ihren offenen Zugang zu Know How und Equipment sowie durch die Möglichkeit, Medienproduktionen über die verfügbaren Distributionskanäle (Radiofrequenz oder Sendeplatz) einer breiten Bevölkerung zugänglich zu machen, gewinnt die Medienpädagogik einen wichtigen Mehrwert in ihrer schulischen und außerschulischen Arbeit. (Dieser Artikel knüpft an den Artikel "BYOD, Smartphonefilme und webbasierte Videoschnittprogramme" der Medienimpulse, Ausgabe 2/2014, an).

1. Die Herausforderung: Beurteilung von Lernprozessen

Bei der Gestaltung von Leistungsnachweisen gibt es im Bildungsbereich unterschiedliche Herangehensweisen. Das reicht von mündlichen und schriftlichen Prüfungen über die Gestaltung von Präsentationen bis hin zur Dokumentation von Projektarbeiten. Alle Methoden haben dasselbe Ziel; einen vorangegangenen Lernprozess zu erfassen und somit einen Einblick in den Wissens- und Kompetenzaufbau der Lernenden zu erhalten. Leider, und davon können viele LehrerInnen ein Lied singen, können diese Methoden nur bedingt einen objektiven Einblick in das Wissen und Können von Lernenden geben. Dies ist unter anderem darin begründet, dass alle bekannten Methoden entweder auf das Abprüfen von Faktenwissen oder auf die Dokumentation eines Lernprozesses ausgerichtet sind. Nach Methoden zur Erfassung beider Bereiche muss man länger suchen. Fündig wird man beispielsweise in der Arbeit mit Portfolios, die sowohl Produkt als auch Prozess darzustellen versuchen. Angelehnt an die Portfoliomethode (Häcker, 2006) soll mit dem Konzept "Medien als Lernform" eine Brücke geschlagen werden, die es ermöglicht,

expansives Lernen im Sinne des Verständnisses von Klaus Holzkamp (1993) zu ermöglichen.

Das vorgestellte Konzept "Medien als Lernform" bietet die Möglichkeit, durch die Gestaltung einer (multi-)medialen Produktion einen Lernprozess ganzheitlich zu erfassen, das gelernte Faktenwissen darzustellen sowie den damit verbundenen Kompetenzaufbau zu dokumentieren. Ähnlich wie bei der Gestaltung eines Referats bleiben dabei die bekannten pädagogischen Prozesse erhalten: Vereinbaren eines Themas und Lernziels, Recherchieren, Gestalten von Materialien, Verfassen von Texten und schließlich die Präsentation der Erkenntnisse sowie des Lernprozesses. Die Darstellung des Lernprozesses erfolgt dabei, wie bei der Portfolioarbeit, über die Methode der Reflexion. Lernende sind angehalten, den eigenen Lernprozess zu betrachten und die Erkenntnisse daraus zu dokumentieren. Was wurde gelernt? Wie ist man bei der Produktion herangegangen? Welche Überlegungen sind einem im Lernprozess begegnet, die zwar als Hintergrundinformation wichtig sind und wertvolle Hinweise für die Produktion geliefert haben, aber nicht explizit im Produkt thematisiert werden? All diese Fragen bilden die Basis des Konzepts "Medien als Lernform": Das ganzheitliche Durchdringen eines Themas sowie die Dokumentation und Reflexion des Entstehungsprozesses bieten pädagogisch gesehen eine gute Möglichkeit um Lernprozesse zu initiieren und zu dokumentieren.

2. Das Ziel: Die Förderung expansiven Lernens

Der Begriff expansives Lernen geht zurück auf Klaus Holzkamp, der in seiner Subjekttheorie einen prototypischen Lernprozess anhand zweier unterschiedlicher Ausprägungen skizziert. Er beschreibt den Lernenden als handelndes Subjekt, das in seinen Aktivitäten an einem gewissen Punkt eine "Handlungsproblematik" erfährt: jemand tut etwas, und kommt irgendwann nicht weiter. Um dieses Problem zu lösen (also um weiter zu kommen), gibt es nach Holzkamp (1993) zwei Strategien. Zum einen kann man das Problem irgendwie (einmalig) lösen, um eine nahende Bedrohung abzuwenden. Die Strategie dafür kann sein, sich

kurzfristig das benötigte Wissen anzueignen oder die Aufgabe zu umgehen. Zum anderen besteht die Möglichkeit, das Problem durch expansives Lernen zu lösen. Dazu ist es notwendig, dass die Handlungsproblematik vom Lernenden aktiv in eine Lernproblematik umgedeutet wird. In diesem Umdeutungsprozess ist es notwendig, ein Handlungsdefizit anzuerkennen und entsprechende Strategien zu planen, wie der Bedrohung begegnet werden kann.

Übertragen auf das Konzept "Medien als Lernform" ist es notwendig, die Verantwortung über die Ausgestaltung des Lernprozesses in die Hände der Lernenden zu legen. Das kann relativ einfach und flexibel umgesetzt werden, in dem lediglich ein grobes Thema zur Bearbeitung an eine Projektgruppe übertragen wird. Die thematische Ausgestaltung, die Schwerpunktsetzung des Projektes, die Entwicklung eines "roten Fadens" sowie die Gestaltung des Produkts müssen von der Projektgruppe selbst durchgeführt werden. Dies kann man initiieren in dem Lernende sich selbst (inhaltliche) Ziele stecken und die Umsetzung selbstverantwortlich planen. Wenn z. B. eine schematische Darstellung eines komplexen Vorgangs für das Gesamtverständnis wichtig ist, dann müssen die Fähigkeiten zur Produktion dieser schematischen Darstellung (expansiv) erlernt werden. Die Motivation, das zu tun, liegt jedoch in der Projektgruppe begründet, die sich das selbstgewählte Ziel gesteckt hat und dieses nun lösen, also umsetzen, will.

3. Die Bedeutung der Reflexion

Reflexion, aus dem lateinischen re-flexio – "ich beuge zurück", wendet (beugt) den Blick auf Vergangenes, um aus der Erkenntnis und den Erfahrungen Schlüsse für Zukünftiges abzuleiten.

Im Konzept SO!-Campusredaktion werden unterschiedliche Formen von Reflexion deutlich:

Reflexion des Inhalts: Inhalte werden recherchiert und in einem Bericht anschaulich dargestellt. Diese Darstellung erfordert einen Übersetzungsprozess, da die Inhalte in Bezug zum Thema dargestellt

werden müssen. Während dieses Übersetzungsprozesses bewegt sich das Denken in einem hermeneutischen Zirkel zwischen Reflexion und Produktion.

Reflexion des Mediums: Am Beginn steht die Überlegung, welches Medium auf den jeweiligen Inhalt passt. Hier ist Beratung durch einen Coach und/oder LehrerIn sinnvoll, die Entscheidung sollte aber den ProduzentInnen überlassen werden. Die Entscheidung über das Medium muss immer an den Inhalt angepasst werden. Beispielsweise ist es schwierig, ein Pflanzenbestimmungsbuch, das mit einer Farbcodierung und Symbolen arbeitet in einem Radiobeitrag zu beschreiben.

Reflexion des Produktes: Nach dem Abschluss eines Projektes steht im Idealfall das gemeinsame Ansehen des Films, Radiobeitrags bzw. der Website. Bei der Betrachtung der Produkte wird ein Reflexionsprozess in Gang gesetzt, bei dem die ProduzentInnen ihr Produkt selbstkritisch betrachten und somit Erfahrungen für die Zukunft sammeln.

Reflexion des Gesamtprozesses: Diese Reflexion ist weitreichender und lässt sich am besten über ein Produktionstagebuch verwirklichen. Die ProduzentInnen bekommen dabei die Aufgabe, jeden Arbeitstag bzw. Produktionsabschnitt mit Tagebucheinträgen festzuhalten. Im Idealfall erfolgt die Führung dieses Tagebuches im jeweiligen Produktionsmedium als Video- bzw. Radiotagebuch oder in Form eines Weblogs. Die Tagebücher, als Teil des Lernprozesses, können gemeinsam mit den Produkten auf einer Website festgehalten werden.

Reflexion ist ein wichtiger Teil des Lernprozesses: Erst durch eine kontinuierliche Überprüfung der Ziele, der Strategien und der Umsetzung kann ein Projekt zielführend gesteuert und beeinflusst werden. Die Erkenntnisse aus dem Reflexionsprozess geben dabei wichtige Einblicke in die Entstehungsgeschichte der Produktion und sollten nach Möglichkeit in strukturierter Form dokumentiert und zugänglich gemacht werden – ein Grundprinzip der SO!-Campusredaktion.

4. Die Trimediale Redaktion

Das Konzept der trimedialen Redaktion stammt aus dem Bereich des Journalismus und beschreibt die Notwendigkeit heutiger JournalistInnen, Beiträge nicht nur für ein Medium aufzubereiten (z. B. in Form eines Zeitungsartikels), sondern gleichzeitig auch die Audio- (z. B. in Form eines Interviews) oder Videobeiträge (z. B. in Form eines Videoberichtes einer Veranstaltung) zu produzieren, die in Ergänzung zum (Online-)Zeitungsartikel das Thema ganzheitlich durchdringen. Diesem Konzept liegt vor allem der Umstand zugrunde, dass die Mediengrenzen mehr und mehr verschwimmen. Die Mediennutzung hat sich insofern verändert, als auch die unmittelbare Verfügbarkeit von Zusatzinformationen in anderen Medien genutzt wird: man 'googelt' parallel zu einer Fernsehsendung nach unbekanntem Details, informiert sich bei Online-Enzyklopädiën und Weblogs zu Hintergründen, verfolgt Audiointerviews zum Thema und sieht sich Videoclips mit weiteren Informationen an. Dadurch wandelt sich auch das Bild des klassischen Journalismus: JournalistInnen, die "vor Ort" berichten, *müssen* all diese unterschiedlichen Medien bedienen. Dabei geht es nicht darum, dieselben Inhalte für unterschiedliche Medientypen aufzubereiten. Vielmehr werden die verwendeten Medien als passende Botschaftsträger ausgewählt, um z. B. Teilaspekte eines Themas bestmöglich zu vermitteln. Ein anderer Begriff, der diese Entwicklung ebenfalls beschreibt ist die "Cross-Media-Production" – also Produktionen über Mediengrenzen hinweg.

Die Trimediale Redaktion ist eine Möglichkeit, dieser veränderten Mediennutzung zu begegnen: In einer Redaktionssitzung werden Themen und Teilthemen besprochen sowie die Ausrichtung des roten Fadens im Gesamtprojekt festgelegt. Im Anschluss werden unterschiedliche mediale Herangehensweisen geplant, mit deren Hilfe es möglich ist, ein Thema bestmöglich aufzubereiten. Dazu ist es notwendig, sich mit den Funktionen sowie der unterschiedlichen Wirkung der verwendeten Medien auseinanderzusetzen, da einerseits nicht jedes Thema in jedem

Medium dargestellt werden kann und andererseits nicht jedes Medium für jedes Thema geeignet ist. Film bzw. Fernsehen sind gut darin zu emotionalisieren, da die bewegten Bilder in Kombination mit atmosphärischen Geräuschen und emotionalisierender Musik einen Eindruck des "dabeiseins" und "mitfühlers" auslösen. Auch können komplexe Dinge oder Berichte "vor Ort" durch Bilder besser vermittelt werden – man kann "zuschauen". Audio bzw. Radio hingegen kann gut Sachverhalte (z. B. in Form eines Interviews oder Beitrags) darstellen, da man nicht von Bildern abgelenkt wird. Darüber hinaus sind auch kreativ-emotionale Audiobeiträge dazu in der Lage, die Vorstellungskraft der Zuhörerschaft anzuregen (Stichwort: Kopfkino). Ein schriftlicher Artikel eignet sich wie kein zweites Medium, ein Thema vertiefend darzustellen: Man kann als LeserIn sein eigenes (Lese-)Tempo wählen, uninteressante Absätze überfliegen und wichtige Absätze mehrfach lesen. Für die Vermittlung von Hintergrundinformationen eignet sich daher ein Text am besten – egal ob "online" oder papierbasiert.

Das Internet ist im vorliegenden Fall nicht per se als eigenes Medium zu sehen, sondern als Plattform für die Zusammenstellung der oben angesprochenen (Medien-)Produkte. Durch die technischen Möglichkeiten, Audio- und Videoclips in einen Text (z. B. einen Weblog) einzubinden, entstehen sehr einfache und flexible Möglichkeiten der Umsetzung von trimedialen Projekten.

Auch wenn das Konzept der Trimedialen Redaktion aus dem Journalismus kommt, so bietet diese Herangehensweise großes Potenzial für pädagogische Zwecke: Ein gemeinsames Projekt mit unterschiedlichen thematischen und medialen Herangehensweisen zu durchdringen, entsprechende Medien zu produzieren und die Inhalte gemeinsam z. B. auf einer Plattform darzustellen gehören neben der Dokumentation der Reflexion zu den Grundprinzipien der SO!-Campusredaktion. Damit soll nicht nur expansives Lernen gefördert werden, sondern gleichzeitig ein mediales Portfolio entstehen, das den Lernprozess und die erarbeiteten Inhalte dokumentiert. Alle Ergebnisse stehen damit gleichzeitig als

Dokumentation des Lernprozesses und als Beurteilungsgrundlage zur Verfügung.

5. Das Konzept: die SO!-Campusredaktion

Die SO!-Campus Redaktion ist ein Konzept, das in Kooperation mit der bayrischen SO!-Jugendredaktion (Traunstein – D), dem Community Fernsehsender FS1 sowie der Pädagogischen Hochschule (beide Salzburg) entwickelt wurde. Das Ursprungskonzept, die SO!-Jugendredaktion, hat sich zum Ziel gesetzt, offene Jugendarbeit mit dem Medium Radio durchzuführen. Im Mittelpunkt steht dabei die Handlungsorientierung: Kinder und Jugendliche produzieren selbstständig Radiobeiträge, bei denen ganz unterschiedliche Themen aufgearbeitet, produziert und (über die Frequenz der Bayernwelle – D) gesendet werden. Die SO!-Jugendredaktion verfolgt dabei auch einen pädagogische Auftrag: Die Jugendlichen bei SO!FM werden dazu angehalten, Themen mit Hintergrundinformationen so aufzubereiten, dass eine inhaltliche Durchdringung des Themas gewährleistet ist. Das Produkt – in dem Fall die Radiosendung – soll einen Einblick in die Thematik und die wichtigsten Hintergrundinformationen geben.

Die SO!-Campusredaktion nimmt diese Überlegungen auf und überträgt sie in einen Bildungskontext: Die SO!-Campusredaktion ist als Konzept für Schulen und Universitäten zu verstehen, das mit Hilfe von aktiver Medienarbeit curriculare Ziele, also Ziele, die in einem Lehrplan oder einem Curriculum stehen, nach dem Konzept der Trimedialen Redaktion bearbeitet. Am Anfang steht ein curriculares Lernziel: z. B. "Begegnung mit der Natur und Erlernen spezifischer Arbeitsweisen und Fertigkeiten". Aus diesem Lernziel werden verschiedene Themen herausgenommen. Eines davon könnte "Pflanzenbestimmung" sein, aber auch die botanische Vielfalt der Heimat oder der richtige Umgang mit der Natur wären denkbare Teilthemen. Eine Gruppe Lernender (z. B. eine Schulklasse) teilt sich nun in mehrere Gruppen und jede dieser Gruppen sucht sich wiederum ein Teilthema: z. B. "Bestimmung giftiger Pflanzen" oder "die Handhabung von Büchern zur Pflanzenbestimmung". Hier ist

Vorsicht geboten: Im Sinne des expansiven Lernens muss das Teilthema von den Studierenden selbst gewählt werden, da es ansonsten zu einem Widerstand der Projektgruppe kommen könnte (Nach dem Motto: Wir arbeiten gerne an Projekten die wir uns selbst – zumindest teilweise – aussuchen durften. Wir arbeiten aber ungern an Projekten, die uns von oben herab diktiert werden!)

Jedes dieser Teilthemen wird von der Gruppe analysiert, wobei bestimmt wird, für welches Medium es sich besonders eignet. In unserem Beispiel könnte man also über "Bestimmung giftiger Pflanzen" einen Fernsehbeitrag gestalten und über "die Handhabung von Büchern zur Pflanzenbestimmung" eine Website. –

Für die Gestaltung des jeweiligen Beitrags (Radio/Web/Video) ist es nötig, das Thema zu recherchieren, eine (kurze) Ausbildung für das jeweilige Medium zu erhalten (siehe unten) und die Idee schließlich umzusetzen.

Auf dem Weg werden sich aber auch Irrwege einstellen: Nicht jedes Pflanzenbestimmungsbuch ist z. B. gleich aufgebaut: einige sind nach Farben, andere nach geografischem Vorkommen geordnet. Dieser Umstand macht die Produktion schwierig, da entweder nur eine oder beide Arten der Pflanzenbestimmung erklärt werden können. Die Diskussion darüber, warum man die Variante "beide Methoden" oder "nur eine Methode" wählt, ist ein reflexiver Akt und wird dementsprechend festgehalten und dokumentiert. Am Ende dieses Prozesses steht ein Produkt in Form von z. B. einer Website mit vertiefenden Informationen. Diese sind durch eingebettete Mediendateien direkt im Text verfügbar, wodurch ein Crossmedia Produkt entsteht. Die Reflexion über den Entstehungsprozess und die Irrwege, die man bei der Planung der Beiträge gegangen ist, runden das Produkt ab, sodass es als Prozessportfolio (mit der Dokumentation des Lernprozesses) UND als Produktportfolio (welche Arten der Pflanzenbestimmung gibt es?) gesehen werden kann.

6. Nicht das Medium, sondern der Inhalt ist der Ausgangspunkt

Wie oben ersichtlich wurde, erfolgt die Herangehensweise an die Medienproduktion über das Thema, also den Inhalt. Das Medium wird erst in einem zweiten Schritt ausgewählt. In bisherigen Medienprojekten ist das oft umgekehrt. Da heißt es: "Wir machen einen Film, einen Radiobeitrag oder eine Website." Erst in einem zweiten Schritt wird ein Thema gewählt und jede Gruppe wählt sich ein Unterthema im Rahmen der Möglichkeiten des Mediums. Dass dadurch ein Ungleichgewicht entsteht, weil sich einzelne Themen eher für ein Medium eignen als für ein anderes, hat bisher immer das steuernde Fingerspitzengefühl der MedienpädagogInnen erfordert. Die trimediale Herangehensweise ermöglicht eine Umkehrung dessen und eignet sich daher als spezifische Behandlung eines konkreten Lernziels. Die Campusredaktion setzt sich (gemeinsam, also die gesamte Projektgruppe) mit dem Thema auseinander und entscheidet in der Makroperspektive, wie einzelne Teilthemen zur Gesamtaussage des Projekts beitragen können. Erst im nächsten Schritt werden spezielle Medienfragen zur Umsetzung und Produktion adressiert.

Projekte, in denen Medien eine zentrale Rolle spielen, werden in der Schule oft als Belohnung für Leistungen der Klasse angeboten – der berühmte "Workshop am Ende des Schuljahres" verdeutlicht diesen Umstand. Das ist natürlich auch sinnvoll, da in solchen Phasen, frei von Druck oder schulischer Alltagsbelastung, das kreative Potenzial in der aktiven Medienarbeit entfaltet werden kann. Dennoch ist es uns ein Anliegen, dass Medienarbeit in der Schule alltäglich wird, gemäß des Grundsatzes des Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur (2012) der Medienarbeit als fächerübergreifendes Unterrichtsprinzip begreift. Die SO!-Campusredaktion bietet dafür eine wertvolle didaktische Hilfestellung.

7. Technische Umsetzung

Die Produktion von Medien im Bildungsbereich war immer eine große Hürde: Nur selten haben Schulen über das entsprechende Equipment und das benötigte Know-How verfügt. Durch zwei Umstände sind jedoch Medienproduktionen in der Schule keine Frage der Technik mehr: Zum einen birgt das Konzept BYOD ('bring your own device' im Sinne von 'nehmt Eure eigenen Produktionsmittel mit') enormes Potenzial für den Bildungsbereich, da heutige Smartphones mit ausreichend Technik für die Produktion von Medienbeiträgen geeignet ist. Der Artikel "BYOD, Smartphonefilme und webbasierte Videoschnittprogramme" gibt einen vertiefenden Einblick in dieses Konzept.

Zum anderen ist die Medienlandschaft in den letzten Jahren um eine Vielzahl an Community Medien gewachsen: 15 freie Radiosender und drei freie Fernsehsender in Österreich bieten Infrastruktur, Know-How und Equipment an, wodurch Einzelpersonen sowie Institutionen diese Ressourcen nutzen können. Dieser Umstand ist nicht neu: Das "IMB – Institut für Medienbildung – Aktion Film" (Salzburg) bietet seit über 30 Jahren Equipment und Unterstützung im Medienbereich für Schulen an. Durch die Etablierung der Communitymedien (bei dem das IMB auch maßgeblich beteiligt war) steht zusätzlich zu Equipment und Know-How auch ein Distributionskanal (in Form von Radio- oder Fernsehfrequenzen für die Ausstrahlung) zur Verfügung. ProduzentInnen können somit sehr einfach auf alle erforderlichen Ressourcen zugreifen, die für eine Medienproduktion notwendig sind.

Zusätzlich zur (Vor-)Produktion einzelner Beiträge ist es notwendig, auch den letzten Schritt – also die Zusammenstellung der Beiträge zu einer Sendung – von den TeilnehmerInnen selbst durchführen zu lassen. Dafür ist ein Fernseh- oder Radiostudio nötig. Natürlich kann man eine entsprechende Einschulung in den Räumlichkeiten der Medienpartner machen und die Sendung "live" aus dem Studio senden. Eine viel interessantere Möglichkeit ist jedoch die Produktion vor Ort: also direkt in

der Schule. Hier kann auf eine innovative und im Verhältnis kostengünstige Softwarelösung, wie sie auch vom Fernsehsender FS1 verwendet wird, verwiesen werden: Die Kombination aus einem Laptop, zwei Webcams und einem kleinen Mischpult bietet die Möglichkeit, mit einfachsten Mitteln und ohne großen Aufwand ein komplettes mobiles Fernsehstudio in einem Klassenzimmer aufzustellen. Je nach Internetanbindung und Kooperation mit MedienpartnerInnen ist damit sogar eine Liveschaltung aus der Schule ins Fernsehen möglich: Ein Umstand, der bereits an der Pädagogischen Hochschule Salzburg erfolgreich getestet wurde. Und: das System ist derart einfach zu bedienen, dass selbst unerfahrene Studierende dies in 20 Minuten erlernen!

8. Beispiel: SO!TV an der PH-Salzburg

An der PH-Salzburg entstehen im Unterrichtsfach "Medienpädagogik" (jeweils im 2. Semester) Fernsehbeiträge unter dem Label "SO!TV-Campusredaktion". In einem ersten Pilotversuch (Wintersemester) wurde nach dem Konzept der Trimedialen Redaktion ein Projekt von Studierendengruppen ausgearbeitet, das sich der Medienbereiche Audio, Video und Text bediente. Die Teilergebnisse wurden in einer Präzi-Präsentation zusammengetragen und gemeinsam präsentiert. Die Reflexion über den Lernprozess wurde während der Präsentation mündlich ausgeführt.

An der Pädagogischen Hochschule Salzburg werden in den kommenden Studienjahren jeweils weitere didaktische Teilkonzepte für die Bereiche Audio/Radio, Video/Fernsehen und Print (sowohl online als auch in Druckform) entwickelt und erprobt. Alle Teilkonzepte sind darauf ausgelegt, dass Studierende sich einem Thema ganzheitlich, also "trimedial" nähern.

Im Sommersemester 2014 wurde der erste mediale Teilbereich erarbeitet: Fernsehen. Unter dem Schlagwort SO!TV wurde von den Studierenden eine Sendung geplant und produziert, die aus verschiedenen

(vor-)produzierten Beiträgen bestand, die in Form einer Live-Aufzeichnung als Magazinsendung präsentiert wurde. Die thematische Ausrichtung der Magazinsendung wurde dabei bewusst aus dem Fachbereich Englisch gewählt. Die Studierenden des Volksschulstudiengangs haben sich auf das Thema "Storytelling" geeinigt und das Thema in verschiedene Teilthemen aufgeteilt: didaktische Herangehensweisen, Produktion von Materialien für den Unterricht, die Bedeutung von Vorlesen, Schauspiel und Musik im Englischunterricht sowie der prototypischen Umsetzung eines Stücks. Als Reflexion des Entstehungsprozesses wurden Interviews mit den BeitragsgestalterInnen geführt, die jeweils nach dem Beitrag live in der Magazinsendung geführt wurden. Dabei wurden sowohl der Entstehungsprozess als auch die oben angesprochenen "Irrwege" thematisiert.

Die Gestaltung der Sendung war für alle Beteiligten sehr aufregend: Die Beiträge waren bereits fertig produziert, die Zusammenstellung, die Moderation, das Einblenden der "Bauchbinden" (also der Untertitel oder der Name während eines Interviews) geschah live. Alles, vom Einspielen der Beiträge über Moderation bis hin zur Technik wurde von den Studierenden selbst durchgeführt: Die Lehrperson stand nur als Beobachter und Coach zur Seite.

9. Fazit

Die Gestaltung von Medienprodukten ist heute keine technische, sondern vielmehr eine didaktische Frage. Die aktuellen Entwicklungen im Bereich der Communitymedien und der Durchdringung von Smartphones in den Schulklassen (BYOD) bieten viele Möglichkeiten, sich kreativ und innovativ an Medienproduktionen im Bildungsbereich heranzuwagen. Das Konzept der trimedialen Redaktion dient als didaktische Möglichkeit, den Lernprozess ganzheitlich und medienübergreifend zu sehen und gleichzeitig die Reflexion über den Lernprozess zu dokumentieren. Ein Umstand, der das Produkt im Licht eines Portfolios erscheinen lässt: einer innovativen Möglichkeit, Produkt und Prozess gleichermaßen zu verdeutlichen.

Literatur

Häcker, Thomas (2006): Portfolio: ein Entwicklungsinstrument für selbstbestimmtes Lernen, Eine explorative Studie zur Arbeit mit Portfolios in der Sekundarstufe 1, Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Holzkamp, Klaus (1993): Lernen – Subjektwissenschaftliche Grundlegung, Frankfurt/M: Campus Verlag.

Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur (2012): Grundsatz erlass Medienerziehung. Erlass des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur. GZ 48.223/6 –B/7/2011, Rundschreiben Nr. 4/2012, online verfügbar unter: https://www.bmbf.gv.at/schulen/unterricht/uek/medienerziehung_5796.pdf?4dzgm2 (letzter Zugriff: 19.09.2014).