

Rudolf Peschke

**Medienerziehung aktiv.
Felder und Anknüpfungspunkte für schulische
Medienerziehung**

Der Basisartikel macht deutlich, dass Medienerziehung eine originäre Aufgabe von Schule ist, die es gilt, bewusst wahrzunehmen und zu gestalten. Die Anknüpfungspunkte sind vielfältig: Medien aus dem Alltag der Kinder und Jugendlichen sollten Gegenstand einer reflektierten und kreativen Auseinandersetzung sein; schulischer Medieneinsatz kann zeigen, wo Potenziale von Medien jenseits von Konsum liegen. Der Artikel skizziert die möglichen Inhalte schulischer Medienerziehung ebenso wie erste Schritte zu einem schulischen Mediencurriculum.

Computer+Unterricht 19 (2009), Heft 75, S. 6–9.

Sandra Bischoff und Annette Schriefers

**Orientierung im Mediendschungel.
Medienkompetenz als Grundlage
für eine sichere und reflektierte Mediennutzung**

Der Beitrag beschreibt, vor welchen Aufgaben sich die Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen) angesichts einer zunehmend komplexeren Medienwelt sieht, insbesondere mit Blick auf den Jugendmedienschutz und die Förderung der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen. In verschiedenen handlungsorientierten Projekten für unterschiedliche Ziel- und Altersgruppen sollen Heranwachsende und Pädagogen lernen, Medien besser zu verstehen und für sich zu nutzen.

Computer+Unterricht 19 (2009), Heft 75, S. 10–11.

Sabine Schweder

**„Ich und Ich“: die eigene Medienposition.
Aktive Medienarbeit in Grundschule und
Orientierungsstufe**

Im vorgestellten Projekt präsentieren Kinder zweier Schulen sich gegenseitig mediale Selbstdarstellungen mittels einer Online-Plattform. In sechs sog. Etappen erarbeiten sie in immer neuen medialen Formen Bilder, die ihrer Meinung nach anderen mitteilen, wie sie sich selbst sehen. Diese Darstellungen werden anschließend von den anderen teilnehmenden Kindern kommentiert, sodass eine Reflexion über die medialen Selbst-Repräsentationen möglich wird.

Computer+Unterricht 19 (2009), Heft 75, S. 12–15.

Marion Eichelmann

**„Wir klicken clever! Sicheres Surfen im Netz“.
Anregungen zum bewussten und reflektierten
Umgang mit dem Internet und seinen Gefahren**

Das Medienprojekt „Webklicker“ dient der Vermittlung von Kompetenzen im Umgang mit dem Internet, um Schülerinnen und Schüler für mögliche Gefahren zu sensibilisieren und ihnen eine fundierte und eigenständige Meinungsbildung zu ermöglichen. Hierbei wird Hintergrundwissen über den Aufbau und die Struktur des Internets sowie über die einzelnen Nutzungsbereiche nicht nur vermittelt, sondern auch erprobt.

Computer+Unterricht 19 (2009), Heft 75, S. 16–20.

Heidi Schließer-Sekulla und Klaus Schiller

**Das Handy im Unterricht?
Ein medienpädagogisches Pilotprojekt**

Die Autoren stellen ein medienpädagogisches Projekt zum Thema Handy vor. Das Projekt besteht aus drei Bausteinen: einem Workshop für Lehrkräfte, Projekttagen für Schulklassen sowie einem Elternabend. Die ersten beiden Angebote bieten neben Informationen auch medienpraktische Phasen, in denen die Lehrkräfte bzw. Jugendlichen Handyclips erstellen.

Computer+Unterricht 19 (2009), Heft 75, S. 21–23.

Vera Haldenwang

**Kreative Handynutzung.
SMS ver- und entschlüsseln**

In dieser Unterrichtseinheit für den Deutschunterricht verschlüsseln die Jugendlichen in Gruppen Nachrichten mit SMS-typischen Kürzeln und senden sie an andere Gruppen, welche die Nachricht wiederum entschlüsseln sollen. Dieser kreative Umgang mit SMS-Texten regt Schülerinnen und Schüler dazu an, über Vor- und Nachteile der SMS-Kommunikation zu reflektieren. Die Unterrichtseinheit ist Teil einer umfassenderen Unterrichtsreihe zum Thema „Handy kreativ“, die im Internet zur Verfügung steht.

Computer+Unterricht 19 (2009), Heft 75, S. 24–25.

Stefan Bornemann

**Von SchulTV zur „Goldenen Ursula“.
Die Video-AG der Ursulinenschule
in Fritzlar/Nordhessen**

Anhand der Erfahrungen an der Ursulinenschule beschreibt der Autor die Fortbildung „SchulTV“ sowie deren Umsetzung und Weiterführung in der aktiven Videoarbeit der Schule. Im Zentrum stehen neben technischen Kompetenzen vor allem auch inhaltliche Fragestellungen sowie die Reflexion über Medien mithilfe praktischer Medienarbeit.

Computer+Unterricht 19 (2009), Heft 75, S. 26–29.

Thomas Podhostnik

**Lehrerfortbildung „Digitale Spielwelten“.
Kommunikation zwischen Lebenswelten**

Der Artikel stellt das Konzept sowie praktische Erfahrungen mit der zur DVD „Digitale Spielwelten“ angebotenen Lehrerfortbildung vor. Am ersten Tag beschäftigen sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer theoretisch mit unterschiedlichen Aspekten von Computerspielen. Am zweiten Tag entwickeln sie eine Unterrichtseinheit zum Thema und sammeln – betreut durch versierte Schülerinnen und Schüler – eigene Erfahrungen mit Computerspielen.

Computer+Unterricht 19 (2009), Heft 75, S. 30–33.

Andreas Christ und Melanie Schaumburg

**Tour de JOB.
Persönliche Zukunftsplanung mit neuen Medien**

Die Autoren stellen ein modular aufgebautes Projekt vor, in dem Jugendliche mittels praktischer Medienarbeit ihre Kompetenzen im Umgang mit neuen Medien erweitern und sich gleichzeitig intensiv mit beruflichen Perspektiven beschäftigen. In der abschließenden „Etappe“ des Projektes nutzen die Jugendlichen alle in den vorangegangenen Etappen erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten, um eine CD über sich, ihre Interessen und beruflichen Ziele zu erstellen.

Computer+Unterricht 19 (2009), Heft 75, S. 34–36.