

6. Übungen

Die folgenden Übungen beinhalten Anregungen, wie Sie als Lehrende/r Ihren Unterricht zum Thema „Medien und Gewalt“ gestalten können. Die Übungen sind nach drei Tätigkeitsschwerpunkten für die Schüler/innen unterteilt:

- Analysieren und Verstehen
- Experimentieren und Produzieren
- Beeinflussen und Manipulieren

Weitere Übungen finden Sie in folgenden Unterrichtsmaterialien von Saferinternet.at:

- „Das Handy in der Schule. Mit Chancen und Risiken kompetent umgehen“
- „Aktiv gegen Cyber-Mobbing. Vorbeugen – Erkennen – Handeln“
- „Wahr oder falsch im Internet? Informationskompetenz in der digitalen Welt“
- „Selbstdarstellung von Mädchen und Burschen im Internet“

Unter www.saferinternet.at/broschuerenservice können Sie diese Materialien kostenlos herunterladen bzw. nachbestellen.

Übung 1: Mein Medientagebuch

Kategorie: Analysieren und Verstehen

Lehrplanbezug: Deutsch, Digitale Kompetenzen, Mathematik, Statistik (zur Auswertung)

Material: Raster „Medientagebuch“

Ziele

- Ein Bewusstsein für den eigenen Medienkonsum schaffen
- Den eigenen Medienkonsum und dabei speziell den Anteil an gewalthaltigen Inhalten reflektieren

Ablauf

Vorbereitung

Für diese Übung müssen Sie vorab einen Raster für das „Medientagebuch“ erstellen. Darin geben die Schüler/innen an, wie viele Minuten sie mit einem Medium verbracht haben. Der Gewaltanteil wird extra angeführt.

Phase 1

Die Schüler/innen erhalten die Aufgabe, eine Woche lang ein Medientagebuch zu führen. Vorab werden gemeinsam Regeln für das Medientagebuch erstellt:

- Wie sollen die Aufzeichnungen erfolgen?
- Wer darf diese einsehen?
- Wie wird das Tagebuch im Unterricht genutzt?
- Welche Inhalte definieren wir für diese Übung als „Gewalt“? Also nur körperliche Gewalt oder auch verbale Streitigkeiten, Bestrafungen durch Hausarrest o. Ä. Wie treffen wir die Einteilung nach dem Gewaltanteil (z. B. Schulhofrauferei = Gewaltanteil 1, Kriegsfilm = Gewaltanteil 4)?

Im Medientagebuch wird der Medienkonsum durchgehend sieben Tage lang (24 Stunden!) festgehalten. Es können auch mehrere Medien parallel genutzt werden (z. B. Musik hören und Internet-Recherche).

Abgesehen von der Nutzungsdauer können weitere allgemeine Zusatzfragen gestellt werden:

- Meine Lieblingssendungen im Fernsehen sind ...
- Mein Lieblings-YouTube-Kanal ist ...
- Meine Lieblingsspiele sind ...
- Wenn mir langweilig ist, mache ich am liebsten ...
- Am liebsten sehe ich fern gemeinsam mit ...
- Was ich gesehen habe, erzähle ich ...

In jeden der vorgegebenen Zeitabschnitte wird die jeweilige Mediennutzung eingetragen bzw. wird es auch vermerkt, wenn keine Medien genutzt wurden. Auch die Namen der Spiele, Filme, Bücher etc. sollen eingetragen werden; diese Informationen können Sie zu Diskussionen nutzen, wie Gewaltinhalte individuell unterschiedlich wahrgenommen werden. Auch erhalten Sie als Lehrer/in nützliche Informationen, welche Medieninhalte gerade „in“ sind.

Weiters wird in jeden Zeitabschnitt eine Bewertung eingetragen, wie hoch der wahrgenommene Gewaltanteil in dieser Zeit war: von 0 (keinerlei Gewalt) bis 5 (als extrem wahrgenommene Gewalt). Diese Einteilung sollte anhand eines Beispiels (siehe unten) besprochen werden.

Eine weitere Möglichkeit ist die Schätzung des Gewaltanteils in Minuten. Dabei ergibt sich jedoch die Schwierigkeit der Abgrenzung: In einem Horrorfilm mag es nur wenige Sekunden tatsächlich sichtbarer Gewalthandlungen geben, dennoch herrscht andauernd eine Atmosphäre der Bedrohung und latenten Gewalttätigkeit. Zudem ist etwa bei Büchern oder Comics eine Minutenangabe schwer zu treffen. Für die Diskussion ist daher die Aufzeichnung der persönlich empfundenen Gewaltintensität sinnvoller.

Beispiel:

	Arbeit für Schule	Kommunikation	Lesen	Musik	Filme, Videos	Spiele
	Gewaltanteil	Gewaltanteil	Gewaltanteil	Gewaltanteil	Gewaltanteil	Gewaltanteil
18:00 – 18:30		Skype 0				Minecraft 2
18:30 – 19:00	Recherche über 2. WK 2				Big Bang Theory 0	
19:00 – 19:30			Hunger Games 3			

Die Dauer folgender Medienaktivitäten kann beispielsweise erfasst werden:

■ **Arbeit für die Schule**

- Computerarbeit ohne Internet (z. B. Word, Excel, PowerPoint)
- Recherche für die Schule im Netz

■ **Kommunikation**

- Online-Communitys nutzen (z. B. Facebook, Instagram, YouNow)
- Handy (telefonieren, SMS)
- Handy Instant Messaging (z. B. WhatsApp)

■ **Lesen**

- Internetsurfen am Computer
- Internetsurfen am Handy
- gedruckte Bücher
- E-Books
- Comics, Mangas
- Zeitungen, Zeitschriften, Magazine

■ **Musik hören**

- Radio, Musik inkl. MP3-Player, Musikdateien, Hörbücher offline anhören
- im Internet Radio hören, Musik streamen (z. B. Spotify), Musikdateien herunterladen (z. B. iTunes), Podcasts anhören

■ **Filme und Videos ansehen**

- ins Kino gehen
- Fernsehen, DVD, Blu-Ray nutzen
- YouTube oder Vimeo nutzen
- Streaming-Dienste nutzen (z. B. Netflix, Maxdome)

■ **Spiele**

- Spiele-Apps am Handy oder Tablet nutzen
- allein am Computer oder an der Spielkonsole spielen
- mit anderen spielen, offline oder online

■ **Medieninhalte selbst gestalten**

- Video/Musik/Podcasts/Fotos selbst machen und bearbeiten, schneiden und veröffentlichen (z. B. Instagram, YouNow, YouTube-Kanal)
- Spiele modden
- programmieren (z. B. Scratch)