

Ich und Medien

Medienkompetenz in der Primarstufe



Leseprobe

Herausgeber: Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung, 1014 Wien
Inhalt: Dietmar Schipek, Susi Windischbauer
Grafische Gestaltung: Karl Ulbl

Bezugsquelle: Bestellungen bitte per E-Mail an office@mediamanual.at

Creative Commons Lizenzvertrag (ausgenommen Abbildungen)

Ich und Medien. Medienkompetenz in der Primarstufe

von Dietmar Schipek ist lizenziert unter einer

Creative Commons Namensnennung-Nicht kommerziell 4.0 International Lizenz.

Über diese Lizenz hinausgehende Erlaubnisse können Sie via
redaktion@mediamanual.at erhalten.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



Wien, 2018

„DAS INTERESSE
DES KINDES
HÄNGT ALLEIN
VON DER
MÖGLICHKEIT AB,
EIGENE
ENTDECKUNGEN
ZU MACHEN.“

MARIA MONTESSORI

Inhalt

VORWEG



Das kannst du hier lernen **9**

Dietmar Schipek 11

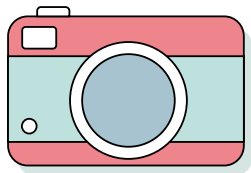
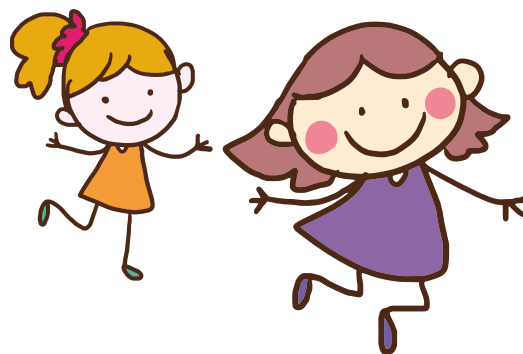
„Kinderfernsehen ist, wenn Kinder fernsehen“

Susi Windischbauer 13

Die Schule der Medienkompetenz

Kickoff: Zeitungsworkshop **14**

GUT ZU KÖNNEN



Fotos machen **22**

Fotos am Computer bearbeiten und ausdrucken **23**

Zeichnen und malen am Computer und am Tablet **24**

Ein Interview aufnehmen und protokollieren **25**

Audio digital bearbeiten **26**

Video digital bearbeiten **27**

Informationen im Internet suchen und finden **28**

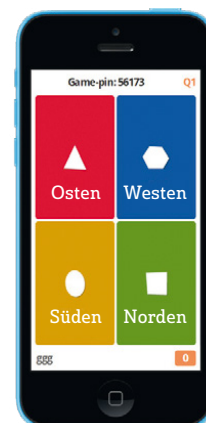
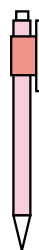
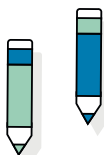
Ein Plakat erstellen **29**

Ein Quiz erstellen **30**

Eine eigene Präsentation vorbereiten **32**

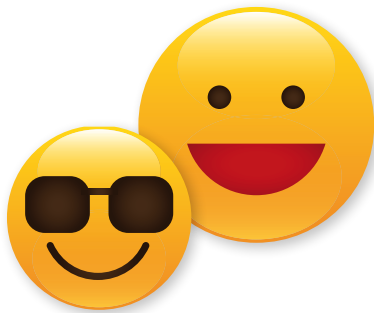
Einen Beamer nützen **33**

Lernen mit dem Tablet **34**



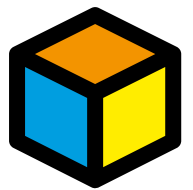
UND JETZT GEHT'S RICHTIG LOS:

WIR PROBIEREN



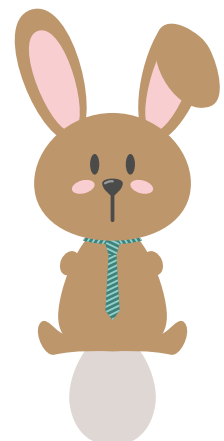
1. Botschaften entschlüsseln

- 1.1 **Da hör ich gerne zu** 40
Zuhören und sprechen
- 1.2 **Ich erzähle euch was...** 42
Finde oder erfinde eine Geschichte
- 1.3 **Ich hab eine Idee!** 44
Zeichnen, malen, schreiben, gestalten
- 1.4 **Streng geheim!** 46
Emoticons, Zeichen und Codes
- 1.5 **A+B = Hund+Schnee** 48
Woher kommen Schrift und Alphabet?



2. Medien verstehen

- 2.1 **Am besten gefällt mir ...** 52
Mein Lieblingsfilm oder mein Lieblingscomputerspiel
- 2.2 **Alles schön bunt hier** 54
Mit Farben Gefühle ausdrücken
- 2.3 **Lustig, traurig, warm und kalt** 56
Gefühle darstellen – wie geht das?
- 2.4 **Ich bin ein Star!** 58
Warum gibt es Stars und wie wird man einer?
- 2.5 **Die Tricks der Werbung** 60
Lern sie kennen und durchschauen
- 2.6 **Fact or Fake** 62
Was ist wahr, was nur geraten?
- 2.7 **Die Sprache des Films** 64
Wie mache ich einen Film?





3. Medien gestalten



- 3.1 **Schnipp, schnapp, Geschichte ab!** 68
Eine Geschichte in Bildern erzählen
- 3.2 **Zeit für ein Comic** 70
Eine Geschichte als Comic erzählen und gestalten
- 3.3 **Knips!** 72
Was Fotos uns erzählen und wie wir Fotos gestalten
- 3.4 **Lass die Bilder laufen** 74
Selbst einen Trickfilm machen
- 3.5 **Dubstep, Techno und viel mehr** 76
Wie mache ich Musik am Computer?
- 3.6 **Mit dem Hören spielen** 78
Ein Hörspiel gestalten
- 3.7 **Kamera läuft!** 80
Einen Film gestalten
- 3.8 **Prima Primolo** 82
Eine Webseite erstellen und gestalten

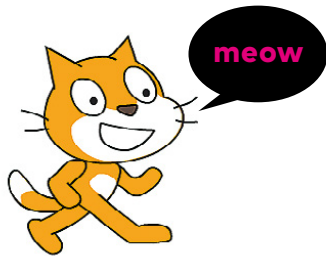


4. Medien nutzen



- 4.1 **Mein Star sieht so aus ...** 86
Erfinde deinen eigenen Serienstar
- 4.2 **Spannung ist gefragt** 88
Lass deine Heldinnen und Helden ein Abenteuer erleben
- 4.3 **YouTube, Spiele, Apps für mich!** 90
Welche Webseiten sind für mein Alter geeignet?
- 4.4 **Gesucht. Gefunden.** 92
Suchen und Finden im Internet
- 4.5 **Mathe? Kein Problem!** 94
Selbstständiges Lernen mit der Khan Academy
- 4.6 **WWWie viel ...?** 96
Wissen, wann es genug ist





5. Programmieren

- 5.1 **Alles Banane?** 100
Ein Bananenklavier mit Makey Makey basteln
 - 5.2 **Scratch es einfach!** 102
Programmieren lernen mit Scratch
 - 5.3 **Diese Biene sticht nicht** 104
Einen Roboter programmieren
 - 5.4 **We Do! Lego** 106
Programmieren mit Lego® Education WeDo 2.0
 - 5.5 **Unendliche Weiten ...** 108
Programmieren mit Lego® Boost
- Mein erstes Smartphone** 110



TIPPS VON SUSI



- Tipps von Susi 114
- Interview mit der Volksschullehrerin
Susi Windischbauer 132

GUT ZU WISSEN

- Kinder und Medien.
Was ist richtig? Was ist falsch? 137
- Medienkompetenzen 138
- Buchtipps 139
- Autoreninformation 140



DAS KANNST DU HIER LERNEN

Medien gestalten
Medienbotschaften verstehen
Medien nutzen

Warum gibt es Medien?

Die Antwort ist wahrscheinlich ganz einfach.

Kein Mensch kann sich alles merken!

Daher schreiben wir die Dinge, die wir für wichtig halten, auf.

Wir fotografieren, was wir festhalten wollen, machen Filme, Musik, Radiosendungen, Zeitungen. Wir reden, zeichnen, malen, schreiben, rechnen und programmieren Computer.

Eine Welt ohne Strom, Telefon, Computer, Internet?

Die Möglichkeit, sich untereinander zu verständigen und Medienbotschaften im Internet auszutauschen, grenzt schon ein wenig an Magie.

Unvorstellbare Mengen an Informationen stehen uns heute zur Verfügung.

Wollen wir etwas wissen, nutzen wir ganz selbstverständlich das Internet.

Ob die gefundenen Informationen richtig oder falsch sind, das einzuschätzen ist oft schwierig. Daher ist es wichtig zu lernen, wie Medien funktionieren, wie Medien wirken und wie du Medien sicher nutzen kannst.

DIETMAR SCHIPEK

„KINDERFERNSEHEN IST, WENN KINDER FERNSEHEN“

(Gert K. Müntefering, Sendung mit der Maus)

Fernsehen ist bei Kindern nach wie vor äußerst beliebt. Mit zunehmendem Alter vervielfältigen sich jedoch die Formen der Mediennutzung. Bei vielen Familien gehören Tablets inzwischen zur Haushaltsausstattung, und Bilder- bzw. Kinderbuch-Apps haben einen mindestens so hohen Stellenwert wie das Spielen und Filmschauen. Keine Frage, die Neuen Medien haben die Kinderzimmer längst erobert. So erfreut sich das Open-World-Spiel „Minecraft“ großer Beliebtheit. Hier können eigene Welten erfunden und kreative Projekte verwirklicht werden, es kann aber auch gegeneinander gekämpft werden: am PC, auf der Konsole oder am Tablet. Mädchen bevorzugen eher Puzzlespiele und Quizduelle, wobei sich nicht selten auch die Eltern für die Games ihrer Kinder begeistern. Animationsserien, deren ProtagonistInnen so manches Abenteuer zu bestehen haben, sind bei Kindern beliebt, denn: „Der ständige Wechsel zwischen dem Mitgefühl mit dem anderen und dem Distanzieren von anderen ist notwendige Voraussetzung zur Teilhabe am Erleben von Medienfiguren und zur Orientierung in fiktiven Situationen.“ *

* Charlton, Michael (2004). Entwicklungspsychologische Grundlagen. In R. Mangold/P. Vorderer/G. Bente (Hrsg.). Lehrbuch der Medienpsychologie. Hogrefe, S. 129–150.

Je älter die Kinder werden, um so selbstständiger erschließen sie sich ihre Medienwelten. Die Mediennutzung und das Medienverstehen sind also je nach Alter und Erfahrung höchst unterschiedlich.

Je älter die Kinder werden, umso wichtiger werden Freunde, Freundinnen und Peers. Ebenso werden eigene Freiräume mit der Zeit immer wichtiger, wozu dann ganz selbstverständlich die sozialen Medien genutzt werden.

Kinder sehen auch überdurchschnittlich oft mit ihren Eltern oder Geschwistern fern und orientieren sich an den Figuren aus den Medien. Was den Kindern in Medien begegnet, nutzen sie oft, um ihre eigenen Befindlichkeiten im Spiel auszudrücken. Auch Fanbeziehungen sind ein Mittel, um intensive Gefühle auszuleben. In ihrer Fantasie spielen und gestalten sie Rollen, um sich souverän zu fühlen. Für Kinder ist das besonders wichtig, da sie immer wieder die Erfahrung machen müssen, etwas noch nicht zu können oder für etwas zu klein zu sein.

Dass das Medienhandeln und Medienverstehen der Kinder und Jugendlichen auch für die Schule von Bedeutung ist, steht außer Streit. Medien können das Lehren und Lernen bereichern, müssen es aber nicht. Wichtig ist, die Förderung des kreativen und eigenverantwortlichen Umgangs mit Medien in den eigenen Unterricht zu integrieren.

Die kreative und kritische Beschäftigung mit Medien fördert nicht nur die „Ich-und-Welt-Reflexion“, sondern auch das Spiel mit dem Vergnügen.

Viel Spaß beim Lesen und Erarbeiten mit dem Heft
ICH UND MEDIEN

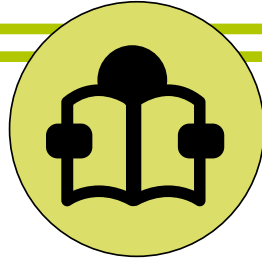
SUSI WINDISCHBAUER

DIE SCHULE DER MEDIENKOMPETENZ

Medien spielen in unserem Leben eine Rolle, seit unsere Urahnen damit begonnen haben, sich Geschichten zu erzählen, zu musizieren und Bilder an Höhlenwände zu malen. Wie wir alle wissen, haben sich die Medien, die wir gebrauchen, seither gehörig vermehrt und weiterentwickelt. Mit einem Smartphone, einem Tablet oder einem Rechner umgehen zu können, ist in den letzten Jahren zu einer Kulturtechnik für Alltag und Beruf geworden. Und weil Schule ja nicht im luftleeren Raum stattfindet, sondern in die Lebens- und Arbeitswelten unserer Mediengesellschaft eingebettet ist, braucht es in der Schule Platz für Arbeit, Spiel und Gestaltung mit Medien. Umso mehr dann, wenn wir nicht mit allen mediengesellschaftlichen Verhältnissen und Entwicklungen einverstanden sind. Denn nur, wenn die künftigen Entscheidungsträgerinnen und -träger – das sind die Kinder, die jetzt gerade in die Schule gehen – auch medial mündige und selbstbestimmte Mitglieder unseres Gemeinwesens werden, kann sich etwas zum Besseren ändern. Was es dazu in allererster Linie braucht, ist Medienkompetenz. Die lässt sich auf den verschiedensten Wegen erlernen, trainieren und ausbauen. Und zwar so, dass es allen Spaß macht. Auch uns Lehrerinnen und Lehrern. Viel Vergnügen!

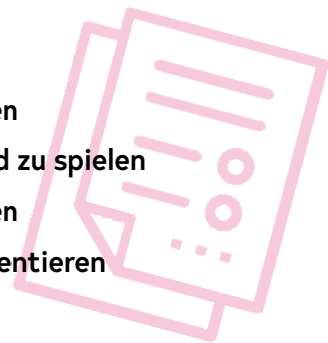
KICKOFF

ZEITUNGSWORKSHOP



ZIELE DES WORKSHOPS

- Verschiedene Zeitungen kennenlernen
- Den Aufbau von Zeitungen kennenlernen
 - Zeitungsartikel lesen und markieren
- Eine Kinderzeitung lesen und damit arbeiten
- Möglichkeiten erkunden mit Zeitungen zu basteln und zu spielen
 - Eine eigene Projektwochenzeitung gestalten
- Eure Projektwochenzeitung anderen Klassen präsentieren



WAS IST ZU TUN?

Eine Zeitung zu machen, ist mit vielen Arbeitsschritten verbunden. Zuerst müsst ihr euch überlegen, was überhaupt in die Zeitung kommen soll. Ihr müsst also Ideen für Texte sammeln – in der Zeitung heißt so ein Text übrigens "Artikel". Die wollen dann geschrieben und gestaltet werden.

In jeder Zeitung sind viele Fotos enthalten.

Auch diese müssen gemacht und ausgewählt werden.

Jede Zeitung braucht außerdem eine Titelseite.

Auf der wird das Wichtigste kurz gezeigt und beschrieben.





WOHER WEISS DIE ZEITUNG, WAS IN DER WELT PASSIERT IST?

Zeitungen arbeiten mit Nachrichtenagenturen zusammen. Nachrichtenagenturen beschäftigen Journalistinnen und Journalisten auf der ganzen Welt. Die Agenturen sammeln Nachrichten und geben sie an die Zeitungen weiter. Auf diese Weise bekommen die Zeitungen täglich mehrere hundert Meldungen auf ihre Computer.



Nun muss die Redaktion entscheiden, was in die Zeitung kommt und was nicht. Die eingelangten Texte werden von den Journalistinnen und Journalisten der Zeitungen überarbeitet und die Bilder dazu werden ausgewählt. So füllen sich die Zeitungen täglich – auch im Internet.

Zeitungen, aber auch das Fernsehen arbeiten nicht nur mit Agenturen, sondern auch mit Korrespondenten zusammen. Das sind Journalistinnen und Journalisten, die aus dem Ausland über wichtige Ereignisse berichten.

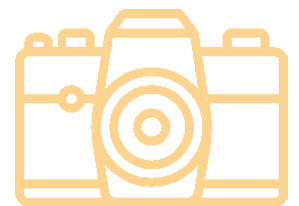
Journalistinnen und Journalisten einer Zeitung berichten auch als Reporter von Ereignissen an Ort und Stelle. Sie machen Interviews und Fotos und sie überzeugen sich mit eigenen Augen, um darüber einen Bericht oder eine Meldung zu schreiben.

Eine Meldung ist ein kurzer Text über ein interessantes oder wichtiges Ereignis. Eine Meldung beantwortet die W-Fragen: Wer? Was? Wann? Wo? Wie? Warum?

WIE IST EINE ZEITUNG AUFGEBAUT?

Zuerst kommt die Titelseite mit dem Zeitungskopf. Auf der Titelseite gibt es meist einen Artikel mit großer Überschrift. Dieser Artikel heißt Aufmacher. Jeder Artikel hat eine Schlagzeile und eine Unterzeile. Fotos sind wichtige Elemente einer Zeitung. Unter jedem Foto steht eine Bildunterschrift. Eine Zeitungsseite besteht aus mehreren Spalten.

Zeitungen bestehen aus mehreren Sparten (Themenbereiche). Zum Beispiel: Politik, Wirtschaft, Lokales, Sport, Kultur, Wetter etc.



EINE WOCHENPROJEKTZEITUNG KÖNNTE ZUM BEISPIEL SO GESTALTET WERDEN:

Titelseite	Neuigkeiten	Tiere
Inhaltsverzeichnis	Interviews	Kochrezepte
Impressum	Reportagen	Bastelanleitungen
Bilder der Woche	Sport	Rätsel
		Wetter
		Filmempfehlung
		... Was fällt euch
		noch ein?



**SCHON SEID IHR AN DER REIHE,
EUER ZEITUNGSPROJEKT IN DIE TAT UMZUSETZEN:**

Wie wollt ihr eure Zeitung nennen?

Welche Sparten soll eure Zeitung haben?

Welche Themen sind für euch interessant?

Wer macht die Bilder?



Leitfaden – Ein Interview führen

WAS IST EIN INTERVIEW?

Ein Interview ist eine Befragung. Das Ziel ist, sich von Personen verlässliche Informationen zu beschaffen. Ein Interview bietet sich auch an, um Menschen und ihre Ansichten vorzustellen. Das Ergebnis kann in unterschiedlichen Formen gestaltet werden: Artikel, Radiosendung oder Videobeitrag.

WO UND WIE FRAGE ICH AN?

Im Berufsalltag einer Journalistin oder eines Journalisten dreht sich alles um die Verbreitung und Veröffentlichung von Informationen. Dabei ist es wichtig, nach Personen Ausschau zu halten, die zu einem bestimmten Thema gut Auskunft geben können.

1. Die erste Aufgabe besteht darin, sich zu überlegen, wer Expertin oder Experte für dein Thema ist und dazu Auskunft geben kann. Diese Personen, von denen du Informationen haben möchtest, musst du als Erstes finden und kontaktieren.

Wenn du eine geeignete Person gefunden hast, ist es wichtig zuerst nachzufragen, ob sie bereit ist, dir ein Interview zu geben.

2. Die nächste Aufgabe besteht also darin, eine höfliche Anfrage für ein Interview zu schreiben. Du stellst dich kurz vor. Deine Interviewpartner möchten wissen, wer du bist und warum du ein Interview machen willst. Keine Scheu! Viele Menschen, beispielsweise in Vereinen, freuen sich, von ihren Aufgaben berichten zu dürfen.



FRAGEN FÜR DAS INTERVIEW

Sich auf das Interview gut vorbereiten, überlegen was du wissen möchtest und welches Ziel du mit deinen Fragen verfolgst, ist sehr wichtig.

Ein gutes Interview zu führen, ist gar nicht so einfach und braucht Übung!

Überlege, was für dich interessant ist: Gibt es Fragen, die sich auf die Person beziehen, die du befragen möchtest? Oder handelt es sich um ein Interview zu einer Sache?

Wichtig ist, die Fragen klar und deutlich zu stellen, damit sie verstanden werden.

VORBEREITUNG FÜR DAS INTERVIEW

Deine Fragen müssen im Vorfeld sehr gut vorbereitet werden!

Sammele zuerst so viel Informationen wie möglich über das Thema.

Stelle dir selbst Fragen: Was möchtest du wissen? Was ist am wichtigsten?

Überlege dir genau, was das Ziel deines Interviews ist!



Tipp: „Offen Fragen“ eignen sich gut für Interviews. Diese Fragen können nämlich nicht einfach mit Ja oder Nein beantwortet werden. Dein Interviewpartner oder deine Interviewpartnerin haben die Möglichkeit, deine Fragen ausführlich zu beantworten. Offene Fragen werden häufig mit „wie“, „warum“, „weshalb“, „wodurch“ oder „wozu“ eingeleitet.

AUFNEHMEN DES INTERVIEWS

Interviews können per E-Mail, am Telefon und von Angesicht zu Angesicht geführt werden. Entscheidest du dich für ein persönliches Treffen mit dem Interviewpartner, plane ungefähr eine halbe Stunde Zeit für zirka fünf Fragen ein.

Interviews werden aufgenommen, damit du sie dir danach immer wieder anhören kannst. Für die Aufzeichnung eignen sich eine Videokamera oder ein Diktiergerät. Wenn du ein Smartphone besitzt, kannst du eine App zum Tonaufzeichnen installieren und so das Interview festhalten.

Im Vorhinein musst du noch fragen, ob deine Gesprächspartnerin oder dein Gesprächspartner damit einverstanden ist, dass du das Interview aufzeichnest.

Viel Erfolg bei deinem ersten Interview!



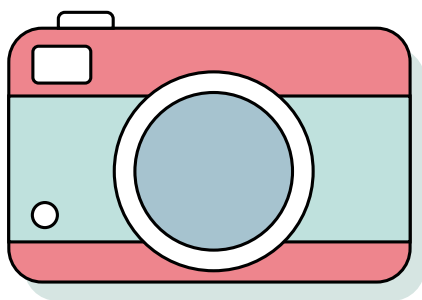
IN DEN FOLGENDEN 12 KAPITELN
LERNST DU WICHTIGE
MEDIEN-TECHNISCHE GRUNDLAGEN
KENNEN, DIE DIR BEIM
(MEDIEN) LERNEN HELFEN.

GUT ZU
KÖNNEN

Fotos machen

Eine Digitalkamera bekommst du schon um weniger als 100 Euro. Damit kannst du nicht nur Fotos, sondern auch Videos in guter Qualität aufnehmen. Auch ein Mikrofon zur Tonaufnahme ist meist eingebaut. Das dient aber nur dazu, die Atmosphäre einzufangen.

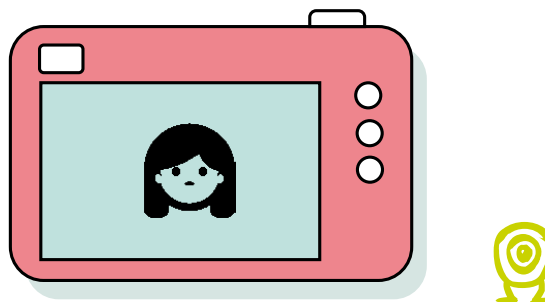
Möchtest du wirklich guten Ton aufnehmen, braucht die Kamera einen Anschluss für ein externes Mikrofon. Damit kannst du beispielsweise Interviews in guter Tonqualität aufnehmen. Leider sind solche Kameras wesentlich teurer.



Kompakte Digitalkamera mit eingebautem Blitz und Zoomobjektiv. Damit können auch Videos aufgenommen werden. Kosten: unter 100 Euro.

Um gute Fotos zu machen, sind nur wenige technische Überlegungen notwendig. Den Rest macht die Kamera automatisch. Wenn dich interessiert, wie eine Kamera technisch funktioniert und welche Einstellmöglichkeiten im manuellen Modus (da stellst du alles so ein, wie du es haben willst) möglich sind, schaust du am besten in die Gebrauchsanweisung (Manual).

Das Manual einer Digitalkamera zu lesen und die verschiedenen Möglichkeiten gleich direkt auszuprobieren, ist ebenfalls eine gute Übung.

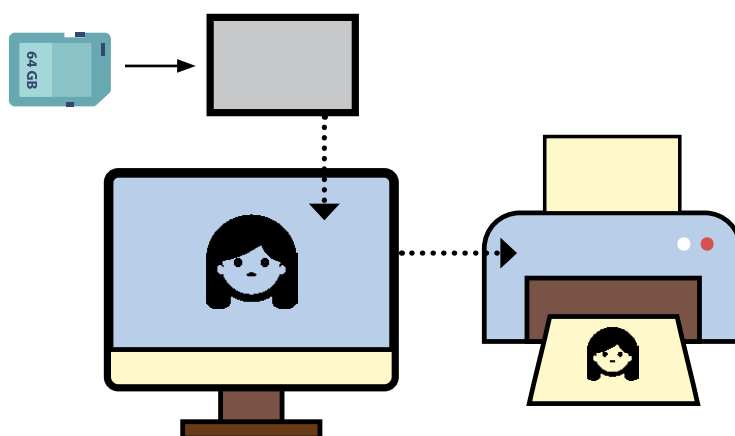


Die Rückseite einer digitalen Kamera.

An der Oberseite befindet sich der Auslöser für Fotos. Um alle Funktionen im Menü kennenzulernen, ist das Lesen der Gebrauchsanweisung (Manual) notwendig. Auf dem kleinen Bildschirm (dem Display) siehst du, was sich gerade vor der Kamera tut. Nach dem Fotografieren kannst du dir das Bild gleich auf dem Display ansehen.



Fotos und Videos werden heute digital auf kleinen Speicherkarten festgehalten. Es gibt Karten mit 16 GB, 32 GB, 128 GB, 256 GB etc. Je höher die Zahl, desto mehr Fotos und Videos kannst du darauf speichern.



Fotos, die du mit der Fotokamera aufgenommen hast, kannst du am Computer bearbeiten und mit einem Drucker ausdrucken. Dazu brauchst du ein Kartenlesegerät. Dieses wird an den Computer angeschlossen, die Speicherkarte aus der Kamera herausgenommen und in das Kartenlesegerät gesteckt.

Fotos am Computer bearbeiten und ausdrucken



Importiere – so lautet das richtige Wort dafür – dein Bild in ein Bildbearbeitungsprogramm. Hier kannst du das Bild zuschneiden, die Helligkeit erhöhen oder verringern und die Farben greller oder matter machen.

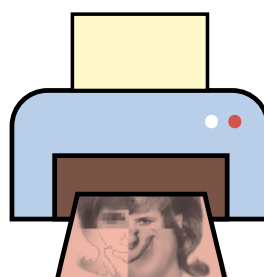
Du kannst in das Bild auch einen Text schreiben und Dinge, die du nicht im Bild haben möchtest, entfernen. Das allerdings ist eher schwierig und dauert sehr lange, bis es perfekt wird. Diese Arbeiten werden Retuschen genannt. Personen und unerwünschte Dinge können so aus dem Bild entfernt werden.

Bist du zufrieden mit deinem Bild, solltest du es unter einem neuen Namen abspeichern, z.B.: *Katze_bearbeitet_Datum.jpg*

Die Grafikoberfläche auf dem Computer von Adobe Elements, einer Bildbearbeitungssoftware um unter 100 Euro.



Wenn du deine Bilder am Computer nachbearbeitet hast, kannst du sie mit einem Farbdrucker ausdrucken. In Farbe auszudrucken ist sehr teuer. Deswegen solltest du nur die Bilder drucken, die du wirklich haben möchtest. So schonst du die Umwelt und machst keinen unnötigen Müll.



Probiert erst einmal hemmungslos alle Filter und Effekte durch und verändert eure Bilder damit. Ihr werdet staunen, welche Ergebnisse ihr damit erzielen könnt.

Zeichnen und malen am Computer und am Tablet

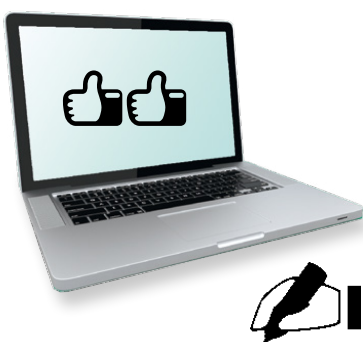


Ein Computer besteht aus Hardware und Software. Die Hardware ist das, was du vor dir siehst: die Tastatur, der Bildschirm und die Maus. Auf dem Computer ist die Software gespeichert. Die kann man allerdings nicht sehen. Die Software sind alle Programme, die dem Computer Befehle geben. Auf einem Computer sind meistens viele unterschiedliche Programme installiert. Zum Beispiel ein Grafikprogramm zum Zeichnen und Malen oder ein Programm zum Bearbeiten von Videos.

Mit dem Computer zu arbeiten ist wie Lesen und Schreiben lernen, sogar viel leichter! Mit der Tastatur und der Maus bedienst du den Computer. Am Bildschirm siehst du genau die Bewegungen, die du mit der Maus machst. In einem Grafikprogramm kannst du mit der Maus zeichnen und malen. Das funktioniert, ist aber auf Dauer ziemlich umständlich. Viel leichter geht es mit elektronischen Stiften, die du an den Computer anschließen kannst.

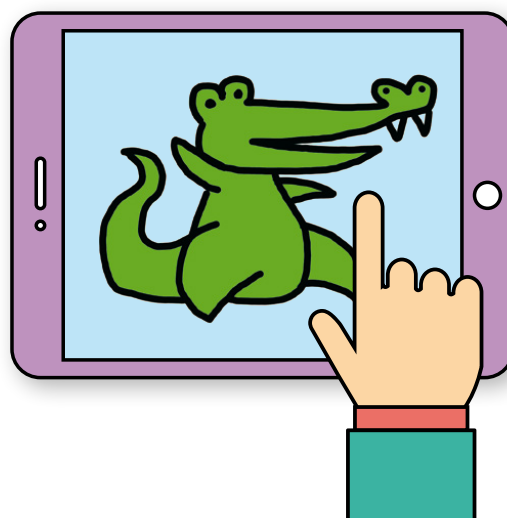
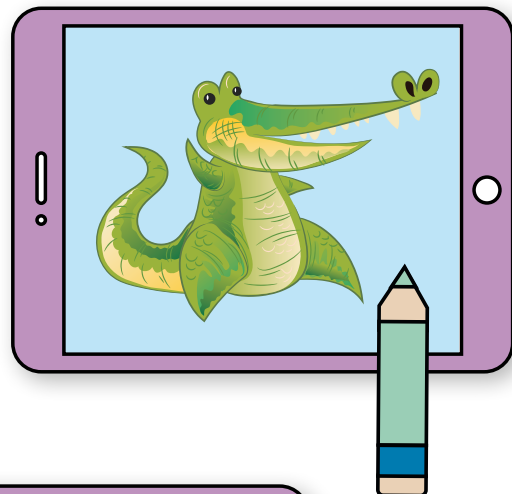
Wie, was und womit auch immer du zeichnest: Deine Ergebnisse kannst du auf dem Computer speichern und mit einem Drucker ausdrucken.

Ein Tablet funktioniert wie ein Computer. Der Unterschied ist, dass du mit deinem Finger oder einem speziellen Stift direkt am Bildschirm zeichnen und malen kannst. Das macht alles noch viel einfacher.



SUSIS TIPP:

MIT EINEM FLIPBOOK AUS DEM INTERNET HAST DU IM HANDUMDREHEN DEIN EIGENES DIGITALE DAUMENKIND GESTALTET. MEHR AUF SEITE 115.



Ein Interview aufnehmen und protokollieren

Wenn du jemandem viele Fragen stellen möchtest, kann es sinnvoll sein, das Gespräch mit einem Audiorekorder aufzunehmen. Der Vorteil dabei: Du musst dir keine Notizen machen.

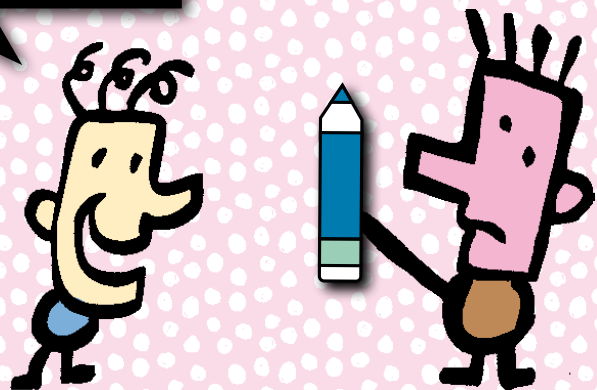
Ein Gespräch zwischen zwei Personen aufzuschreiben ist sehr schwer, da Menschen schneller reden als schreiben können. Wenn du zum Beispiel ein Interview für eure Wochenprojektzeitung schreiben möchtest, kannst du dein Interview mit einem Audiorekorder aufnehmen. So kannst du dir das Interview danach immer wieder anhören. Vielleicht entscheidest du dich sogar, es Wort für Wort aufzuschreiben, falls du ganz genau festhalten möchtest, was deine Interviewpartnerin oder dein Interviewpartner gesagt hat.

linke Tonspur

rechte Tonspur



Ein Gespräch zwischen zwei Personen aufzuschreiben ist sehr schwer, da Menschen schneller reden als schreiben können. Wenn du zum Beispiel ein Interview für eure Wochenprojektzeitung schreiben möchtest, kannst du dein Interview mit einem Audiorekorder aufnehmen.

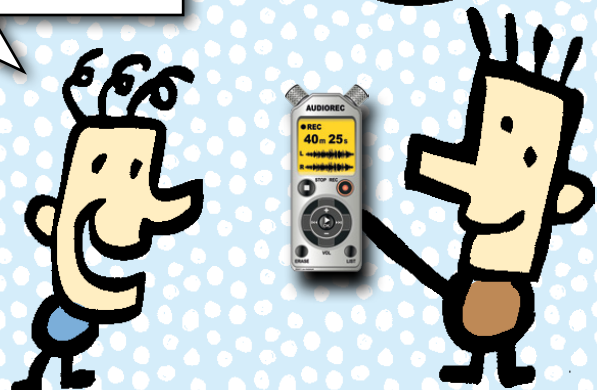


Audiorekorder mit eingebautem Stereomikrofon

Portable (tragbare) digitale Audiorekorder sind einfach zu bedienen. Mit einem dieser kleinen Geräte kannst du Sprache oder Musik in sehr guter Qualität auf zwei Tonspuren in Stereo aufnehmen.

Wichtig ist, dass der Rekorder so nahe wie möglich zwischen Interviewer und Befragten aufgestellt oder gehalten wird.

Ein Gespräch zwischen zwei Personen aufzuschreiben ist sehr schwer, da Menschen schneller reden als schreiben können. Wenn du zum Beispiel ein Interview für eure Wochenprojektzeitung schreiben möchtest, kannst du dein Interview mit einem Audiorekorder aufnehmen.



Audio digital bearbeiten

**Möchtest du ein Hörspiel, eine Radio-
sendung oder ein Musikstück herstellen,
benötigst du eine Audio Software. Damit
kannst du Töne abspielen und bearbeiten.**

Diese Software muss am Computer
installiert werden. Dann kannst du deine
Tonaufnahmen mit einem Kartenlesegerät
auf den Computer spielen.

Mit einem Tablet geht vieles einfacher.
Denn du kannst das Tablet selbst als Audio-
rekorder verwenden. Hast du eine Tonauf-
nahme mit einem Tablet aufgenommen,
lässt sich der Ton mit einer geeigneten
App am Tablet abspielen und bearbeiten.

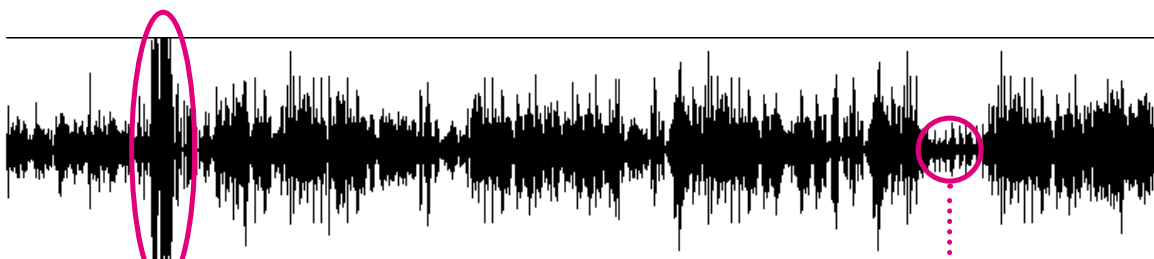
Eine App ist ein Programm für das Tablet,
das meistens direkt aus dem Internet auf das
Gerät heruntergeladen wird. Es gibt viele
kostenlose Apps. Die haben leider oft den
Nachteil, dass sie Werbung enthalten und
Daten ausspionieren. Eine gekaufte App ist
vertrauenswürdiger. Es gibt aber auch
kostenlose Apps, die sehr gut sind und keine
Werbung enthalten wie zum Beispiel:

Das Programm „Audacity“ für den Computer

Audacity ist ein freier Audioeditor und -rekorder.
Auf beliebig vielen Spuren können Audiodateien
gemischt und bearbeitet werden.
Die Tonbearbeitung wird mit der Maus gemacht.
Das braucht nur ein bisschen Übung.

Das Programm „Garage Band“ für das iPad

Mit Garage Band kannst du eine Tonaufnahme
bearbeiten, Musik komponieren und Gesang
aufnehmen. Die Bedienung am Tablet ist sogar
noch leichter als am Computer. Am Tablet kannst
du mit dem Finger oder mit einem speziellen
Stift arbeiten.



Video digital bearbeiten

Auch Videobilder kannst du am Computer bearbeiten und schneiden. Digitaler Videoschnitt bedeutet, die einzelnen Aufnahmen so aneinander zu reihen, wie du das möchtest.

Videobearbeitung am Computer braucht sehr viel Zeit und Übung. Um einen ganzen Film zu machen, braucht es vor allem Geduld. Am Anfang reicht es völlig, wenn du weißt, wie du digitale Bilder und Töne bearbeiten kannst. Oft muss nur etwas gekürzt oder ein paar wenige Aufnahmen müssen aneinandergereiht werden. Schon gibt es beeindruckende Ergebnisse.

Das Programm „Adobe Premiere Elements“ für den Computer

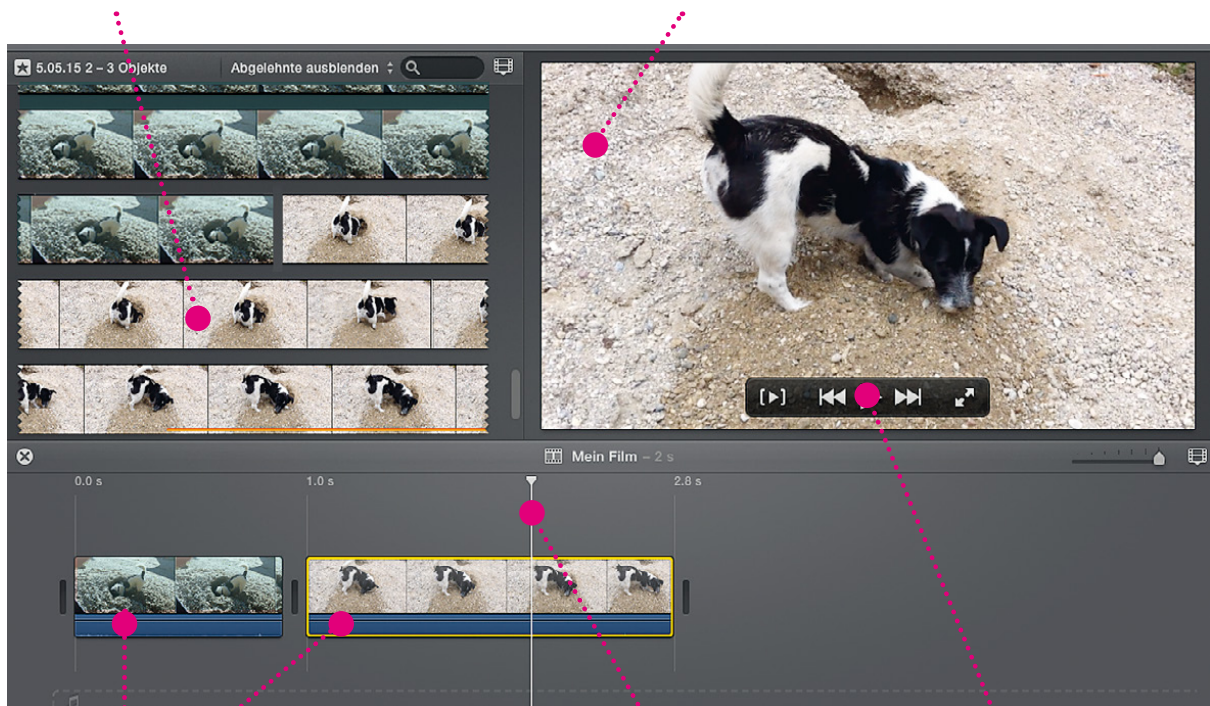
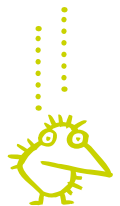
Die Software Adobe Premiere Elements kostet unter 100 Euro. Mit diesem Programm kannst du Videos mit wenigen Arbeitsschritten aneinanderreihen oder kürzen, mit Musik untermalen und mit Effekten verändern.

Das Programm „iMovie“ für das iPad

Videos mit dem iPad aufzunehmen ist sehr einfach. Du kannst die Videos direkt mit der eingebauten Kamera filmen. Mit der App iMovie kannst du die aufgenommenen Video- und Tonaufnahmen ordnen und bearbeiten. Film ab!

Im Archiv werden alle importierten Videoaufnahmen angezeigt.

Im Vorschaufenster wird der geschnittene Film abgespielt. Dabei muss immer wieder kontrolliert werden, ob die Bild- und Tönelemente gut zusammenpassen.



In der Zeitleiste werden die einzelnen Videoaufnahmen aus dem Archiv in der gewünschten Reihenfolge angeordnet. So entsteht Einstellung für Einstellung der fertige Film.

Der feine Strich in der Zeitleiste zeigt die Stelle im Video, die im Vorschaufenster sichtbar ist.

Rückwärts, Abspielen, Vorwärts – Film ab!

Informationen im Internet suchen und finden



Ein Computer oder ein Tablet bieten dir sehr viele verschiedene Möglichkeiten. Du kannst damit spielen, Texte schreiben, zeichnen, malen, musizieren, Bilder bearbeiten, Aufgaben planen, rechnen, E-Mails schreiben, im Internet surfen und noch vieles mehr.

Hoppla, ich bin ja gar kein Hase. Wieso komme ich da rein? Was glaubst du?

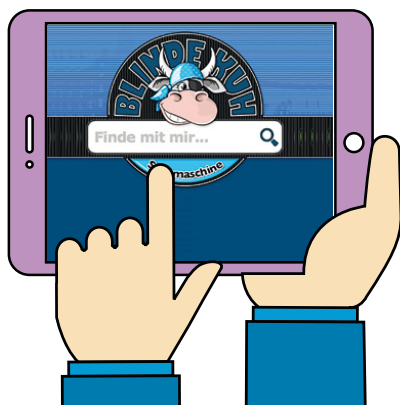


Wenn du es nicht weißt: Die Antwort steht verkehrt herum unten auf der Seite.

RECHERCHIEREN (NACHSCHAUEN) IM INTERNET

Um gefahrlos im Internet zu recherchieren gibt es eigene Kindersuchmaschinen wie zum Beispiel:

<http://www.blinde-kuh.de/>
<http://www.fragfinn.de/>



Hier findest du eine Liste mit guten Kinderseiten im Internet:

<https://goo.gl/8Fxxf8>



Suchmaschinen sind nur so präzise wie die Suchanfrage, die du eingibst. Suchst du etwa nach einem Bild und gibst "Hase" ein, kann ganz schön Verschiedenes auftauchen.



Wenn du aber zu "Hase" zum Beispiel auch noch "Zeichnung" eingibst, wird das Ergebnis schon deutlich genauer.

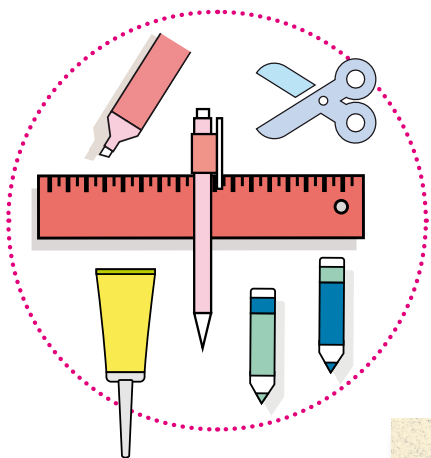
Antwort: Ihr Name ist Sabine Hase.

Ein Plakat erstellen

Die Erstellung und Gestaltung eines Lernplakats kann für das Lernen hilfreich sein. Am besten erstellt ihr es zu zweit oder in einer kleinen Gruppe.

So geht's: Gemeinsam sollt ihr auf einem Plakat ein bestimmtes Thema visualisieren. Visualisieren bedeutet, Schlagworte, Texte, Zeichnungen und Fotos so anzuordnen, dass sie ein Thema sichtbar machen.

Sinn der Sache ist, ein Thema auf einem Plakat möglichst klar darzustellen. Es soll gut erkennbar sein, was wichtig ist und wie die einzelnen Dinge zusammenhängen. Dann ist ein Lernplakat gut gelungen. Klingt kompliziert? Ist es aber nicht!

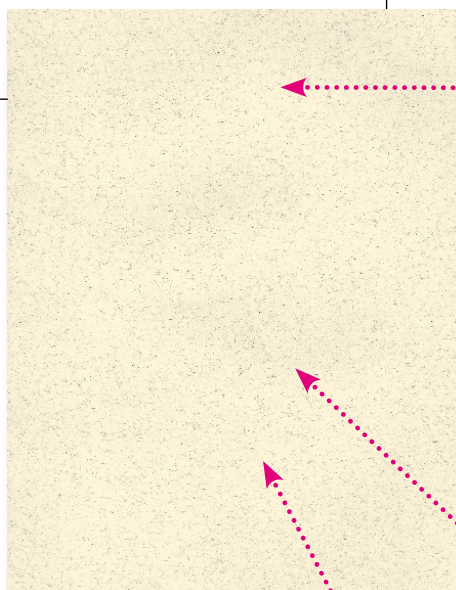
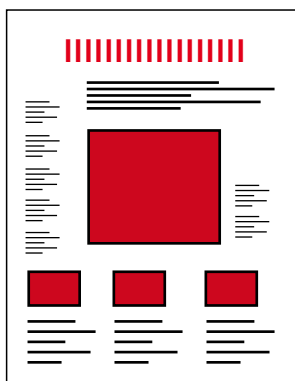


Vorbereitung

Plakat in einer passenden Farbe auswählen. Lineal, Bleistift, Schere, Kleber und dicke Stifte in max. drei Farben besorgen. Außerdem braucht ihr farbige Kärtchen oder Post-its für Texte.

Inhalt

Die nötigen Informationen recherchieren (zum Beispiel im Internet). Die Informationen überprüfen: Sind sie richtig? Sind sie vollständig? Den Text klar und verständlich formulieren. Das Gesamtergebnis überprüfen.



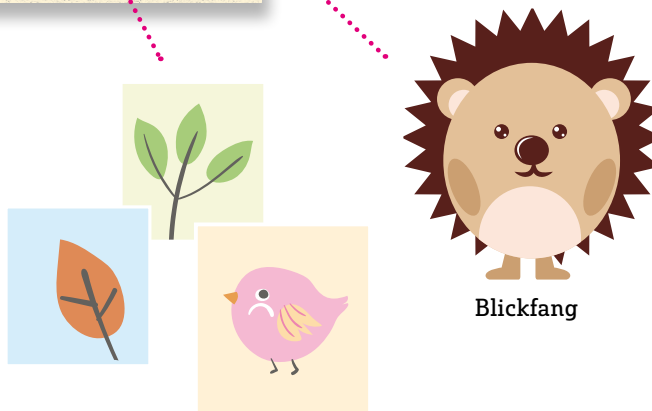
ÜBERSCHRIFT UNTERZEILE TEXT

Gestaltung

Druckbuchstaben verwenden, Überschrift ungefähr 4 cm hoch schreiben. Text ungefähr 2 cm hoch schreiben. Text in Blöcke gliedern. In der Mitte des Plakats einen Blickfang (zum Beispiel ein Bild) platzieren. Zusätzliches Bildmaterial verwenden, um den Inhalt zu unterstützen.

Überprüfung

Am besten zeichnet ihr zuerst eine Skizze und seht dann nach, ob das Plakat so geworden ist, wie ihr es euch vorgestellt habt. Die zentrale Frage lautet: Kennen sich andere Personen aus, die euer Plakat zum ersten Mal sehen? Kann das Thema, um das es geht, schnell erfasst werden? Sind die Schlagwörter (z.B. die Überschrift) gut gewählt? Ist die Gestaltung einfallsreich?



Blickfang

Zusätzliche Bilder

Ein Quiz erstellen

Um selbst ein Quiz zu erstellen brauchst du Fragen und Antworten.

Als Autorin oder Autor eines Quiz solltest du selbst die richtigen Antworten kennen. Zusätzlich musst du dir auch falsche Antworten ausdenken.

Kennst du die richtigen und falschen Antworten, kannst du dazu eine Quizfrage formulieren.

Ein Quiz-Beispiel

Du weißt, in welcher Himmelsrichtung die Sonne aufgeht und wo sie untergeht? Dann kannst du dazu nun eine Quizfrage formulieren, ohne die Antwort zu verraten.

Die Frage könnte lauten: „Wo geht die Sonne auf und wo geht sie unter?“

Antwort: Die Sonne geht im Osten auf und im Westen unter.

Es ist aber noch kein Quiz, wenn es keine Auswahl bei den Antworten gibt.

Zum Beispiel mit dem Zusatz: richtig oder falsch?

Die Sonne geht im Osten auf und im Westen unter.

richtig falsch (Bitte ein Kästchen ankreuzen)

Wirklich Spaß macht ein Quiz aber erst dann, wenn du dir zwei, drei oder vier falsche Antworten dazu ausdenkst.



Quizfrage

Wo geht die Sonne auf und wo geht sie unter?

- 1 – Die Sonne geht im Osten auf und im Norden unter.
- 2 – Die Sonne geht im Osten auf und im Westen unter.
- 3 – Die Sonne geht im Westen auf und im Osten unter.

Welche Antwort stimmt – 1 oder 2 oder 3?

Gute Quizfragen zu stellen kann schwer sein.

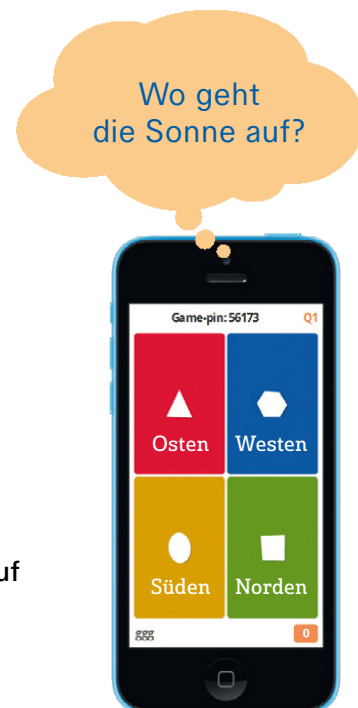
Du solltest darauf achten, die Fragen eindeutig zu formulieren.

Bei der Frage „Wo geht die Sonne auf und wo geht sie unter?“ könnte jemand sagen: „Hinter unserem Haus geht die Sonne auf und im Meer geht sie unter!“ Das kann richtig sein.

Daher ist es wichtig, deine Fragen so genau wie möglich zu stellen: „In welcher Himmelsrichtung geht die Sonne auf und in welcher Himmelsrichtung geht die Sonne unter?“

Damit wäre die Frage ganz eindeutig formuliert.

Viel Spaß beim Entwerfen der eigenen Quizfragen!



Kahoot ist ein interaktives Quiztool für die ganze Klasse.



2



1



3

SUSIS TIPP:



EIN QUIZ IST DER
PERFEKTE ABSCHLUSS
FÜR JEDES REFERAT!
WENN ALLE WISSEN,
DASS ES AM ENDE
NOCH FRAGEN
ZU BEANTWORTEN GIBT,
PASSEN ALLE RICHTIG AUF!

WIE IHR EUER QUIZ
ALS FERNSEHSHOW
GESTALTEN KÖNNT,
ERFAHRT IHR
AUF SEITE 117.

Eine eigene Präsentation vorbereiten

Ähnlich wie bei einem Plakat gibt es auch elektronisch die Möglichkeit, eine Präsentation zu erstellen und das Wichtigste festzuhalten.

Alle Gestaltungsmöglichkeiten, die ein Computer oder ein Tablet bieten, stehen dir dabei offen.

Hier siehst du deine Folien.

Für den Titel der Folie kannst du aus vielen Schriften und Farben wählen.

In der Kopfleiste findest du die Werkzeuge, mit denen du arbeiten kannst (Farben, Schriften, Bilder etc.).



Die ausgewählte Folie kannst du hier in groß bearbeiten.

Programm „Keynote“ zum Erstellen einer Präsentation

Auf einem Tablet eine Präsentation vorzubereiten ist ganz einfach.

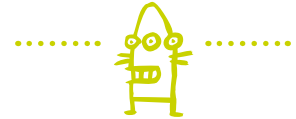
Normalerweise besteht eine Präsentation aus mehreren Seiten. Die Seiten werden auch Folien genannt. Wenn du eine Folie auswählst, wird diese groß angezeigt und du kannst sie bearbeiten.

Beim Bearbeiten ordnest du Texte und Bilder so an, dass daraus eine kleine Geschichte entsteht. Das können Sachgeschichten sein, aber auch lustige Geschichten, die sich aus Texten und Bildern zusammensetzen.

Jede Folie braucht außerdem einen Titel, der oberhalb in großen Buchstaben geschrieben wird.

Folie für Folie kannst du dir überlegen, wie du eine bestimmte Geschichte erzählen willst. Wenn du schon ein Plakat erstellen kannst, ist dir sicher schon klar, worum es hier geht und wie der Inhalt aufzubereiten ist. Stimmt's?

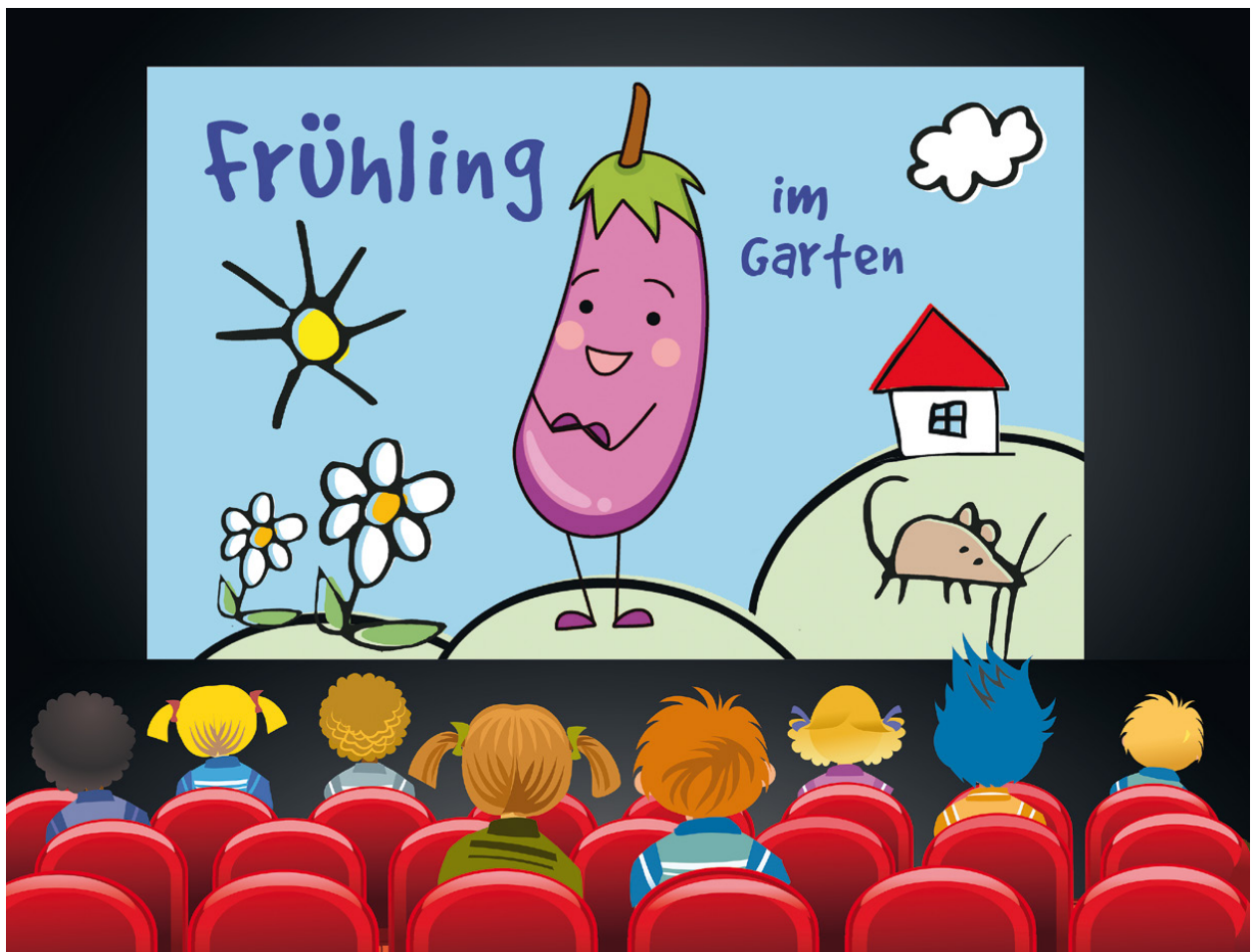
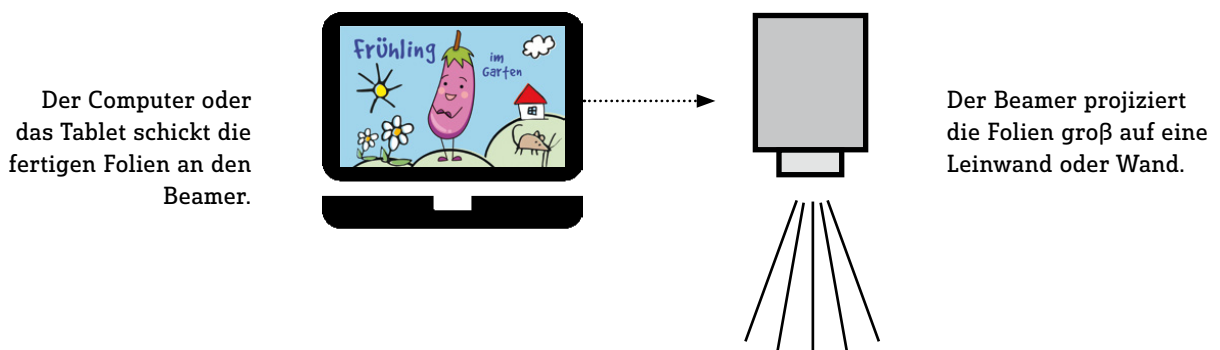
Einen Beamer nützen



Um deine Präsentationen der ganzen Klasse zu zeigen, benötigst du einen Beamer, der das Bild auf eine weiße Wand projiziert.

Der Beamer wird am Computer oder Tablet angeschlossen. Dann öffnest du das Präsentationsprogramm und gehst Folie für Folie deine Präsentation durch.

Am Ende stellen die Zuhörerinnen und Zuhörer meistens noch Fragen. So könnt ihr gegenseitig voneinander lernen!



Das Publikum kann deine Präsentation jetzt bequem mitverfolgen.

Lernen mit dem Tablet

Ein Tablet eignet sich nicht nur zum Spielen, sondern auch zum Lernen. Es gibt sehr viele Apps, die das Lernen spannend machen und erleichtern.



Google Maps (Karte)



Google Maps (Vogelperspektive)



Google Earth (noch viel genauere Vogelperspektive)

ORIENTIEREN



Das Mathematik-Lernprogramm für die Grundschule

Nützliche Lern-Apps unterstützen dich beim Erlernen einer Sprache genauso wie in Mathematik.

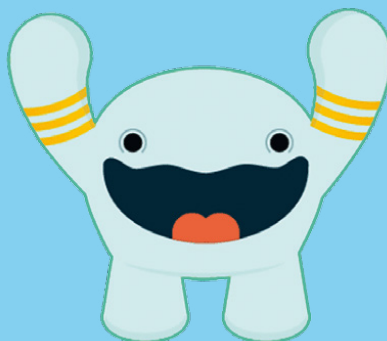
LERNEN

LESEN



PROGRAMMIEREN

Es gibt auch Apps, mit denen du Programmieren lernen kannst. Klingt kompliziert? Ist es aber nicht! Mit Programmier-Apps, wie zum Beispiel Osmo Coding Game Kit (für iPad), übst du dich im logischen Denken.



DU HAST NUN
VIELE MÖGLICHKEITEN KENNENGELERNT,
WIE DU AM COMPUTER ODER TABLET
INTERESSANTE SACHEN MACHEN KANNST.

ALL DAS HILFT DIR BEIM LERNEN UND
ARBEITEN MIT MEDIEN.

UND NICHT NUR DORT:

IM FOLGENDEN TEIL MIT DEN ÜBUNGSBAUSTEINEN
KANNST DU GLEICH ALLES ANWENDEN,
WAS DU DIR BISHER ERARBEITET HAST.

DIE ÜBUNGSBAUSTEINE KANNST DU ÜBRIGENS
SO UMGESTALTEN, WIE DU MAGST UND
SIE MIT DEINEN EIGENEN IDEEN VERBINDEN.

VIEL SPASS DAMIT!

Die Illustrationen dieser Publikation wurden unter Verwendung von CC-Piktogrammen folgender Bildquellen erstellt:

<http://www.1001fonts.com>: Divide By Zero (tombats): 6, 25
<https://www.abfont.com>: Woodcutter (Robots und Raw Drawing): Cover
<http://all-silhouettes.com>: Cover, 6
<http://www.blinde-kuh.de>: 28
<http://cliparting.com>: 26
<https://de.365psd.com>: 5
<http://www.flaticon.com>: Cover, 6, 14,15, 18, 22, 24, 29, 33, 34
<http://www.freepik.com>: Cover, 4, 5, 22, 28, 31 / Freevector: Cover
<http://www.iconpng.com>: 14, 15, 18
<https://openclipart.org>: 25
<https://pixabay.com>: 4
<http://www.schriftarten-fonts.de>: Cover, 20 / Eyesaw Fontz (Creatures): 22–34 + Cover

Weitere Bildquellen:

123RF: Cover, 6, 7, 3
Design Cuts: Cover, 4, 6, 7, 17, 22, 23, 24, 29, 32, 33
Dover Pictorial Archives: 14
Free Font Index 3: Fonthead Design Inc. (Font Heads): Cover, 7 / (Good Dog Bones): 32, 33
HvD Fonts (HvD Steinzeit): 31
MyFont: (Chickabiddies): Cover
Lego®: Cover, 7
Osmo Coding Game Kit: 34

Ich und Medien.

Medienkompetenz in der Primarstufe

Links zum vorliegenden Arbeitsheft finden Sie auf
www.mediamanual.at/pa

UND JETZT
GEHT'S
RICHTIG LOS:

ENDE DER LESEPROBE

Sollten Sie Interesse haben, das Arbeitsheft mit Ihren Schülerinnen und Schülern zu erproben, schreiben Sie uns bitte eine E-Mail an:
office@mediamanual.at

Wir senden Ihnen gerne ein Ansichtsexemplar zu.

