

PERSPEKTIVEN

Demokratie- und Wertebildung
für das Zusammenleben in Schule
und Gesellschaft



Informationsmaterialien

Inhalt

1 Wissen	3
1.1 Grundlagen für wertorientiertes Handeln	3
1.2 Werte – Medien – Schule	4
1.3 Medienpädagogische Praxisarbeit	6
2 Praxis	9
2.1 Methoden und Gesprächsanreize zum Einstieg in das Thema Werte	9
2.2 Durchführung von medienpädagogischen Projekten	10
Vorbereitung und Planung	10
Technische Herausforderungen meistern? Peer-to-Peer-Arbeit!	10
Beispielhafte Projektabläufe zur Umsetzung eines Medienprodukts	10
2.3 Kurzüberblick zu Apps für Foto, Film und Audio	11
Literaturverzeichnis	15
Für Interessierte – Weiterführendes	16

1 | Wissen

Das vorliegende Informationsmaterial bietet zunächst tiefergehende Einblicke in das umfassende Themenfeld Werte, wertbezogene Arbeit an Schulen sowie medienpädagogische Praxisarbeit. Darüber hinaus werden beispielhafte Methoden aufgezeigt und ein Überblick über Apps für die praktische Medienarbeit gegeben. Dieses Informationsmaterial ist als Angebot zu verstehen, sich tiefergehend und allgemein mit den Themen Werte und Medienpädagogik auseinanderzusetzen und Anregungen für die eigene Arbeit zu finden.

1.1 | Grundlagen für wertorientiertes Handeln

Der Ursprung des Wortes Wert liegt im Althochdeutschen Wort *werd*, das den (Kauf)Preis eines Gegenstandes meint. Als sich Jacob und Wilhelm Grimm im 19. Jahrhundert bei der Erstellung des Deutschen Wörterbuchs mit dem Wort *wert* befassen, wird das Wort bereits weitaus differenzierter verwendet. Wert hat die Bedeutung „das 'wert-sein' eines materiellen oder immateriellen (wert-) objekts für einen einzelnen (ein wertendes subjekt) oder eine gemeinschaft“ (<http://www.woerterbuchnetz.de>). „wert-sein“ kann darüber hinaus auch heißen „angesehen, geschätzt, bedeutung und geltung (wert) habend sein“ (vgl. <https://www.woerterbuchnetz.de/#0>). Damals wie auch heute kann sich das Wort Wert auf etwas Materielles genauso wie Immaterielles beziehen. Es erscheint in vielen Wortverbindungen wie wertvoll, wertschätzen, Zahlenwert oder Geldwert. Es gibt also einen Unterschied in der Bedeutung des Begriffs, abhängig von den angesetzten Kriterien, die objektiv oder auch individuell sein können. Wie aber setzen sich diese Kriterien zusammen und woraus bestehen sie?

Die Basis für den Umgang miteinander wird in einer Gesellschaft neben den Gesetzen vor allem durch Werte festgelegt. Diese geben uns Orientierung in unserem Handeln. Dabei haben nicht nur gesellschaftliche Grundwerte, sondern auch individuelle Wertvorstellungen Einfluss auf das eigene Wertesystem. Das individuelle Wertesystem eines Menschen wird durch seine Sozialisation, also durch familiäre Vorbilder, die Erziehung, Freund*innen, Schule oder gesellschaftliche Rahmenbedingungen beeinflusst (vgl. Vopel/Tegeler 2016: 17). Das eigene Wertesystem zu entwickeln, ist sehr anspruchsvoll und ein lebenslanger Prozess, dessen Grundstein im Kindes- und Jugendalter gelegt wird (vgl. Bertelsmann Stiftung 2017: 8). Jeder Gegenstand und auch jeder Bereich im Leben, wie Familie, Freund*innen oder Beruf, haben für einen Menschen einen individuellen Wert, welcher jedoch für jede*n Einzelne*n einen unterschiedlich hohen Stellenwert hat. Dasselbe gilt für politische Werte wie Gerechtigkeit, Toleranz oder Freiheit und auch moralische Werte wie Vertrauen oder Ehrlichkeit. Über den Stellenwert, also die eigene Wertehierarchie, werden sich Menschen bewusst, wenn sie diese Bewertungsprozesse reflektieren.

Nach Wilfried Schubarth (2016: 20) sind Werte „Dinge, Ideen und Vorstellungen, die Menschen oder Gruppen von Menschen für bedeutend und erstrebenswert halten. Als Maßstäbe für soziales Handeln geben sie dem Einzelnen wie der Gesellschaft Halt und Orientierung. Unterschiedliche Wertesysteme und wachsender Wertepluralismus stellen für das demokratische Zusammenleben eine große Herausforderung dar.“ Schubarth verweist in seiner Definition auf die Vielfalt von Werten, die jedoch alle eine positive Bedeutung für den einzelnen Menschen haben und ihn somit in seinem Handeln antreiben und Orientierung geben. Gleichzeitig verweist er darauf, dass Wertesysteme unterschiedlich sind und dieser Wertepluralismus durchaus herausfordernd für ein gesamt-

gesellschaftliches Wertefundament sein kann. Somit lässt sich der Begriff Wert nach Stein (2013: 12f.) klar von den häufig synonym verwendeten Begriffen Tugend, Charakter, Norm, Moral und Ethik abgrenzen:

- Tugenden sind Verhaltensweisen, die als vorbildlich gelten, wie z. B. Pünktlichkeit
- Unter dem Charakter versteht man, inwiefern es einem Menschen gelingt, sich gemäß seinen eigenen Werten und den daraus folgenden Handlungsanforderungen zu verhalten.
- Normen sind die aus den oftmals abstrakten Werten konkret abgeleiteten Handlungsanforderungen
- Moral umfasst alle Werte und Normen, denen sich Menschen verpflichtet fühlen
- Ethik beschreibt das Nachdenken und Reflektieren über Werte

Handelt ein Mensch also seinen Werten entsprechend, spricht man von wertorientiertem Handeln (Vopel/Tegler 2016: 19).

1.2 | Werte – Medien – Schule

Für den einzelnen Menschen ist zunächst die Entwicklung eines eigenen Wertesystems wichtig, da es ihm Orientierung gibt, die Identität prägt und das eigene Handeln leitet. Für eine Gesellschaft ist es wichtig, die Rahmung für einen wertvollen Umgang miteinander aufrechtzuerhalten und somit bestehende Grundwerte an nachfolgende Generationen weiterzugeben. (vgl. Vopel/Tegeler 2016: 11) Da sich das eigene Wertesystem aus individuellen Wertvorstellungen und gesellschaftlichen Grundwerten zusammensetzt, ist Wertebildung auf individueller und auch gesellschaftlicher Ebene essenziell. Nach Schubarth betont Wertebildung im Prozess der Wertesozialisation die aktive Auseinandersetzung des Individuums mit der Umwelt und deren vielfältigen und widersprüchlichen Werteangeboten (vgl. Schubarth 2010: 28). Wertebildung impliziert somit auch eine kritische Auseinandersetzung mit der Gesellschaft und den Werten, die in ihr gelten oder miteinander konkurrieren (vgl. Gebel et al. 2015: 22). Zudem ist das Herausbilden von Werten und Werthaltung stark geprägt von Sozialisation und Erziehung.

Werte können sich außerdem im Laufe der Zeit wandeln durch beispielsweise gesellschaftliche und biografische Einflüsse. Daher ist bei einer Auseinandersetzung mit Werten und Werthaltungen darauf zu achten, dass diese in Bezug auf die Gültigkeit von Werten stattfinden. Dabei können jedoch Werte, die vom Einzelnen sowie von der Gesellschaft anerkannt sind eine rahmende Funktion einnehmen, mit der sich die Gesellschaft jedoch immer wieder neu auseinandersetzen muss (vgl. Bertelsmann Stiftung 2017: 10).

Ein Ziel von Wertebildung ist Wertekompetenz. Vopel und Tegeler (2016: 25) definieren Wertebildung wie folgt: „Wertebildung ist ein Prozess, in dem Menschen im Laufe ihrer Persönlichkeitsentwicklung Werte bzw. Werthaltungen entwickeln und Wertekompetenz erwerben. Dieser Prozess vollzieht sich in der Auseinandersetzung des Individuums mit seiner sozialen Umwelt, vor allem durch das Erleben und Reflektieren von Werten.“ Weinert (2001) versteht unter „Wertekompetenz“ unterschiedliche Fähigkeiten, um mit Wertefragen reflektiert und lösungsorientiert umzugehen und dementsprechend wertorientiert zu urteilen und zu handeln. Es braucht also soziale, kognitive und emotionale Kompetenzen, um eine Grundlage für den Erwerb von Wertekompetenz zu schaffen. (vgl. Mandl et al. 2014: 18).

Im familiären Kontext wie auch im Schulkontext prägen Digitalisierungsprozesse die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Sie bieten vielfältige Möglichkeiten und Chancen für Kommunikation, Teilhabe, Kreativität, Lernen, Selbstdarstellung, Organisation und vieles mehr. Die digitalen Innovationen und neuen Technologien gehen mit hoch kommerzialisierten Prozessen einher. Es erfordert eine Auseinandersetzung mit einer solchen Umgebung aber genauso die Konfrontation mit problematischen Phänomenen des sozialen Miteinanders wie beispielsweise Online-Mobbing, Sexting oder auch antidemokratischen Inhalten und Äußerungen gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit. Die JIM-Studie aus dem Jahr 2019 zeigt, dass zwei Drittel der befragten Jugendlichen in dem Monat vor der Befragung angaben, mit Hassbotschaften im Netz konfrontiert worden zu sein (vgl. Mpfs 2019: 51). Etwa die Hälfte kam ihrer Einschätzung nach bereits mit extremen politischen Ansichten (57 %), mit Fake News (53 %) oder/und mit beleidigenden Kommentaren (47 %) in Berührung. Diese Zahlen zeigen, dass die Konfrontation mit problematischen

Inhalten für die meisten Jugendlichen Realität ist und ein souveräner Umgang damit durchaus herausfordernd ist.

Für das Zusammenleben in der Schule wie auch der Gesellschaft ist Wertebildung im Rahmen einer konstruktiven Gestaltung ein wichtiges Fundament. Über welche Werteorientierung Schüler*innen bei der Nutzung von Social-Media-Angeboten verfügen, ist dabei besonders in Augenschein zu nehmen. Im Fokus steht dabei vor allem, wie sie ihr Zusammenleben in einer von digitalen Medien durchdrungenen Welt gestalten wollen, in der die Grenzen zwischen online und offline verschwimmen.

Werteerziehung ist seit dem LehrplanPLUS an allen Schularten in Bayern ein fächerübergreifendes Bildungs- und Erziehungsziel. Durch die Verankerung von Werteerziehung in den einzelnen Fachprofilen der verschiedenen Fächer, ist sie fest im Unterrichtsalltag verankert. „Die Auseinandersetzung mit [Werten] trägt zur Entwicklung einer ganzheitlich gebildeten und alltagskompetenten Persönlichkeit bei“ (lehrplanplus.bayern.de). In der pädagogischen Arbeit ist dabei wichtig an den Wertethemen anzusetzen, die für Schüler*innen lebensweltrelevant sind. Speck gibt dazu den Hinweis, dass pädagogische Angebote für Jugendliche notwendig sind und beschreibt Bedingungen, unter denen Wertebildung gelingen kann. Dazu zählen für ihn (vgl. Gebel et al. 2015: 22):

- ein wertesesensibles, lernförderliches und fehlerfreundliches Umfeld
- das Erleben und Erfahren von Werten in Konfliktsituationen und im Alltag
- Vorbilder, die als authentisch, reflektiert und von Jugendlichen akzeptiert sind
- eine individuelle Auseinandersetzung mit und Aneignung von Werten
- Erfahrungsräume, in denen Kinder und Jugendliche Werte erleben, erproben und sie sich aneignen können

Diese pädagogischen Angebote und Erfahrungsräume können im Schulkontext durch entsprechende Projekte und die pädagogische Arbeit im Unterricht geschaffen werden.

1.3 | Medienpädagogische Praxisarbeit

Wie kann man nun ein Thema in der medienpädagogischen Arbeit aufgreifen und umsetzen? Was heißt Medienkompetenz? Welche Rolle spielt der Lebensweltbezug in der Arbeit? Was bedeutet medienpädagogische Praxisarbeit? Welches Wissen und welche Fähigkeiten benötigen Lehrkräfte bei der Umsetzung von medienpädagogischen Projekten? Antworten auf diese Fragen bietet der anschließende Artikel. Eine kompakte und anschauliche Erklärung der Begriffe Medienkompetenz und Medienpädagogische Praxisarbeit geben die Erklärvideos, auf die am Ende dieses Kapitels verwiesen wird.

Medienpädagogische Praxisarbeit für Kinder und Jugendliche

Leitlinien für qualitätsvolle Vorhaben zwischen Kontinuität und Wandel (Mareike Schemmerling)

In: merz 20-2 „Beruf Medienpädagog*in“. Kopaed: München. S. 49–58. [Download unter: <https://www.merz-zeitschrift.de/alle-ausgaben/details/2020-02-beruf-medienpaedagog-in>]

Immer wieder wird das Feld der Medienpädagogik als simple Erweiterung der Pädagogik oder Erziehungswissenschaften um Medienthemen verstanden. So sind Äußerungen wie „Ich möchte mal was mit Medien machen“ oder „Ich habe Medien oben drauf bekommen“ keine Seltenheit, wenn es in Fortbildungen um die Motivation der Anwesenden zur Teilnahme geht. Und gleichzeitig ist es in Zeiten der Digitalisierung so en vogue wie vielleicht noch nie, (pädagogisch) mit und über Medien und deren Inhalte zu arbeiten. Die kontinuierlichen technologischen und gesellschaftlichen Entwicklungen führen dazu, dass Handeln immer mehr zu medialem Handeln wird, und zudem

Grenzen zwischen on- und offline verschwimmen. So sind niederschwellige und gleichermaßen enorm verschränkte, vielfältige und professionell anmutende Medienproduktionen Teil des Alltags junger Menschen. Medienbezogene Themen und eigene Medienprodukte erhalten entsprechend verstärkt Eingang in pädagogische Vorhaben aller Art. Die „Entgrenzung der Medialität als umgreifendes Moment von Lern- und Bildungsprozessen“ (Hartung-Griemberg/Schorb 2017, S. 277) führt unter anderem auch dazu, dass die Grenzen zu anderen Disziplinen, wie etwa dem Jugendschutz, der (Medien-)Didaktik oder Erlebnispädagogik, immer mehr verwischen. Doch nicht jede pädagogische Aktivität mit Medien ist auch medienpädagogischer Natur – mag sie noch so wertvoll sein.

(Online-)Medien sind selbstverständlicher und kontinuierlicher Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Umso wichtiger ist es, ihnen von klein auf Räume zu eröffnen, in denen sie die Möglichkeit haben, sich mit dieser Lebenswirklichkeit auseinanderzusetzen und diese bewusst zu gestalten (vgl. Anfang 2015). Wenn es darum geht, jungen Menschen mit qualitätsvoller medienpädagogischer Praxisarbeit Räume zur Verfügung zu stellen, stehen verschiedenste Ansätze, Zielsetzungen und Konzepte bereit. Die einzelnen Aspekte können in der Ausgestaltung konkreter Vorhaben jeweils unterschiedlich gewichtet sein und – entsprechend der jeweiligen Schwerpunktsetzung – in diversen Variationen und Intensitäten Eingang in medienpädagogische Praxisaktivitäten finden. Eine Reduzierung auf gute Praxisarbeit, welche durch das simple Einhalten einer Checkliste gewährleistet werden kann, wäre zu verkürzt und dem facettenreichen medienpädagogischen Handlungsfeld nicht angemessen. Nichtsdestotrotz geht es darum, Fachkräfte mit konzeptionellen Leitplanken zu unterstützen. Die nachfolgend angestrebte Bündelung kann hier als Orientierung fungieren.

Medienkompetenz als Bezug bei der Zielformulierung von Vorhaben

Mit Blick auf medienpädagogische Praxis zeigt sich eine große Bandbreite an Aktivitäten, die sich nur bedingt dem klassischen Projektbegriff unterordnen lassen. Insbesondere Jugendliche und junge Erwachsene nutzen die medialen Angebote bisweilen – ohne jegliches medienpädagogisches Zutun – virtuos, um ihrem Lebensgefühl Ausdruck zu verleihen. So haben sich in den letzten Jahren verstärkt mediale jugendkulturelle Szenen rund um YouTube, Gaming und vieles mehr herausgebildet. Umso wesentlicher ist es für medienpädagogische Praxisarbeit heute, dem auch eine Plattform und eine Öffentlichkeit zu geben. Es geht dabei darum, junge Menschen in ihrem Tun zu fördern, und ihnen Unterstützung zu bieten, damit sie sich mit all den Fähigkeiten und Talenten, die sie mitbringen, weiterentwickeln, und diese auch auf andere Lebensbereiche übertragen können. Zu den Bedarfen, die junge Menschen in diesem Kontext formulieren, gehören dabei recht unterschiedlich gelagerte Aspekte, wie Räumlichkeiten, technischer und inhaltlicher Support, eine gewisse Übersetzungsarbeit für Eltern, pädagogische Fachkräfte und politische Entscheidungsträger*innen oder auch das Zugänglichmachen für die Öffentlichkeit.

Unabhängig davon, ob es sich etwa um ein Barcamp für Gamer*innen, ein Kampagnenprojekt für Vielfalt und gegen Extremismus oder eine kompakte Einheit zum Thema Influencer*innen handelt: Jede medienpädagogische Aktivität sollte eine Zielsetzung verfolgen, welche es vorab zu definieren gilt. Projektkonzepte sollten hierbei stets direkt an den Perspektiven der Kinder und Jugendlichen anknüpfen. Demmler und Rösch (2012) betonen, dass „die damit verbundenen lebensweltorientierten, augenzwinkernden, spaßigen und anspruchsvollen Projektkonzepte [...] neue Dimensionen von Bildungsprozessen bei Kindern und Jugendlichen anregen und zur Förderung von

Medienkompetenz beitragen“ (S. 25) können. Geschieht eine Zielsetzung erst im Nachhinein, im Sinne einer nachgeordneten Legitimation für das Geplante oder Geschehene, werden Vorhaben beliebig, wesentliches Potenzial medienpädagogischer Arbeit wird verschenkt und die Teilschritte des Ganzen können nur bedingt sinnhaft aufeinander abgestimmt werden.

Ein grundlegendes Ziel medienpädagogischer Praxisaktivitäten ist, einen anregenden und angemessenen Rahmen zu schaffen, in dem Kinder und Jugendliche Medienkompetenz entwickeln können. „Medienkompetenz wird wie jedes soziale Handeln erworben und sukzessive ausdifferenziert“ (Theunert 2009, S. 203). Das Ausbilden von Medienkompetenz ist also zu verstehen als lebenslanger Prozess mit einem relevanten und mannigfaltigen Ziel, welches sich in Wechselwirkung zwischen Subjekt, Medienlandschaft und sozialem Umfeld bzw. Gesellschaft stets weiterentwickelt. Das heißt, anders als beim Lesen, Schreiben oder Rechnen greift bei Medienkompetenz das simple Prinzip von Vermittlung und Anwendung nicht. Zentral ist es für alle Menschen vielmehr, kontinuierlich das Rüstzeug auszubilden und weiterzuentwickeln, um mediale und auch gesellschaftliche Entwicklungen mit Neugierde und differenziertem Blick ins Auge zu fassen. Folglich gilt es, Kinder und Jugendliche gemäß ihrer Ressourcen und lebensweltlichen Bedingungen durch qualitätsvolle medienpädagogische Aktivitäten in ihrer Handlungsfähigkeit zu stärken, Medien eigensinnig und selbstverantwortlich zu nutzen. Wesentlich ist es somit wahrzunehmen und anzuerkennen, was Kinder und Jugendliche bereits mitbringen, um sie entsprechend zu fördern. Derzeit gibt es mit Vorhaben wie Digitales Deutschland spannende Ansätze, einen systematischen Überblick darüber zu entwickeln, welche Kompetenzen heute für die souveräne Lebensführung in einer digitalisierten Gesellschaft notwendig sind (für weitere Informationen siehe www.digid.jff.de). Gerade weil wir uns kontinuierlich in einem gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungsprozess befinden, ist es sinnvoll, konkrete Eckpfeiler für das Formulieren von Zielen und die Planung medienpäda-

gogischer Praxisvorhaben zu benennen. Die Definition von Medienkompetenz nach Theunert und Schorb (2010; Theunert 2015) bietet hierfür Ansatzpunkte, und begleitet die medienpädagogische Praxisarbeit seit Jahrzehnten:

Medienpädagogische Aktivitäten bieten Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, sich medien-spezifisches Wissen anzueignen. Dazu gehören unter anderem instrumentelle Fähigkeiten ebenso wie das Wissen über Medien, konkrete Medienphänomene und -inhalte sowie Medienstrukturen und damit die Befähigung, entsprechendes Wissen zu verknüpfen und anzuwenden. Die Komplexität der Zusammenhänge hat dabei stetig zugenommen, und auch die Notwendigkeit, rechtliche Regelungen zu kennen, ist heute besonders alltagsrelevant. Insbesondere die allgegenwärtige Produktion, Bearbeitung und Verbreitung von Medienprodukten aller Art, die vielfältige Interaktion in Social-Media-Angeboten von klein auf sowie das Verschwimmen der Grenzen von on- und offline verstärken diesen Aspekt. Die werteszufisiche Frage, wie wir miteinander leben wollen, sollte weiterhin stets an erster Stelle stehen. Dennoch brauchen Kinder und Jugendliche ein angemessenes Verständnis über rechtliche Zusammenhänge, um etwa zu wissen, wo Grenzen ihrer Handlungsfreiheit, aber auch der von anderen liegen.

[...]

Der gesamte Artikel steht unter <https://www.merz-zeitschrift.de/alle-ausgaben/details/2020-02-beruf-medienpaedagog-in> kostenlos zur Verfügung.

Begriffe anschaulich erklärt:

- Medienkompetenz:
<https://www.medien-weiter-bildung.de/wo-gehts-hier-zur-medienkompetenz>
- Medienpädagogische Praxisarbeit:
<https://www.medien-weiter-bildung.de/vorhang-auf-fuer-medienpaedagogische-praxisarbeit>

2 | Praxis

2.1 | Methoden und Gesprächsanreize zum Einstieg in das Thema Werte

Methoden

Die folgenden Methoden eignen sich als Einstieg in das Thema Werte und Umgang miteinander. Eine ausführliche Methodenbeschreibung sowie zugehöriges Material ist zu finden unter:

<https://perspektiven-werte-schule.jff.de/praxis/#1>

- Selbstvorstellung mit YouTube-Stars
- Videoimpuls zu Lebenszielen und Werten
- Fotogeschichten – mit Bild und Text erzählen
- Minimethoden – die kleinen Helfer
 - Bildersuche als Verständigungshilfe
 - Gemeinsames Singen, um den Fokus auf die Gruppe zu richten
 - Team-/Klassenbild mit Namen
 - Projektabläufe grafisch visualisieren – der Projektplan

Gesprächsanreize

Als Gesprächsanreize eignen sich auch mediale Produkte, die von Kindern und Jugendlichen produziert sind und Themen, die für ein Miteinander wichtig sind, aufgreifen. Die folgenden Beispiele sind in den vorangegangenen Projekten entstanden und die Produkte zu finden unter:

<https://perspektiven-werte-schule.jff.de/praxis/#1>

- Trickfilm „Spiel fair“
- Comic „Lernen schafft Zukunft“
- Audio „Freundschaft“
- Trickfilme „Mit Respekt durchs Leben“ & „Respekt lohnt sich“

2.2 | Durchführung von medienpädagogischen Projekten

Vorbereitung und Planung

Ein medienpädagogisches Projekt beginnt mit der Vorbereitung. Dies beinhaltet neben der Wahl eines Themenschwerpunkts, der methodisch-didaktischen Planung auch die Einarbeitung in Tools und Apps, die verwendet werden sollen. Das Testen vorab gibt der durchführenden Lehrkraft Sicherheit, sich in den wesentlichen Funktionen zurechtzufinden. Dies nimmt Zeit in Anspruch, die nicht zu unterschätzen ist, aber sich lohnt, falls man selbst nicht mit dieser App oder der verwendeten Technik aus beispielsweise dem alltäglichen Einsatz vertraut ist.

Technische Herausforderungen meistern? Peer-to-Peer-Arbeit!

Stößt die Klasse während der Durchführung des Projekts doch auf technische Herausforderungen, die Sie als Lehrkraft nicht auf Anhieb lösen können, kann diese Situation gut mit der Klasse gemeinsam gelöst werden. Möglicherweise hatten auch schon andere Schüler*innen diese Herausforderung und

kennen bereits einen Weg. So können Schüler*innen mit ihrem Wissen und ihrer Expertise laufend in die Umsetzung des Projekts eingebunden werden. Gerade in der medienpädagogischen Arbeit verschiebt sich die Rolle der Lehrkraft insofern, dass hier sich der Peer-to-Peer-Ansatz sehr bewährt hat. Das heißt, vor allem in praktischen Phasen des Projekts begleitet die Lehrkraft die Kleingruppen bzw. die Klasse in ihrem Vorhaben und setzt immer wieder an der Expertise und der Lebenswelt der Jugendlichen an.

Arbeiten mit Medien in der Schule

Wenn externes Bild- und Tonmaterial verwendet wird, müssen die Lizenzierung und somit das Urheberrecht beachtet werden. Manche Apps und Websites fordern, dass sich die Nutzenden mit einer E-Mail-Adresse anmelden. Wird für das Projekt eine eigene gemeinsame Mailadresse für die Klasse angelegt, werden keine personenbezogenen Daten der Schüler*innen weitergegeben. Datenschutztechnisch unproblematisch ist dagegen das Arbeiten mit schuleigenen Geräten. Benutzen die Schüler*innen eigene Geräte, sind die schuleigenen Bestimmungen zu beachten.

Beispielhafte Projektabläufe zur Umsetzung eines Medienprodukts

Führt man das erste Mal ein (Medien)Projekt durch, ist es oft hilfreich eine Orientierung zu haben, wie ein solches Projekt geplant werden kann. Aus vorangegangenen Projekten sind erprobte Ablaufpläne entstanden, die an dieser Stelle beispielhaft aufgeführt sind. Sie zeigen einzelne Schritte und geben Anregungen für die spezifische methodische Umsetzung zu den verschiedenen Medien. Unter <https://perspektiven-werte-schule.jff.de/praxis/#2> sind didaktische Ablaufpläne zu folgenden Medien zu finden:

- StopMotion
- Foto
- Comic
- Audio

Unter webhelm.de finden sich beispielhafte Einverständniserklärungen für die medienpädagogische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen sowie weitere Anregungen zur Arbeit mit Medien:

- Muster Einverständniserklärung:
<https://webhelm.de/muster-fuer-einverstaendniserklaerungen>
- Comic:
<https://webhelm.de/comic>
- Digitales Buch mit Book Creator:
<https://webhelm.de/ein-digitales-buch-erstellen>
- Memes:
<https://webhelm.de/memes-erstellen>

2.3 | Kurzüberblick zu Apps für Foto, Film und Audio

Nachfolgend werden Apps vorgestellt, die sich für die Umsetzung von Foto-, Film- und Audio-Projekten eignen. Der Überblick beinhaltet jeweils eine Beschreibung, einen Hinweis auf das benötigte Betriebssystem sowie zum Umgang mit Daten durch die App und einen Link zu einem Tutorial, das die Funktionsweisen erklärt.

Foto



Quelle Logo:
<https://www.comiclife.eu/download.html>

Comic Life

Beschreibung: Mit der App Comic Life können Bildergeschichten und Comics erstellt werden. Es gibt die Möglichkeit eigene Fotos oder Zeichnungen zu verwenden, oder aus Vorlagen auszuwählen.

Betriebssystem: iOS

Kosten: 5,49€

Umgang mit Daten: Keine Internetverbindung nötig. Registrierung mit Namen, E-Mail-Adresse und Telefonnummer erforderlich.

Weitere Informationen unter: <http://plasq.com/support/plasq-com-privacy-policy>

Tutorial: <https://act-on.jff.de/video-tutorial-comic-life>



Quelle Logo:
<https://bookcreator.com>

Book Creator

Beschreibung: Mit der App Book Creator kann ein eigenes E-Book kreativ gestaltet werden. Es können Fotos, Videos, Texte, Links und Sounds eingefügt werden.

Betriebssystem: iOS

Kosten: 5,49€

Umgang mit Daten: Lokale Datenspeicherung, Registrierung erforderlich, keine Internetverbindung nötig, Sammlung personenbezogener Daten, Speicherung in der Google-Cloud bei der Online-Version. Weitere Informationen unter: <https://bookcreator.com/pp-row>

Tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=Fw-5WhwUHA&feature=emb_imp_woyt

Film



Quelle Logo:
https://www.flaticon.com/de/kostenloses-icon/imovie_552457?term=imovie&page=1&position=1

iMovie Trailer

Beschreibung:

iMovie Trailer ist ein Videoschnittprogramm, mit dem sich Trailer leicht erstellen lassen. Es kann aus mehreren Vorlagen eine ausgewählt werden, bei der das Bild und die Dauer der Filmsequenz vorgegeben sind. Für jede Vorlage gibt es eine eigene Filmmusik, die zum Thema des Trailers passt.

Betriebssystem:

iOS

Kosten:

Kostenlos

Umgang mit Daten:

Lokale Datenspeicherung, keine Internetverbindung und keine Registrierung nötig.

Weitere Informationen unter: <https://www.apple.com/legal/privacy/de-ww>

Tutorial:

<https://youtu.be/v2pdjcrCUz4>



Quelle Logo:
<https://www.cateater.com>

Stop Motion Studio

Beschreibung:

Stop Motion Studio ermöglicht eine einfache und schnelle Erstellung von Stopptrickfilmen, bei denen mithilfe einer Vielzahl von Fotos eine Geschichte erzählt wird.

Betriebssystem:

iOS, Android

Kosten:

Kostenlos

Umgang mit Daten:

Lokale Datenspeicherung, keine Internetverbindung und keine Registrierung nötig.

Weitere Informationen unter: <https://www.cateater.com/privacy>

Tutorial:

https://youtu.be/uieJ4axOg_k

Audio



Quelle Logo:
https://www.chip.de/downloads/Keezy-iPhone--iPad-App_108544482.html

Keezy

Beschreibung: Mit Keezy können Töne und Geräusche aufgenommen und abgespielt werden. Es lassen sich spielerisch eigene Beats oder Geschichten erstellen.

Betriebssystem: iOS

Kosten: Kostenlos

Umgang mit Daten: Keine In-App-Käufe und keine Registrierung nötig.
Weitere Informationen unter: <https://www.iubenda.com/privacy-policy/251267/legal>

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=EeLSKNjcO-ec&t=30s>



Quelle Logo:
<https://apps.apple.com/gb/app/digitalwerkstatt-audio-studio/id1476239689>

Digitalwerkstatt Audio Studio

Beschreibung: Mit dem „Digitalwerkstatt Audiostudio“ können Kinder eigene Hörspiele, Podcasts oder Soundabenteuer aufnehmen.

Betriebssystem: iOS

Kosten: 3,99 €

Umgang mit Daten: Keine Internetverbindung nötig.
Weitere Informationen unter: <https://www.digitalwerkstatt.de/apps-datenschutz>

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=WaBKW-85lSE>



Quelle Logo:
<https://apps.apple.com/app/id1018780185>

Ferrite

Beschreibung: Mit der App Ferrite können Töne, Geräusche und Musik aufgenommen und bearbeitet werden und spielend leicht Podcasts erstellt werden.

Betriebssystem: iOS

Kosten: Kostenlos

Umgang mit Daten: In-App-Käufe vorhanden, lokale Datenspeicherung.
Weitere Informationen unter: <https://www.wooji-juice.com/privacy>

Tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=tHTcoG-n_Yg

Audacity

Nur für PC und Audiogerät



Quelle Logo:
<https://www.audacity-team.org>

Beschreibung:	Audacity ist ein Audiorekorder, mit dem Tonaufnahmen erstellt und bearbeitet werden können.
Betriebssystem:	Nur Desktopversion (Software Windows und Mac)
Kosten:	Kostenlos
Umgang mit Daten:	Lokale Datenspeicherung, keine Registrierung nötig. Weitere Informationen unter: https://audacity-download.com/privacy-policy
Tutorial:	https://act-on.jff.de/video-tutorial-audacity

GarageBand



Quelle Logo:
https://www.flaticon.com/de/kostenloses-icon/garage-band_564405

Beschreibung:	GarageBand ermöglicht das Aufnehmen und Nachbearbeiten von Sprache, Geräuschen und Musik. Durch das Zusammensetzen mehrerer Tonspuren zu einem Gesamtwerk können auch Hörspiele und musikalische Kompositionen erstellt werden.
Betriebssystem:	iOS
Kosten:	Kostenlos
Umgang mit Daten:	Keine Internetverbindung nötig, keine Werbung und keine In-App-Käufe. Weitere Informationen unter: https://www.apple.com/legal/privacy/de-ww
Tutorial:	https://www.youtube.com/watch?v=e3ZMupxlCaw

Literaturverzeichnis

Bertelsmann Stiftung (2017). Leitlinien für die Wertebildung von Kindern und Jugendlichen. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung.

Gebel, Christa/Wütscher, Swenja (2015). Social Media und die Förderung von Werte- und Medienkompetenz Jugendlicher. Expertise zu den Potenzialen der Medienarbeit mit Social Media. JFF – Jugend Film Fernsehen e. V./Bayerischer Jugendring/Stiftung Wertebündnis Bayern (Hrsg.). München.

Grimm, Jacob/Grimm, Wilhelm. Deutsches Wörterbuch. <http://www.woerterbuchnetz.de/DWB?lemma=wert> [Zugriff: 30.09.2020]

LehrplanPLUS Bayern: <https://www.lehrplanplus.bayern.de/uebergreifende-ziele> [Zugriff: 30.09.2020]

Mandl, Heinz/Kopp, Brigitta/Hense, Jan/Niedermeier, Sandra (2014). Studie Wertebildung in Deutschland. Unveröff. Bericht der Ludwig-Maximilians-Universität München.

Schubarth, Wilfried (2010). Die „Rückkehr der Werte“. Die neue Wertedebatte und die Chancen der Wertebildung. In: Schubarth, Wilfried; Speck, Karsten; Lynen von Berg, Heinz (Hg.): Wertebildung in Jugendarbeit, Schule und Kommune. Bilanz und Perspektiven. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. S. 21–41.

Stein, Margit (2013). Wertetransmission als Aufgabe der Familie. In: Deutsches Rotes Kreuz (Hrsg.). Werte und Wertebildung in Familien, Bildungsinstitutionen, Kooperationen. Beiträge aus Theorie und Praxis. Berlin. S. 11–21.

Vopel, Stephan/Tegeler, Julia (2016). Einleitung. In: Bertelsmann Stiftung (Hrsg.). Werte lernen und leben. Theorie und Praxis der Wertebildung in Deutschland. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung. S. 11– 16.

Weinert, Franz E. (2001). Vergleichende Leistungsmessung in Schulen – eine umstrittene Selbstverständlichkeit. In: Weinert, Franz E. (Hrsg.). Leistungsmessung in Schulen. Weinheim und Basel: Beltz Verlag. S. 17–32.

Für Interessierte – Weiterführendes

Bücher

Gümüşay, Kübra (2020). Sprache und Sein. Berlin: Hanser.

Hasters, Alice (2019). Was weiße Menschen nicht über Rassismus hören wollen aber wissen sollten: aber wissen sollten. Berlin: hanserblau.

Hayli, Dunja (2018). Haymatland. Wie wollen wir zusammenleben?. Berlin: Ullstein.

Kempis, Franzi v. (2019). Anleitung zum Widerspruch. Klare Antworten auf populistische Parolen, Vorurteile und Verschwörungstheorien. München: Mosaik.

Ogette, Tupoka (2020). Exit Racism. Rassismuskritisch denken lernen. Münster: Unrast.

Fachzeitschrift

Kathrin Demmler, Bernd Schorb; JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (Hrsg.) Merz. Medien+Erziehung: Digitale Medienwelt. Werte und Verwertung (2015-03).

Kopaed: München. [weitere Informationen unter: <https://www.merz-zeitschrift.de/alle-ausgaben/details/2015-03-digitale-medienwelt-werte-und-verwertung>]

Podcasts

Feuer und Brot (u. a. Gedanken zu Hanau, Rassismus in der Sprache):
<https://feuerundbrot.de>

Hotel Matze (Interviews mit Menschen, u. a. Tupoka Ogette):
<https://soundcloud.com/hotelmätze/popular-tracks>

Zervakis, Linda: Gute Deutsche